

Сальвеблюз

©*Radaghast Kary*

18 августа 2004 г. — ЧЕРНОВИК

Примечание: значком «???» будут заменяться те вещи (как правило, даты), которые ещё не известны 100% достоверно.

Содержание

1	Обзор Сальвеблюза	2
1.1	География и немного истории	2
1.2	Нелюди	3
2	Пантеон Сальвеблюза	5
2.1	Чем живут Боги	5
2.2	О воскресении и бессмертии	6
2.3	Свет: Кириндиус Парящий	7
2.3.1	Церковь Единственного Света	7
2.3.2	Орден Белого Пера	8
2.3.3	Орден Руки Держащей Мир	10
2.4	Основные святые	10
3	Классы	10
3.1	Монах ордена Белого Пера	10
3.2	Пси-воин	11
3.3	Служитель церкви Единственного Света	13
4	Шаблоны	16
4.1	Лекарь	16
4.2	Миссионер	16
4.3	Пси-талант	17
5	Псионика	17
5.1	Введение в псионику	17
5.1.1	Отличия от магии	17
5.1.2	Общее с магией	18
5.1.3	Направления псионики	18
5.2	Силы пси-воина	18
5.2.1	Первый уровень	18

1 Обзор Сальвеблюза

1.1 География и немного истории

Сразу оговорюсь, что буду использовать слова «сейчас», «современность», «ныне» и им подобные — они относятся к тому времени, по которому я вожу в данный момент (66 лет после принятия единого календаря, ??? лет после Кары).

Место, где Сальвеблюз начал свою «обычную», то есть современную людскую, историю, принято называть Материком. Несколько тысяч лет назад (до этого там тоже была жизнь, но сейчас мы не затрагиваем мифологию) там сложились два государства. Более западное (в данный момент называется Алым Королевством) на раннем этапе развития примерно эквивалентно Шумеру (раннединастического периода), затем более-менее становится похоже на Западную Европу (то, что в околороловом сообществе именуют *стандартным фэнтези-средневековьем*). На восточном побережье развивалась Каэргия — в разные эпохи она играла роль Элама, Аккада, Древней Греции (микенского периода), Британии или Византии.

Северные земли Каэргии перешли в Эпоху Войн (примерно 4200 лет назад) под власть Островной Империи (аналог минойского Крита, ныне Водная Империя) — Древнего Рима, которой по счастливой случайности избежал участи Италии. Юго-западные же земли Алого Королевства, благостный Адверранор (Шотландия, Абхазия), отделился 2400 лет назад и так и не был захвачен повторно. На холодном юге материка также образовался с течением времени ряд небольших «варварских» государств.

В Эпоху Войн (3800 лет назад) была открыта северная часть большого материка, лишь небольшой частью которого оказался Материк — в связи с этим последний стали именовать Югом, а новооткрытые земли — Севером. На Севере было теплее и лучше, что привело к волне эмиграции и вытеснению живших там эльфов, гномов и кентавров. Три основных государства были основаны в то время переселенцами: Дустервальд (поздняя Германия), Нижние Провинции (Королевство Нидерландов) и Мингардия (Швейцария, Армения). Севернее и дальше от воды располагаются Северный Халифат и Асклосс, более древние страны туземцев.

Восток также представлен несколькими странами, лежащими на восток от Материка (глубже в сушу). Это в первую очередь Яшнам (Китай) — старое, но небольшое государство, издревле воюющее с Даймонлендом и именно от него отгородившееся своей великой стеной. С другой стороны от эльфийских лесов находится Сиом (Япония), основанная высоким эльфом по имени *Амацумара Аматаэрасу*. Между Сиомом и Мингардией находится Миздайм, завершающий восточную тройку — очевидно, соответствующий Корею.

Между восточным регионом и Материком лежит ставшее со времён Рохана классическим для фэнтези казачье «государство» Делос. Как видно из названия, образовалось оно на окраине Каэргии.

Как видно, никто и не стремился к полному геоисторическому списку

с Земли: Шотландия оказалась приписанной к Франции, а не к Англии; из Крита получился Рим, а не Греция; из самой Греции получилась не Европа, а её конкурент. Чего в Сальвеблюзе совсем нет, так это России — увы мне, увы. Видимо, это является следствием очень давнего спора моих самых первых игроков, по чему они хотят ходить: по Англии или по Древней Руси. На беду Вильгельму, тогда всё решилось в его пользу, и с тех пор история и культура России была для меня лишь источником незначительных идей и заимствований.

1.2 Нелюди

Как же обстоит дело в Сальвеблюзе с нелюдями? Они есть. Эльфы, правда, не являются априори более лучшей и древней расой и их обучение в незапамятные дни (в том числе и магии) пошло от людей. Во всём прочем эльфы как эльфы: живут рядом, держат дистанцию. Их существует несколько видов (рассветные, закатные, полуденные, ночные), включая *Перворождённых* или Высоких Эльфов — это, скажем так, эльфы среди эльфов. Всё, что люди могут сказать про эльфов, те говорят и поют о Высоких Эльфах (например, *Кореллон Ларетиан* в Сальвеблюзе именно Перворождённый) и почитают их почти как богов (насколько у эльфов вообще могут быть боги). Кроме того, в отличие от D&D, те действительно высоки: 2,20–2,40. Эльфы живут вечно, но, как правило, где-то между тысячным и трёхтысячным днём рождения отправляются на Арванаит, иначе Остров Спящих Эльфов, где пребывают вечно. Убитого эльфа невозможно воскресить, так как его душа не сохраняет целостность после смерти.

Дварфы у нас также водятся в изобилии, существует более тридцати различных дварфских *кланов* (Тяжкоплечие, Крепкорукие, Охотники на Великанов, Копающие Воду, Летающие Топоры и т.п.), каждый со своими особенностями и со своей историей. Но в среднем дварфы обычные: живут под землёй в горах, добывают полезные ископаемые, производят из них не менее полезные вещи, копят золото и бьют гоблинов.

Гномы считаются близкими родственниками дварфов, т.к., согласно легенде, имели общий прообраз в лице древних *карл*, ныне вымерших. Им не так чужда магия и алхимия, металлу они предпочитают камень, живут более замкнуто и имеют наземную разновидность, похожую на хоббитов/халфлингов. Обычные эпитеты последних (*полурослики, половинчики, пополамщики*) могут употребляться по отношению к любым гномам ввиду их малого роста. Лесные гномы — это брауни.

