

Сальвеблюз

новые правила

© *Radaghast Kary*

27 октября 2004 г. — PDF версия 1.10

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

Содержание

1	Обзор Сальвеблюза	4
1.1	География и немного истории	4
1.2	Нелюди	5
2	Пантеон Сальвеблюза	7
2.1	Чем живут Боги	8
2.2	О жизни, воскресении и бессмертии	9
2.3	Свет: Арчибальд Пробуждающий	10
2.3.1	Осенние друиды	11
2.3.2	Зимние друиды	11
2.3.3	Весенние друиды	11
2.3.4	Летние друиды	11
2.4	Свет: Кадмус Ищущий	11
2.4.1	Орден Абсолютного Знания	12
2.5	Свет: Кириндиус Парящий	12
2.5.1	Церковь Единственного Света	13
2.5.2	Орден Белого Пера	14
2.5.3	Орден Руки Держащей Мир	16
2.6	Свет: Токэвилль Охраняющий	18
2.6.1	Карающие рыцари	18
2.6.2	Орден Меча	18
2.6.3	Орден Щита	19
2.6.4	Церковь Справедливости	21
2.7	Свет: Эврименид Достигающий Великого Через Малое	22
2.8	Тьма: Годдард Изменяющий	23
2.8.1	Чёрное монашество	23
2.9	Тьма: Гунтер Плагиатор	24
2.9.1	Культ Гунтерианства	24

2.10	Тьма: Дамэклис Слабый	25
2.11	Тьма: Конрад Некромант	25
2.11.1	Орден Башни из Костей	25
2.12	Тьма: Пейзистратус Видящий	26
2.12.1	Культ Неизбежного	26
2.12.2	Культ Силы Разящей	26
2.12.3	Тайный Орден	26
2.13	Тьма: Тайбериус Пылающий Владыка	27
2.13.1	Орден Жадного Пламени	27
2.14	Сумрак: Гектор	28
2.14.1	Саванты Аазда	29
2.14.2	Саванты Старой Шляпы	29
2.14.3	Саванты Каменной Шляпы	29
2.14.4	Орден Зажжённой Печи	29
2.15	Сумрак: Кирк Строгий	29
2.15.1	Хранители Лесов	29
2.15.2	Орден Верного Моментa	30
2.16	Сумрак: Херберт Добровольно Ушедший	30
2.17	Сумрак: Орландо	30
2.18	Основные святые	30
2.18.1	Избранные	30
2.18.2	Светлые герои	31
3	Базовая игромеханика	32
3.1	Данные о персонаже	32
3.2	Боевые правила	37
3.2.1	Список использованных терминов	40
3.3	Снаряжение	41
3.3.1	Оружие	41
3.3.2	Доспехи	43
3.3.3	Необычные вещи	43
4	Классы	44
4.1	Обзор классов	45
4.2	Алхимик	48
4.3	Воин	50
4.4	Головорез	52
4.5	Искажатель	54
4.6	Йомен	56
4.7	Лучник	58
4.8	Маг	59
4.9	Маг-судья	61
4.10	Монах ордена Белого Пера	63
4.11	Паладин	65
4.12	Плут	67
4.13	Профессионал	70

