

Сальвеблюз

©*Radaghast Kary*

25 августа 2004 г. — under construction

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	6
2.1	Чем живут Боги	6
2.2	О воскресении и бессмертии	7
2.3	Свет: Кириндиус Парящий	8
2.3.1	Церковь Единственного Света	8
2.3.2	Орден Белого Пера	9
2.3.3	Орден Руки Держащей Мир	11
2.4	Основные святые	13
3	Бой	14
3.1	Объяснение правил боя	14
3.1.1	Полный список использованных терминов	15
3.2	Оружие и доспехи в цифрах	16
4	Классы	18
4.1	Монах ордена Белого Пера	19
4.2	Паладин	21
4.3	Профессионал	23
4.4	Пси-воин	25
4.5	Рыцарь ордена Жадного Пламени	27
4.6	Служитель церкви Единственного Света	28

5 Шаблоны	31
5.1 Берсерк	31
5.2 Лекарь	31
5.3 Миссионер	32
5.4 Пси-талант	32
5.5 Экзорцист	33
6 Псионика	33
6.1 Введение в псионику	33
6.1.1 Отличия от магии	33
6.1.2 Общее с магией	34
6.1.3 Направления псионики	34
6.1.4 Псионические классы	34
6.2 Силы пси-воина	34
6.2.1 Первый уровень	34

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 околоролевом 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 Корее.

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 Сальвеблوزه 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 Сальвеблوزه 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 Ларетан* в Сальвеблوزه 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 dwarфов, 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 социал-дарвинистической 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 древнейшие: 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 **Тайбриусу Пылающему Владыке**, точнее, со-

ставляют 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 Сальвеблوزه 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 имеет 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 Сальвеблюзе 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**).

Примечание: пантеон не был построен по строгому проекту, как рекомендуют авторы системы D&D или таких книг, как *Book of the Righteous* (чтобы для представителя каждого класса и мировоззрения был один конкретный патрон), я шёл путём более творческим и посему более насыщенным ошибками, натяжками и двусмысленностями. Ещё одно важное отличие данного пантеона от всех мною виденных чужих: в Сальвеблюзе **нет** покровителя магов — магия, как и псионика, в какой-то мере неприятна всем им без исключения.

2.1 Чем живут Боги

Каждое событие, действие, состояние, и т.п., незримо питает высшие сущности. Как именно происходит распределение, неизвестно и слишком сложно для смертного понимания. Например, в процессе *обучения* только часть получает **Кадмус**, покровитель знания, — доля **Кириндиуса** происходит из того, что акт обучения альтруистичен по природе своей, **Арчибалда** радует пробуждение талантов ученика и его рост, **Эврименида** — внимательность ученика и хорошо выполняемая работа учителя, и даже **Токэвилль** любит учебным планом и выставлением оценок не без удовлетворения. Однако же этого всего для божеств мало.

Высшие сущности 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 напрямую 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 обязана предстать перед ними снова. В момент возвращения души в мир разговор с **Неспящими Судьями** полностью забывается безвозвратно и от всего загробного периода остаются лишь тени воспоминаний.

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.13), 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, культами и орденами, а также превосходства **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 святиной, нахождением в неправедных руках и т.д.

Выполняемая роль. Первоочередная обязанность служителя церкви Единственного Света — лечение (см. Св.Стефан, стр.13). Вторая — миссионерство и проповедование (см. Св.Гелиеспий, стр.13), и лишь потом всё остальное.

Игромеханика. Служитель церкви Единственного Света, стр. 28. Лekarь, стр. 31. Миссионер, стр. 32. Экзорцист, стр. 33.

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 копьём, 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 отгороже-

но 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 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. 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. Они используются церковью Единственного Света в качестве храмовников (во всех смыслах).

Игромеханика. Монах ордена Белого Пера, стр. 19. Лекарь, стр. 31.

2.3.3 Орден Руки Держащей Мир

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

Взгляд на мир. Согласно легенде, орден Руки Держащей Мир, был основан Грохаханом Сияющим (см. Св.Грохахан, стр.13) Сияющим на заре **Эпохи Религий**. Сам Грохахан был рожден в семье потомственных священников, и три предыдущих поколения отговаривали его от карьеры воина, когда он по достижению взрослого возраста попытался покинуть дом. Он не ушел, оставшись дома воздавать хвалебны Кириндиусу, и через какое-то время задал ему прямой вопрос. Светлый патрон ответил так, что его могла слышать вся семья: «*Можешь идти, если покажешь себя достойно*». Родственники продолжили отговаривать Грохахана, но теперь все их аргументы сводились не к возможной неблагочестивости поступка, а к неуверенности в силах Грохахана. Он легко отмёл оставшиеся возражения и уехал из дому. Отсутствовал он десять лет, за которые совершил тысячу подвигов, в том числе победил нескольких Князей Нежити, оставшихся со **Смутных Времен**, с которыми не могли сладить жрецы Кириндиуса. Впоследствии он основал орден, посвятил в его рыцари небольшую армию восторженных поклонников, неотступно следующую за ним, и продолжил заниматься несением света в массы. Он обратил в свою веру огромное количество людей — при нём орден достиг небывалой мощи. Умер он в возрасте 96 лет, будучи уже причисленным к лику святых. После его смерти орден существенно усох, но жив и по сей день.

Орден Руки Держащей Мир, поклоняется **Кириндиусу Парящему**. Согласно их концепции, служение ордену двояко: во-первых, нужно показывать всем остальным личный пример несгибаемости, качества, доброты и справедливости, а во-вторых, по мере сил исправлять и искоренять в этом мире зло, неправду и несправедливость. Одни ставят первую задачу над второй, другие наоборот, но все они так или иначе добиваются уважения к своему высокому статусу. После смерти (вознесения) Св.Грохахана орден потерял титул воинского и перешёл в более светскую категорию: он стал включать множество различного рода художников, ремесленников и мастеров своего дела, которые посвящают дела свои сияющему патрону и благодаря ему же ведут их весьма успешно. Верхушка ордена — дворяне, как правило, занимаются утверждением его идеалов на поле брани (называют их *паладинами*).

