

Сальвеблюз

© *Radaghast Kary*

18 сентября 2004 г. — under construction

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

Содержание

1	Обзор Сальвеблюза	3
1.1	География и немного истории	3
1.2	Нелюди	4
2	Пантеон Сальвеблюза	6
2.1	Чем живут Боги	7
2.2	О воскресении и бессмертии	8
2.3	Свет: Кириндиус Парящий	9
2.3.1	Церковь Единственного Света	9
2.3.2	Орден Белого Пера	10
2.3.3	Орден Руки Держащей Мир	12
2.4	Тьма: Годдард Изменяющий	14
2.4.1	Чёрные монахи	14
2.5	Тьма: Тайбериус Пылающий Владыка	15
2.5.1	Орден Жадного Пламени	15
2.6	Основные святые	17
2.6.1	Избранные	17
2.6.2	Светлые герои	17
3	Базовая игромеханика	18
3.1	Данные о персонаже	18
3.2	Боевые правила	23
3.2.1	Полный список использованных терминов	26
3.3	Снаряжение	27
3.3.1	Оружие	27
3.3.2	Доспехи	29
3.3.3	Необычные вещи	29

4	Классы	31
4.1	Алхимик	32
4.2	Искажатель	33
4.3	Маг	35
4.4	Маг-судья	37
4.5	Монах ордена Белого Пера	39
4.6	Паладин	42
4.7	Профессионал	44
4.8	Пси-воин	45
4.9	Рыцарь ордена Жадного Пламени	46
4.10	Служитель церкви Единственного Света	48
4.11	Чёрный монах	51
5	Шаблоны	53
5.1	Берсерк	53
5.2	Дикий псионик	53
5.3	Игнофаг	54
5.4	Знаток псионики	55
5.5	Лекарь	55
5.6	Миссионер	56
5.7	Пси-талант	57
5.8	Экзорцист	57
6	Навыки	58
6.1	Воинам	58
6.2	Псионикам	58
6.3	Ярость	59
6.4	Магам и алхимикам	59
7	Магия	60
7.1	Классы	60
7.1.1	Школы магии	60
7.1.2	Алхимия	64
7.2	Тонкости	65
7.2.1	Использование волшебного предмета	65
7.2.2	Концентрация	65
7.2.3	Опознание	65
7.2.4	Уровни мощи магических вещей	65
7.3	Заклинания	66
7.3.1	Спонтанная алхимия	66
8	Псионика	70
8.1	Введение в псионику	70
8.1.1	Отличия от магии	70
8.1.2	Общее с магией	71
8.1.3	Направления псионики	71

8.1.4	Псионические классы	71
8.1.5	Сосредоточение	72
8.2	Силы псионика	72
8.2.1	Первый круг	72
8.2.2	Второй круг	72
8.2.3	Четвёртый круг	73
8.2.4	Пятый круг	73
8.2.5	Восьмой круг	73
8.2.6	Девятый круг	73
8.3	Силы пси-воина	73
8.3.1	Первый круг	73

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 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 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 разнообразных идей и заимствований.

1.2 Нелюди

Как же обстоит дело в Сальвеблюзе с нелюдьми? 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 **Арванайт**, 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 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 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 **Тайберису 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. Самые могучие дьяволы — **шайтаны** (*pit fiends*), затем идут раухоны, гелугоны, корнугоны и прочие.

Демоны, созданные Дамэклизом 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 игральное 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, воруящие 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 Сальвеблюзе (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* — называ-

ют **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**).

В мире царит преимущественно политеизм, то есть почитается пантеон в целом и лишь во вторую очередь личность самого божества в рамках пантеона. Служители церквей, монахи и рыцари орденов, адепты культов и подобные им эксплуатируют определённую концепцию (*действия, состояния* или *пути*, как было объяснено выше), связывая её неразрывно с именем своего патрона. Это не мешает им, тем не менее, частенько восхвалять и его «конкурентов» и даже обращаться к ним с различными просьбами. Подобное же отношение, даже, возможно, ещё более упрощённое, имеет место среди обывателей.

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 Сальвеблуде **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, **Арчибальда** 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, во что 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 ис-

ключения: 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 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 его почитатели 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.Гезумус, стр.18), 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 во всех ситуациях и делая жизнь в целом светлее. В рамках второй задачи они также путешествуют по миру в качестве миссионеров, проповедают правильность догматов и разъясняя особо одарённым непонятные места святых манускриптов.

Служитель никогда не будет сдавать свои позиции, касающиеся превосходства егши церкви над прочими церквями, культурами 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 святыней, нахождением в несправедных руках и т. д.

Выполняемая роль. Первоочередная обязанность служителя церкви Единственного Света — лечение (см. Св.Стефан, стр.18). Вторая — миссионерство и проповедование (см. Св.Гелиеспий, стр.17), и лишь потом всё остальное.

Игромеханика. Служитель церкви Единственного Света, стр. 48. Лekarь, стр. 55. Миссионер, стр. 56. Экзорцист, стр. 57.

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 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. 39. Лекарь, стр. 55.

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.18) 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, склоняется **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 поддается 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 бросают 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.18), 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 добьется 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 длионы.

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 длиона) 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. 42. Профессионал, стр. 44. Экзорцист, стр. 57.

2.4 Тьма: Годдард Изменяющий

Годдард является покровителем любого изменения: и благотворного, и разрушительного, а чаще — совмещённого. Он утверждает, что всякая вещь находится и должна находиться в состоянии изменения и потому любая статичность противоестественна и мертва. В этом с ним согласны три различных культа.

Годдарда его почитатели называют *Изменяющим* или *Неединым*. **Тенью Годдарда** многие называют большую полосу изменений (реформы, революции, новые правила и законы).

2.4.1 Чёрные монахи

(изменения, перемены, измены)

Взгляд на мир. Каждая вещь не прекращает своего изменения с момента сотворения и до уничтожения мельчайших её частиц, которые изменяются до такой степени, что вещь перестаёт быть собой. Ни в одну реку нельзя войти дважды. Времена меняются, мы меняемся с ними, меняется и сам Годдард, оставаясь всё тем же.

Чёрное монашество было всегда, как говорил самый известный чёрный монах Хеома Неуловимый, но никогда не было тем, чем оно является в данный момент. Говорил он это неоднократно, из чего можно сделать вывод, что только в течение его жизни оно не раз менялось. Ничто чёрные монахи не ценят так, как потребность в изменениях: они одеваются каждый день по-разному, легко меняют походку, место жительства, друзей, врагов, рацион и профессию.

Внешний вид. Чёрный монах постоянно играет какую-то роль, только роли постоянно меняются. Он может представиться бородатым столичным архимагом одному, через час жаловаться другому, как мало в наши дни может заработать слепой музыкант, а вечером завораживать завсегда-таев местного бара рассказами о том, как он своими руками ловил в болотах Бенедикта крокодилов по просьбе короля Бигби и потерял при этом ногу.

Поведение чёрного монаха может казаться окружающим очень странным и подчас чересчур хаотическим: они и действительно большие любители и в воздухе поудить, и в море поохотиться, но часто имеют свою цель, столь поздно разгадываемую.

Святой символ. Странно было бы предполагать наличие у чёрных монахов единого стандарта на святые символы, не так ли? Однако, сам святой символ у каждого монаха непременно имеется, хоть его форма и вид и меняется ежемесячно.

Выполняемая роль. Многие не любят чёрных монахов и ненавидят их именно за то, чем те гордятся больше всего: за любовь к переменам. Придворным бывает сложно понять, что смысл кровавого народного переворота только в том, что добрый король засиделся на троне; город должен был быть предан огню из-за того уже, что купцы его процветали, а судьи не имели забот; крестьяне не соглашались с тем, что виновником извержения спавшего триста лет вулкана был вовсе не проезжий чёрный монах, а их, крестьян, заведённый в хозяйстве порядок. Тем не менее, это так — у чёрных монахов нюх на потенциальные изменения (в том числе и пагубные), но они сами играют всего лишь роль катализаторов. Из ничего чёрный монах не может извлечь катастрофу, он просто вытягивает на поверхность запрятанное глубоко. Может, за это и не любят.

Игромеханика. Чёрный монах, стр. 51.

2.5 Тьма: Тайбериус Пылающий Владыка

Тайбериус — покровитель огня, причём самого разного: огня согревающего и огня обжигающего, огня голодного и огня очищающего, огня тлеющего и пламенеющего, жадного и вечного.

Тайбериуса его почитатели называют *Пылающим*, *Жарким Духом*, *Тем Кто в Ярости*, *Тёмным Императором* или *Властелином*. Встречаются и другие похожие эпитеты, варьирующиеся от одной ветви ордена к другой. **Искрами Тайбериуса** многие называют извержения вулканов и подобные им огненные катастрофы.

2.5.1 Орден Жадного Пламени

(огонь, неутолимый голод, вызов, преодоление, соревнование, доблесть)

Взгляд на мир. Орден Жадного Пламени — это объединение жестоких воинов, посвятивших свои помыслы и деяния Тайбериусу. Они жестоки, беспощадны и полны гнева, хотя лишь в редких случаях выбирают себе в противники слабых, недостойных.

Поведение рыцаря ордена Жадного Пламени подчас попадает где-то между поведением рядового гопника и рядового манчкина. Тем не менее, он, как правило, честнее и храбрее обоих. Такие слова как «отступление» или «взятие пленных» неизвестны рыцарю этого ордена, зато очень хорошо известно понятие «хорошей битвы», имеющее почти священное значение. Убивать крестьян, загородивших дорогу, или не убивать — это каждый волен решать по-своему, и это не оказывает большого влияния на течение жизненного распорядка. Но не ответить на вызов или даже просто упустить шанс лишний раз проверить себя на прочность — это вещи невозможные и непростительные. Рыцарь ордена Жадного Пламени постоянно доказывает самому себе, что он если не самый великий воин, то по крайней мере намеревается им стать. И главное на этом пути — отнюдь не количество побитых врагов, и даже не их качество, хотя это тоже важный момент, а поведение рыцаря и его готовность с блеском ответить на любой вызов в любой момент.

Но не стоит видеть в рыцарях эдаких варваров с дубинами, которые нарываюся на всё, что движется. Нет, нарываюся они только на то, за что можно получить экспу, и делают всё, чтобы победить (включая использования «подлых» приёмов или ядов). Но рыцарь не будет кричать о том, какой он великий, потрясая мечём — если он захочет, чтобы вы об этом узнали, он просто отрубит голову тому, кто стоял рядом с вами. Рыцарь ордена Жадного Пламени может позволить себе в середине поединка вдруг повернуться и уйти, чтобы никогда больше не встретить своего противника — он не испугался, нет, он просто понял, что тот не представляет для него серьёзного и достойного оппонента.

Кроме того, члены ордена очень любят устраивать пожары. Также считается хорошим тоном сжигать трупы поверженных врагов (трактуются как жертвенный огонь вне зависимости от места разведения).

Рыцари ордена Жадного Пламени — все до одного убеждённые трезвенники, но не по религиозным соображениям. Просто пьяный рыцарь не в состоянии контролировать свою боевую ярость.

Внешний вид. Хороший пример рыцаря ордена Жадного Пламени можно увидеть в первой серии фильма *Властелин Колец* в лице Арагорна в сцене ранения Фродо (если оторвать от контекста). Для тех, кто не смотрел фильм: в одной руке клеймор, в другой факел, на всех кидается. Настоящие саяны в первых сериях DVZ также с поправкой на отсутствие оружия и отсутствие подчас огненного компонента очень подходят по философии и поведению.

Процедура инициации рыцаря происходит следующим образом: после определённого ритуала он становится перед большим чаном с горючим маслом, оно поджигается и он окунает в него руки и торс. Если он удовлетворяет требованиям Тайберуса, вместо тяжёлых ожогов получает особые волшебные татуировки, дарующие ему устойчивость к огню. Форма и расположение татуировок индивидуальны. Волосы на голове у рыцарей ордена Жадного Пламени перестают расти с того же момента, а возвращение волосяного покрова трактуется как первый признак отсутствия благоволения

патрона.

Выполняемая роль. «*В ком есть пламя — сам сгорает, в ком нет искры — сожжён будет*». Это любимая поговорка рыцарей этого ордена. Лишь тот, кто смело встречает все неприятности, щедро раздаваемые судьбою, способен управлять ею, все прочие же довольствуются случайными подачками. Вся жизнь рыцаря — его борьба за право «сгореть самому»...

Игромеханика. Рыцарь ордена Жадного Пламени, стр. 47. Игнофаг, стр. 54. Берсерк, стр. 53

2.6 Основные святые

2.6.1 Избранные

Практически у каждого Старшего Божества есть в Сальвеблوزه свои *избранные*. В игромеханических терминах это персонажи, потратившие один или несколько навыков на особый шаблон, не дающийся без особых заслуг перед Старшим. Внутри мира всё проще (или сложнее?): избранный не просто действует в рамках определённых своим патроном принципов (как, например, жрецы), а качественно лучше, чем другие, понимает его и делает во многих случаях именно то, что от него ожидают.

Для большинства желающих добраться до 10 уровня шаблона избранного (а это абсолютно максимальный уровень) это так и остаётся мечтой, хотя многие из них и получают уровень-другой. До конца доходят действительно единицы.

Чем больше уровень шаблона избранного, тем лучше для персонажа работает легендарное оружие (см. стр. 30).

Термин «избранный» не стоит путать с термином «святой»: первый означает любимчика, благодетельствованного при жизни; второй — прославившегося своими прижизненными достижениями и не расставшегося после смерти с душой. Однако, избранный может стать святым, а святой может иметь уровень-другой избранного.

2.6.2 Светлые герои

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 Абракасасом Демонологом.