Гоблиноиды (гоблины, хобгоблины, орки, ороги, огры) — практически единственный тип существ, чья душа возвращается в мир после смерти. Неспящие Судьи передают их под суд Угдула — самого могучего гиперорка, который рассматривает жизнь каждого и со своей социалдарвинистической точки зрения решает, хорошо прожил жизнь данный гоблиноид, плохо или так себе. Если выходит, что хорошо, душе даётся более сильное тело и она возвращается в мир, ещё смутно помня прошлую жизнь. Если плохо, душа наказывается и «понижается» — так со временем лучшие

из лучших оказываются в чертогах Угдула, а худшие перестают существовать вовсе. Небольшое отличие от кармовой системы в том, что «очки» начисляются не автоматически и небольшой шанс уговорить Угдула, задобрить его или раскрутить на новую ступень всё же есть.

Драконы, к счастью, редки. Большая их часть для обывателей страшна и ужасна и сеет лишь страх и разрушения, однако даже в Эпоху Войн (когда синие драконы пировали в городах и полях Алого Королевства) находились смельчаки, умевшие договариваться с добрыми драконами и привлекать их на свою сторону (например, Спиминирван и бронзовый дракон Торнстел Гхурнбйорн), не говоря уже о магах, каждый из которых просто жаждет поучиться у дракона. Существует очень много разновидностей драконов, в том числе и «нестандартных» — например, согласно легенде, один из самых могущественных магов Сальвеблюза, граф Ян Тензер Жадный, был превращён в *каменного* дракона. Все до одного драконы были созданы Мэрэдит Великолепной, но далеко не все остались у неё в подчинении. В остальном драконы как драконы: сидят дома, собирают сокровища, читают книги, занимаются магическими экспериментами, изредка навещают родственников, пугая местное население, да едят благородных рыцарей. (Некстати об игромеханике — драконы кидают на хиты 1d20). Совершенно непохожи на них древнеящеры: магические динозавры, пережитки времён настолько древних, что самые старые драконы редко когда помнят сказки о них.

Великаны (огненные, штормовые, пустынные и т.п.) пришли в Сальвеблюз из других миров, но переняли веру в местных божеств и тем выжили. Первыми были, кажется, циклопы и титаны, последние из которых после перехода под покровительство Старших Божеств перешли жить ближе к ним и в мире смертных их не встретишь. Тролли же были созданы в Сальвеблюзе Годдардом Изменяющим, включая и троллей-великанов.

Дьяволы служат Тайбериусу Пылающему Владыке, точнее, составляют иерархию его Баатора (Ада), и не появляются в мире живых, если их туда не призывать. Занимаются они тем, что извлекают всю отрицательную энергию, которую душа успела впитать за свою жизнь. Процесс длительный и болезненный, большинство душ просто *сгорают* в нём. Немногие выдержавшие после того, как отдадут свою долю энергии тёмному патрону, пополняют собою ряды дьяволов. Акт продажи души, осуществляемый ещё при жизни, причём добровольно, представляет собой обязательство смертного предаваться какому-либо греху в обязательном порядке (как правило, в обмен на незначительные услуги). Это слегка увеличивает ценность души для Тайбериуса и гарантирует её попадание на Баатор, однако то, что дьяволы сами способны предложить подобные услуги первому встречному — чистой воды миф. У Тьмы в Сальвеблюзе другой характер: она просто есть, а если кто-то чего-то от неё хочет, гора к Магомету бегать не будет.

Демоны, созданные Дамэклисом Слабым, — главные конкуренты дьяволов. Они могут локально изменять законы мироздания в свою пользу, поворачивая всё таким образом, чтобы получить максимальную пользу. Энергию души они поэтому могут забирать сразу (буквально выедавая её изнутри), не дожидаясь решения Неспящих Судей, а сделка с демоном име-

ет более реальный эффект, но и расплата не за горами. Например, демоны могут временно перехватывать управление человеческим телом или, скажем, по просьбе хозяина игрального дома сделать так, что за целый день в его заведении на костях не выпадет больше двойки, и питаться потом чувством жадности самого хозяина и безысходностью проигравших. Между Бездной (миром демонов) и Баатором (миром дьяволов) идёт давняя и жестокая война — демоны для своих врагов не более чем паразиты, ворующие добычу, а дьяволы мешают тем развить своё «дело». (Примечание для матёрых планскейповцев: суккуб — демон!!)

Нежить почти вся находится под покровительством Конрада Некроманта. Есть три её типа: *неразумная нежить* (вроде зомби), порождения слабой магии; *голодная нежить* (уроде упырей), поддерживающая подобие жизни в себе путём регулярного поедания свежих трупов; *разумная нежить* (имеющая душу). Существует также нежить-дьявол (рыцарь смерти) и нежить-демон (вампир), продукты совместного творчества двух Старших.

Полуорки, полуэльфы, полудемоны и полудраконы, вообще говоря, не существуют — два существа разных видов не могут дать жизнеспособного потомства. Исключения редки исключительно! Нет в Сальвеблوزه (они совершенно не прописаны и я предполагаю их полное отсутствие) и водных рас (эльфов, тритонов, русалок, кракенов, заратанов), кроме, разве что, одиноких рифовых или штормовых великанов.

2 Пантеон Сальвеблюза

Фактически в Сальвеблوزه можно чётко увидеть *три* различных пантеона: активных божеств, что покровительствуют самым различным *действиям* (из-за того, что для большинства разумных существ действие предпочитается бездействию, этот пантеон — используется термин *абсолют* — называют Светом); пассивных божеств, покровительствующих многочисленным *состояниям* (Тёмный абсолют); и некоей группе посередине, для которой важным является не цель и не поступок, а общий закон и *путь*, ведущий идущего по нему (Сумрак).