Внешний вид. Паладины — волевые люди, последовательные в своих поступках, стойкие в своих убеждениях. Вся жизнь паладина проходит под знаком служения идеалу. Проходит не в келье в окружении таких же увлечённых, а в реальном мире, постоянно подкидывающем испытания верности выбранного жизненного пути. Поэтому правильные паладины всегда готовы отстаивать свои убеждения не только и не столько грубой силой, сколько полуфилософскими речами. Следование своему предназначению требует высокой силы воли и убеждённости в своей правоте, возможно, отсюда родилось мнение о фанатичности и догматизме рыцарей ордена.

Паладин — потенциальный лидер. Не потому, что имеет красивое ли-

цо, богато убраную лошадь, волевые скулы и большие кулаки (хотя все это иметь может), а просто потому, что человек умный и мудрый, имеет голову на плечах и твердые убеждения. Он не из тех, кто легко поддаётся ментальной обработке и запугиванию. Если в группе паладина уже есть лидер, то это не означает ни того, что паладин будет плясать под его дудку, ни того, что он немедленно бросится отстаивать свою монополию. Просто он (паладин) всегда способен отстаивать своё особое мнение и, в случае необходимости, навязать его другим.

Истинный паладин умеет вести себя в свете, вежлив и обходителен, его везде с радостью принимают ко двору — где ещё найдешь такое счастье: благородный рыцарь, всегда готовый тонко и красиво рассказать о собственных подвигах! Тем не менее, понятно, что в некоторых странах паладин может не соглашаться с политикой главы государства, в таком случае он не подчиняется этому королю, а, возможно, совсем наоборот: возглавит войну против него.

Смерть для паладина предпочтительней бесчестья, он всегда держит данное слово. В бою он выбирает самого сильного противника и открыто бросает ему вызов — вы редко встретите паладина, рутинно рубящего десятки обступивших его кобольдов, если где-то поблизости есть Тёмный Генерал (Главный Гад?), виновный во всех грехах. Он всегда будет стараться проявлять милосердие, подчас ставя себя под удар. Любой член ордена (а паладин и подавно) всегда в ответе за своих вассалов и никогда не бросит их на произвол судьбы. Он никогда не проявляет враждебность и в бой вступает несколько неохотно, сожалея об отсутствии других путей решения конфликта. Существует легенда о величайшем паладине Фаубарде Мирном (см. Св. Фаубард, стр. 13), который жил триста лет и за все это время ни разу не обнажил меча.

Посвящённый ордена никогда не хранит богатства без цели и действия: ни в виде денег, ни в виде магических предметов. Паладин не может иметь более одного комплекта доспехов (включая щит и шлем), пары видов оружия (стрелы и болты не учитываются) и нескольких других необходимых магических предметов. Что касается денег, то он может хранить некоторую сумму для удовлетворения своих скромных потребностей, платы приверженцам, наёмникам и на строительство небольшого замка или укрепления. Излишки приверженцы ордена обычно жертвуют церкви или тратят в иных достойных случаях (раздают бедным, выкупают заложников). У ордена нет центра, где хранились бы их сбережения, вместо этого каждый хотя бы десятую часть полученных подарков и захваченных сокровищ отдаёт в ближайший храм или монастырь. Относительно цены покупаемых вещей — она не должна быть ни слишком высока, ни слишком низка. Уважающий себя мастер не может ходить в рваном тряпье, но и золотой кирасой он вряд ли добьётся нужного ему эффекта.

Святой символ. Орден не жреческий и не монашеский, посему в особом символе как проводнике энергии патрона не нуждается. Однако, символом ордена считается открытая ладонь — её рисуют на щитах паладины и на дверях и вывесках делионы.

Выполняемая роль. Любой давший клятву в ордене Руки Держащей Мир — поборник веры, хорошо знающий её основы и достаточно разбирающийся в тонкостях. Он никогда не вмешивается во внутрицерковные распри, вызванные толкованием того или иного изречения святого. Конечно, он не будет терпеть *проповедника* другой веры, агрессивно забивающего своими еретическими идеями головы потенциальных праведников. Простым приверженцам других культов нечего бояться, если они, конечно, не режут девственниц на видном месте.

У оступившегося паладина (или запятнавшего себя делиона) только три пути: искупить свою вину (с помощью жрецов Кириндиуса высокого ранга); отречься от титула рыцаря ордена Руки Держащей Мир и удалиться с глаз видевших его падение, таким образом частично искупив вину; либо скрыть сам факт падения, что обычно приводит к завладению им силами тьмы — так появляются рыцари смерти. Светлый рыцарь, не являющийся таковым, но продолжающий провозглашать себя оным, иссушает свою душу и ослабляет волю — вот достойный плод, готовый упасть в лапы тьмы.

Игромеханика. Паладин, стр. 21. Профессионал, стр. 23. Экзорцист, стр. 33.

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.Грохахан. Согласно легенде, Св.Грохахан Сияющий основал орден Руки, Держащей Мир — сначала как воинственный орден избранных, которых благословляли жрецы Кириндиуса. Был величайшим воином своего времени, одержал силою Света множество побед, вознёсся при жизни в возрасте 96 лет и пару раз возвращался в мир смертных после того.

Св.Гэзумус. Согласно легенде, Св.Гэзумус Наказавший был **Младшим Божеством**, решившимся выйти из-под контроля Старших и наказавшим 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.

Св.Фаубард. Согласно легенде, Св.Фаубард Мирный был идеальным паладином (рыцарем ордена Руки Держащей Мир и дворянином), триста

лет не извлекавшим меча из ножен. Он был настолько праведен, что даже в свои триста лет ничуть не состарился и Кириндиусу пришлось взять его к себе живым.

3 Бой

3.1 Объяснение правил боя

Бой — это последовательность *действий* всех участников. Каждое действие происходит в какой-то момент времени, порядковый номер которого от начала боя называется *инициативой*. Переход от одного действия к другому занимает $1d10$ *сегментов* плюс скорость действия (минимум один сегмент; два разных одновременных действия от одного существа невозможны). Действие может быть *простое* (сотворение магического заклинания, активация псионической силы, прыжок, перемещение, удар) или сложное, в последнем случае являясь *серией* простых действий (несколько ударов мастера, метамагически объединённые заклинания). Внутри серии действия отделены только своими скоростями, без бросков кубика.

Уже заявленное, но ещё не свершившееся действие называется *текущим*, оно может быть прервано в любой момент по желанию персонажа или враждебными действиями других персонажей. При этом момент прерывания действия считается окончанием действия и кидается бросок перехода к следующему действию (при этом творимое заклинание у магов пропадает даром). Времени в одном сегменте крайне мало; десять сегментов иногда называются *раундом*, а сто составляют одну минуту. Действия происходят одно за другим, в порядке посегментного увеличения инициативы (в рамках одного сегмента одновременно), до конца сцены, после чего счёт ведётся просто на минуты или часы (что удобней Мастеру).