Св.Грегор. Согласно легенде, Св.Грегор Заступник — самый любимый в народе святой и самым скорый на подмогу. Активно проповедуя, он не достиг таких результатов, как Гелиеспий, но число тех, кому он помог, намного превышало число искренне благодарных последнему. Говорят, что когда к уже старому Грегору снизошёл пресветлый архонт с сообщением о продолжении жизни в качестве святого, тот воскликнул: «Какое счастье! Теперь я смогу по-настоящему помочь всем страждущим!» Праздник

в честь Грегора устраивается два раза в год, а его внешний вид (доброе полноватое улыбающееся лицо, благообразно коротко стриженная седая борода и лысина в форме нимба) считается каноническим для служителя церкви Единственного Света.

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 покаравшим смертного за злое деяние, не советуясь с другими. К его счастью, после этого Старшие его поддержали.

Св.Корентин. Согласно легенде, Св.Корентин Атаман был главным в банде из пяти могучих разбойников, долгое время губивших людей на дорогах Алого Королевства. После внезапного раскаяния ушёл в монастырь и там служил Кириндиусу и людям.

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 Базовая игромеханика

3.1 Данные о персонаже

Игромеханически персонаж практически полностью описывается шестью *показателями, уровнем*, боевыми характеристиками (хитами, атакой, защитой, бронёй, уроном, числом атак), сверхъестественными регулярными способностями (магией или псионикой), *спасбросками, умениями* и набором опциональных особых атак и свойств. Боевые характеристики во всей своей многочисленности смещены в следующий раздел, об остальном ниже по порядку.

Показателей шесть штук. Они определяют общую генетическую картину: насколько способным к тому или сему персонажу повезло родиться. Показатели медленно растут со временем или быстро снижаются в экстре-

Значение	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Поправка	-5	-4	-4	-3	-3	-2	-2	-1	-1	0	0	+1	+1
Подъём, кг	1.5	4	4.5	6	8	10	12	13.5	15	17	19	22	25
14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
+2	+2	+3	+3	+4	+4	+5	+5	+6	+6	+7	+7	+8	+8
30	32	35	40	50	60	70	80	90	100	110	120	140	160
28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	
+9	+9	+10	+10	+11	+11	+12	+12	+13	+13	+14	+14	+15	+15
180	200	240	280	320	360	420	480	550	625	725	850	1000	

Таблица 1: Поправки от показателей

мальных ситуациях. *Сила* определяет физическую мощь персонажа, способность поднимать тяжести или ломать вещи. *Ловкость* означает точность, скорость и грацию, способность попадать в мишень, уклоняться от чего-нибудь или вышивать на пяльцах. *Сложение* показывает стойкость и выносливость, способность сопротивляться ранам, ядам и болезням. *Интеллект* демонстрирует ум персонажа, его способность воспринимать действительность, планировать свои действия или решать задачи. *Мудрость* позволяет ориентироваться там, где разум отказывает: в загадках, религиозных вопросах, определяя также интуицию и память. *Харизма* — это нечто, что отделяет человека от толпы: личностная мощь, сила воли персонажа, уверенность, ранг и авторитет, способность успешно общаться с другими. Показатели названы обычными словами, поэтому во избежание путаницы мы будем писать их с большой буквы.

Иногда говорят о классах, ориентированных на какой-то показатель — это означает лишь, что этот показатель чуть более важен для представителей такого класса, а не что все остальные для них бесполезны. Сила требуется воинам и всем тем, кто хочет наносить большой урон в ближнем бою и носить в рюкзаке десятки килограмм. Ловкость нужна ворами, снайперам и хирургам, Сложение — тем, кто хочет быть крепким и здоровым и выживать там, где иные мрут. Интеллект важен для всех, поскольку влияет на скорость получения умений, но ещё он считается важным для научной магии, поэтому им чрезвычайно дорожат волшебники. В противовес ему, Мудрость влияет на жреческую магию и потому необходима священникам и монахам. Харизма тем важнее, чем больше персонаж общается с другими: без неё не могут прожить проповедники, заклинатели духов и демонологи. Влияние показателей чаще всего заключается в прибавлении их *поправок* к тому или иному броску. Поправки унифицированы и представлены в Таблице 1. Сила используется ещё и для определения грузоподъёмности — эти числа включены в ту же таблицу.

Часто мерой могущества персонажа является *уровень*. В самом начале жизненного пути он равен единице (у некоторых совсем слабых рас половине¹) и растёт с получением *опыта* (см. ниже). Уровень в районе 5 —

¹HD монстров я также именую «уровнем».

Уровень	Воины	Полководцы	Математики	Психологи
1	крестьянин	офицер	студент	
2–5	рыцарь	генерал	преподаватель	
6–10	д'Артаньян	О.Кромвель	Б.Паскаль	???
11–15	Ланселот Озёрный	А.В.Суворов	Пифагор	???
16–20	Илья Муромец	Сун Цзы	Евклид	???
21+	Микула Селянинович	Оромэ	Абраккас	Соломон

Таблица всё ещё находится в состоянии разработки.

Таблица 2: Примеры уровневых персонажей из «реальной» жизни

это уже профессионал своего дела: закалённый в сотнях боёв ветеран, профессор университета, главный инженер проекта, капитан судна. Уровень под 10 и более — великий мастер: гениальный полководец, основатель нового направления в науке, адмирал непобедимого флота, воин, которому нет равных (ну, или почти нет). Уровень 15 — это ближе к легендам, чем к реальной жизни, а 20 — чистый герой легенды. Как правило, этим так или иначе путь закачивается, уровни 20–30 — это уже не миф, а эпос, а дальше и слов нет. Очень приблизительные примеры приведены в Таблице 2.

Опыт называется дробный уровень: когда движение уже есть, а цифра уровня вроде ещё та же. Начисляется и учитывается исключительно Мастером.

В Сальвеблуде есть три типа регулярных сверхъестественных способностей с источником силы соответственно в себе, в другом и в законах мира. Начнём с конца.

Магия есть наука о том, как добиваться особых эффектов обычными, казалось бы, жестами и словами. Наука эта не нова и была известна ещё Древним, в данный момент довольно редка. Маги консолидируются возле Университетов, где готовят молодых на смену себе. Пускают в Университеты далеко не всех, да и не все поступившие демонстрируют достаточные для развития способности. Итого: магов мало, волшебных вещей, ими изготовленных, также мало (куда меньше, чем в обычном D&Dшном мире). Изготовлением вещей занимаются большей частью *алхимики* (механические маги).

Магия священников (т.н. *жреческая магия*) предоставляет божественному патрону возможность решать, какие силы должны быть в руках использующего её. Они не пытаются понять все магические конструкции, подчас слепо веря судьбу своему покровителю. С заклинаниями у них строже: если маг может при желании (и его подкреплении средствами) разработать заклинание с любым эффектом, то все заклинания жрецов разбиты на *сферы*, и каждый орден, культ или церковь получает доступ к своему набору сфер.

Псионика — последний тип, в котором у обладателя имеется некий дар, который он развивает длительными тренировками. Более подробно об отличиях псионики от магии можно прочесть на странице 70 и далее.

Как магические, так и псионические эффекты не вступают в силу ав-

Название	База	Что можно делать
Бег	Сложение	Долго бегать
Верховая езда на летающих	Ловкость	Ездить на лошадях
Верховая езда на наземных	Ловкость	Летать на грифонах
Взаимопонимание с животными	Харизма	Уговорить животное
Выживание	Интеллект	Кормиться в дикой природе
Использование веревки	Ловкость	Делать узлы
Концентрация	Сложение	Не сбиться при сотворении или активации
Ориентирование в городе	Мудрость	Не заблудиться
Ориентирование на природе	Мудрость	Не заблудиться
Плавание	Сложение	Плывать
Чувство правды	Мудрость	Догадаться об истине

Таблица 3: Умения способностей

томатически, у нежелающего им подвергнуться есть последний шанс: *спасбросок*. Это бросок $1d20 + \text{значение} - \text{сложность}$, в случае успеха (положительного результата) которого заклинание или пси-сила не срабатывают или работают не так эффективно. Спасбросков бывает три типа: на *Реакцию* — внутри мира выражается отскакиванием в сторону, уходом с линии удара или покиданием опасной зоны; на *Волю* — выражается исключительно духовной стойкостью; и на *Стойкость*, где имеется в виду стойкость физическая. К значениям спасбросков прибавляются поправки от Ловкости, Мудрости и Сложения соответственно. В редких случаях спасброски могут кидаться и вне магического контекста (спасбросок на Реакцию от падающей скалы, на Волю от вида наступающей армии и на Стойкость от яда).

Умения — это набор того, что персонаж умеет помимо своих основных способностей. Не для всех умения — всего лишь хобби, есть и классы, ориентированные на получение умений: профессионал (стр. 4.7), плут и в меньшей степени бард. В описании каждого класса сказано, сколько очков получает его представитель на умения на каждом уровне (обычно 2, 4, 6 или 8), плюс поправка от Интеллекта (если этот уровень самый первый для персонажа, он получает вчетверо больше очков). Эти очки распределяются в соответствии с желаниями игрока по всем умениям, причём каждое очко даёт +1. Здесь важно помнить про *шаги профессионализма*: максимум очков, потраченных на одно умение, равно уровню, помноженному на шаг профессионализма этого умения. На первом уровне все умения получают по шагу и каждый раз при взятии класса рекомендованные умения получают ещё по шагу. В дальнейшем шаги приобретаются исключительно внутримировыми методами, как правило, обучением у более знающего. Новые очки для их заполнения приходят с уровнями. *Проверка умения* — это бросок $1d20 + \text{поправка от базового показателя} + \text{потраченные на умение очки} - \text{сложность}$. Если результат положителен, проверка удачна и желаемый результат достигнут. В таблицах представлены краткие описания обычных умений (умений способностей) — Таблица 3, воровских умений — Таблица 4, а также умений знаний — Таблица 5 и ремёсел — Таблица 6.

Название	База	Что можно делать
Азартные игры	Харизма	Играть в азартные игры (зная правила)
Акробатика	Ловкость	Кувыркаться и ходить по канату
Альпинизм	Сила	Взбираться куда-нибудь
Бесшумное передвижение	Ловкость	Неслышно ходить
Блеф	Харизма	Обманывать
Взлом	Ловкость	Вскрывать замки
Вывод из строя устройства	Интеллект	Обезвредить ловушку
Дипломатия	Харизма	Вежливо беседовать
Запугивание	Харизма	Запугать или расколоть
Изменение внешности	Мудрость	Слегка изменить внешность без грима
Исп. волшебного предмета	Харизма	Пользоваться тем, чем нельзя
Мастер побега	Ловкость	Снимать с себя путы
Ловкость рук	Ловкость	Воровать
Обнаружение	Мудрость	Замечать детали
Оценка	Интеллект	Узнать цену предмета
Подделка	Интеллект	Подделывать и распознавать подделки
Поиск	Интеллект	Искать незаметное
Представление	Харизма	Развлекать толпу
Прыжки	Сложение	Далеко прыгать
Расшифровка	Интеллект	Обмен шифровками
Сбор информации	Харизма	Быть в курсе общеизвестного
Скрывание	Ловкость	Прятаться в тенях
Создание ловушек	Ловкость	Делать механические ловушки
Тонкий намёк	Мудрость	Говорить иносказательно
Тонкий слух	Мудрость	Всё слышать
Чтение по губам	Интеллект	Понимать речь по губам

Таблица 4: «Воровские» умения

Название	База	Что можно делать
Астрология	Интеллект	Гадать по звёздам
Геральдика	Мудрость	Знать гербы
Знание алхимии	Интеллект	Определить субстанцию
Знание географии	Интеллект	Создавать карты
Знание истории	Интеллект	Вспоминать историю
Знание магии	Интеллект	Определить кастуемое
Знание механической магии	Интеллект	Определить мощь предмета
Инженерное дело	Интеллект	Проектировать
Использование волшебства	Интеллект	Отличать магию от не магии
Лечение	Мудрость	Лечить
Палеография	Интеллект	Знать древние руны
Парамедицина	Харизма	Продвинуто лечить
Плановедение	Интеллект	Знать другие планы
Природоведение	Мудрость	Знать тонкости природы
Регионоведение	Харизма	Быть местным знатоком
Религиоведение	Мудрость	Разбираться в конфессиях
Рудоведение	Мудрость	Разрабатывать месторождения
Фитотерапия	Мудрость	Лечить травами
Хирургия	Мудрость	Оперировать

Таблица 5: Умения знаний

Название	База	Что можно делать
Гримировка	Харизма	Менять внешность
Деревообработка	Интеллект	Делать что-то из дерева
Дрессировка	Харизма	Воспитать животное
Живопись	Мудрость	Рисовать
Кузнечное дело	Сила	Делать вещи из железа
Музыка	Мудрость	Играть на инструментах
Пивоварение	Интеллект	Делать пиво
Поэзия	Интеллект	Писать стихи
Ремесло гончара	Ловкость	Делать горшки
Ремесло доспешника	Интеллект	Делать доспехи и щиты
Ремесло каменщика	Интеллект	Класть стены
Ремесло лукодела	Интеллект	Делать луки и стрелы
Ремесло оружейника	Интеллект	Делать оружие
Ремесло переплетчика	Интеллект	Переплетать книги
Ремесло садовода	Интеллект	Поддерживать сад
Ремесло ювелира	Интеллект	Делать драгоценности
Скульптура	Мудрость	Ваять

Таблица 6: Умения ремёсел

В случае выполнения не особо трудной, рутинной задачи (например, сделать подкову для кузнеца или перечислить все титулы местного дворянина для герольда) персонаж может решить «взять» 10. При этом бросок не делается, а его значение принимается равным среднему (десяти). Существуют редкие исключения из этого правила: например, профессионал (стр. 44) может «брать» и большие числа, а псионик может взять 15, если решит выйти из состояния сосредоточения (стр. 72). Если у персонажа есть очень много времени и возможность повторять попытки снова и снова, он может «взять» 20 (максимальное значение броска). Например, при длительном скрупулёзном обыске есть шанс остаться незамеченными только у самых мелких деталей (умение Поиска).