2.1 Чем живут Боги

Кроме того, что каждое событие, действие, состояние, и т.п., незримо питает высшие сущности, они получают также энергию от живых существ *после* их смерти. С приходом в мир каждому живому существу даётся душа, которую каждый волен использовать и наполнять по-своему. После смерти (или её аналога, ведь душа есть и у разумной нежити, которая технически мертва) душа предстаёт перед Неспящими Судьями, которые в диалоге с ней выясняют, куда её послать, к какому божеству. Приговор выносится один раз и после обжалованию не подлежит. На приговор влияет не только жизнь, но и смерть: в разговоре с Неспящими Судьями душа кристально

чисто помнит всё, что с ней происходило в жизни, и вполне может разочароваться в том, чему верила долгие годы. Однако же, *обмануть* Судей невозможно (да и глупо пытаться).

Души, которые остаются верными себе, сохраняют целостность и индивидуальность, прочие распадаются на чистую энергию, хотя есть и исключения: души *эльфов* не предстают перед Неспящими Судьями, сразу рассеиваясь в окружающем мире; души принесённых в жертву отправляются напрямик к адресату, опять же минуя Судей. Каждая душа усиливает высшую сущность, к которой она поступила. Души героев, действительно совершивших великие деяния и обогатившие пустую оболочку разносторонними талантами, могут получить от Патрона некий *ярлык* и стать бессмертными Святыми (Малыми Силами или даже Великими Силами). В таком случае они могут время от времени возвращаться в мир живых и даже иметь последователей (души, отходящие к ним, всё равно поступают к их Патрону). Святых могут уничтожить только другие Силы, при этом вся энергия умершего переходит к победителю или его Патрону (сие уже не попадает в сферу влияния Неспящих Судей).

2.2 О воскресении и бессмертии

От момента смерти до суда проходят считанные секунды, однако путешествие души от Судей к Патрону не мгновенно и может длиться месяцами. Душа довольно быстро удаляется от мира и её становится невозможно призвать обратно, но сильные жрецы могут воскрешать существ даже через несколько дней после смерти. Для успешного возвращения души, уже достигшей точки назначения, необходимо явное или неявное согласие Патрона, без этого любая магия бессильна. Возвращение души в мир делает приговор Неспящих Судей недействительным и после второй (третьей или десятой) смерти душа снова обязана предстать перед ними.

Бессмертие следует разделять различных типов, среди которых: техническое бессмертие тела (как у эльфов или иеродруидов), при котором возможна смерть насильственная (с отправкой души по месту финального назначения); полное бессмертие (как у Сил или привидений), когда даже в случае насильственной смерти душа только некоторое время вынуждена ждать восстановления оболочки; абсолютное бессмертие (как у Старших Божеств), при котором враги дело имеют только лишь со смертным *аватаром*. Из других разновидностей можно вспомнить магическое бессмертие, когда состояние тела регулярно подвергается воздействию укрепляющей и омолаживающей магии.

Случается и так, что душа слишком отягощена незаконченными делами, которые не подталкивают её к Неспящим Судьям, а даже наоборот — возвращают обратно в мир. Такая душа становится свободным духом или привидением, встаёт как нежить-мститель или другим подобным образом продолжает влачить подобие существования, пока не выполнит своё предназначение и отбудет в иной мир. Устройство мира несовершенно в том смысле, что случается иной раз, что такая душа преодолевает притяжение

мирское и таки счастливо отправляется к своему Патрону, а бывает и так, что душа становится свободным духом без видимых причин.

2.3 Свет: Кириндиус Парящий

Кириндиус является покровителем всяческого активного несения добра, будь то лечение или обучение, а также творческого созидания, воздушной стихии и птиц, в ней обитающих. Его называют Патроном одна церковь и два ордена: монашеский и рыцарский.

Кириндиуса в рамках церкви называют *Единым, Единственным, Могущественнейшим, Всеведающим, Создателем* или *Парящим*. *Ладонью Кириндиуса* многие называют сияющее в небе светило (Солнце или Луну).

2.3.1 Церковь Единственного Света

(помощь, лечение, миссионерство, проповедование, наказание)

Взгляд на мир. Служители церкви Единственного Света понимают Кириндиуса как любящее всех божество, под свет которого стоило бы привести всех, кто этого достоин. При этом он не всепрощающ, изображается подчас довольно строгим и соглашается, что зло должно быть наказано (см. Св.Гэзумус, стр.10), а его порождения устранены. Во всех мифах, да и вне их он постулируется величайшим божеством, создавшим всех остальных Старших, а затем птиц, эльфов, людей и прочих живых существ. Служители всегда рады оказать любую помощь, вылечить раненого, накормить голодного, выучить неграмотного, обратиться к Единственному Свету еретика и т.п. Церковь — достаточно крепкая система с жёсткой иерархией, служители которой не забывают и о том, что добро должно быть не то чтобы прямо с кулаками, но уж по крайней мере со связями. Епископы позволяют себе жить на широкую ногу в огромных замках, которые, однако, часто завещают больницам или школам.

Согласно распространённой легенде, церковь Единственного Света была основана ещё в Эпоху Обучения (!!!), причем имя основателя не сохранилось. Согласно внутрицерковной легенде, церковь Единственного Света была всегда.

Внешний вид. Служитель церкви Единственного Света — почитаемый почти во всех странах Севера и Юга священник. Он совмещает две роли: несение добра в мир (подчас реализуемое лечением раненых обеих армий прямо на поле боя) и накопление могущества самой церкви. В качестве выполнения первой задачи служители путешествуют по миру, излечивают больных и увечных, изгоняют по мере сил нежить и прочую мерзость, в общем приходя на помощь по всех ситуациях и делая жизнь в целом светлее. В рамках второй задачи они также путешествуют по миру в качестве миссионеров, проповедуя правильность догматов и разъясняя особо одарённым непонятные места святых манускриптов.

Служитель никогда не будет сдавать свои позиции, касающиеся превосходства церкви над прочими церквями, культурами и орденами, а также пре-

восходства Кириндиуса над прочими высшими сущностями. Иногда подобное поведение может выглядеть вызывающе или даже нагло, но это такой особый неизлечимый бзик. Так, они считают и будут убеждать остальных, что именно Кириндиус создал мир, людей и эльфов, что церковь Единственного Света — самая старшая церковь, у которой больше всего служителей и последователей. Ни подтвердить, ни опровергнуть это невозможно — мир создавался слишком давно, да и с Эпохи Древних не осталось ни одного письменного документа. Во всех прочих отношениях служитель — вполне сносный человек, с лёгким сердцем помогающий просящим направо и налево.