4.14	Пси-воин	71
4.15	Рейнджер	73
4.16	Рыцарь ордена Жадного Пламени	75
4.17	Рыцарь ордена Меча	77
4.18	Служитель церкви Единственного Света	78
4.19	Служитель церкви Справедливости	81
4.20	Снайпер	82
4.21	Чёрный монах	84
4.22	Шаман	86
5	Навыки	89
5.1	Всем	89
5.2	Ярость	89
5.3	Псионикам	89
5.4	Магам и алхимикам	91
5.5	Шаблоны	91
5.5.1	Берсерк	91
5.5.2	Боевой ястреб	92
5.5.3	Выносливый	92
5.5.4	Дикий псионик	93
5.5.5	Игнофаг	93
5.5.6	Знатор псиоников	95
5.5.7	Лекарь	95
5.5.8	Миссионер	96
5.5.9	Пси-талант	96
5.5.10	Убийца	97
5.5.11	Стиль йоменри	97
5.5.12	Стиль плаща и меча	97
5.5.13	Экзорцист	98
6	Особые способности	98
6.1	Магия	98
6.1.1	Основы	98
6.1.2	Школы магии	100
6.1.3	Алхимия	102
6.2	Жреческая магия	104
6.2.1	Основы	104
6.2.2	Три ступени посвящённости	104
6.3	Меломагия	106
6.3.1	Основы	106
6.3.2	Стили музыки и инструменты	106
6.4	Псионика	106
6.4.1	Основы	106
6.4.2	Направления псиоников и классы	107
6.5	Тонкости	107
6.5.1	Использование волшебного предмета	107

6.5.2	Концентрация и сосредоточение	108
6.5.3	Опознание	109
6.5.4	Изгнание и уничтожение (нежити)	110
6.5.5	Уровни мощи магических вещей	110
6.5.6	Создание предметов	112

1 Обзор Сальвеблюза

1.1 География и немного истории

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

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

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

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

Восток также представлен несколькими странами, лежащими на восток от Материка (глубже в сушу). Это в первую очередь **Яшнам** (Китай) — старое, но небольшое государство, издревле воюющее с **Даймонлендом** и именно от него отгородившееся своей великой стеной. С другой стороны от эльфийских лесов находится **Сиом** (Япония), основанная высоким эльфом

по имени *Амацумара Аматаэрасу*. Между Сиомом и Мингардией находится **Миздайм**, завершающий восточную тройку — очевидно, соответствующий Корее.

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

Очевидно, никто и не стремился к полному геоисторическому списку с Земли: Шотландия оказалась приписанной к Франции, а не к Англии; из Крита получилась Рим, а не Греция; из самой Греции получилась не Европа, а её конкурент. Чего в Сальвееблوزه 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 Сальвееблوزه с нелюдями? Они есть. **Эльфы**, правда, не являются априори более лучшей и древней расой и их обучение в незапамятные дни (в том числе и магии) пошло от людей. Во всём прочем эльфы как эльфы: живут рядом, держат дистанцию. Их существует несколько видов (рассветные, закатные, полуденные, ночные), включая *Перворождённых* или Высоких Эльфов — это, скажем так, эльфы среди эльфов. Всё, что люди могут сказать про эльфов, те говорят и поют о Высоких Эльфах (например, *Кореллон Ларетиан* в Сальвееблوزه 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 м. Эльфы живут вечно, но, как правило, где-то между тысячным и трёхтысячным днём рождения отправляются на **Арванаит**, иначе Остров Спящих Эльфов, где пребывают вечно. Убитого эльфа невозможно воскресить, так как его душа не сохраняет целостность после смерти.

Дварфы у нас также водятся в изобилии, существует более тридцати различных дварфских *кланов* (Тяжкопечие, 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 Сальвебюз из других миров, но переняли веру в местных божеств и тем выжили. Первыми из них были, кажется, циклопы и титаны. Циклопы встречаются, хоть и редко, но и по сей день, а вот титаны после перехода под покровительство Старших Божеств перешли жить ближе к ним и в мире мертвых их не встретишь совсем. **Тролли** же были созданы в Сальвеблуже **Годдардом Изменяющим**, включая и троллей-великанов.

Дьяволы служат **Тайбриусу 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 по-

рядке (как правило, в обмен на незначительные услуги). Это слегка увеличивает ценность души для Тайбериуса и гарантирует её попадание на Баатор, однако то, что дьяволы сами способны предложить подобные услуги первому встречному — чистой воды миф. У **Тьмы** в Сальвеблوزه другой характер: она просто есть, а если кто-то чего-то от неё хочет, гора к Магомету бегать не будет. Некоторые души просто невыгодно покупать — они достанутся Тайбериусу и так. Самые могучие дьяволы — **шайтаны** (*pit fiends*), затем идут раухоны, гелугоны, корнугоны и прочие.