3.2 Боевые правила

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 прерыва-

ния 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 персонажа, он умирает. О воскресении см. стр. 8. Подробнее о типах вреда написано чуть ниже.

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 дозволенный навык на технику прорыва устанавливает предел в 10 и даёт 2 бесплатных пункта (например, **За-10, Ат+12**). Кому непонятно — смотреть Таблицу 7.

Защитная техника, обратная данной, называется *активная защита* (Таблица 8). Атаку или защиту также можно увеличить в ущерб повреждениям (техники *боевого мастерства* и *фехтования* соответственно), либо

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 7: Техники переноса: улучшение

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

Таблица 8: Техники переноса: названия

же пожертвовать ради урона атакой (*могучий удар*) или защитой (*выпад*). Чтобы перенести несколько пунктов, одних навыков недостаточно: нужны и сами пункты. То есть, если есть к атаке только +1, то перенос ограничен двумя пунктами. С другой стороны, техники переноса не привязаны к одному типу оружия.

Для воинов, да и для всех остальных, кто хочет владеть оружием лучше, чем ему положено по уровню, это можно сделать навыками — процесс называется *специализацией*.

Персонажу могут быть нанесены три типа вреда: *нелетальный* (несмертельный), *летальный* (смертельный) и *агgravированный* (тяжёлый). Если тип не указан, вред считается летальным — сюда входят повреждения от стрел, оружия, падения со скалы в пропасть и т. п. Нелетальный вред наносят кулаки, а также некоторые виды оружия (при желании — все). Он считается также, но излечивается со скоростью одного хита в 10 минут, а не в день. Агgravированный вред получают от кислоты, огня и прочих неприятных вещей. Он лечится вдвое медленнее летального, не регенерируется совсем, а заклинания лечения могут за раз восстановить не больше таких хитов, чем уровень пациента, и только тогда, когда обычные хиты уже восстановлены. Если агgravированный вред превышает показатель Сложения, персонаж в тяжёлом положении: он теряет по хиту в раунд, как будто умирает (правила об умирании см. выше), и после каждой нанесённой ему в таком состоянии раны успешно бросает спасбросок на Стойкость либо удваивает летальный вред.

Вред иногда наносится и показателям персонажа, они восстанавливаются только по 1 в день (без эффекта особых навыков или магии), но если значение достигает 0, персонаж впадает в кому.

3.2.1 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, происходит 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).

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 9: Оружие: типы наносимого вреда

3.3 Снаряжение

3.3.1 Оружие

Сначала о размерах²: 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 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 9. Объём вреда определяется *категорией* (Таблица 10). Далее следует собственно классификация оружия Сальвеблюза, в которую при желании можно уложить любое доселе неведомое средство убийства. Указывается кроме названия и очень краткое описание скорость (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 ВЗ, 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'З, +1 по жёстким доспехам.

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 10: Оружие: объём вреда в категориях

²Этот раздел в значительной части базируется на статье Маккавити [Классификация оружия по ЧХОНМЕ](#), хоть и развивает заложенные в ней идеи по-своему.

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 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 Р5, среднего размера может метаться. **Вилы:** два или три равнозначных наконечника, скорость 4, урон Р5, можно выполнять специфический захват. **Протазан:** широкий длинный наконечник, скорость 5, урон Р5 (С5 с -2к 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 С5 или Р5, 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 Н5 или Р5, +1 по жёстким и полужёстким доспехам. **Чекан-копье:** узкая алебарда вроде клевца гэ, скорость 6, урон Р4 или Р'4, +2 по жёстким и полужёстким доспехам.

Клинковое (4). **Прямое:** кортик, гладиус или клеймор, скорость 4, урон С5 или Р5 (против бóльших существ только Р5). **Тяжёлое:** тесак, палаш или фальшион, скорость 5, урон S5 (большие варианты Н5), +1 к парированию. **Колющее:** стилет, шпага или эсток, скорость 4, урон Р4 (рубящий удар В4), +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 В, +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 С (или Р 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 Н), 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 С (доспехи людей для серпа такого размера не препона, поэтому про Р' умолчим), выхватывающая одним ударом вокруг великана полосу в два метра шириной. Неплохо.

3.3.2 *Доспехи*

3.3.3 *Необычные вещи*

Свитки. Могут содержать запись заклинания любого уровня. Для активации заклинания нужно его знать (то есть до того сделать успешный бросок изучения). Идентификация свитка производится заклинанием *чтение магии*. Важен уровень заклинателя, а не автора свитка. Можно со свитка запомнить заклинание (успешно сделав бросок на изучение) и потом записать. Свиток после любого использования сгорает. Время активации заклинания вдвое больше обычного. Некоторые жрецы также могут писать свитки. А вот аналогичный предмет у псиоников называется «камнем силы», может вмещать не одну, а несколько сил (используются по одной, не возобновляются).

Волшебные палочки. Могут содержать заклинания четвёртого уровня и ниже, содержащие материальный и/или соматический компонент. Для активации нужно его знать, но не обязательно держать в памяти, палочка волшебным образом помогает, корректируя движения. Изучить заклинание из палочки нельзя, по виду палочки определить заклинание (*чтением магии*) — можно. Палочка содержит только одно заклинание, но много зарядов (до 50), и может перезаряжаться. Заклинания работают на самом низком уровне, необходимом для их запуска. Если заклинание требовало бы материальных компонент, он не нужен, ибо был внесён на этапе создания палочки. Псионические вещи подобного рода называются «дорье», делаются только из драгоценных камней и не имеют ограничений по кругу вложенной силы.

Жезлы. Могут содержать особые волшебные силы (чаще всего недоступные в виде заклинаний). Нужно знать метод использования, магические способности владельца при этом не критичны. Перезаряжать нельзя, процесс необратимый.

Зелья. (А также масла, яды, эликсиры, бальзамы, кислоты, клеи, настойки, морилки, пропитки, смеси, чернила, экстракты и т.п.). Повторяют эффект заклинания третьего уровня или ниже, или имеют особый эффект. В случае с заклинанием оно может быть только типа «после заклинания стал X» (X — лучше, сильнее, добрее, быстрее, ...) то есть *зелье брони* или *увеличения* может быть, а *зелье летающего диска* или *иллюзорной стены* — ни в коем случае. В пограничных случаях зелье может существовать, но действует только на выпившего. Зелья действуют одинаково на всех без исключения потребителей.

Порошки. Алхимические смеси, содержащие в себе магию. Частицы порошка работают как грузы на гладиаторской сети, позволяя расправлять магическую структуру.

Посохи. Вершина магического мастерства, сверхмагическая вещь, содержащая в себе много магии. Для создания посоха необходимо глубокое знание сложной академической магии, поэтому ни создавать их, ни употреблять ни не-маги, ни низкоуровневые маги не могут. Содержат по несколько

похожих заклинаний. Псионические посохи имеют форму короны (и называются пси-коронами) и позволяют использовать одну или несколько близких сил в рамках имеющихся в них ПСП (которые исчисляются сотнями!).

Кольца. Прочная магическая структура, самая прочная из всех. Обеспечивает постоянный эффект, плюс к тому может быть активирована для получения особых сверхэффектов. Чаще всего структура самовосстанавливающаяся, то есть может давать столько-то зарядов в такой-то промежуток времени. Невосстанавливающиеся кольца инкрустированы конечным числом драгоценных камней.

Книги. Написанные особенно великими колдунами или бессмертными существами, книги могут также предоставлять читающим больше, чем информацию. Хотя информация о конструкции големов и вызове демонов тоже лишней не будет. Книги, как правило, одноразовые.

Инструменты. Элементы бардической (музыкальные инструменты) или механической (профессиональные наборы: от стамесок до карт) магии. Либо увеличивает шанс успеха (даёт плюсы к умениям), либо активирует особые силы.

Одежда. Многочисленные зачарованные плащи, шлемы, перчатки, пояса, мантии, налобные повязки, сапоги, наручи, поножи, доспехи и даже подковы. В случае создания базовым предметом должен быть *шедевр!*

Оружие. Куда же без него! Практически все виды оружия, которые можно найти в виде *шедевров*, можно встретить и в зачарованном виде (даёт это или простые добавки к атаке и урону от +1 до +5, или особые свойства).

Ювелирные изделия. (Всё, кроме колец, жезлов и прочих уже описанных вещей: амулеты, талисманы, браслеты, броши, диадемы, ожерелья, заколки, перстни, брелоки, серьги, кольца, державы и т.п.). Зачарованные камни (как правило) в особой оправе, постоянно носимые владельцем на теле для получения особых эффектов (как правило, простых — плюсов к показателям, боевым характеристикам или умениям). Особое место занимают йун-камни, не нуждающиеся в закреплении и свободно летающие вокруг головы владельца.

Кристаллы знания. Псионические предметы, хранилища ПСП. Могут вмещать любое нечётное число ПСП, не превышающее 17; могут быть перезаряжены любым псиоником по честному курсу (один к одному) и не могут использоваться первые 10 минут нахождения в руках у нового владельца. Забрать ПСП из кристалла невозможно.

Легендарное оружие³. Оружие поистине легендарного толка, с созданием которого связана длинная история, а то и не одна. Отличается от обычного тем, что имеет чётко прописанную целевую группу, состоящую, как правило, из «избранных» того или иного Старшего (см. стр. 17).

³Идея позаимствована из Unearthed Arcana.

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 11: Способности класса

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 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 — и наоборот). 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 для персонажа 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 11).

4.1 Алхимик

Алхимик должен иметь Харизму 13+, хотя высокие значения Интеллекта и Ловкости также не повредят. Алхимиками могут быть представители любой расы.

Атака: как у жрецов (+ур*2/3)

Хиты: d6

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

Оружие: простое или короткое клинковое без специализации, из стрелкового арбалеты.

Броня: лёгкая или средняя, включая щиты (кроме ростового) и шлемы (кроме глухого), навыками — всё что угодно.

Умения и навыки: рекомендованные: Знание магии, Инженерное дело, Использование магического предмета (три шага), Концентрация, Расшифровка, Фитотерапия, умения знаний; запрещённые: специализация, пси-навыки и пси-шаблоны; количество пунктов умений за уровень: 4.

Основные способности по уровням:

1. **Спонтанная алхимия:** у алхимиков есть уникальная способность использовать магические силы, аналогичные заклинаниям (стр. 66). Спонтанная алхимия может быть направлена только на предмет (не на живое существо!) или конструкцию (возможно, голема). Алхимик «знает» все перечисленные в соответствующем разделе магические силы и может их употреблять в соответствии с Таблицей 12. Он также может найти или исследовать иные силы, которые в таком случае также добавляются в его список. Спонтанная алхимия имеет шесть уровней и никогда не позволяет спасбросков. Алхимик может использовать при этом метамагию. **Варка зелий:** алхимик имеет право варить зелья (эликсиры, бальзамы, яды и пр.) и получает соответствующий навык. **Знание предметов:** если алхимик использует предмет, для создания которого он обладает навыком, он получает +2 к умению Использование магического предмета. **Опознание предметов:** подержав в руках предмет, алхимик может сказать, магичен ли он. **Поиск ловушек:** алхимик умеет искать и ликвидировать магические ловушки. **Создание вещей:** алхимик умеет создавать вещи лучше магов. Во-первых, его эффективный уровень всегда на 2 больше (рабочий уровень предмета равен всё равно уровню алхимика). Во-вторых, на каждом уровне он получает право создания одной вещи уровня мощи, равного его уровню, либо 1d4 вещей уровня меньше. Деньги и материалы тратятся как обычно, но создание не сопряжено с обычными трудностями. В-третьих, он всё равно должен сделать вид, что может творить требуемые для вещи заклинания — с помощью других вещей и умения Использования магического предмета.
3. **Демонтаж:** алхимик может демонтировать (разбирать) чужие волшебные предметы и собирать из них новые. При этом стоимость ком-

понентов уменьшается на стоимость разобранного предмета, но на демонтаж должна быть отведена неделя на уровень мощи разбираемого предмета. **Экзотический профессионал:** алхимик может делать предметы вне обычных категорий (не жезлы, не амулеты, а, скажем, ковры-самолёты или шапки-невидимки) без траты навыков.

7. **Лаборатория:** занятия алхимией очень дороги и требовательны к аппаратуре. Средняя лаборатория стоит 25000 золотых и требует трат на поддержание в объёме 100 золотых в неделю. В стоимость оборудования не включаются цены специфических компонентов. **Гомункул:** алхимик может создать своего гомункула (уровень как минимум на два меньше уровня алхимика, с возможностью позднего улучшения), даже если у него нет соответствующего навыка (стоимость создания всё равно оплачивается).
11. **Метамагия на вещь:** при использовании волшебной палочки алхимик может потратить больше зарядов и употребить метамагический навык (тратится один заряд на каждый уровень, добавляемый навыком).
15. **Стойкость к экспериментам:** многочисленные (в том числе неудачные) эксперименты алхимика привели к тому, что он получает +2 к спасброскам от всех эффектов, кроме построенных на чистой энергии (от ядов, огня, кислоты, дыма).
19. **Метамагия на вещь:** при использовании любого волшебного предмета алхимик может употребить свой метамагический навык (как и в случае с палочками, тратятся заряды или их аналог), даже если сила предмета не имеет аналогичного заклинания. Эта способность не работает только с псионическими предметами.