Святой символ. Толстый кинжал с гардой в форме крыльев (если держать лезвием вниз) — должен держаться на свету (естественном либо магическом), иначе через десять минут жрец теряет свои силы (грантовки и способность творить заклинания) на количество минут, равное продолжительности пребывания символа во тьме. Этого можно избежать, если сам жрец немедленно закроет глаза (таким образом, по ночам святой символ может оставаться в темноте, но либо жрец должен ложиться спать с заходом солнца, либо принимать меры по его освещению). Некоторые решают эту проблему кардинально, один раз разорившись на наложение вечного света на сам символ. Также жрец теряет свои силы, если святой символ осквернён: заклинанием *проклятия*, контактом с тёмной святыней, нахождением в несправедных руках и т.д.

Выполняемая роль. Первоочередная обязанность служителя церкви Единственного Света — лечение (см. Св.Стефан, стр.10). Вторая — миссионерство и проповедование (см. Св.Гелиеспий, стр.10), и лишь потом всё остальное.

Игромеханика. Служитель церкви Единственного Света, стр. 14. Лekarь, стр. 16. Миссионер, стр. 16.

2.3.2 Орден Белого Пера

(полёт, воздух, свобода, парение, облака, ветры, солнце, луна, молнии, штормы, птицы)

Взгляд на мир. Монахи суть люди или существа иных рас, избравшие путь уединения ради самосовершенствования и познания Света. Монахи верят, что долгое изнурение тела и ума упражнениями и попытками достичь невозможного ведет к просветлению. Согласно концепции Кириндиуса, добро должно побеждать зло. Зло всегда должно быть наказано — вот первая истина, которую должны усвоить монахи этого ордена.

История этого ордена длинна и туманна. Много сотен лет назад из церковнослужителей церкви Единственного Света был выделен ряд лиц, не способных, по мнению руководства, в обозримом будущем занять должность священников. Из них была сформирована так называемая *храмовая стража* — они много времени проводили в изучении оружия, даже разработали собственную технику работы копьем, которой пользуются и по сей день. С течением времени храмовая стража пополнялась и извне, принимая благочестивых мирян в свои ряды. И вышло так, что на периферии церкви,

без её благостного ведома образовалось своё маленькое общество, которое исповедовало те же принципы, что и ядро церкви, но не было так отгорожено от мира: ни личной стойкостью (которой безусловно не может обладать *толпа*), ни иными преградами. Кризис в виде слабого места церкви Единственного Света назревал, но был замечен лишь тогда, когда проповедник Годдарда (чёрный монах Хеома Неуловимый) внёс смуту в ряды храмовой стражи, исподволь переманил их к служению своему патрону и повернул их копья против их бывших друзей и соратников (священнослужителей Кириндиуса). Множество жрецов погибло, некоторым удалось бежать, и на стабилизацию сложившейся ситуации ушло много ресурсов церкви Единственного Света. К слову, самому Хеоме удалось сбежать. Он был сожжён на святом костре гораздо позже.

С тех пор орден Белого Пера был реорганизован в виде закрытого монашеского ордена, из которого привлекаются люди как для охраны храмов, святынь и алтарей, так и для широкомасштабных карательных экспедиций. В каждом монастыре непременно и неотлучно находится служитель церкви Единственного Света в ранге не менее викария. На него возложена ответственность за отгороженность монахов, за их благочестие, за тренировки и за снабжение епископа воителями веры, буде такие ему понадобятся.

Предательство, свершённое по вине чёрного монаха Хеомы, до сих пор считается несмываемым пятном на репутации ордена. Каждый монах, совершая очередное самоистязание или пытаясь выполнить невозможное упражнение, помнит об этом. Монахи всегда готовы отдать свои грешные жизни за Его Святейшество Архиерея Церкви Единственного Света.

Внешний вид. Монахи (в отличие от паладинов и рыцарей других орденов, подконтрольных церкви) живут вдали от мира и не подвергаются ежеминутным соблазнам. Их мир замкнут стенами монастыря, чтением священных и утвержденных книг и общением с другими монахами. Среди них нет места сомнениям или точке зрения, отличной от генеральной линии церкви. Орден Белого Пера полностью подконтролен церкви Единственного Света.

Монахи Белого Пера не похожи на членов других орденов, они не доказывают превосходства своей точки зрения при помощи ярких речей или достойного поведения в миру, как это делают проповедники и паладины, они не готовы часами напролёт блуждать в дебрях философии, убеждая собеседников в своей правоте, как это делают монахи ордена Абсолютного Знания. От монаха не требуется многих усилий для защиты своего мира, он должен лишь соглашаться с несколькими прописными истинами и выполнять приказы знающих больше.

Монахи носят просторные одежды и сохраняют с древних времён (когда Кириндиус почитался почти только покровителем птиц) головные уборы с козырьком в форме клюва и позу со сложенными за спиной руками.

Святой символ. Святого символа как такового у монахов нет, вместо него сила направляется через татуировки на спине, изображающей крылья (подчас достаточно метафорично).

Выполняемая роль.

Игромеханика. Монах ордена Белого Пера, стр. 10.

2.3.3 Орден Руки Держащей Мир

(улучшение, сотворение, созидание, творчество, ...)

2.4 Основные святые

Св.Гелиеспий. Согласно легенде, Св.Гелиеспий Слепой родился слепым и был отдан родителями в храм Кириндиуса, где научился жить со своим недугом, чувствуя происходящее вокруг и без глаз. Был выдающимся миссионером и проповедником, установил церковь Единственного Света как официальную во многих странах. Почти погиб в схватке с Абракасом Демонологом.

Св.Гэзумус. Согласно легенде, Св.Гэзумус Наказавший был Младшим Божеством, решившимся выйти из-под контроля Старших и покаравшим смертного за злое деяние, не советуясь с другими. К его счастью, после этого Старшие его поддержали.

Св.Саброна. Согласно легенде, Св.Саброна Всё-видавший был мудрейшим правителем Эпохи Религий, прославился огромными архитектурными проектами, войнами с жестокими соседями, в которых принимал участие и как полководец, и как рядовой воин, и как кузнец-оружейник, а также великой мудростью судьи и законника.