Перемещение определяется скоростью самого персонажа, например, у среднего человека без груза она равна 75 — за сегмент он сможет *пройти* 0,75 м. Не стоит забывать, что перемещение в большинстве случаев является отдельным действием.

Если персонажу довелось провести атаку в ближнем бою, кидается $1d20$ плюс его *атака* минус *защита* его противника. Атака *прошла*, если результат больше 10. В этом случае определяются повреждения как основной бросок *урона* плюс увеличивающие его поправки минус *броня* противника. Если результат положительный, противник снижает свои *хиты* на это число, иначе всё остаётся без изменений. Кстати о хитах — пока они положительны, считается, что персонаж может действовать нормально (имеющимися конечностями). Хиты между нулём и —Сложением означает, что персонаж умирает — каждый раунд он теряет ещё по хиту, за каждое действие также снимается хит. Состояние его может быть *стабилизировано* — самостоятельно с помощью навыков либо при помощи медицины. В таком случае любое активное действие опять-таки выбивает его в умирающее состояние. Когда хиты достигают значения отрицательного Сложения пер-

Знание техники	Отдать (X)	Получить
Без навыка	2 или 4	X/2
Один навык	от 1 до 4	X
Два навыка	от 1 до 7	X+1
Три навыка	от 1 до 10	X+2

Таблица 1: Техники переноса: улучшение

Могучий удар	атака → урон
Прорыв	атака → защита
Фехтование	урон → защита
Расписывание	урон → атака
Боевое мастерство	защита → атака
Выпад	защита → урон

Таблица 2: Техники переноса: названия

сонажа, он умирает. О воскресении см. стр. 7.

Если атака прошла и результат броска атаки больше 20, произошло *критическое попадание*, наносящее двойной урон (или имеющее особый эффект — решается Мастером в соответствии с типом оружия). Если атака не прошла и результат броска атаки меньше 0, произошёл *критический промах*, плачевный результат которого определяется Мастером исходя из обстоятельств (самопоражение, поражение союзника, застревание оружия).

Рано или поздно любой персонаж захочет перенести несколько пунктов *атаки* на *защиту* или наоборот. Атакующая техника переноса называется *прорыв*, её объясню подробнее. Она позволяет любому снять до 4 пунктов с защиты и добавить половину этого значения к атаке (например, **За–2, Ат+1**). Один навык, потраченный на эту технику, позволяет прибавлять к атаке ровно столько, сколько отнято от защиты (например, **За–3, Ат+3**). Второй навык на технику увеличивает максимальное количество перенесённых пунктов до 7 и добавляет 1 к добавляемым пунктам (например, **За–5, Ат+6**). Третий и последний дозволённый навык на технику прорыва устанавливает предел в 10 и даёт 2 бесплатных пункта (например, **За–10, Ат+12**). Кому непонятно — смотреть Таблицу 1.

Защитная техника, обратная данной, называется *боевым мастерством* (Таблица 2). Атаку или защиту также можно увеличить в ущерб повреждениям (техники *расписывания* и *фехтования* соответственно), либо же пожертвовать ради урона атакой (*могучий удар*) или защиты (*выпад*).

3.1.1 Полный список использованных терминов

- ◇ **Бой** — последовательность действий всех участников.
- ◇ **Действие** — элемент боя, может быть простым действием или серией. Отделяется от соседних действий броском инициативы.
- ◇ **Серия** — несколько действий, объединённых в одно и разделённых

между собой только скоростями. Объединение, как правило, проистекает из навыков.

- ◇ **Текущее действие персонажа** — заявленное, но ещё не произошедшее.
- ◇ **Скорость персонажа** — число, определяющее расстояние, проходимое за сегмент.
- ◇ **Инициатива** — пронумерованные *сегменты* — моменты времени, определяющие очерёдность действий. Раньше действуют персонажи с меньшей инициативой.
- ◇ **Раунд** — 10 пунктов инициативы. 10 раундов составляют минуту.
- ◇ **Бросок атаки** — 1d20 плюс *атака* персонажа минус *защита* его врага.
- ◇ **Атака** — число, определяющее точность ударов персонажа, чем больше, тем лучше. Улучшается ростом в уровнях, воинскими навыками и магией, уменьшается неблагоприятными обстоятельствами.
- ◇ **Защита** — число, определяющее вероятность ухода из-под атаки противника. Улучшается высокой Ловкостью, финтами и магией.
- ◇ **Бросок повреждений** — урон минус броня, делается в случае прошедшей атаки.
- ◇ **Урон** — кости, кидаемые для определения вреда от одной атаки. Урон зависит от выбранного оружия, Силы воина, его навыков, магии.
- ◇ **Броня** — мера того, насколько сильные удары персонаж выдерживает без реального вреда. Зависит от доспеха, магии, щита.
- ◇ **Хиты** — мера живучести персонажа, показатель того, сколько ударов он может выдержать до смерти. Если хиты положительны, персонаж действует нормально (хотя может быть ранен), если достигают нуля, он ранен смертельно и начинает терять их без посторонней помощи, когда хиты становятся ниже отрицательного Сложения, персонаж умирает.
- ◇ **Прошедшая атака** — бросок которой с учётом атаки и защиты превысил 10. Удачная атака (кидается урон).
- ◇ **Критическое попадание** — если бросок атаки с учётом атаки и защиты превысил 20. Очень удачная атака (кидается двойной урон).
- ◇ **Критический промах** — если бросок атаки с учётом атаки и защиты оказался менее 0. Очень неудачная атака (пагубные последствия для атакующего).

3.2 Оружие и доспехи в цифрах

Сначала о размерах¹: оружие может быть коротким, средним и длинным. Боевая часть *короткого* оружия должна «проходить под локтем», а общая длина быть с руку владельца или менее (e.g. кинжал); *средний* размер — это уже по пояс (e.g. секира); *длинный* — в рост владельца или немного

¹Эта секция в значительной части базируется на статье Маккавити [Классификация оружия по ЧХОНМЁ](#), хоть и развивает заложенные в ней идеи по-своему.