Дополнительные способности алхимика:

- с 5 можно делать волшебные палочки (даётся навык).
- с 9 можно делать жезлы (даётся навык).
- с 13 можно делать кольца и посохи (даётся один из навыков, второй нужен).
- с 17 можно «брать» 10 на проверках умений Знание магии и Использование магического предмета (создание предметов для него — рутинная работа).

4.2 Искажатель

Искажатель должен иметь высокий Интеллект (для того, чтобы творить заклинания, он должен быть равен 10+уровень), Ловкость 13+ и принадлежать достаточно магической расе.

Атака: как у магов (+ур/2)

Хиты: d4

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

Ур	Ат	Спасброски			Способности
1	+0	+0	+1	+0	спонтанная алхимия, варка зелий, знание предметов, опознание предметов, поиск ловушек, создание вещей
2	+1	+1	+1	+1	
3	+2	+1	+2	+1	демонтаж, экзотический профессионал
4	+3	+2	+2	+2	
5	+3	+2	+2	+2	палочки (разрешение+навык)
6	+4	+3	+3	+3	
7	+5	+3	+3	+3	лаборатория, гомункул
8	+6	+4	+3	+4	
9	+6	+4	+4	+4	жезлы (разрешение+навык)
10	+7	+5	+4	+5	
11	+8	+5	+4	+5	метамагия на вещь
12	+9	+6	+5	+6	
13	+9	+6	+5	+6	кольца, посохи (разрешения+один навык)
14	+10	+7	+5	+7	
15	+11	+7	+6	+7	стойкость к экспериментам
16	+12	+8	+6	+8	
17	+12	+8	+6	+8	рутинное создание
18	+13	+9	+7	+9	
19	+14	+9	+7	+9	мив-2
20	+15	+10	+7	+10	

Таблица 12: Алхимик

Оружие: простое или короткое клинковое без специализации, из стрелкового арбалеты.

Броня: любая потраченными навыками, включая щиты, но с шансом неудачи заклинания.

Умения и навыки: рекомендованные: Знание магии (три шага), Концентрация, Расшифровка, все умения знаний; запрещённые: Отрицание магии, специализация; количество пунктов умений за уровень: 2.

Основные способности по уровням:

1. **Магия:** искажатель получает ПМУ согласно таблице 13, плюс дополнительно поправка Интеллекта, помноженная на половину уровня (округляется вниз). Количество заклинаний, которые маг держит в памяти, определяется Таблицей 23. Спасброски от его заклинаний получают минусы от поправки Интеллекта и от уровня заклинания. **Специализация в магии:** искажатель имеет +4 к шансу изучить новое заклинание *Школы Изменения*, -10 к шансу изучить заклинание *Школы Взывания* и *Школы Силы*, а также -4 к шансу изучить заклинания иных школ. Если заклинание попадает в несколько школ, используется наилучшее значение. Заклинания *Школы Некромантии* он не сможет выучить никогда (если это не противоречит его принципам, он может попытаться с -40 на проверке изучения). **Чутьё в школе:** искажатель распознает заклинания своей школы раньше других, поэтому имеет +2 к спасброску против таких заклинаний, если видит, как их сотворяют. **Опознание магии:** искажатель может проводить

опознание аур, позволяющее определить наличие ауры и, возможно, принадлежность к школе магии (делаются броски умения Знание магии). Оpozнание поверхностное и даёт меньше информации, чем заклинание *обнаружить магию*, но активно постоянно (броски скрытно делаются Мастером). Работает примерно как эльфийское чутьё на секретные двери.

3. **Обмен заклинаний:** искажатель может поменять любое запомненное, но ещё не использованное им заклинание на любое другое известное ему, но как минимум уровнем ниже.
7. **Отказ изменениям:** +4 к спасброскам от враждебных заклинаний Школы Изменения или право сделать спасбросок с -2, если он не предполагался.
11. **Лаборатория:** искажатель создаёт себе лабораторию, далеко не всегда похожую на таковую универсальных магов: исследования в рамках Школы Изменения могут увести его в сторону анатомии, а могут — в сторону алхимии. Средняя лаборатория стоит 10000 золотых и требует трат в объёме 20 золотых в неделю. В стоимость оборудования включаются обычные вещи (реторты, скальпели, книжные полки), а дальше искажатель самостоятельно наполняет её по своему желанию.
15. **Превращения:** искажатель может раз в день использовать любое заклинание превращения, и оно останется запомненным. Заклинание может быть на два и более уровня ниже максимально доступного ему. Способность может быть расширена навыками (за каждый навык лишней раз в день).
19. **Перенос цели:** искажатель почти игнорирует то, что написано в графе «область действия» описания заклинания. Предназначаящееся одному он может перенести на другого или даже на нескольких, заклинания с центром на себе он может отодвинуть в другую точку (тратя только ПМУ). **Метамагия на лету:** пожертвовав одним или несколькими заклинаниями для восполнения необходимых уровней, искажатель может использовать обычно запомненные заклинания как метамагические (соответствующий навык иметь надо). Например, пожертвовав заклинанием 4 уровня, искажатель может использовать любое запомненное заклинание как *сверхбыстрое*.

Дополнительные способности искажателя:

- с 5 теоретически можно делать волшебные палочки (нужен навык).
- с 9 теоретически можно делать жезлы (нужен навык).
- с 13 теоретически можно делать кольца и посохи (нужны навыки).
- с 17 можно подстраиваться к ситуации и получать +4 к проверке одного умения (менять умения можно только раз в раунд).

4.3 Маг

Маг должен иметь высокий Интеллект (для того, чтобы творить заклинания, он должен быть равен 10+уровень) и принадлежать достаточно маги-

Ур	Ат	Спасброски			Способности
1	+0	+2	+1	+0	магия, специализация, чутьё, опознание
2	+1	+2	+2	+0	
3	+1	+3	+2	+1	обмен заклинаний
4	+2	+3	+3	+1	
5	+2	+3	+3	+1	палочки (разрешение)
6	+3	+4	+4	+2	
7	+3	+4	+4	+2	отказ изменениям
8	+4	+4	+5	+2	
9	+4	+5	+5	+3	жезлы (разрешение)
10	+5	+5	+6	+3	
11	+5	+5	+6	+3	лаборатория
12	+6	+6	+7	+4	
13	+6	+6	+7	+4	кольца, посохи (разрешения)
14	+7	+6	+8	+4	
15	+7	+7	+8	+5	превращения
16	+8	+7	+9	+5	
17	+8	+7	+9	+5	подстройка
18	+9	+8	+10	+6	
19	+9	+8	+10	+6	перенос цели, метамагия на лету
20	+10	+8	+11	+6	

Таблица 13: Искажатель (Школа Изменения)

ческой расе.

Атака: как у магов (+ур/2)

Хиты: d4

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

Оружие: простое или короткое клинковое без специализации, из стрелкового арбалеты.

Броня: любая потраченными навыками, но с шансом неудачи заклинания.

Умения и навыки: рекомендованные: Знание магии (три шага), Концентрация, Расшифровка, все умения знаний; запрещённые: Отрицание магии, специализация; количество пунктов умений за уровень: 2.

Основные способности по уровням:

1. **Магия:** маг получает ПМУ согласно таблице 14, плюс дополнительно поправка Интеллекта, помноженная на половину уровня (округляется вниз). Количество заклинаний, которые маг держит в памяти, определяется Таблицей 23. Спасброски от его заклинаний получают минусы от поправки Интеллекта и от уровня заклинания. **Специализация в магии:** Маг имеет +2 к шансу изучить новое заклинание *Универсальной школы* и -2 к шансу изучить заклинание других школ. Если заклинание попадает в несколько школ, используется наилучшее значение. Также он должен выбрать одну школу, заклинания которой не сможет выучить никогда (если это не противоречит его принципам, он может попытаться с -40 на проверке изучения). **Чутьё в школе:** маг

распознает заклинания своей школы раньше других, поэтому имеет +2 к спасброску против таких заклинаний, если видит, как их сотворяют. **Опознание магии:** маг может проводить опознание аур, позволяющее определить наличие ауры и, возможно, принадлежность к школе магии (делаются броски умения Знание магии). Опознание поверхностное и даёт меньше информации, чем заклинание *обнаружить магию*, но активно постоянно (броски скрытно делаются Мастером). Работает примерно как эльфийское чутьё на секретные двери.

3. **Быстрое запоминание:** маг может быстрее запоминать заклинания, тратя на это только 8 минут на уровень (обычно 10).
7. **Контроль размаха:** маг получает по своему выбору -10 или +10 к броску на замечание своей магии, если хочет этого.
11. **Лаборатория:** маг создаёт себе лабораторию. Она стоит очень дорого и требует регулярного уделяемого внимания и постоянных трат. Лаборатория средней руки стоит 10000 золотых и требует трат в объёме 20 золотых в неделю. В оборудование лаборатории включаются простые книги и приспособления, но дальше маг, как правило, наполняет её волшебными вещами (такими, как, например, *хрустальный шар*).
15. **Опознание магии:** маг получает возможность отличать настоящее от того, что создано магией. Так, он может распознать *зеркальный образ* или магически созданного двойника (делается бросок Умения Знание магии с разумными поправками). Он также получает +10 к броску на замечание чужой магии или делать бросок в том случае, если для обычных людей он не делался бы («воон на той горе кто-то только что открыл портал»).
19. **Быстрое запоминание:** маг запоминает заклинания с невиданной скоростью 6 минут на уровень. **Анти-антимагия:** сделав бросок Концентрации с большими штрафами (обычно от -20 до -50), маг может игнорировать эффекты *антимагии*.

Дополнительные способности мага:

- с 5 теоретически можно делать волшебные палочки (нужен навык).
- с 9 теоретически можно делать жезлы (нужен навык).
- с 13 теоретически можно делать кольца и посохи (нужны навыки).
- с 17 можно *развевать магию* без запоминания (тратится в два раза больше ПМУ).

4.4 Маг-судья

Маг-судья должен иметь Интеллект 15+ (и для того, чтобы творить заклинания, он должен быть равен 10+уровень) и принадлежать достаточно магической расе.

Атака: как у магов (+ур/2)

Хиты: d4

Ур	Аг	Спасброски			Способности
1	+0	+1	+2	+0	магия, специализация, чутьё, опознание
2	+1	+1	+3	+0	
3	+1	+2	+3	+1	быстрое запоминание 8
4	+2	+2	+4	+1	
5	+2	+2	+4	+1	палочки (разрешение)
6	+3	+3	+5	+2	
7	+3	+3	+5	+2	контроль размаха
8	+4	+3	+6	+2	
9	+4	+4	+6	+3	жезлы (разрешение)
10	+5	+4	+7	+3	
11	+5	+4	+7	+3	лаборатория
12	+6	+5	+8	+4	
13	+6	+5	+8	+4	кольца, посохи (разрешения)
14	+7	+5	+9	+4	
15	+7	+6	+9	+5	опознание магии
16	+8	+6	+10	+5	
17	+8	+6	+10	+5	развешивание
18	+9	+7	+11	+6	
19	+9	+7	+11	+6	бз 6, анти-антимагия
20	+10	+7	+12	+6	

Таблица 14: Маг (Универсальная Школа)

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

Оружие: простое или короткое клинковое без специализации, из стрелкового арбалета.

Броня: любая потраченными навыками, но с шансом неудачи заклинания, щиты без ограничений.

Умения и навыки: рекомендованные: Знание магии (три шага), Концентрация, Расшифровка, все умения знаний; запрещённые: Отрицание магии, специализация; количество пунктов умений за уровень: 2.

Основные способности по уровням:

1. **Магия:** маг-судья получает ПМУ согласно таблице 15, плюс дополнительно поправка Интеллекта, помноженная на половину уровня (округляется вниз). Количество заклинаний, которые маг держит в памяти, определяется Таблицей 23. Спасброски от его заклинаний получают минусы от поправки Интеллекта и от уровня заклинания. **Специализация в магии:** маг имеет +4 к шансу изучить новое заклинание *Школы Осуждения*, -10 к шансу изучить заклинание *Школы Очарования* или *Школы Прорицания*, а также -4 к шансу изучить заклинания иных школ. Если заклинание попадает в несколько школ, используется наилучшее значение. Заклинания *Школы Иллюзий* он не сможет выучить никогда (если это не противоречит его принципам, он может попытаться с -40 на проверке изучения). **Чутьё в школе:** маг имеет больше опыта в распознавании заклинаний, поэтому получает в этом случае +4 к Знанию магии. **Аура:** маг-судья окружён аурой,

дающей ему +1 к защите (растёт как +1 за каждые 5 уровней).

3. **Сдвиг защиты:** любое заклинание Школы Осуждения маг-судья может передать кому-то другому, даже если в описании сказано «использовать только на себя».
7. **Противодействие по школам:** при использовании механизма контр-заклинаний (см. ???) маг-судья может выбрать любое заклинание подходящей школы, а не обязательно обратное или развеивающее.
11. **Укрепления:** маг-судья строит себе укреплённое место или (чаще) берёт уже готовое здание, башню, замок или что-то подобное и укрепляет его магическими защитами. Это стоит очень дорого и требует регулярно уделяемого внимания на подновление защит и постоянных трат. Укрепления средней руки стоят 10000 золотых и требуют трат в объёме 20 золотых в неделю. В стоимость оборудования включаются обычные защитные приспособления (простые ловушки, секретные проходы, защита стен от магического прохода и прочее — по согласованию с Мастером), но дальше маг-судья должен отыгрывать это процесс по полной и теоретически может довести свою цитадель до абсолютно неприступного состояния (в том числе и магически).
15. **Развеивание:** маг-судья, достигший этого уровня, может развеивать магию с помощью любого запомненного заклинания. Заклинание уровня 3+ заменяет *развеять магию*, заклинание уровня 6+ заменяет *развеять магию-2*.
19. **Быстрое сотворение:** маг-судья прибавляет к инициативе только 75% истинного времени сотворения заклинания. **Аура:** маг-судья окружён аурой защиты от магии, где каждый должен для успешного сотворения сделать бросок Концентрации с поправкой за разницу в уровнях.