Св.Стефан. Согласно легенде, Св.Стефан Лекарь был величайшим среди всех лекарей Сальвеблюза. Он основал множество больниц и передал своё искусство сотням учеников.

3 Классы

3.1 Монах ордена Белого Пера

Монах ордена Белого Пера должен иметь Мудрость 13+ и Ловкость 10+ и быть человеком, эльфом либо другим существом с ярко выраженным возвышенным характером.

Атака: как у жрецов (+ур*2/3)

Хиты: d8

Спасброски: на Реакцию: +1/3, на Волю: +1/2, на Стойкость: +2/3.

Оружие: любое древковое колющее, любые копья (включая режущие вроде протазана и метательные).

Броня: совершенно никакой.

Сферы: нормальный доступ: Битва, Закон, Охрана, Полёт, Свет; частичный доступ (все заклинания считаются на уровень выше): Воздух, Лечение.

Основные способности по уровням:

1. **Порхающие движения:** на каждом нечётном уровне монах добавляет +1 к *защите*. **Воронка:** за одну попытку разоружения монах может обезоружить противника с двумя предметами и не имеет штрафов при разоружении противника с двуручным оружием. **Прыжки:** дополнительные +4 к умению Прыжков.
3. **Удар в прыжке:** монах делает прыжок, пролетает над головой противника, после чего наносит ему удар *сзади*, ещё продолжая падать, и затем приземляется на обе ноги лицом к врагу за спиной у него (если затем выиграет инициативу, успеет атаковать ещё раз со спины). Манёвр работает только против существ того же размера, что монах, или меньших. Понятно, что против существ без тыла (элементалов) монах не получит поправку к атаке, а существам, иммунным к критическим попаданиям (нежити), не нанесет дополнительных повреждений. Манёвр может использоваться раз в раунд.
7. **Полёт:** если монах был благочестив, ему даруется великое чудо от самого Кириндиуса — раз в день он может летать (продолжительность 1р/ур или после часовой молитвы 10р/ур) с *обычной* манёвренностью со скоростью 6.
11. **Ураганная атака:** летающий монах может спикировать на жертву и атаковать с +4 к атаке и урону.
15. **Аки птица:** монах, находясь в воздухе, получает +2 к спасброскам на Реакцию и +2 к защите от атак, от которых можно уклониться (стрел, атак оружием ближнего боя и т.п).
19. **Лишний уровень** в любом шаблоне, подходящем монаху данного ордена.

Дополнительные способности монаха:

- с 5 при падении с большой высоты монах получает повреждения так, как будто падал с высоты на порядок меньшей.
- с 9 воронку можно применять против двух рядом стоящих врагов с одноручным оружием.
- с 13 можно по согласованию с начальством основать свой монастырь.
- с 17 можно летать два раза в день (если способность уже улучшалась навыками, то добавляется ещё один раз).

3.2 Пси-воин

Пси-воин должен иметь Мудрость 14+ и Силу 10+ и принадлежать достаточно псионической расе.

Атака: как у жрецов (+ур*2/3)

Ур	Ат	Спасброски			Способности
1	+0	+1	+1	+2	порхающие движения +1, воронка, прыжки
2	+1	+1	+2	+2	
3	+2	+2	+2	+3	удар в прыжке, пд +2
4	+3	+2	+3	+3	
5	+3	+2	+3	+3	лёгкое падение, пд +3
6	+4	+3	+4	+4	
7	+5	+3	+4	+4	полёт, пд +4
8	+6	+3	+5	+4	
9	+6	+4	+5	+5	воронка против двоих, пд +5
10	+7	+4	+6	+5	
11	+8	+4	+6	+5	ураганная атака, пд +6
12	+9	+5	+7	+6	
13	+9	+5	+7	+6	монастырь, пд +7
14	+10	+5	+8	+6	
15	+11	+6	+8	+7	аки птица, пд +8
16	+12	+6	+9	+7	
17	+12	+6	+9	+7	полёт, пд +9
18	+13	+7	+10	+8	
19	+14	+7	+10	+8	уровень шаблона, пд +10
20	+15	+7	+11	+8	

Таблица 1: Монах ордена Белого Пера (*Кириндиус*)

Хиты: d8

Спасброски: на Реакцию: +0/2, на Волю: +1/3, на Стойкость: +2/2.

Оружие: любое оружие, отвечающее региону и эпохе.

Броня: любая, любой шлем, любой щит, кроме ростового.

Основные способности по уровням:

- 1. Псионика:** пси-воин получает ПСП согласно таблице 2, плюс дополнительно модификатор Мудрости, помноженный на половину уровня (округляется вниз), и автоматически получает одну пси-силу на каждом уровне, дополнительное изучение для него невозможно. Максимальный уровень силы равен 1 на первом уровне и увеличивается каждые три уровня до максимума в 6 (на 4, 7, 10, 13 и 16). Спасброски от его пси-сил получают минусы от модификатора Мудрости и от уровня силы. **Боевая псионика:** +4 к проверкам умения Концентрации (только для использования псионики) во время боя (защищаясь, борясь и т.п).
- 3. Самоконтроль:** пси-воин получает +2 к проверкам умений Самогипноза и Знания псионики и шаг в профессионализме в одном из них.
- 7. Касание оружием:** после *сосредоточения*¹ пси-воин может передать пси-силу, требующую касания, через удар оружием.

¹Сосредоточение есть проверка умения Концентрации с -20, при которой псионик концентрирует свои внутренние резервы, не тратя ПСП. Подобная проверка может быть осуществлена только при наличии хотя бы одной ПСП.

Ур	Ат	ПСП	Спасброски			Способности
1	+0	0	+0	+1	+2	псионика, боевая псионика
2	+1	1	+1	+1	+3	
3	+2	3	+1	+2	+3	самоконтроль
4	+3	5	+2	+2	+4	псионика 2 ур
5	+3	7	+2	+2	+4	доступ к навыкам
6	+4	11	+3	+3	+5	
7	+5	15	+3	+3	+5	касание оружием, псионика 3 ур
8	+6	19	+4	+3	+6	
9	+6	23	+4	+4	+6	доступ к навыкам
10	+7	27	+5	+4	+7	псионика 4 ур
11	+8	35	+5	+4	+7	закрытый разум
12	+9	43	+6	+5	+8	
13	+9	51	+6	+5	+8	хиты за навыки, псионика 5 ур
14	+10	59	+7	+5	+9	
15	+11	67	+7	+6	+9	пси-удар
16	+12	79	+8	+6	+10	псионика 6 ур
17	+12	91	+8	+6	+10	доступ к навыкам
18	+13	103	+9	+7	+11	
19	+14	115	+9	+7	+11	навык
20	+15	127	+10	+7	+12	

Таблица 2: Пси-воин

11. **Закрытый разум:** +2 к спасброскам от псионики.
15. **Пси-удар:** после *сосредоточения* удар обычным оружием пси-воина наносит дополнительные 2d6 хитов псионического урона.
19. **Дополнительный навык:** из числа псионических (можно уровень шаблона).