Сокращение	Объяснение
P (ierce)	колошечное вдоль движения оружия
P' (-"-)	колошечное-пробивающее по круговой
C (ut)	рубящее-колошечное
S (lash)	рубящее-режущее или режущее-распарывающее
H (ew)	рубящее-раскалывающее
B (ludgeon)	дробящее-оглушающее, хлещущее

Таблица 3: Оружие: типы наносимого вреда

поболее (e.g. копьё). Также *сверхкороткое* оружие применяется на кулачной дистанции (e.g. кастет), а неповоротливое *сверхдлинное* (e.g. пика) может быть длиной в два, три и более ростов. Кстати, термин «средний» в данном контексте употребляется по отношению к человеку и его росту.

Тип наносимого оружием вреда может быть колющим (два подвида для, скажем, чекана и копья), рубящим (три подвида для прямого меча, сабли и топора) и дробящим либо хлещущим (а вот здесь подвида нет), согласно Таблице 3. Объём вреда определяется *категорией* (Таблица 4). Далее следует собственно классификация оружия Сальвеблюза, в которую при желании можно уложить любое доселе неведомое средство убийства. Указывается кроме названия и очень краткое описание скорости (унифицированную), урон (как тип, так и объём), а также особые свойства, если таковые есть. Объём вреда уменьшается на категорию для оружия меньшего размера, увеличивается на категорию для полутораручного хвата, на две для двуручного, и на две за каждую категорию размера владельца. За классификацией следуют примеры.

Простое оружие (4). **Дубина:** самое простое оружие, скорость 4, урон В3, специалисту можно без штрафов использовать аналогичные по форме и весу предметы (ножки от стульев, трости и т.п.). **Булава:** дубина с утяжелённой боевой частью, скорость 4, урон В4, +1 по полужёстким доспехам. **Молот:** булава с более вытянутой боевой частью, скорость 4, урон В5, +1 по жёстким доспехам. **Чекан:** острый молот, скорость 4, урон Р'3, +1 по жёстким доспехам.

Топорообразное (2). **Топор:** булава с лезвием на боевой части, скорость 3, урон Н5. **Серп:** кама, боевая часть в форме ножа, скорость 4, урон С4 по голой коже или Р'3 по доспехам, +1 к зацепу.

Гибкое и сегментированное (3). **Цеп:** две гибко соединённые палки, скорость 5, урон В4, +1 против щита и парирования. **Кистень:** гирька на короткой цепи или ремне, скорость 6, урон В5, +1 против парирования, возможность выполнения захлёста руки или оружия. **Бич:** плётка, скорость 6, урон В4 (3 при отсутствии гирьки на конце), большие возможности для

0	1d1
1	1d2
2	1d3
3	1d4
4	1d6
5	1d8
6	1d10
7	1d12
8	3d4
9	2d8
10	4d4
11	3d6
12	2d10+1
13	2d12
14	3d8
15	4d6
16	3d10-1
17	3d10
18	4d8
19	3d12
20	2d20
21	5d8

Таблица 4:
Оружие: объём
вреда в
категориях

захлёста, «длинный» бич (каттим) получает +1 к захлёсту.

Древковое колющее (3). **Копьё:** длинное древко с наконечником колющего типа, отбалансированное для полуторного хвата, скорость 4, урон P5, среднего размера может метаться. **Вилы:** два или три равнозначных наконечника, скорость 4, урон P5, можно выполнять специфический захват. **Протазан:** широкий длинный наконечник, скорость 5, урон P5 (C5 с -2 к атаке), не метается.

Древковое сложное (5). **Тесак-копье:** простейшее древковое: бердыш или да-дао, скорость 6, урон S6. **Сабля-копье:** лёгкий вариант того же, скорость 6, урон C5 или P5, можно выставлять против ураганно нападающих для двойного вреда. **Косарь:** выгнут и заточен по внутреннему краю, скорость 6, урон S5, +2 к зацепу. **Топор-копье:** классическая алебарда, скорость 6, урон H5 или P5, +1 по жёстким и полужёстким доспехам. **Чекан-копье:** узкая алебарда вроде клевца гэ, скорость 6, урон P4 или P'4, +2 по жёстким и полужёстким доспехам.

Клинковое (4). **Прямое:** кортик, гладиус или клеймор, скорость 4, урон C5 или P5 (против больших существ только P5). **Тяжёлое:** тесак, палаш или фальшион, скорость 5, урон S5 (большие варианты H5), +1 к парированию. **Колющее:** стилет, шпага или эсток, скорость 4, урон P4 (рубящий удар B4), +1 по полужёстким доспехам. **Кривое:** нож, сабля или катана, скорость 3, урон S4, +1 по мягким доспехам.

Рассмотрим три примера. В качестве первого оружия возьмём простой **шестопёр**. Это явно простое/булава среднего размера, оружие пехотинца под *полуторный* хват. Итого скорость 4, урон 1d8 типа B, +1 к атаке против полужёстких доспехов. Второй пример более сложен — **фламберг** (большой двуручный меч с волнистым лезвием). Это клинковое/прямое, но длинного размера под двуручный хват и дополнительной категорией вреда из-за формы лезвия, поэтому скорость 5, урон 3d4 типа C (или P против существ размера больше L). Третий пример совсем сложен — это **коса** огромного размера, которой пользовались (и пользуются?) одноглазые великаны в бою против людей. Великан шести метров роста (размер H), оружие для него длинного размера и двуручного хвата. По строению и манере использования оно походит на топорообразное/серп (группу, которую обычно занимает одинокая кама мелкого размера!). Итого получается скорость 7 и урон 4d4 типа C (доспехи людей для серпа такого размера не препона, поэтому про P' умолчим), выхватывающая одним ударом вокруг великана полосу в два метра шириной. Неплохо.