Дополнительные способности мага-судьи:

- с 5 теоретически можно делать волшебные палочки (нужен навык).
- с 9 теоретически можно делать жезлы (нужен навык).
- с 13 теоретически можно делать кольца и посохи (нужны навыки).
- с 17 можно медитировать и получать необыкновенную чувствительность к магическим потокам в области 5 м/ур.

4.5 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 копыя (включая режущие вроде протазана и метательные).

Ур	Ат	Спасброски			Способности
1	+0	+2	+1	+0	магия, специализация, чутьё, аура
2	+1	+2	+2	+0	
3	+1	+3	+2	+1	сдвиг защиты
4	+2	+3	+3	+1	
5	+2	+3	+3	+1	палочки (разрешение)
6	+3	+4	+4	+2	
7	+3	+4	+4	+2	противодействие по школам
8	+4	+4	+5	+2	
9	+4	+5	+5	+3	жезлы (разрешение)
10	+5	+5	+6	+3	
11	+5	+5	+6	+3	укрепления
12	+6	+6	+7	+4	
13	+6	+6	+7	+4	кольца, посохи (разрешения)
14	+7	+6	+8	+4	
15	+7	+7	+8	+5	развешивание
16	+8	+7	+9	+5	
17	+8	+7	+9	+5	медитация
18	+9	+8	+10	+6	
19	+9	+8	+10	+6	быстрое сотворение, аура-2
20	+10	+8	+11	+6	

Таблица 15: Маг-судья (Школа Осуждения)

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:

- 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.
- 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. Ма-

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 16: Монах ордена Белого Пера (*Кириндиус*)

нёрв 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.
- 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 навыками, то добавляется ещё один раз).

4.6 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 ремёсел; 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 зависимости 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 срабатывает, 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:

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	3	су 5

Таблица 17: Паладин (*Кириндиус*)

- 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 предпринимает конспиративных шагов, на следующий же день после прибытия в большой город он получает приглашения в загородные 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).

4.7 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 замок, 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

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 18: Профессионал

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, повару — от ядов, и т.п).

4.8 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 ремёсел; 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 19, 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 круга 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:** во время *сосредоточения* пси-воин может передать пси-силу, требующую касания, через удар оружием.
11. **Закрытый разум:** +2 к спасброскам от псионики.
15. **Пси-удар:** во время *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).

4.9 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)

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 19: Пси-воин

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, Выпад, Выхватывание оружия с ударом, Могучий удар, Оглушение, Прорыв, Разоружение, Рассечение, Щель в броне; запрещённые: Запугивание, Скрывание, Блеф, Финт; количество пунктов умений за уровень: 4.

Основные способности по уровням:

Для получения каждого уровня рыцарь должен выполнить миссию Тайбериуса (далеко не всегда «ты должен победить того-то», хотя и не исключено — но миссия всегда представляет собой некий вызов способностям рыцаря, вызов почти невыполнимый или выполнимый на пределе сил). Рыцарь, который пытается выкрутиться и обойти миссию, безжалостно уничтожается (ордер на него выдаётся другим), прямо и твёрдо отказывающийся просто изгоняется из ордена, отращивает себе пышную шевелюру и пивное пузо и теоретически может дожить до глубокой старости — Тайбериус уважает принципы.

1. Раз в день рыцарь может впасть 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**.
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.

4.10 Служитель церкви Единственного Света

Служитель церкви Единственного Света в момент посвящения должен иметь Мудрость не меньше 9, и может продвинуться 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.

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 20: Рыцарь ордена Жадного Пламени (*Тайберкус*)

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:

- 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 10 хитов, напрямую снятых с врагов, служитель списывает с себя 1 нелетальный хит. За физическое уничтожение врагов он получает в два раза меньше опыта.
- Обнаружение зла и нежити:** способность работает как заклинание *обнаружение нежити*, но срабатывает и на прочих антикириндейских существ. Не чаще одного раза в 10 минут.
- Успокаивающая речь:** занимает три полных раунда и даёт повод друзьям кинуть ещё раз спасбросок от страха, а врагам — на реакцию. Броски получают +2.

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 21: Служитель церкви Единственного Света (*Кириндиус*)

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 элемента:** 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:

- 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.

4.11 Чёрный монах

Чёрный монах в момент посвящения должен иметь Ловкость 14+ и Харизму 12+..

Атака: как у жрецов (+ур*2/3)

Хиты: d6

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

Оружие: без оружия, либо гибкое или сегментированное, без специализации.

Броня: никакой, ношение только в рамках роли.

Умения и навыки: рекомендованные: Астрология, Бег, Выживание, Гримировка, Дрессировка, Концентрация, все воровские; запрещённые: Инженерное дело, Чувство правды; количество пунктов умений за уровень: 4.

Сферы: нормальный доступ: Изменения, Мысли, Общение, Освобождение, Хаос; частичный доступ (все заклинания считаются на уровень выше): Безумие, Будущее.

Основные способности по уровням:

1. **Псионика:** чёрный монах получает ПСП согласно таблице 22, плюс дополнительно поправка Харизмы, помноженная на половину уровня (округляется вниз), и автоматически получает одну пси-силу на первом и каждом чётном уровне. Дополнительное изучение невозможно, но на каждом нечётном уровне он может обменять одну известную силу на другую. 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 Харизмы и от круга силы.

Ур	Ат	ПСП	Спасброски			Способности
1	+0	0	+2	+2	+0	псионика
2	+1	1	+3	+2	+0	
3	+2	3	+3	+3	+1	н-у 2
4	+3	5	+4	+3	+1	псионика 2 ур
5	+3	7	+4	+3	+1	н-у 2 р/день
6	+4	11	+5	+4	+2	н-у 4
7	+5	15	+5	+4	+2	су +10%/+1, псионика 3 ур
8	+6	19	+6	+4	+2	
9	+6	23	+6	+5	+3	н-у 6, скорость 100
10	+7	27	+7	+5	+3	псионика 4 ур
11	+8	35	+7	+5	+3	су +20%/+2, заворачивание
12	+9	43	+8	+6	+4	н-у 8, скорость 125
13	+9	51	+8	+6	+4	псионика 5 ур, ку
14	+10	59	+9	+6	+4	
15	+11	67	+9	+7	+5	су +30%/+3, н-у 10, скорость 150
16	+12	79	+10	+7	+5	псионика 6 ур, заворачивание-2
17	+12	91	+10	+7	+5	
18	+13	103	+11	+8	+6	н-у 12, скорость 175
19	+14	115	+11	+8	+6	су +40%/+4, превращения
20	+15	127	+12	+8	+6	н-у 3 р/день, ку 3 р/день

Таблица 22: Чёрный монах (*Годдард*)

3. **Не-умение:** раз в день чёрный монах может негативно влиять на делаемые при нём проверки умений (действует 1 р/ур). Все броски (включая стандартные 10 или 20, на самом деле не кидаемые) снижаются на 2. Кроме того, если сам бросок (до сложения его с модификаторами) не больше 2, происходит критический провал. Не-умение растёт на 2 (оба случая) каждые 3 уровня. Когда не-умение достигает 10 (на 15 уровне), чёрный монах может заставить провалить даже рутинные задачи!
7. **Своевольный ум:** заклинания, используемые против чёрного монаха, получают +10% к шансу неудачи, а пси-силы требуют на 1 ПСП больше. Каждые последующие 5 уровней штрафы возрастают на 10% и 1 соответственно.
11. **Заворачивание:** раз в раунд чёрный монах может повернуть один снаряд (стрелу, камень или болт) обратно в выпустившего его (или в то место, где тот стоял). Используется атакующий бросок стрелка, а не монаха. С 16 уровня можно заворачивать и большие снаряды (булыжники великанов или снаряды баллисты).
15. **Регенерация:** хит в два раунда (5 хитов в минуту, 300 в час).
19. **Превращения:** чёрный монах может по желанию превращаться в других существ равного себе уровня или меньше. Обычно выбирается животное (Годдард покровительствует ликантропам), человек (или другое разумное существо, за которого хочет сойти монах) или призрак (ради бестелесности). Каждый день он может провести в превращённом виде столько раундов, какой у него уровень.

Дополнительные способности монаха:

- с 5 не-умение 2 раза в день.
- с 9 чёрный монах, будучи не сильно загруженным и без брони, двигается со скоростью 100. Скорость продолжает увеличиваться на 25 каждые 3 уровня.
- с 13 два раза в день чёрный монах может совершить **калечащий удар** рукой или оружием: Сила или Сложение (по выбору монаха) жертвы снижается на 1 и скорость передвижения — вполтину.
- с 17 не-умение 3 раз в день, калечащий удар 3 раза в день.

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 Дикий псионик

Псионический талант появляется иногда и у тех, кто не посвящает всё своё время медитации и тренировке, точнее — и у нормальных людей. Они не могут использовать псионические силы, но некоторой псионичностью обладают. Шаблон может быть продолжен очевидным образом.

1. **Талант:** шаг в псионических умениях (Самогипноз и Знание псионики) и право брать пси-навыки (считаются уровнями шаблона).
2. **Навык:** любой навык из группы псионических.
3. **Навык:** любой навык из группы псионических.
4. **Навык:** любой навык из группы псионических.
5. **Навык:** любой навык из группы псионических.

5.3 Игнофаг

Для получения этого шаблона необходимо разрешение **Тайбериуса**. Даже если собственно силы даются персонажу кем-то другим (например, одним из могущественных *шайтанов*), этот шаблон не может быть взят без вмешательства собственно Огненного Владыки. Официальным знаком признания является шлем, выкованный в кузницах Баатора корнугонами, обычно глухой и из особого материала. Каким образом шлем попадает к заслужившему, определяется обстоятельствами (вплоть до «приходи да забирай»). Шлем не обязательно носить всё время, но за каждый месяц, что шлем не участвует в реальной битве (не тренировке), игнофаг теряет по уровню данного шаблона (только самая мощная магия⁴ (заклинание *желания*) или воля самого Чёрного Властелина могут вернуть до 5 уровней).

Второе название шаблона — «**избранный Тайбериуса**».

1. Игнофаг может **поглощать огонь** и этим восстанавливать любой нанесённый себе урон. Обычный костёр лечит 1d6 хитов и тухнет, большие источники огня лечат пропорционально. Сниженные характеристики считаются как 3d6 хитов за пункт, временно снятые уровни — как 20d6 каждый, прочие отрицательные эффекты (проклятия, замедления, действующая магия) — по воле Мастера. Лишние хиты добывать таким образом нельзя. **Легендарное оружие**, посвящённое Тайбериусу, работает для игнофага лучше, чем для простых смертных (далее улучшается с каждым новым уровнем шаблона).
2. Игнофаг получает **инфравидение** на 20 м или прибавляет 20 м к дистанции уже имеющегося, однако его собственные глаза светятся в темноте тусклым огненным светом, который становится ярче с каждым уровнем. Игнофаг может **телепатически** общаться с дьяволами на расстоянии до 25 м.
3. **Боевая ярость**: если такой способности у игнофага не было, она появляется, иначе любой навык для неё на выбор.
4. Игнофаг может потратить одно вхождение в состояние боевой ярости, чтобы выпустить энергию огнём. Для этого он концентрируется полный раунд и выплёвывает **огненный сгусток** (шаг дистанции полёта — 10 м), который снимает 1d6 хитов на уровень шаблона повреждений огнём с того, в кого попал (обычный атакующий бросок по корпусу). Этим сгустком он не может лечить самого себя или другого игнофага.
5. **Огненная скорость**: раз в день игнофаг может вызвать эффект *ускорения*, длящийся половину уровней шаблона раундов. Способность может расширяться навыками по обычному курсу (за один навык ещё 2 раза в день или ещё ещё 2 раунда за каждый раз).
6. Раз в день игнофаг может совершить **огненный удар**: его оружие вспыхивает адским пламенем и наносит дополнительно 1d6 +поправка Харизмы повреждений огнём. Подобное пламя преодолевает природную защиту демонов! Способность может расширяться навыками

⁴Кстати, оная мощная магия у тех же шайтанов имеется.

по обычному курсу (за один навык ещё 2 раза в день).

7. Пытающимся вызвать **положительную энергию** (некоторые заклинания и особые способности светлых жрецов) в присутствии игнофага необходимо сделать проверку умения Концентрации со штрафом за Харизму игнофага. Если эффект был огненным и проверка провалена, энергия вызвана, но не положительная, а адская.
8. Игнофаг может превратить часть тела (обычно левую руку, что удобно рыцарям ордена Жадного Пламени) в аналогичную часть «тела» огненного элементала. **Огненный отросток** можно использовать как щит (*большой пылающий щит +3*). Раз в день, но может быть расширено навыками или заменено на два вхождения в боевую ярость.
9. Обычная **температура** тела игнофага поднимается, иногда довольно значительно (зависит от его авторитета среди дьяволов). Его простые прикосновения наносят соответствующие температуре повреждения, а все вещи игнофага также потихоньку теплеют (одежда может сгореть, а вот меч получит плюсы против некоторых типов существ).
10. Игнофаг может вызвать раз в день одного **большого адского огненного элементала**, который будет ему служить и выполнять все приказы столько раундов, сколько у игнофага уровней (или пока не будет уничтожен), после чего вернётся на Баатор.