Демоны, созданные Дамэклисом Слабым, — главные конкуренты дьяволов. Они могут локально изменять законы мироздания в свою пользу, поворачивая всё таким образом, чтобы получить максимальную пользу. Энергию души они поэтому могут забирать сразу (буквально выедавая её изнутри), не дожидаясь решения **Неспящих Судей**, а сделка с демоном имеет более реальный эффект, но и расплата не за горами. Например, демоны могут временно перехватывать управление человеческим телом или, скажем, по просьбе хозяина игрального дома сделать так, что за целый день в его заведении на костях не выпадет больше двойки, и питаться потом чувством жадности самого хозяина и безысходностью проигравших. Между **Бездной** (миром демонов) и **Баатором** (миром дьяволов) идёт давняя и жестокая война — демоны для своих врагов не более чем паразиты, ворующие добычу, а дьяволы мешают тем развить своё «дело». (Примечание для матёрых планскейповцев: суккуб — демон, а эриния не имеет способности являться в мир смертных по собственному почину!!)

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

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

2 Пантеон Сальвеблюза

Фактически в Сальвеблوزه можно чётко увидеть *три* различных пантеона: активных божеств, что покровительствуют самым различным *действиям* (из-за того, что для большинства разумных существ действие предпочитается бездействию, этот пантеон — используется термин *абсолют* — называют **Светом**); пассивных божеств, покровительствующих многочисленным *состояниям* (**Тёмный** абсолют); и некоей группе посередине, для которой

важным является не цель и не поступок, а общий закон и *путь*, ведущий по нему идущего (**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, которое, возможно, многих огорчит: в Сальвеблуже **нет** покровителя магов — магия, как и психоника, 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. «Одно и то же может быть и позорным, и честным: важно, почему и как оно делается»¹.

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. Сами Неспящие Судьи абсолютно нейтральны и являются единственными в мире существами, которые могут существовать без поддержки Старших. 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

¹Lucii Annæi Senecæ, Ad Lucilium Epistolæ Morales, XCV.

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 исключения: души *эльфов* не предстают перед Неспящими Судьями, сразу рассеиваясь в окружающем мире; души принесённых в жертву отправляются напрямик к адресату, опять же минуя Судей. Каждая душа усиливает высшую сущность, к которой она поступила. Души героев, действительно совершивших великие деяния и обогатившие пустую оболочку разносторонними талантами, могут получить от Патрона некий *ярлык* и стать бессмертными **Святыми** (**Малыми Силами** или даже **Великими Силами**). В таком случае они могут время от времени возвращаться в мир живых и даже иметь последователей (души, отходящие к ним, всё равно поступают к их Патрону). **Святых** могут уничтожить только другие Силы, при этом вся энергия умершего переходит к победителю или его Патрону (сие уже не попадает в сферу влияния Неспящих Судей). «А у других, слабых и тупых или порабощённых дурной привычкой, долго надо счищать ржавчину с души»², поэтому они отправляются на переработку и потеряны навсегда. Ещё в тексте иногда встречается понятие **Младшего Божества** — это те Великие Силы, которые никогда не были смертными. Они были сразу созданы как Силы: либо «сверху» как инструмент Старшего или манифестация его воли, либо «снизу» как воплощённые ожидания многочисленной паствы.

2.2 О жизни, воскресении и бессмертии

Жизнь в Сальвеблوزه возможна только тем, кто имеет божественного Патрона. Атеисты не могут наполнить свою душу разумным содержимым и скоро умирают. Даже если какой-либо персонаж сомневается в своей приверженности к кому-то одному (а сомневаются практически все, кроме разве что священников), это не мешает ему иметь одного Старшего, который даёт ему право жить. Если смертный ссорится со своим Патроном, он переходит под «крышу» другого. Если желающих его курировать нет, он умирает.