4 Классы

Что включает в себя описание класса: конечно, условия для его представителей, начиная от минимальных значений их показателей и кончая внешним видом и этикой поведения. Основные вещи вроде спасбросков, атак и особых способностей сведены в прилагающуюся таблицу, однако для тех, кто любит читать всё подряд, можно и пояснить: первая цифра в спасбросках

Уровень	Хиты	Навыки	Показатели	Способности
1	X+C	✓		основная
2	1dX+X+ 2C	✓		
3	2dX+X+ 3C		✓	основная
4	3dX+X+ 4C	✓		
5	4dX+X+ 5C			второстепенная
6	5dX+X+ 6C	✓	✓	
7	6dX+X+ 7C			основная
8	7dX+X+ 8C	✓		
9	8dX+X+ 9C		✓	второстепенная
10	9dX+X+10C	✓		
11	10dX+X+11C			основная
12	11dX+X+12C	✓	✓	
13	12dX+X+13C			второстепенная
14	13dX+X+14C	✓		
15	14dX+X+15C		✓	основная
16	15dX+X+16C	✓		
17	16dX+X+17C			второстепенная
18	17dX+X+18C	✓	✓	
19	18dX+X+19C			основная
20	19dX+X+20C	✓		

Таблица 5: Способности класса

означает начальную премию, вторая — делимое уровней, на которых она увеличивается на 1. Так, +0/2 будет в таблице выглядеть как 0, 1, 1, 2, 2, 3, 3, ..., а из +3/3 получится 3, 3, 4, 4, 4, 5, 5, 5, ... Шифр приведён для расчёта эпических (внетабличных) уровней.

Оружие и броня указаны используемые по умолчанию (те, на которые не надо тратить навыки Владения оружием и Ношения брони), навыками можно набрать любой набор (хотя, конечно, чересчур воинственный жрец может лишиться покровительства своего чересчур мирного патрона). Указанные умения получают два шага профессионализма (их можно прокачивать до +2*(ур+1)), все прочие (кроме запретных) — один (до ур+1). Количество пунктов умений за уровень указано без учёта Интеллекта и расы, а на первом уровне число пунктов в четыре раза выше.

На 1, 3, 7, 11, 15 и 19 уровнях приходят основные способности, на 5, 9, 13 и 17 — второстепенные (иногда даже просто разрешения). Всё, ничего более сложного не предвидится. На первом и каждом чётном уровне приходят навыки, на каждом третьем можно поднять себе один показатель (подробнее в Таблице 5).

4.1 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.

Умения и навыки: рекомендованные: Боевые рефлексy, Геральдика, Деревообработка, Знание истории, Лечение, Отбивание стрел, Палеография, Поэзия, Прыжки, Расшифровка, Религиоведение, Ремесло оружейника, Уклонение, Хирургия; запрещённые: маскировочные, изменяющие и блефующие умения, навыки на нестандартное оружие; количество пунктов умений за уровень: 4.

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 одного (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 50.
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.

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 6: Монах ордена Белого Пера (*Кириндис*)

- с 9 воронку можно применять против двух рядом стоящих врагов с одно-ручным оружием.
- с 13 можно по согласованию с начальством основать свой монастырь.
- с 17 можно летать два раза в день (если способность уже улучшалась на-выками, то добавляется ещё один раз).

4.2 Паладин

Паладин должен быть человеком и иметь минимальные показатели Силы 12, Мудрости 13 и Харизмы 17.

Атака: как у воинов (+ур)

Хиты: d10

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

Оружие: любое воинское оружие, включая кавалерийское.

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

Умения и навыки: рекомендованные: Верховая езда, Геральдика, Дипломатия, Дрессировка, Знание истории, Концентрация, Лечение, Музыка, Поэзия, Чувство правды, поощряются умения профессий; запрещённые: «нечестные» умения (Подделка, Блеф, Взлом); количество пунктов умений за уровень: 2.

Основные способности по уровням:

1. **Аура защиты:** паладин окружен аурой защиты радиусом 3 м. В этой области все тёмные существа получают штраф -1 к атаке вне зависи-

мости от их действий. Существа, попавшие в эту область, легко узнают ее источник, даже в том случае, когда паладин маскируется. **Святой удар:** особый удар, повреждающий тёмных существ: к атаке прибавляется поправка Харизмы, а к урону — уровень паладина (последнее не сбрасывается, если под удар попало светлое существо), раз в день плюс ещё раз за каждые 5 уровней полных. **Стойкость паладина:** +2 к спасброскам от очарования и усыпления.

3. Простое **наложение рук** излечивает произведение уровня на поправку Харизмы хитов, раз в день. Силу можно делить на несколько «сеансов» и использовать для повреждения нежити (энергия Света!). **Благоволение свыше:** поправка Харизмы прибавляется ко всем спасброскам.
7. **Иммунитет:** ко всем болезням (гриппу, СПИДу, ликантропии, гниению мумии и прочим). **Изгнание нежити:** число попыток в день равно поправке Харизмы. **Жреческая магия:** паладин может использовать заклинания от Кириндиуса.
11. **Снятие болезни:** паладин может избавить одно существо от одной обычной болезни (не проклятия!) раз в неделю (число раз увеличивается каждые два уровня дальше).
15. **Иммунитет:** к любому страху (в т.ч. магическому) и давящим эманациям — действует и на боевого коня, а стоящие рядом получают +4 к броскам морали. **Стойкость паладина:** +2 к спасброскам от псионики.
19. Дополнительный **навык**, достойный паладина (можно уровень шаблона).

Дополнительные способности паладина:

- с 5 паладину даётся Кириндиусом особый скакун (обычно — тяжёлая боевая лошадь, но возможно и особые случаи вроде грифонов или серебряных драконов, далее используется термин *боевой конь*). Раз в день за целый раунд паладин может вызвать его из владений Кириндиуса (открыть индивидуальный портал), и он является в мир смертных на 2 ч/ур (может быть отпущен раньше в любой момент). Позже паладин может навсегда отпустить своего боевого коня (по старости или по заслугам) и взять себе другого или отказаться от услуг совсем. Сила Кириндиуса такова, что каждый раз боевой конь является в полных хитах вне зависимости от того, как его помяли в прошлый раз. Вещи (седло, сумки и т.п.) также остаются на месте. В случае смерти боевой конь мгновенно исчезает, оставляя хозяину все бывшие на нём вещи, и паладин должен носить месячный траур (он получает -1 к атаке и урону, не набирает опыт, совершает ежедневные ритуалы) перед тем, как попросит у патрона другого коня. Получая новые уровни, паладин также увеличивает мощь своего коня (будет отдельная таблица, пока что ???).
- с 9 паладин становится заметной фигурой, при его появлении в людном месте взгляды присутствующих обращаются к нему. Если он не пред-