Дополнительные способности пси-воина:

- с 5 можно брать навыки создания простых пси-вещей (камней, кристаллов) и пси-оружия.
- с 9 можно брать навыки создания средних по сложности пси-вещей (доруе, татуировок).
- с 13 пси-воин получает 2 хита за каждый пси-навык, что у него уже есть или что появится у него в будущем.
- с 17 можно брать навыки создания сложных пси-вещей (корон).

3.3 Служитель церкви Единственного Света

Служитель церкви Единственного Света в момент посвящения должен иметь Мудрость не меньше 9, и может продвигаться только до уровня, равного его значению Харизмы.

Атака: как у магов (+ур/2)

Хиты: d6

Спасброски: на Реакцию: +0/3, на Волю: +2/2, на Стойкость: +1/2.

Оружие: только простое ударное, без специализации. В церкви вообще не поощряется использование оружия.

Броня: никакой, даже шлема, но можно небольшой щит.

Сферы: нормальный доступ: Воздух, Добро, Лечение, Общество, Свет, Созидание; частичный доступ (все заклинания считаются на уровень выше): Закон, Общение, Полёт, Прорицания.

Основные способности по уровням:

1. **Уважение:** служитель получает +2 к броскам на реакцию просто за счёт репутации церкви. **Благоволение свыше:** модификатор Харизмы прибавляется ко всем спасброскам). **Изгнание нежити:** число попыток в день равно модификатору Харизмы. **Пацифизм:** за каждые 20 хитов, напрямую снятых с врагов, служитель списывает с себя 1 нелетальный хит. За физическое уничтожение врагов он получает в два раза меньше опыта.
3. **Обнаружение зла и нежити:** способность работает как заклинание *обнаружение нежити*, но срабатывает и на прочих антикириндейских существ. Не чаще одного раза в 10 минут.
7. **Успокаивающая речь:** занимает три полных раунда и даёт повод друзьям кинуть ещё раз спасбросок от страха, а врагам — на реакцию. Броски получают +2.
11. **Иммунитет:** к обычным болезням (простуде, кори, свинке, СПИДу, но не ликантропии или гниению мумии).
15. **Метание положительной энергии:** служитель может инициировать канал на Положительный Энергетический Предел и перекачивать оттуда небольшое количество энергии. Появившийся сгусток может метаться как камень из пращи (только голыми руками), при расчёте попадания не учитываются доспехи (только магические плюсы и всякие наручи защиты и пр). Экстремально положительные существа (ки-рины, шеду, ламмасу, аазимоны, добрые драконы) от попадания восстанавливают 3d6 хитов, все прочие столько же снимают и делают спасбросок на Реакцию или слепнут на 2d6 раундов. Ярко отрицательные существа (нежить, демоны, дьяволы, злые драконы) получают двойные повреждения и делают второй спасбросок на Реакцию же или парализованы на 1d8 раундов. Способность работает модификатор Харизмы раз в день.
19. **Вызов воздушного элементала:** раз в неделю после выполненного ритуала к служителю является большой элементал и выполняет одно распоряжение, причем находится в мире смертных не более часа. Если элементал был убит, то перед следующим вызовом служитель должен

Ур	Ат	Спасброски			Способности
1	+0	+0	+2	+1	благоволение свыше, изгнание нежити, пацифизм, уважение
2	+1	+0	+3	+2	
3	+1	+1	+3	+2	обнаружение зла и нежити
4	+2	+1	+4	+3	
5	+2	+1	+4	+3	доступ к навыкам анти-нежити
6	+3	+2	+5	+4	
7	+3	+2	+5	+4	успокаивающая речь
8	+4	+2	+6	+5	
9	+4	+3	+6	+5	последователи
10	+5	+3	+7	+6	
11	+5	+3	+7	+6	иммунитет к обычным болезням
12	+6	+4	+8	+7	
13	+6	+4	+8	+7	лечение верующих
14	+7	+4	+9	+8	
15	+7	+5	+9	+8	метание положительной энергии
16	+8	+5	+10	+9	
17	+8	+5	+10	+9	возврат с того света
18	+9	+6	+11	+10	
19	+9	+6	+11	+10	вызов воздушного элемента
20	+10	+6	+12	+11	

Таблица 3: Служитель церкви Единственного Света (*Кириндиус*)

осуществить долгий и дорогой ритуал (возможно, с последующим выполнением квеста).

Дополнительные способности служителя:

- с 5 может брать навыки анти-нежити (АН), усиливающие его изгоняющие способности.
- с 9 получает последователей. Последователи служителя церкви Единственного Света — люди, достаточно сильно верующие для того, чтобы сняться с места и следовать за праведником, но недостаточно, чтобы уйти в монастырь или посвятить себя изучению Света (стать служителями). Дальнейшая их судьба полностью зависит от служителя, они могут как разойтись по домам, разочаровавшись в Кириндиусе или, наоборот, не найдя себе применения, так и в массовом порядке уйти в монастырь или стать жрецами.
- с 13 на искренне верующих в Кириндиуса Не Ждущего Своего Часа лечащие заклинания жреца действуют по максимуму, на излишне противных его учению — по минимуму.
- с 17 при отрицательных хитах автоматически стабилизируется и просыпается через сутки с 1 хитом. При этом не требуется бросок на шок организма, но должны быть приняты меры против критических ран или яда (если они имели место), да и оставшиеся в живых враги могут добить. Вторично способность не активируется, пока служитель не восстановит *все* свои хиты.