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 за-

²Lucii Annæi Senecæ, Ad Lucilium Epistolæ Morales, XCV.

бывается 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 не 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: Арчибальд Пробуждающий

Арчибальд олицетворяет природу и всё живое, что, согласно легенде, некогда живым вовсе не было. Он считается изобретателем жизни и её покровителем, одним из самых старых Старших божеств, однако он не претендует на трон самого главного и вовсе не имеет жрецов среди живых. Его чтут друиды через четырёх Младших, считающихся его детьми. Старшая среди них — **Ронтра**, изображаемая как морщинистая старуха и понимаемая как Мать Сыра Земля, питающая мир. Её областью влияния считаются урожай, плодovitость и потомство, служат ей осенние (степные) друиды. Второй по старшинству — **Сантоломей**, изображаемый как заснеженный великан, живущий на вершине самой холодной горы, как *мороз-воевода дозором обходит владенья свои* и понимаемый не только как снежный мастер, но и как покровитель всякого деятельного ожидания, будь то подготовка саней или телеги или осада неприятельского города. Ему служат зимние (горные) друиды. Весёлая **Элонна**, третья по старшинству в дружной семье старого Арчи, считается главной лесной нимфой, лёгкой на сердце и всегда радой оказать помощь. Она учит, что все живые существа разные, но все не без талантов: медведь больше, но волк упорнее, утки летают, но тигры бегают быстрее. Весенние (лесные) друиды служат ей как покровительнице как различных даров и талантов, так и процесса их раскрытия, пробуждения и развития. Последним по старшинству идёт **Аксапант**, покровитель роста и летних (долинных) друидов.

Бородою Арчибалда многие называют большие массивы нетронутой человеком природы.

2.3.1 Осенние друиды

(осень, питание, перерождение, урожай, опыт)

Листья не могут жить сами по себе, — им нужна ветка, чтобы на ней держаться и пить из неё сок.

2.3.2 Зимние друиды

(зима, деятельное ожидание, осады)

2.3.3 Весенние друиды

(весна, пробуждение, таланты, дары, раскрытие заложенного)

Природа не навязывает нам ни одного порока, она производит нас на свет незапятнанными и свободными. Добродетель сообразна с природой, пороки ей враждебны и ненавистны.

2.3.4 Летние друиды

(лето, внутренняя сила, рост личности, рост)

Всякая вещь, усовершенствовав существующее ей благо, становится достойной похвал и достигает своей природной цели. С людьми дело обстоит так же, как с вещами.

2.4 Свет: Кадмус Ищущий

Кадмус — покровитель мудрости, знания, советов и пророчеств, а также вообще всякого исследовательского и размышляющего начала. Изображается он по-разному, но чаще описательно, в виде философских трактатов. Самый главный из них, написанный то ли им самим, то ли открытый одним из его лучших учеников, называется «*мыслью Кадмуса*» и содержит примерно со страницу невообразимо запутанных изысканий, к тому же на древнем языке. Эта мысль содержит в зашифрованом виде вопрос, на который разумным смертным надо ответить, но пока что эта цель далека от достижения. Ближе всего к истине находится орден Абсолютного Знания, разделённый на три группы.

Одна часть монахов решила, что понять его вопрос, а затем и найти ответ поможет только знание, и поэтому активно занимается чтением, изучением, классификацией, переводами и тому подобной деятельностью. Другая часть, не нашед в «мысли Кадмуса» ни одного вопросительного знака, совершенно логично предположила, что самого-то вопроса там и нет, и его ещё надо найти, причём руководством к поискам как раз и служит текст. Что именно им надо искать и что именно найти — единого мнения нет: возможно, просто фразу, завершающую «мысль», возможно, код, с помощью которого из «мысли» получится вопрос, а возможно, что-то совсем иное. Третья и последняя часть монахов в такие приземлённые потуги не верит и пытается обрести высшее знание одним шагом, не пребывая ни в согласии, ни в конфликте ни с теми, ни с другими.