Ур	Ат	Спасброски			Заклинания				Способности
		Р	В	С	1	2	3	4	
1	+1	+1	+0	+2					аура защиты, святой удар, стойкость
2	+2	+1	+1	+3					
3	+3	+2	+1	+3					наложение рук, благоволение свыше
4	+4	+2	+2	+4					
5	+5	+2	+2	+4					су 2
6	+6	+3	+3	+5					
7	+7	+3	+3	+5	1				иммунитет, изгнание нежити
8	+8	+3	+4	+6	2				
9	+9	+4	+4	+6	3				
10	+10	+4	+5	+7	3	1			су 3
11	+11	+4	+5	+7	3	2			снятие болезни
12	+12	+5	+6	+8	3	3			
13	+13	+5	+6	+8	3	3	1		доспех, сб 2
14	+14	+5	+7	+9	3	3	2		
15	+15	+6	+7	+9	4	4	2		иммунитет, сп, су 4, сб 3
16	+16	+6	+8	+10	4	4	2	1	
17	+17	+6	+8	+10	5	4	3	1	светлость, сб 4
18	+18	+7	+9	+11	5	4	3	2	
19	+19	+7	+9	+11	6	4	3	3	сб 5
20	+20	+7	+10	+12	6	5	4	2	су 5

Таблица 7: Паладин (*Кириндиус*)

- принимает конспиративных шагов, на следующий же день после прибытия в большой город он получает приглашения в благородные дома.
- с 13 доспех, носимый паладином, приобретает особые качества: он медленно очищается от грязи, пыли, ржавчины, царапин, потертостей, мелких вмятин и т.п. Например, после покупки лат и месячного в них путешествия они становятся блестящи и светлы.
- с 17 он настолько светел, что получает повреждения от нечистой воды (аналогичны повреждениям нежити святой водой).

4.3 Профессионал

Профессионал должен иметь достаточно высокий показатель, являющийся для него первичным. Не имеет ограничений по расе.

Атака: как у жрецов (+ур*2/3)

Хиты: d8

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

Оружие: только простое без специализации, плюс, возможно, доступное от умений.

Броня: лёгкая, доспешнику-профессионалу — любая, щитоделу — любой щит.

Умения и навыки: рекомендованные: Регионоведение, умения своей профессии и смежные с ними; запрещённые: умения из совсем другой профессии; количество пунктов умений за уровень: 6.

Основные способности по уровням:

1. **Уважение:** профессионал в знающих кругах пользуется высокой репутацией. В том случае, если профессионал хочет некий эффект, соответствующий своему статусу (охрану, сопровождение, приём у местного дворянина), делается бросок $1d20$ +уровень +поправка Харизмы, сложность определяется Мастером. **Растущая квалификация:** при совершении рутинной работы профессионал может «взять 10», и к этому прибавится ещё +1 за каждые 2 полных уровня. Рост имеет и обратный эффект — за каждые 40 пунктов, потраченные на умения, связанные с одним показателем, профессионал может поднять этот самый показатель на +1. **Шедевры:** как только профессионал выкинул критический успех на проверке умения, он создал шедевр.
3. **Знание профессии:** в том случае, когда профессионал должен бросать тест профилирующего умения не для создания чего-то, а для ответа на вопрос (в т.ч. при осмотре чужой вещи), бросок автоматически считается равным 20.
7. **Разовая магия:** профессионал может наполнять предметы магией, почти как алхимик. Так, повар может делать зелья первой категории мощи с небольшим сроком годности; оружейник — сковать меч, что первые пару раз бьёт как плюсовой, а дальше — как просто шедевр; ювелир — собрать замък, заклинивающий ровно через три использования, и т.д.
11. **Растущий профессионализм:** в «своих» умениях профессионал получает по шагу профессионализма каждый уровень.
15. **Вплетание магии:** профессионал может создавать магические предметы в рамках своей профессии, но принцип их действия должен быть максимально естественным. Так, оружейник может выковать топор, действующий как +3 при обороне родного города; художник может написать картину, в которую можно шагнуть и оказаться на изображённом на ней лугу; каменщик может сконструировать ворота, открывающиеся от командного слова, и т.д.
19. **Верх мастерства:** +2 ко всем профилирующим умениям.

Дополнительные способности профессионала:

- с 5 получает учеников (подмастерьев), чьё количество очень разнится и зависит от местности и прочих обстоятельств.
- с 9 может выбрать ещё одно умение того же базового показателя и увеличить его профессионализм.
- с 13 профессионал с навыком создания предметов может участвовать в процедуре создания таковых как главный, если найдёт мага для собственно наложения заклинаний (или изловчится использовать другой предмет). Сила предметов — примерно как у мага восьмью уровнями ниже.
- с 17 +2 к некоторым спасброскам (тип определяется Мастером в соответствии с профессией: кузнецу — от огня, ювелиру — от ослепления,

Ур	Ат	Спасброски			Способности
1	+0	+3	+1	+2	уважение, шедевры
2	+1	+3	+1	+2	растущая квалификация +1
3	+2	+4	+2	+3	знание профессии
4	+3	+4	+2	+3	рк +2
5	+3	+4	+2	+3	ученики
6	+4	+5	+3	+4	рк +3
7	+5	+5	+3	+4	разовая магия
8	+6	+5	+3	+4	рк +4
9	+6	+6	+4	+5	профессионализм
10	+7	+6	+4	+5	рк +5
11	+8	+6	+4	+5	растущий профессионализм
12	+9	+7	+5	+6	рп, рк +6
13	+9	+7	+5	+6	создание предметов, рп
14	+10	+7	+5	+6	рп, рк +7
15	+11	+8	+6	+7	вплетание магии, рп
16	+12	+8	+6	+7	рп, рк +8
17	+12	+8	+6	+7	спасброски, рп
18	+13	+9	+7	+8	рп, рк +9
19	+14	+9	+7	+8	верх мастерства, рп
20	+15	+9	+7	+8	рп, рк +10

Таблица 8: Профессионал

повару — от ядов, и т.п).

4.4 Пси-воин

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

Атака: как у жрецов (+ур*2/3)

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.

Умения и навыки: рекомендованные: Верховая езда, Знание псионики, Концентрация, Обнаружение, Поиск, Прыжки, Самогипноз, любые умения профессий; запрещённые: умения и навыки, относящиеся к магии; количество пунктов умений за уровень: 2.

Основные способности по уровням:

1. **Псионика:** пси-воин получает ПСП согласно таблице 9, плюс дополнительно поправка Мудрости, помноженная 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 поправки Мудрости и от

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 9: Пси-воин

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*² пси-воин может передать пси-силу, требующую касания, через удар оружием.
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 (дорье, 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).