5.4 Знаток псионики

Знаток псионики — это псионик (не обязательно истинный), знающий больше пси-сил, чем ему положено классом. Показан только один уровень шаблона, все остальные одинаковы и эффекты складываются.

- ◇ **Расширение пси-кругозора:** знаток добавляет себе одну пси-силу, уровень которой по крайней мере на 1 меньше максимально доступного ему. +1 к умению Знание псионики.

5.5 Лекарь

Лекарь — это служитель, как правило, **Кириндиуса** (хотя не запрещаются и другие патроны), посвятивший себя лечению 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.

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.

5.6 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.

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.

5.7 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). Шаблон не может быть использован персонажем, у которого нет ни одного «своего» ПСП.

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.

5.8 Экзорцист

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

1. **Обнаружение зла:** можно, сконцентрировавшись один раунд, обнаружить ближайший источник тёмных сил (не далее чем в 20 м).
2. Полный и непробиваемый **иммунитет** к *одержанию*.
3. **Изгнание:** дополнительные 2 раза в день, если такой способности ещё нет (например, у низкоуровневого паладина), она даётся.
4. **Профессионал в опознании:** +3 к умению на выбор, относящемуся к опознанию типов тёмных существ (от Знания нежити до Религиоведения); шаг в его профессионализме.
5. **Чувствительность ко злу:** можно чувствовать сильные эманации издалека и определять примерное местонахождение сильных источников зла: Гнезд, личей, тёмных алтарей, порталов на Баатор или в Бездну и т. п. *Обнаружение зла* работает в два раза дальше.
6. **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!).
7. **Автоматическое изгнание:** при первой встрече с нежитью (или иным изгоняемым типом существ) бросок на изгнание делается автоматически без траты попытки.

6 Навыки

6.1 Воинам

- ◇ **Выносливость** — число дополнительных хитов от Сложения увеличивается на 1 (за уровень).

6.2 Псионикам

- ◇ **Боевая псионика** — +4 к проверке Концентрации для активации пси-силы или пси-способности в боевых условиях (в активной защите, в борьбе и пр).
- ◇ **Быстрое сосредоточение** — переход в состояние *сосредоточения* занимает не полный раунд, а действие со скоростью согласно размеру псионика.
- ◇ **Далёкое касание** — после *сосредоточения* касание может быть передано через один выстрел (из лука, пращи, арбалета).
- ◇ **Задержание** — в случае предоставления *внеочередной атаки* против проходящего мимо противника можно атаку не делать, но остановить его. Противнику дозволяется сбросок на Реакцию со штрафами за потенциальный урон (на самом деле урон не наносится, хоть бросок и делается).
- ◇ **Кайокен**⁵ — при активации пси-силы можно увеличить уровень (а с ним и все зависящие от него параметры) на 1, получив урон 1d8. С восьмого уровня можно увеличить уровень на 2, получив урон 3d8. С 15 уровня можно увеличить уровень на 3, получив урон 5d8..
- ◇ **Мысленный прыжок** — во время *сосредоточения* +10 к проверкам умения Прыжков.
- ◇ **Проникновение** — после *сосредоточения* одна атака оружием может считаться касанием (для передачи пси-силы, например).
- ◇ **Плоть-топливо** — можно «сжечь» по пункту Силы, Ловкости и Сложения в обмен на 2 ПСП (число раз ограничено лишь показателями). Сожжённые показатели не регенерируются и не лечатся магией или псионикой, а восстанавливаются только естественным путём. Навык может употребляться только живыми существами и только в собственном теле.
- ◇ **Призрачный удар** — после *сосредоточения* одна любая атака (оружием, рукой, выстрелом) по бестелесному существу имеет лучшие шансы: бросок на промах кидается два раза.
- ◇ **Пси-метаболизм** — в день можно излечить не 1 хит (или сколько получилось в результате работы врачей и соблюдения режима), а на поправку Сложения больше.
- ◇ **Пси-увлечённость** — во время *сосредоточения* +4 к проверкам умения Концентрации.
- ◇ **Пси-уклонение** — во время *сосредоточения* +1 к защите.

⁵Что в DBZ «Kaiō ken», то в XPH «overchannel».

- ◇ **Развернуть снаряд** — раз в раунд можно развернуть один любой снаряд (размером не превышающий размер псионику): стрелу, болт, камень — так чтобы тот полетел обратно в сторону выпустившего его. Подобная способность требует прерванного действия, *сосредоточения* и снимает последнее.
- ◇ **Разум превыше тела** — в день можно излечить не 1 пункт повреждённого или сожжённого показателя, а 1 +поправка Сложения.
- ◇ **Точное разбивание** — после *сосредоточения* один удар игнорирует половину *брони* существа (доспеха, кожи) или предмета (оружия, двери).
- ◇ **Уход с линии атаки** — псионик получает +4 к *защите* против ураганной атаки и *внеочередную атаку* в случае её промаха.
- ◇ **Чувствительность ко лжи** — во время *сосредоточения* +10 к проверкам умения Чувство правды.

6.3 Ярость

- ◇ **Запугивающая ярость** — при вхождении в ярость можно выбрать одного противника, на котором проявляется эффект умения Запугивания, но без отдельных действий — если проверка умения удачна, враг запуган до выхода берсерка из состояния ярости.
- ◇ **Долгая ярость** — продолжительность увеличивается на 5 раундов.
- ◇ **Мгновенная ярость** — можно входить в ярость в любой момент как часть другого действия, не кидая на инициативу вообще.
- ◇ **Разрушительная ярость** — +8 к броскам на разрушение неживых вещей (при ломании, выбивании и т.п) в состоянии ярости.
- ◇ **Энергетическая ярость** — в состоянии ярости поглощаются первые 10 хитов энергетического урона (нужно выбрать тип в момент взятия навыка).

6.4 Магам и алхимикам

- ◇ **Боевая магия** — +4 к проверке Концентрации для сотворения заклинания или активации волшебной способности в боевых условиях (в активной защите, в борьбе и пр).
- ◇ **Дар алхимика** — либо время изготовления волшебного предмета, либо стоимость компонентов (по выбору берущего навык) снижается на четверть (этот навык должен прилагаться к навыку создания предмета). Доступен не только алхимикам.
- ◇ **Дополнительные кольца** — можно носить четыре волшебных кольца одновременно (по два на каждой руке). Доступен только алхимикам с навыком *создания колец*.
- ◇ **Подстройка под оружие** — будучи вооружённым волшебным оружием, можно получить дополнительный +1 к атаке. Необходимо иметь навык *создание волшебного оружия* и провести вместе с новым оружием не менее суток.

- ◇ **Особый любимец** — берётся магом, алхимиком или кем-то в этом роде, кто имеет право на любимца, и даёт право выбирать его не из обычного списка (лягушка, кошка и т. п.), а из одной особой категории: нежить, ангел, демон,
- ◇ **Эксперт в волшебных палочках** — даёт +2 к эффективному уровню при использовании волшебных палочек и -2 к спасброскам врагов. Доступен только алхимикам с навыком *создания волшебных палочек*.

7 Магия

7.1 Классы

Вообще говоря, чисто магических классов существует два типа: собственно маги (волшебники) и невоинствующие священники. Первые занимаются магией как сложной наукой: учатся в университете, сдают экзамены, читают книги, пишут доказательства и проводят эксперименты. Магия такого толка в Сальвемблوزه противоестественна, поэтому объём работ при увеличении сложности задачи растёт как снежный ком, да и занимающихся подобными вещами невероятно мало. Второй тип более распространён и берёт силу от высшей сущности, как правило, от Старшего Божества. Священники гораздо менее свободны в применении своей силы и, что более важно, в её разнообразии, но всё, что от них требуется в обмен, — это соответствие этическому идеалу. Два последних уровня заклинаний (сверхвысокие, 8 и 9) священникам недоступны: в случае возникновения нужды в подобных силах они им даются в индивидуальном порядке. Классы священников, а также церкви, культы, ордена и прочие их объединения рассматриваются в главе 2, а здесь мы остановимся подробнее на волшебниках.

Маги могут быть широкого профиля (класс *маг широкого профиля*, стр. ??) либо специализироваться в одной из Школ Магии (подробнее ниже). При специализации маг теряет возможность использовать заклинания противоположных школ, но легче учит заклинания «своей» школы и может больше заклинаний держать в голове готовыми (на первом и каждом пятом уровне увеличивающийся бонус — Таблица 23). Маги широкого профиля редки и встречаются, как правило, вдали от центров развития магии (Университетов).

Ниже следует краткое описание каждой школы, её противоположные школы, примеры заклинаний и известных представителей.

7.1.1 Школы магии

◇ Универсальная Школа

Данная Школа магии объединяет основные заклинания, без которых маг даже не может считаться магом. На первых уровнях любой волшебник любого класса обязан иметь несколько заклинаний этой Школы в своей книге (хотя это правило редко приводится в исполнение насильно — маг без *чтения магии* мало на что способен). Чем выше

Ур	Заклинания неспециалиста									Заклинания специалиста								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	1									2								
2	2									3								
3	2	1								3	1							
4	3	2								4	2							
5	4	2	1							4	3	1						
6	4	3	2							4	4	2						
7	4	4	2	1						6	4	2	1					
8	4	4	3	2						6	4	3	2					
9	4	4	4	2	1					6	4	4	2	1				
10	4	4	4	3	2					6	5	4	3	2				
11	4	4	4	4	2	1				6	5	4	4	2	1			
12	4	4	4	4	3	2				6	5	4	4	3	2			
13	4	4	4	4	4	2	1			6	5	4	4	4	2	1		
14	4	4	4	4	4	3	2			6	5	4	4	4	3	2		
15	4	4	4	4	4	4	2	1		6	5	5	4	4	4	2	1	
16	4	4	4	4	4	4	3	2		6	5	5	4	4	4	3	2	
17	4	4	4	4	4	4	4	2	1	6	5	5	4	4	4	4	2	1
18	5	5	5	5	4	4	4	3	1	7	5	5	5	5	4	4	3	1
19	5	5	5	5	5	5	4	3	2	7	6	6	5	5	5	4	3	2
20	5	5	5	5	5	5	5	5	2	7	6	6	6	5	5	5	5	2

Таблица 23: Прогрессия заклинаний у магов

уровень заклинания, тем сложнее их выполнить без академического обучения. Противоположной Школой может быть любая другая по выбору волшебника. Примеры заклинаний Универсальной Школы: *обнаружить магию* — используется практически всеми без исключения, а жезлы обнаружения магии можно продать кому угодно; *желание* — самое мощное заклинание из известных (не считая Древних), оно почти всемогуще, но может иметь огромный побочный эффект.

Маг, стр. 36.

◇ Школа Прорицания

Заклинания этой Школы позволяют волшебнику познать секреты древних времен, предсказать будущее и открывать истинную сущность предметов и существ. *Маги-прорицатели* не сильны в расчёте событий и в противостоянии другим эффектам, но, как правило, лучше проинформированы об истинном положении дел. Противоположные Школы: Геометрии, и немного Колдовство и Осуждение. Типичное заклинание Школы Прорицания: *обнаружить что-нибудь* — позволяет находить сущности определённой группы среди других (нежить среди живых, невидимых в воздухе, яд в воде, иголку в стог сена). Многие заклинания имеют и боевое применение за счёт того, что могут заглядывать в будущее и предвидеть действия противника.

Прорицатель, стр. ??.

◇ Школа Взывания

Эта Школа собирает заклинания, открывающие канал магической энергии для создания определенного эффекта или материала. Взыва-

ние обычно осуществляется через некую высшую сущность (существо или план). Маги-заклинатели не могут создавать что-то из ничего и не так хорошо разбираются в устройстве мира, но находят себе в нём прекрасное место. Противоположные Школы: Колдовство, и немного Изменение и Геометрия. Типичные заклинания школы Взывания: *огненный шар* и *разящая молния*. Заклинания этой школы очень любимы боевыми магами.

Заклинатель, стр. ??.

◇ **Школа Некромантии**

Весьма ограниченная школа. Работает с мёртвым материалом или восстанавливает жизнь, части тела или жизнеспособность живых существ, а также направляет отрицательную энергию. Школа по природе своей не злая, однако редкие её приверженцы замечены в благородных поступках. Типичные заклинания школы Некромантии: *поднятие умершего*, *прикосновение вампира* и *палец смерти*. В опасной ситуации заклятия этой школы могут оказаться очень полезными. Противоположные Школы: Изменение, и немного Очарование и Колдовство. Некромантом был Эвард Злобнородый, пособник и помощник Имхотепа Бессмертного и лича Кейтракса в Мировой Войне. Победа над ним была бы невозможна без Кедуллу Убийцы Личей, главы ордена Смертоубийц.

Некромант, стр. ??.
Рыцарь ордена Смертоубийц, стр. ??.

◇ **Школа Силы**

Продвинутая Школа, отпочковавшаяся от Колдовства, содержит наиболее эффективные заклинания, не преобразующие магическую энергию, а использующие её как есть. Типичные заклинания школы Силы: *магический снаряд* или *стена силы*. Силловые маги часто не очень заинтересованы в заклинаниях других школ, видя очевидное преимущество своей. Противоположные Школы: Очарование, и немного Иллюзия и Изменение.

Первым силовым магом был Звамурхенд из Адверранора.

Силовой маг, стр. ??.

◇ **Школа Осуждения**

Эта Школа называется иногда в шутку не Школой Магии, а Школой Антимгии, и специализируется она на защитных заклинаниях. Они предотвращают или разрушают магические (или немагические) эффекты или существ. Они часто используются для обеспечения безопасности в смутное время или в тот момент, когда грозит беда. Крупные коллегии магов-судей нанимают, например, для того, чтобы проследить за точностью выполнения правил больших турниров. Типичное заклинание школы Осуждения: *развеять магию*. Маги-судьи не беспокоят себя прорицаниями, а других — иллюзиями. Противоположные Школы: Иллюзия, и немного Прорицание и Очарование.