Кадмуса его почитатели называют *Ищущим, Вечным, Вернознающим, Мудрейшим, Хозяином Мудрости* и *Могучим Мыслью*. «Временем Кадмуса» многие называют момент, когда ничего не работает, как хотелось, и приходится всё же задуматься.

2.4.1 Орден Абсолютного Знания

(поиск знаний, исследования, доказательства) (активное хранение знаний, советы) (мудрость, понимание, пророчества, размышления)

Для знающего наставления излишни, для незнающего их недостаточно.

Учись, откуда чего не знаешь, а если верить пословице, так и «век живи, век учись».

Знание никому не достается случайно.

Взгляд на мир.

2.5 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).

2.5.1 Церковь Единственного Света

(помощь, лечение, миссионерство, проповедование, наказание³)

Нужно распустить ткань, окутывающую на глаза и уши, нужно опорожнить сердце, наполненное пагубными речами. Пусть расчищенное место займёт добродетель, — она искоренит всё поддельное и вернёт нас к правильным суждениям.

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, а его порождения устранены (см. Св.Гэзумус, стр.31). 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, проповедуя правильность догматов и разъясняя особо одарённым непонятные места святых манускриптов.

Служитель никогда не будет сдавать свои позиции, касающиеся превосходства его 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

³Здесь и далее после названий орденов, церквей и культов даются в скобках очень мелким шрифтом основные столпы, на которых держится доктрина. Их следует воспринимать не глобально, а через призму конкретного божества: доблесть у Тайберисуса и доблесть у Токэвилля — вещи сильно разные.

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 *вечно* 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.31). Вторая — миссионерство и проповедование (см. Св.Гелиеспий, стр.31), и лишь потом всё остальное.

Игромеханика. Служитель церкви Единственного Света, стр. 78. Лekarь, стр. 95. Миссионер, стр. 96. Экзорцист, стр. 98.

2.5.2 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 *храмовая стража*, они много времени проводили в изучении оружия, даже разработали собственную технику работы копьём, которой пользуются и по сей день. С течением времени храмовая стража пополнялась и извне, принимая благочестивых мирян в свои ряды. И вышло так, что на периферии церкви без её благостного ведома образовалось своё маленькое общество, которое исповедовало те же принципы, что и ядро церкви, но не было так отгорожено от ми-

ра: 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 копыя 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 Хеому удалось скрыться. 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 используют церковь Единственного Света в качестве храмовников (во всех смыслах).

Игромеханика. Монах ордена Белого Пера, стр. 63. Лекарь, стр. 95. Боевой ястреб, стр. 92

2.5.3 Орден Руки Держащей Мир

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

Добродетель разделяется на две части: на созерцание истины и поступки. Правильные поступки и упражняют, и обнаруживают добродетель. Добродетель даётся отчасти обучением, отчасти упражнением, — ибо нужно и учиться, и закреплять выученное делом.