²Сосредоточение 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.

4.5 Рыцарь ордена Жадного Пламени

Рыцарь ордена Жадного Пламени должен иметь все телесные показатели (Силу, Ловкость и Сложение) не менее 10 и иметь искру в душе.

Атака: как у воинов (+ур)

Хиты: d12

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

Оружие: любое воинское полутораручное или двуручное, со склонностью к мечам и топорам.

Броня: хорошо и серьёзно выглядящая, не сильно ограничивающая движения: хауберк, кольчуга, латы на заказ, кираса, чешуйчатый доспех и пр., никаких волшебных роб защиты или вонючих недовыделанных шкур (лучше уж голым походить, пока нет денег на хауберк).

Умения и навыки: рекомендованные: Боевые рефлексы, Бой вслепую, Выхватывание оружия с ударом, Могучий удар, Оглушение, Разоружение, Рассечение, Щель в броне; запрещённые: Владение щитом, Запугивание, Скрывание, Блеф, Финт; количество пунктов умений за уровень: 2.

Основные способности по уровням:

1. Раз в день рыцарь может впадать в **ярость** и становиться берсерком (+4 к Силе и Сложению, +2 к спасброскам на Волю) на количество раундов, равное 3+модификатор Сложения (уже повышенного) или меньше. Защита понижается на -2. После выхода из этого состояния делается бросок на шок организма (по обычному Сложению) и в случае провала его Сила и Ловкость понижаются на 2, пока он не отдохнёт столько же раундов, сколько был берсерком. В состоянии ярости рыцарь не может делать то, что требует большой концентрации (читать, внятно беседовать, открывать дверь ключом и т.д), в состоянии отходняка не может бегать и стремительно атаковать. **Смертельные удары:** рыцарь бесплатно получает один навык *смертельного удара* с каждой специализацией. **Иммунитет:** к обычному и тёмному огню.
3. **Правило по «ручности» оружия** действует для рыцаря на ступеньку слабее: двуручное оружие он считает полутораручным, а полутораручное — одноручным. Таким образом, он может держать двуручное оружие в одной руке или полутораручное в неосновной руке. Вред высчитывается как обычно (то есть как будто хват соблюден).
7. **Неокружаемость:** для всех боевых ситуаций фланги рыцаря считаются так же, как пространство перед ним для всех, кто меньше, чем на 4 уровня или HD круче него. Дополнительная **атака** на этом уровне и далее дополнительные атаки как у воина (ещё на 13 и 18).
11. **Стойкость огня:** рыцарь легко переносит лёгкие повреждения — его *броня* увеличивается на 1 на этом уровне и на каждых следующих трёх. Светлое оружие игнорирует эту поправку.
15. **Пылающая воля:** рыцарь получает дополнительные +4 к спасброскам на Волю и +2 к броскам на **шок организма**.

Ур	Ат	Спасброски			Способности
1	+1	+1	+0	+2	ярость, иммунитет, смертельные удары
2	+2	+2	+0	+2	
3	+3	+2	+1	+3	правило ручности
4	+4	+3	+1	+3	
5	+5	+3	+1	+3	специализация, настороженность
6	+6	+4	+2	+4	
7	+7	+4	+2	+4	неокружаемость, атака
8	+8	+5	+2	+4	
9	+9	+5	+3	+5	бдительность
10	+10	+6	+3	+5	
11	+11	+6	+3	+5	стойкость огня +1
12	+12	+7	+4	+6	
13	+13	+7	+4	+6	специализация, атака
14	+14	+8	+4	+6	со +2
15	+15	+8	+9	+7	пылающая воля
16	+16	+9	+9	+7	
17	+17	+9	+9	+7	сверхскорость, со +2
18	+18	+10	+10	+8	атака
19	+19	+10	+10	+8	фактор скорости
20	+20	+11	+10	+8	со +4

Таблица 10: Рыцарь ордена Жадного Пламени (*Тайберкус*)

19. **Фактор скорости** оружия не учитывается, рыцарь атакует как естественным оружием.

Дополнительные способности рыцаря:

- с 5 можно специализацию до эксперта. Кроме того, рыцарь больше никогда не теряет плюсы от Ловкости (даже если его застать врасплох) к защите. Связанный или парализованный рыцарь, очевидно, их теряет.
- с 9 рыцарь улучшает защиту от неожиданных атак и ловушек на +2.
- с 13 можно специализацию до мастера.
- с 17 скорость рыцаря увеличивается на 50, если он в удобном доспехе и не сильно загружен.

4.6 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.

Умения и навыки: рекомендованные: Геральдика, Дипломатия, Лечение, Парамедицина, Религиоведение (три шага), Хирургия; запрещённые: обманные умения, навыки на нестандартное оружие; количество пунктов умений за уровень: 2.

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:** поправка Харизмы прибавляется ко всем спасброскам. **Изгнание нежити:** число попыток в день равно поправке 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 поправку Харизмы раз в день.
19. **Вызов воздушного элементаля:** 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 осуществить долгий и дорогой ритуал (возможно, с последующим выполнением квеста).

Дополнительные способности служителя:

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 11: Служитель церкви Единственного Света (*Кириндиус*)

- 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 отрицательный 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 активизируется, пока служитель не восстановит *все* свои хиты.

5 Шаблоны

5.1 Берсерк

Этот шаблон подходит для любого, у кого есть способность входить в боевую ярость и кто хочет эту способность всячески развивать.

1. **Разрушитель:** в состоянии боевой ярости берсерк получает +8 к броскам на разрушение неживых вещей (при ломании, выбивании и т.п).
2. **Чаще:** боевая ярость дополнительно 2 раза в день к имеющимся.
3. **Круче:** дополнительные +2 к Силе и Сложению и +1 к спасброскам на Волю в ярости.
4. **Дольше:** дополнительные 5 раундов ярости.
5. **Чаще:** боевая ярость дополнительно 2 раза в день к имеющимся.
6. **Круче:** дополнительные +2 к Силе и Сложению и +1 к спасброскам на Волю в ярости.
7. **Мгновенно:** вход в состояние боевой ярости больше не отнимает ни времени, ни даже действия.
8. **Чаще:** боевая ярость дополнительно 2 раза в день к имеющимся.
9. **Круче:** дополнительные +2 к Силе и Сложению и +1 к спасброскам на Волю в ярости.