4 Шаблоны

4.1 Лекарь

1. **Лечение без подготовки:** любое запомненное заклинание может быть «обменено» на лечение: $Nd8+M$ (до $+5N$) хитов, где N — уровень заклинания, принесённого в жертву, а M — уровень взявшего шаблон.
2. **Профессионал в лечении:** $+3$ к любому умению, которое относится к лечению (Лечение, Фитотерапия, Хирургия и т.п.), шаг в его профессионализме.
3. **Лечение болезней:** раз в день болезнь немагического происхождения может быть излечена простым прикосновением.
4. **Лечебное ухаживание:** за каждые 10 минут, пока *лекарь* ухаживает за больным, тот регенерирует 1 хит.
5. **Профессионал в лечении:** $+3$ к любому умению, которое относится к лечению (Лечение, Фитотерапия, Хирургия и т.п.), шаг в его профессионализме.
6. **Лечение ядов:** все яды у больного, за которого взялся *лекарь*, снижают на 1 категорию силы.
7. **Лечение магией:** при *лечении без подготовки* уровень принесённого в жертву заклинания считается выше на 1, а при использовании настоящих заклинаний излечения эффективный уровень считается на 1 выше.
8. **Профессионал в лечении:** $+3$ к любому умению, которое относится к лечению (Лечение, Фитотерапия, Хирургия и т.п.), шаг в его профессионализме.
9. **Лечебные прикосновения:** за каждую минуту, пока *лекарь* вплотную занимается больным (осматривает, оперирует, перевязывает, но не просто разговаривает, видит или думает), тот регенерирует 1 хит.

4.2 Миссионер

1. **Профессионал в проповедях:** $+3$ к умению на выбор: Дипломатии, Религиоведению, Блефу; шаг в его профессионализме.
2. **Речь свыше:** при произнесении небольшой речи во славу Кириндиуса *миссионер* преодолевает все языковые барьеры, говоря не разумом, но сердцем — его понимают абсолютно все разумные существа в области слышимости.
3. **Иммунитет:** к очарованию, гипнозу и одержанию (в тяжелых случаях, например, не позволяющих спасброска, он всё же делается, но с $+2$).

4. **Профессионал в проповедях:** +3 к умению на выбор: Дипломатии, Религиоведению, Блефу; шаг в его профессионализме.
5. **Устойчивость:** к иллюзиям и лжи, +2 к броскам против них.
6. **Гнев свыше:** *миссионер* может позволить себе выйти из себя, при этом все неверующие (с точки зрения Кириндиуса) делают спасбросок от *страха*.
7. **Профессионал в проповедях:** +3 к умению на выбор: Дипломатии, Религиоведению, Блефу; шаг в его профессионализме.
8. **Показательная магия:** в случае использования *миссионером* своей магии в показательных целях его уровень считается на 1 выше.

4.3 Пси-талант

1. +2 ПСП.
2. Ещё +3 ПСП.
3. Ещё +4 ПСП.
4. Ещё +5 ПСП.
5. Ещё +6 ПСП.
6. Ещё +7 ПСП.
7. Ещё +8 ПСП.
8. Ещё +9 ПСП.
9. Ещё +10 ПСП.

5 Псионика

5.1 Введение в псионику

5.1.1 Отличия от магии

- ◇ Псионические силы одного типа никогда не стыкуются между собой (три раза увеличить себя нельзя — требуется один рывок).
- ◇ Псионические силы (по крайней мере, большая их часть) позволяют докачку — влив в них больше ПСП, можно улучшить их эффект.
- ◇ Псионические силы никогда не требуют материальных компонентов и почти всегда требуют соматических.

- ◇ Псионика является тайным знанием, магия — наукой, пусть и сложной. Источник пси-сил лежит в самом псионике, а не в формулах — в частности, поэтому не бывает псионических свитков.
- ◇ Псионические силы не нужно подготавливать — раз поняты, они всегда в мозгу псионика. Если он в хорошей форме, он может использовать любую силу в любой подходящий момент, если он выдохся, ничто ему не поможет.
- ◇ Псионические силы открываются сами в медитации, тайна псионического знания открывается один раз. Или не открывается.

5.1.2 Общее с магией

- ◇ Многие псионические силы аналогичны по эффекту заклинаниям.
- ◇ Как псионика, так и магия, противостественны, хоть и по разным причинам: магия как наука методичного поиска дыр в системе мира, псионика как подлежащее уничтожению искусство Древних.
- ◇ Есть зоны, где псионические силы не работают (они могут не совпадать с зонами антимагии).
- ◇ Есть непсионические расы, равно как и немагические. Представители этих рас не могут становиться псиониками (магами).
- ◇ Псионики и маги используют одно и то же умение Концентрации.

5.1.3 Направления псионики

- ◇ **В** — псивосприимчивость (clairsentience), силы знания.
- ◇ **К** — психокинез (psychokinesis), силы движения, в т.ч. многие разрушительные.
- ◇ **М** — психометаболизм (psychometabolism), силы улучшения тела.
- ◇ **П** — психопортация (psychoportation), силы перемещения.
- ◇ **С** — психосозидание (metacreativity), силы создания.
- ◇ **Т** — телепатия (telepathy), силы чтения разума.

5.2 Силы пси-воина

5.2.1 Первый уровень

- ◇ **Биорегуляция (М)** — увеличивает *защиту* на 2. За каждые дополнительные 3 ПСП она увеличивается ещё на 1.