Самым известным магом-судьёй был Вад Ю-Мин из Яшнама.

Маг-судья, стр. 37.

◇ **Школа Геометрии**

На самом деле не школа в философском понимании, а лишь группа заклинаний, требующих чертежей, расчетов или вовлекающих создание каких-то стереометрических фигур. Типичные заклинания школы Геометрии: *вычисление существа* и *знак-клеймо*. Числовые маги не обращаются за помощью к другим сущностям и не угадывают будущее, когда его можно просто рассчитать. Противоположные Школы: Прорицание, и немного Иллюзия и Взывание.

Числовой маг, стр. ??.

◇ **Школа Колдовства**

Заклинания колдунов позволяют сделать что-то из ничего. Создание обычно производит материю или предметы, или же вынуждает живых существ явиться перед магом. Колдуны не тратят энергию на создание каналов её передачи. Эту школу выбирают самые серьезные и скрупулезные существа, колдовство не терпит слабину. Типичные заклинания школы Колдовства: *призывание* и многочисленные (для своих уровней) *слова силы*. Противоположные Школы: Взывание, и немного Прорицание и Некромантия.

Колдун, стр. ??; *Демонолог*, стр. ??.

◇ **Школа Изменения**

Школа занимается изменением свойств уже существующих вещей, существ или их состояния. Изменение происходит за счет магической энергии, проходящей через волшебника. Большая популярность в былые годы и могучие сторонники Школы обеспечили искажателей большим количеством доступных заклинаний. Типичные заклинания школы Изменения: *полёт* и *телепортация*. Противоположные Школы: Некромантия, и немного Взывание и Сила.

Самым известным искажателем всех времён и народов был Тензер Жадный родом из Нижних Провинций.

Искажатель, стр. 33.

◇ **Школа Очарования**

Школа позволяет придавать магические способности обычным предметам или влиять на существ. Типичные заклинания школы Очарования: *очарование кого-нибудь (чего-нибудь)*. Чародеи не могут оперировать чистой энергией. Противоположные Школы: Сила, и немного Некромантия и Осуждение.

Известнейшим чародеем Эпохи Великих был Кризий Физий, к которому Морденкайнен Непревзойдённый часто приходил за советом.

Чародей, стр. ??.

◇ **Школа Иллюзии**

С помощью этих заклинаний можно воздействовать на чувства или разум других: заклинания заставляют людей видеть вещи, которые не существуют, слышать звуки, которые не были изданы, помнить вещи, которые никогда не имели место. Типичное заклинание школы Иллюзии: *призрачное что-то*. Противоположные Школы: Осуждение, и немного Геометрия и Сила.

Иллюзионист, стр. ??.

7.1.2 Алхимия

Алхимия — не новая наука. Она была создана в Эпоху Войн людьми, населяющими Дустервальд, из их собственных знаний химии, эльфийского мастерства в создании загадочных вещей... и тяжелых условий существования. Морденкайнен Непревзойдённый очень удивился, узнав о существовании в соседнем государстве (он был родом из Нижних Провинций) школы магии, в принципе не могущей уложиться в его классификацию. Он объединил до того замкнутую и зловещую организацию, стоящую на страже Недобрых Лесов, с Гильдией Магов (ныне Гильдия Магов и Алхимиков), переведя борьбу за существование в разряд науки. Многие великие маги достигали определённых успехов в алхимии, среди них и Рари Путешественник, и Сва Вилтон, но величайшим алхимиком принято считать Этелберта Гипериона Воителя (алхимика по профессии, а не по увлечению), жившего не так давно (убит в 30 году до введения нового календаря). Также есть гипотеза, что учителем Гипериона был Натмехсис Зелёный Сапожник. Если таковой действительно существовал, и если сказки о нём верны хотя бы частично, он также был великим алхимиком.

Алхимик — это маг, имеющий определенный дар от природы и решивший использовать его в чистом виде, не меняя его сути, а лишь развивая у себя ловкость и точность его использования. Их также называют «механическими магами», не за внутреннее строение, а за методы воздействия: там, где обычный маг хмуро машет руками, подбрасывая в воздух дорогие компоненты и бормоча непонятные словеса, механический маг просто указывает на цель пальцем, кольцом, жезлом, посохом, или просто кидается бутылочками и коробочками.

Это *просто* отнюдь не означает внутренней простоты процесса. Занятия алхимией — дело очень опасное, трудное, трудоёмкое, но обычно хорошо подготовленный алхимик эффективней мага (хотя сильнее зависит от своего инвентаря). Обычно аналогию проводят такую: маг—мечник, алхимик—лучник, из-за того, что лишённый ресурсов (стрел) не способен уже ни на что и может быть легко уничтожен, если не дать ему их запас восполнить. Однако, аналогия может быть проведена и наоборот, ведь в ближнем бою алхимик настолько же эффективен, насколько в дальнем — его почти невозможно сбить с концентрации!

Главное и существенное отличие мага от алхимика в том, что первый творит магию тогда, когда она нужна, а последний творит её дольше, но в лаборатории, а в поле только использует, направляя.

Алхимик, стр. 32.

7.2 Тонкости

7.2.1 Использование волшебного предмета

7.2.2 Концентрация

7.2.3 Опознание

Многие классы волшебников имеют способность опознания заклинания или предмета. Для этого делается бросок $1d20 + \text{уровень мага}$ (только в том классе, что позволяет опознание) + поправка Интеллекта. Если результат больше 15, проверка успешна и волшебник узнаёт, обладает ли предмет магической аурой (это может быть заклинанием или волшебным предметом). Для определения Школы Магии и подобных тонкостей Мастер может позволить сделать проверку Знания магии или Знания алхимии.

Проверка опознания может быть совершена только один раз для каждого предмета и на ней нельзя «брать» 10 или 20. Занимает она всегда ровно минуту.

Проверка на то, заметил персонаж ауру или нет, делается скрытно Мастером только один раз, без 10 или 20, времени не отнимает.

7.2.4 Уровни мощи магических вещей

Каждая вещь волшебного толка может быть приписана к одному из двадцати уровней мощи предметов. Уровень предмета совершенно не обязательно показывает на уровень персонажа, в руках которому ему самое место. Далее все уровни кратко описаны, даны очень приблизительные цены и примеры.

Предметы 1 уровня — это то, что может себе позволить любой достаточно богатый человек, стоимость их, как правило, в районе нескольких сотен золотых или и того меньше. Пример: **стрела+1**, дающая один раз +1 к атаке и урону. Предметы 2 уровня требуют чуть большей квалификации создателя и больших ресурсов, цена их может доходить до тысячи золотых, но в больших городах их могут позволить себе иметь довольно много людей: профессиональные воины, зажиточные купцы, дворяне. Пример: **плащ сопротивляемости+1**, дающий +1 ко всем спасброскам. Вещи 3 уровня способны на чуть более серьёзные эффекты, но ненамного; стоят раза в два дороже. Пример: **экранирующая брошь**, поглощающая 101 хит чистого энергетического урона. Вещи 4 уровня отличаются, как правило, только количественно: дают больший эффект, но стоят до трёх тысяч золотых. Пример: **огненный самоцвет**, при разбивании призывающий большого огненного элементала. Предметы на 5 уровне стоят до 4000. Пример: **перчатки силы огра**, дающие носителю +2 к Силе.

Предметы 6 уровня стоят до 6000, что очень много для нормальных людей. Как правило, они используются редко только профессионалами своего дела, за которыми часто стоят организации (для любой организации это уже не так много). Пример: **шлем чтения и разговора**, дающий возможность понимать, читать и говорить на всех языках, а также читать магию.

Предметы 7 уровня стоят до 8000. Пример: **оберег здоровья**, защищающий от всех болезней. Предметы 8 уровня стоят до 10000. Пример: **жемчужина мощи**-3, раз в день позволяющая быстро вспомнить сотворённое заклинание. Вещи 9 уровня стоят 10–15 тысяч (как небольшой корабль), но и по полезности хороши. Пример: **пояс dwarфов**, дающий инфравидение, близость к камню, знание Кхуздуула, +2 к Сложению, +2 к спасброскам от магии и яда и благожелательность dwarфов при общении. Вещи 10 уровня могут стоить до 25 тысяч. Пример: **амулет твёрдых кулаков**, дающий +2 к атаке и урону голыми руками.

Предметы 11 уровня могут стоить до 40 тысяч (стоимость большого боевого корабля), довольно редки и делаются, как правило, на заказ. Пример: **амулет здоровья**+6, дающий +6 к Сложению. Предметы 12 уровня могут стоить до 60 тысяч. Пример: **ковёр-самолёт** 3x3, который может нести до тонны со скоростью пешехода или до полутонны с повышенной. Предметы 13 уровня могут стоить до 80 тысяч. Пример: **дварфский метатель**, боевой молот+2, в руках dwarфа получает ещё +1 и может быть использован как метательный, автоматически возвращаясь в руку, дополнительный урон по великанам. Стоимость предметов 14 уровня мощи доходит до сотни тысяч золотых, если кто-то додумает их продавать! Пример: **громовой посох**, увенчанный с одной стороны черепом синего дракона, с другой — митриловым наконечником (можно пользоваться как копьём), позволяет творить множество электрических заклинаний (*бьющее прикосновение, разящая молния, цепная молния* и т. п.) и превращаться в синего дракона. Вещи 15 уровня стоят немного за сотню тысяч. Пример: **святой мститель**, длинный меч+2, сделанный из железа холоднойковки, в руках паладина святой длинный меч+5, даёт устойчивость к магии и раз в раунд позволяет *развевать магию*.

Предметы 16 уровня стоят до полутора сотен тысяч золотых, и их не так уж много (даже разновидностей, не только штук). Пример: **кольцо вызова джинна**, не более часа в день. Каждый день. Пример предмета 17 уровня: **посох жизни** всего с двумя заклинаниями: *исцеление* и *воскрешение*. Вещи 18 уровня оцениваются под двести тысяч золотых, если встречаются вне легенд. Пример: **высшее кольцо сохранения заклинаний**, хранящее до десяти уровней заклинаний (вкладывающий заклинания в кольцо должен быть магом, выпускающий — не обязан). Вещи 19 уровня встречаются преимущественно в легендах (ориентировочная цена: 200000–300000). Пример: **посох мощи** Сва Вилтона. Вещи 20 уровня не дотягивают до артефактов только тем, что их создают смертные. Пример: **посох магов** Рари Путешественника.

7.3 Заклинания

7.3.1 Спонтанная алхимия

Если не сказано иного, время сотворения: 1 минута, время работы: 10 мин/ур.

1 уровень

- ◇ **Волшебное наполнение** — один предмет становится «личной одно-разовой волшебной палочкой», т. е. сохраняет одно заклинание до 4 уровня на 1 ч/ур или до использования. Проверка умения Использования магического устройства требуется.
- ◇ **Волшебный камень** — три камня получают свойства +1.
- ◇ **Изменение чар** — оружие, шлем, щит доспех переносит часть плюсов с атаки на защиту или наоборот.
- ◇ **Изменение энергии** — предмет, рассчитанный на один тип энергии, временно изменяет ему.
- ◇ **Опознание** — полностью эквивалентно заклинанию.
- ◇ **Повреждение I** — наносит 1d8 +1/ур (максимум +5) хитов урона конструкции (живой или неживой).
- ◇ **Ремонт I** — восстанавливает 1d8 +1/ур (максимум +5) хитов урона конструкции (живой или неживой).
- ◇ **Свет** — полностью эквивалентно заклинанию.
- ◇ **Улучшение доспеха I** — добавляет любое свойство доспеху в размере +1 (включая обычный плюс) или до 10000 золотых.
- ◇ **Улучшение оружия I** — добавляет любое свойство оружию в размере +1 (включая обычный плюс) или до 10000 золотых, которое работает только в руках самого алхимика.
- ◇ **Улучшение спасбросков** — поправка, даруемая предметом к спасброскам, улучшается на +1.
- ◇ **Улучшение умения** — поправка, даруемая предметом к проверке умения, улучшается на +2 и +1 за каждые два полных уровня алхимика.

2 уровень

- ◇ **Величие орла** — +4 к Харизме на 1 мин/ур.
- ◇ **Выносливость медведя** — +4 к Сложению на 1 мин/ур.
- ◇ **Грация кошки** — +4 к Ловкости на 1 мин/ур.
- ◇ **Мудрость совы** — +4 к Мудрости на 1 мин/ур.
- ◇ **Нагреть металл** — металлические вещи одного существа становятся достаточно горячими для нанесения урона. В первом раунде металл просто теплеет, во втором урон составляет 1d4 хитов, в 3–5 — 2d4 хитов, потом опять один раунд 1d4 хитов, затем действие алхимии кончается. Если в момент действия этой силы существо переносило вред холодом, он взаимоуничтожается с обжигающим. Если на существе нет никакого металла, урон не наносится, если металла мало, наносится минимум урона..
- ◇ **Охладить металл** — металлические вещи одного существа становятся достаточно холодными для нанесения урона. В первом раунде металл просто охлаждается, во втором урон составляет 1d4 хитов, в 3–5 — 2d4 хитов, потом опять один раунд 1d4 хитов, затем действие

алхимии кончается. Если в момент действия этой силы существо переносило огненный вред, он взаимоуничтожается с холодным. Если на существе нет никакого металла, урон не наносится, если металла мало, наносится минимум урона..