5.2 Лекарь

Лекарь — это служитель, как правило, **Кириндиуса** (хотя не запрещаются и другие патроны), посвятивший себя излечению других. Все его способности, как обычные, так и магические, направлены на избавление от ран и болезней. Кому бы он ни поклонялся, он находится у **Кириндиуса** (как покровителя лечения) в большой чести.

10. **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.
11. **Профессионал в лечении:** +3 к любому умению, которое относится к лечению (Лечение, Фитотерапия, Хирургия и т.п.), шаг в его профессионализме.
12. **Лечение болезней:** раз в день болезнь немагического происхождения может быть излечена простым прикосновением.
13. **Лечебное ухаживание:** за каждые 10 минут, пока *лекарь* ухаживает за больным, тот регенерирует 1 хит.
14. **Профессионал в лечении:** +3 к любому умению, которое относится к лечению (Лечение, Фитотерапия, Хирургия и т.п.), шаг в его профессионализме.
15. **Лечение ядов:** все яды у больного, за которого взялся *лекарь*, снижают на 1 категорию силы.
16. **Лечение магией:** при *лечении без подготовки* уровень принесённого в жертву заклинания считается выше на 1, а при использовании на-

стоящих заклинаний излечения эффективный уровень считается на 1 выше.

17. **Профессионал в лечении:** +3 к любому умению, которое относится к лечению (Лечение, Фитотерапия, Хирургия и т.п.), шаг в его профессионализме.
18. **Лечебные прикосновения:** за каждую минуту, пока *лекарь* вплотную занимается больным (осматривает, оперирует, перевязывает, но не просто разговаривает, видит или думает), тот регенерирует 1 хит.

5.3 Миссионер

Представители этого шаблона — миссионеры и проповедники, духовники, посланные вышестоящими священниками церкви Единственного Света с целью вящего распространения этого самого единственного света. Шаблон доступен любому классу, истово посвящённому **Кириндиусу**, хоть и в очень специфичных обстоятельствах.

19. **Профессионал в проповедях:** +3 к умению на выбор: Дипломатии, Религиоведению, Блефу; шаг в его профессионализме.
20. **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.
21. **Иммунитет:** к очарованию, гипнозу и одержанию (в тяжелых случаях, например, не позволяющих спасброска, он всё же делается, но с +2).
22. **Профессионал в проповедях:** +3 к умению на выбор: Дипломатии, Религиоведению, Блефу; шаг в его профессионализме.
23. **Устойчивость:** к иллюзиям и лжи, +2 к броскам против них.
24. **Гнев свыше:** *миссионер* может позволить себе выйти из себя, при этом все неверующие (с точки зрения Кириндиуса) делают спасбросок от *страха*.
25. **Профессионал в проповедях:** +3 к умению на выбор: Дипломатии, Религиоведению, Блефу; шаг в его профессионализме.
26. **Показательная магия:** в случае использования *миссионером* своей магии в показательных целях его уровень считается на 1 выше.

5.4 Пси-талант

Шаблон для псиоников всех сортов, которым катастрофически не хватает ПСП. Может быть с лёгкостью продолжен для эпических псиоников (каждый следующий уровень шаблона даёт на 1 больше ПСП, чем предыдущий).

27. +2 ПСП.
28. Ещё +3 ПСП.
29. Ещё +4 ПСП.

- 30. Ещё +5 ПСП.
- 31. Ещё +6 ПСП.
- 32. Ещё +7 ПСП.
- 33. Ещё +8 ПСП.
- 34. Ещё +9 ПСП.
- 35. Ещё +10 ПСП.

5.5 Экзорцист

Это священники либо представители светлых рыцарских орденов, выбравшие для себя путь уничтожения зла, причём не только бесов и нежити.

- 36. **Обнаружение зла:** можно, сконцентрировавшись один раунд, обнаружить ближайший источник тёмных сил (не далее чем в 20 м).
- 37. **Полный и непробиваемый иммунитет:** к *одержанию*.
- 38. **Изгнание:** дополнительные 2 раза в день, если такой способности ещё нет (например, у низкоуровневого паладина), она даётся.
- 39. **Профессионал в опознании:** +3 к умению на выбор, относящемуся к опознанию типов тёмных существ (от Знания нежити до Религиоведения); шаг в его профессионализме.
- 40. **Чувствительность ко злу:** можно чувствовать сильные эманации издалека и определять примерное местонахождение сильных источников зла: Гнезд, личей, темных алтарей, порталов на Баатор или в Бездну и т.п. *Обнаружение зла* работает в два раза дальше.
- 41. **Развеивание тьмы:** с помощью сильнейшей концентрации воли раз в день экзорцист может произвести эффект развеивания на одну тёмную чару или один предмет (без автоматического успеха, уровеньный бросок нужен!).
- 42. **Автоматическое изгнание:** при первой встрече с нежитью (или иным изгоняемым типом существ) бросок на изгнание делается автоматически без траты попытки.

6 Псионика

6.1 Введение в псионику

6.1.1 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.
- ◇ Псионика не требует времени на сотворение (и лишь изредка — хоть сколько-нибудь сложных движений), магия требует его всегда.
- ◇ Псионические силы раскрываются сами в медитации, их нельзя выучить или переписать. Тайна псионического знания открывается один раз. Или не открывается.

6.1.2 Общее с магией

- ◇ Многие псионические силы аналогичны по эффекту заклинаниям.
- ◇ Как псионика, так и магия, противоестественны, 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 антимэгии).
- ◇ 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.

6.1.3 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.

6.1.4 Псионические классы

«Чистые» псионики: пока нет.

Воинственные псионики: пси-воин, стр. 25.

6.2 Силы пси-воина

6.2.1 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.
- ◇ **Плавучесть (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 ввосемьмеро), 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 ввосемьмеро), 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 нохающий 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 3д6 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 *броне*, 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	Техники переноса: улучшение	15
2	Техники переноса: названия	15
3	Оружие: типы наносимого вреда	17
4	Оружие: объём вреда в категориях	17
5	Способности класса	19
6	Монах ордена Белого Пера (<i>Кириндиус</i>)	21
7	Паладин (<i>Кириндиус</i>)	23
8	Профессионал	25
9	Пси-воин	26
10	Рыцарь ордена Жадного Пламени (<i>Тайбериус</i>)	28
11	Служитель церкви Единственного Света (<i>Кириндиус</i>)	30