- ◇ **Бодрость (М)** — даёт дополнительные 5 хитов на 1 мин/ур или пока не снимут. За каждый дополнительный ПСП пси-воин может купить ещё 5 хитов.
- ◇ **Волчий укус (М)** — атака зубами снимает 1d8 хитов, 1 мин/ур.
- ◇ **Железный захват (М)** — +4 к броскам на захват и борьбу, 1 р/ур. За каждые дополнительные 2 ПСП премия увеличивается на +1.
- ◇ **Звериные когти (М)** — две атаки когтями снимают по 1d4 хита (плюс категория за каждые 2 ПСП).
- ◇ **Инерционная броня (К)** — почти невидимая (лишь легкое свечение) броня даёт +4 к *броне* без штрафов, 1 ч/ур. За каждые дополнительные 2 ПСП премия возрастает на +1.
- ◇ **Кошачье падение (П)** — снижает эффект от падения как при уменьшении дистанции на 3 м (ещё 3 м за каждый потраченный ПСП).
- ◇ **Метафизический коготь (М)** — уже имеющиеся природные или псионические атаки когтями, зубами, хвостами и т.п. работают как +1 1 мин/ур. За каждые дополнительные 8 ПСП очарование увеличивается на +1 (очевидно, до максимума +5). За дополнительные 4 ПСП длительность можно растянуть до 1 ч/ур.
- ◇ **Метафизическое оружие (С)** — уже имеющееся оружие работает как +1 (не суммируется с премией от шедевра или магии!) 1 мин/ур. За каждые дополнительные 8 ПСП очарование увеличивается на +1 (очевидно, до максимума +5). За дополнительные 4 ПСП длительность можно растянуть до 1 ч/ур.
- ◇ **Молот (М)** — удар кулаком снимает 1d8 хитов. За каждый дополнительный ПСП сила действует ещё раз.
- ◇ **Обнаружить псионику (В)** — активные силы, псионические вещи, существа и т.д. имеют особую ауру, которую (или след от которой) может видеть эта сила. За первый раунд пси-воин узнаёт о присутствии или отсутствии аур, во втором узнаёт их число и мощь самой сильной, далее в каждый раунд может концентрироваться на одной из аур и получать её расположение и мощь.
- ◇ **Отвлечь (Т)** — -4 к проверкам умений Слуха, Поиска, Обнаружения, Чувства правды, до 1 мин/ур (надо держать концентрацию).
- ◇ **Очистить разум (Т)** — +2 к спасброску на Волю на один раунд, плюс ещё +1 за каждые дополнительные 2 ПСП.
- ◇ **Плавуемость (П)** — позволяет плавать в любой жидкости (если это кислота, урон не снижается до нуля) 1 р/ур. Скорость движения от самой силы — 3, она может действовать отдельно или вместе с собственной скоростью пловца.

- ◇ **Посветить (К)** — глаза пси-воина начинают испускать конус света до 6 м длиной (вместе с *эльфийским взглядом* — до 12 м), 10 мин/ур.
- ◇ **Предвидение, наступательное (В)** — +2 к *урону*, 1 мин/ур. За каждые дополнительные 3 ПСП премия возрастает на +1.
- ◇ **Предчувствие, наступательное (В)** — +1 к *атаке*, 1 мин/ур. За каждые дополнительные 3 ПСП премия возрастает на +1.
- ◇ **Предчувствие, оборонительное (В)** — +1 к спасброскам и *защите*, 1 мин/ур. За каждые дополнительные 3 ПСП премия возрастает на +1.
- ◇ **Разрушающее прикосновение (П)** — следующее прикосновение снимает 1d6 хитов, плюс ещё 1d6 за каждый дополнительный ПСП.
- ◇ **Расширение (М)** — увеличивает все размеры тела вдвое (вес в восьмеро), давая +2 к Силе, -2 к Ловкости и -1 к *атаке* и *защите*, 1 р/ур (за дополнительные 2 ПСП — 1 мин/ур). За дополнительные 6 ПСП пси-воин увеличивается сразу на 2 размера.
- ◇ **Сжатие (М)** — уменьшает все размеры тела вдвое (вес в восьмеро), давая -2 к Силе, +2 к Ловкости и +1 к *атаке* и *защите*, 1 р/ур (за дополнительные 2 ПСП — 1 мин/ур). За дополнительные 6 ПСП пси-воин увеличивается сразу на 2 размера.
- ◇ **Синестет (М)** — изменяет способ восприятия информации (например, пси-воин может видеть звук или осязать свет). Последствия очевидны: так, оглушённый нюхающий звук будет «слышать», а чувствующий свет будет иммунен к атакам завораживающим взглядом.
- ◇ **Скользить (П)** — позволяет скользить по ровной поверхности (например, по земле в лесу) как по льду. Работает на пси-воине либо на одном другом существе либо на одном предмете весом не более 50 кг/ур.
- ◇ **Создать оружие (С)** — в руке появляется оружие, что держится раунд на уровень (стрелковое появляется с 3d6 снарядами). Оно светится слабой психопортацией, но не обладает особыми свойствами. За каждые дополнительные 8 ПСП оружие получает очарование +1 (очевидно, до максимума +5).
- ◇ **Скрыть мысли (Т)** — +4 к спасброску от сил или заклинаний, читающих мысли и -10 к чужим проверкам умения Чувство правды, 1 ч/ур.
- ◇ **Толстая кожа (М)** — +1 к *броню*, 10 мин/ур. За каждые дополнительные 3 ПСП премия возрастает на +1.

- ◇ **Топнуть (К)** — от удара ногой по земле происходит микроземлетрясение радиусом 6 м, от которого падают все, кто не кинул спасбросок на Реакцию. Упавшие также получают 1d4 хитов нелетального урона (плюс ещё 1d4 за каждый дополнительный ПСП).
- ◇ **Ускорение (М)** — скорость в этом раунде увеличивается вдвое.
- ◇ **Хамелеон (М)** — даёт +10 к проверкам умения Прятания.
- ◇ **Экран силы (К)** — невидимый диск даёт +4 к *защите*, 1 мин/ур. За каждые дополнительные 4 ПСП премия возрастает на +1.
- ◇ **Эльфийский взгляд (М)** — инфравидение, +2 к Поиску и Обнаружению, способность замечать секретные двери, 1 ч/ур.
- ◇ **Яд (М)** — уже имеющаяся природная или псионическая атака когтями, зубами, хвостами и т.п. становится слабо ядовитой: неудачно кинувшие спасбросок снижают Сложение на 2. За каждые дополнительные 3 ПСП урон Сложению увеличивается на 1. Сила активна до удара, но не больше 1 мин/ур.
- ◇ **Ядовитое оружие (С)** — уже имеющееся оружие становится слабо ядовитым: неудачно кинувшие спасбросок снижают Сложение на 2. За каждые дополнительные 3 ПСП урон Сложению увеличивается на 1. Сила активна до удара, но не больше 1 мин/ур.

Список таблиц

1	Монах ордена Белого Пера (<i>Кириндиус</i>)	12
2	Пси-воин	13
3	Служитель церкви Единственного Света (<i>Кириндиус</i>)	15