- ◇ **Повреждение II** — наносит $2d8 + 1$ /ур (максимум +10) хитов урона конструкции (живой или неживой).
- ◇ **Ремонт II** — восстанавливает $2d8 + 1$ /ур (максимум +10) хитов урона конструкции (живой или неживой).
- ◇ **Сила буйвола** — +4 к Силе на 1 мин/ур.
- ◇ **Укрепление конструкции I** — увеличивает *защиту* конструкции на +2, плюс ещё 1 за каждые три полных уровня до максимума в +5 на 12м.
- ◇ **Улучшение доспеха II** — добавляет любое свойство доспеху в размере +3 (включая обычные плюсы) или до 35000 золотых.
- ◇ **Улучшение оружия II** — добавляет любое свойство оружию в размере +1 (включая обычный плюс) или до 10000 золотых. Вместо одного обычного оружия можно взять до полусотни мелкого метательного.
- ◇ **Хитрость лисы** — +4 к Интеллекту на 1 мин/ур.

3 уровень

- ◇ **Метамагия в предмет** — на 1 р/ур одно заклинание, воспроизводимое предметом, получает выгоду от одного навыка метамагии.
- ◇ **Повреждение III** — наносит $3d8 + 1$ /ур (максимум +15) хитов урона конструкции (живой или неживой).
- ◇ **Подзарядка предмета** — на 1 мин/ур предмет получает дополнительный заряд за каждые 5 уровней алхимика. Предмет должен работать на зарядах и иметь в себе на момент использования силы хотя бы один. Временные заряды при использовании предмета расходуются первыми.
- ◇ **Ремонт III** — восстанавливает $3d8 + 1$ /ур (максимум +15) хитов урона конструкции (живой или неживой).
- ◇ **Убрать требование** — одно требование предмета к владельцу (способность, раса, класс, показатель, умение — что угодно) временно поддается. Нужно сделать проверку Использования магического предмета для успешной эмуляции требования.
- ◇ **Укрепление конструкции II** — конструкция становится более каменной, что увеличивает *броню* конструкции на 10 (перебивается адамантином).
- ◇ **Улучшение доспеха III** — добавляет любое свойство доспеху в размере +5 (включая обычные плюсы) или до 100000 золотых.
- ◇ **Улучшение оружия III** — добавляет любое свойство оружию в размере +2 (включая обычный плюс) или до 35000 золотых. Вместо одного обычного оружия можно взять до полусотни мелкого метательного.
- ◇ **Энергетическая защита конструкции I** — поглощает первые 10 хитов урона от указанного типа энергии.

4 уровень

- ◇ **Повреждение IV** — наносит $4d8 + 1$ /ур (максимум +20) хитов урона конструкции (живой или неживой).
- ◇ **Ремонт IV** — восстанавливает $4d8 + 1$ /ур (максимум +20) хитов урона конструкции (живой или неживой).
- ◇ **Ржавое прикосновение** — против обычных железных предметов: вещь полностью ржавеет и рассыпается в труху; против очень больших железных предметов: уничтожается кусок радиусом полтора метра; против существ из железа: снимает $3d8 + 1$ /ур (максимум +15) хитов; против существ в железном доспехе: броня снижается на 1d6 пунктов (относится только к броне, предоставляемой доспехами); работает 1 р/ур.
- ◇ **Создание предмета I** — создаёт один неживой предмет из мягкого природного материала (ткани, дерева). Если предмет сложен (например, лук), требуется проверка умения соответствующего ремесла (в данном случае Лукодела). Предмет существует 1 ч/ур.
- ◇ **Сфера неуязвимости I** — на 1 р/ур заклинания 1–3 уровней не работают внутри сферы радиусом 3 м.
- ◇ **Укрепление конструкции III** — конструкция становится более железной, что на 1 мин/ур увеличивает *бронию* конструкции на 15 (перебивается алмазантином) и вполнину снижает повреждения от кислоты и огня.
- ◇ **Улучшение оружия III** — добавляет любое свойство оружию в размере +3 (включая обычный плюс) или до 70000 золотых. Вместо одного обычного оружия можно взять до полусотни мелкого метательного.
- ◇ **Энергетическая защита конструкции II** — даёт полный иммунитет от указанного типа энергии.

5 уровень

- ◇ **Изготовление** — позволяет создавать готовые вещи из имеющегося материала: мост из штабеля брёвен, одежду из свежесостриженной шерсти, кистень из бруска железа. Существа или магические предметы не могут быть ни созданы, ни изменены этой силой. Если создание требует в какой-то степени профессионализма (например, создаётся перстень или меч), необходимо сделать успешную проверку умения соответствующего ремесла.
- ◇ **Каменная стена** — как заклинание.
- ◇ **Оружие разрушения** — наполняет оружие качествами антинежити: в течение 1 р/ур любая нежить уровнем ниже уровня алхимика, которую ударили данным оружием, должна сделать спасбросок на Волю или быть мгновенно уничтожена (вне зависимости от количества хитов или устойчивости к магии).
- ◇ **Создание предмета II** — создаёт один неживой предмет из любого природного материала. Если предмет сложен (например, лук), требуется проверка умения соответствующего ремесла (в данном случае

Лукодела). Предмет существует 2 ч/ур для мягкого материала (ткани, верёвки, дерева), 1 ч/ур для камня, стекла или простого металла, 20 мин/ур для драгоценных металлов, 10 мин/ур для драгоценных камней, 1 р/ур для особых материалов (митрилы, адамантина и пр). Особо обработанный металл (например, холоднойковки) или несуществующий в природе (например, алхимическая смесь) не может быть выбран материалом.

- ◇ **Улучшение оружия IV** — добавляет любое свойство оружию в размере +4 (включая обычный плюс) или до 120000 золотых. Вместо одного обычного оружия можно взять до полусотни мелкого метательного.

6 уровень

- ◇ **Блокировка конструкции** — наносит конструкции (живой или неживой) 10 хитов/ур (до максимума в 150), но не может снять их все (остатётся по крайней мере один).
- ◇ **Железная стена** — как заклинание.
- ◇ **Копать** — как заклинание.
- ◇ **Полный ремонт конструкции** — снимает с конструкции (живой или неживой) все временные потери показателей, оглушение, ослепление, ошеломление и страх любой степени, слабоумие и т.п., а также восстанавливает 10 хитов/ур (до максимума в 150).
- ◇ **Сфера неуязвимости II** — на 1 р/ур заклинания 1–4 уровней не работают внутри сферы радиусом 3 м.
- ◇ **Укрепление** — увеличивает *броню* любого предмета на половину уровней алхимика.
- ◇ **Улучшение оружия V** — добавляет любое свойство оружию в размере +5 (включая обычный плюс) или до 200000 золотых. Вместо одного обычного оружия можно взять до полусотни мелкого метательного.

8 Псионика

8.1 Введение в псионику

8.1.1 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. Максимум потраченных на одну силу ПСП равен уровню псионика.
- ◇ Псионические силы никогда не требуют материальных компонентов и почти всегда требуют соматических.
- ◇ Псионика является тайным знанием, магия — наукой, пусть и сложной. Источник силы псионика 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 и всегда готовы к употреблению. 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 для завершения эффекта), магия требует его всегда (вопрос в количестве).
- ◇ Все ПСП на одну силу должны идти из одного источника (критично в случае использования вещей, подобных кристаллам знания).
- ◇ Псионические силы раскрываются сами в медитации, их нельзя выучить или переписать. Тайна псионического знания открывается один раз. Или не открывается.

8.1.2 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 вообще (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.
- ◇ Псионические силы организованы в круги и направления, а магические заклинания — в уровни и школы.
- ◇ Длительность эффекта многих сил или заклинаний зависит от уровня употребляющего их псионика или мага.

8.1.3 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 взаимодействия с чужим разумом.

8.1.4 Псионические классы

Истинные псионики: пока нет.

Воинственные псионики: пси-воин, стр. 46.

Шаблоны: дикий псионик, стр. 53, знаток псионики, стр. 55, пси-талант, стр. 57.

8.1.5 Сосредоточение

Сосредоточение есть проверка умения Концентрации с -10, при которой псионик концентрирует свои внутренние резервы, не тратя ПСП. Подобная проверка может быть осуществлена только при наличии хотя бы одной ПСП. Сосредоточение требуется многими пси-силами и его благотворные эффекты могут быть многократно улучшены пси-навыками.

Переход в состояние сосредоточения занимает полный раунд и вызывает *внеочередную атаку*, если проводится под носом у противника.

Состояние сосредоточения снимается автоматически некоторыми особо мощными пси-силами. Оно также может быть снято в любой момент по желанию псионика. Если сосредоточенному псионнику нужно сделать проверку умения Концентрации, он может пожелать выйти из этого состояния — потеря даёт ему возможность «взять» на броске 15. Если псионик засыпает, умирает, тратит все ПСП или входит в транс, состояние сосредоточения обрывается.

8.2 Силы псионика

Термин «пси» употребляется как синоним псионику. Силы, отмеченные звёздочкой (*), доступны только псионикам-специалистам (В — пси-провидцу, К — пси-кинетика, М — пси-эгоисту, П — пси-кочевнику, С — пси-форматору и Т — пси-телепату). Если в начале описания силы в кружке указана буква С, В или Р, это означает соответствующий спасбросок. Удачный спасбросок означает отсутствие эффекта, если не указано «/2» — тогда эффект (как правило, урон) половинный.

8.2.1 Первый круг

- ◇ **Астральная конструкция*** (С) — создаёт эктоплазменную астральную конструкцию 1 уровня, атаковую врагов. За каждые дополнительные 2 ПСП уровень конструкции увеличивается на 1.
- ◇ **Привлекательность (Т)** ⊕ — некий предмет, существо или идея становятся привлекательными для получателя на 1 день/ур, что даёт +4 к проверкам соответствующих умений (например, Дипломатии или Запугивания). За каждые дополнительные 2 ПСП премия вырастает на единицу и первоначальный спасбросок получает -1.

8.2.2 Второй круг

- ◇ **Биорегуляция (М)** — увеличивает *броню* на 2 на 1 мин/ур. За каждые дополнительные 3 ПСП она увеличивается ещё на 1.
- ◇ **Близость к природе (М)** — пси получает психометаболическую близость к выбранному животному, получая +4 к любому показателю на выбор. За каждые дополнительные 5 ПСП можно выбрать ещё один показатель.

8.2.3 Четвёртый круг

- ◇ **Пси-якорь (В)** — в течении 1 ч/ур даёт точное знание о местонахождении пси и пути к месту употребления силы (обычному либо психопортивному), плюс *связь разумов* с одним существом, находящимся в радиусе 20 м от этого места. За дополнительные 6 ПСП эффект может преодолеть границы предела..

8.2.4 Пятый круг

- ◇ **Приспособить тело (М)** — поглощает урон от умеренно враждебной среды (подводной, тропиков, вакуума) и половинит от экстремально враждебной (кислоты, лавы), 1 ч/ур.

8.2.5 Восьмой круг

- ◇ **Астральное зерно*** (С) — создаёт из эктоплазмы хрупкий кристалл, в который перемещается душа пси в случае смерти тела. Душа сохраняет все прижизненные способности псионика (кроме физических). У неё есть 30 дней, в течение которых она может использовать свои пси-силы, чтобы завладеть новым телом, либо потратить 10 полных дней на медитацию — при этом тело выращивается из астральной материи. Если через 30 дней душа не имеет тела, она отправляется к Неспящим Судьям. Создать несколько астральных зёрен для одной души невозможно.

8.2.6 Девятый круг

- ◇ **Поле близости (М)** — создаёт вокруг пси ауру радиусом 5 м, и все попавшие в неё получают или лечат те же повреждения, что псионик. Кроме того, они получают эффекты любых пси-сил 3 круга или ниже.
- ◇ **Пси-склероз*** (Т) © — удаляет 1d4 известных сил из разума существа, находящегося в пределах 10 м + 1 м/ур навсегда (активирующий силу указывает только желаемый круг сил).
- ◇ **Слиться*** (М) ©/2 — прикоснувшись к любому существу, пси частично сливается с ним: само существо получает 20d6 хитов вреда, половина которого прибавляется к хитам пси на 1 час. Если существо умирает (для этого достаточно опустить его хотя бы в ноль хитов), пси получает ещё и +4 ко всем своим показателям, тоже временно на 1 час. После использования силы пси становится немного похож на свою жертву (+10 к проверкам умения Маскировки).

8.3 Силы пси-воина

8.3.1 Первый круг

- ◇ **Биорегуляция (М)** — увеличивает *броню* на 2 на 1 мин/ур. 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)** — один 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) 1 р/ур. Скорость движения от самой силы — 25, 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 восемьмеро), 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 восемьмеро), 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 «слышаться», 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 желаемого типа, что держится 1 р/ур (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 *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	Поправки от показателей	19
2	Примеры уровней персонажей из «реальной» жизни	20
3	Умения способностей	21
4	«Воровские» умения	22
5	Умения знаний	22
6	Умения ремёсел	23
7	Техники переноса: улучшение	25
8	Техники переноса: названия	25
9	Оружие: типы наносимого вреда	27
10	Оружие: объём вреда в категориях	27
11	Способности класса	31
12	Алхимик	34
13	Искажатель (Школа Изменения)	36
14	Маг (Универсальная Школа)	38
15	Маг-судья (Школа Осуждения)	40
16	Монах ордена Белого Пера (<i>Кириндиус</i>)	41
17	Паладин (<i>Кириндиус</i>)	43
18	Профессионал	45
19	Пси-воин	47
20	Рыцарь ордена Жадного Пламени (<i>Тайбериус</i>)	49
21	Служитель церкви Единственного Света (<i>Кириндиус</i>)	50
22	Чёрный монах (<i>Годдард</i>)	52
23	Прогрессия заклинаний у магов	61