Взгляд на мир. Согласно легенде, орден Руки Держащей Мир был основан Грохаханом Сияющим (см. Св.Грохахан, стр.31) на заре **Эпохи Религий**. Сам Грохахан был рожден в семье потомственных священников, и три предыдущих поколения отговаривали его от карьеры воина, когда он по достижении взрослого возраста попытался покинуть дом. Он не ушел, оставшись дома воздавать хвалебны Кириндиусу, и через какое-то время задал ему прямой вопрос. Светлый патрон ответил так, что его могла слышать вся семья: *«Можешь идти, если покажешь себя достойно»*. Родственники продолжили отговаривать Грохахана, но теперь все их аргументы сводились не к возможной неблагочестивости поступка, а к неуверенности в силах Грохахана. Он легко отмёл оставшиеся возражения и уехал из дому. Отсутствовал он десять лет, за которые совершил тысячу подвигов, в том числе победил нескольких Князей Нежити, оставшихся со **Смутных Времен**, с которыми не могли сладить жрецы Кириндиуса. Впоследствии он основал орден, посвятил в его рыцари небольшую армию восторженных поклонников, неотступно следующую за ним, и продолжил заниматься несением света в массы. Он обратил в свою веру огромное количество людей — при нём орден достиг небывалой мощи. Умер он в возрасте 96 лет, будучи уже причисленным к лику святых. После его смерти орден существенно усох, но жив и по сей день.

Орден Руки Держащей Мир, поклоняется **Кириндиусу Парящему**. Согласно их концепции, служение ордену двояко: во-первых, нужно показывать всем остальным личный пример несгибаемости, качества, доброты и справедливости, а во-вторых, по мере сил исправлять и искоренять в этом мире зло, неправду и несправедливость. Одни ставят первую задачу над второй, другие наоборот, но все они так или иначе добиваются уважения к своему высокому статусу. После смерти (вознесения) Св.Грохахана орден потерял титул воинского и перешёл в более светскую категорию: он стал включать множество различного рода художников, ремесленников и мастеров своего дела, которые посвящают дела свои сияющему патрону и благодаря ему же ведут их весьма успешно. Верхушка ордена — дворяне, что, 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 лицо, богато убраную лошадь, волевые скулы и большие кулаки (хотя всё это иметь может), а просто потому, что человек умный и мудрый, имеет голую на плечах и твёрдые убеждения. Он не из тех, кто легко поддаётся ментальной обработке и запугиванию.

Смерть для паладина предпочтительней бесчестья, он всегда держит данное слово. В бою он выбирает самого сильного противника и открыто бросает ему вызов — вы редко встретите паладина, рутинно рубящего десятки обступивших его кобольдов, если где-то поблизости есть Тёмный Генерал (Главный Гад?), виновный во всех грехах. Он всегда будет стараться проявлять милосердие, подчас ставя себя под удар. Любой член ордена (а паладин и подавно) всегда в ответе за своих вассалов и никогда не бросит их на произвол судьбы. Он старается никогда не проявлять враждебности и в бой вступает несколько неохотно, сожалея об отсутствии других путей решения конфликта. Существует легенда о величайшем паладине (см. Св. Фаубард, стр. 32), который жил триста лет и за все это время ни разу не обнажил меча.

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

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

Выполняемая роль. Любой принесший клятву в ордене Руки Держащей Мир — поборник веры, хорошо знающий её основы и достаточно разбирающийся в тонкостях. Он никогда не вмешивается во внутрицерков-

ные 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 длеона) 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. 65. Профессионал, стр. 70. Экзорцист, стр. 98.

2.6 Свет: Токэвилль Охраняющий

Токэвилль является покровителем защиты, правды и справедливости во всех их проявлениях. Его называют Патроном два рыцарствующих ордена, одно полуподпольное объединение мстителей и одна церковь, а также один магический орден.

Токэвилля его почитатели называют *Охраняющим, Помогающим, Защищающим, Верно Зрящим, Не Дающим в Обиду* или *Королём Истины*. *Копьём Токэвилля* многие называют правосудие («меч Фемиды»).

2.6.1 Карающие рыцари

(возмездие, справедливость, защита апостериори)

Две вещи больше всего укрепляют дух: вера в истину и вера в себя.

Взгляд на мир.

2.6.2 Орден Меча

(красота, рыцарство, благородство, куртуазность, манеры)

Ничто так не облагораживает душу, ничто так не возвращает на прямой путь колеблющихся и склонных к порочности, как общение с людьми добра. Предложим достойный хвалы пример, — найдётся и подражатель.

Взгляд на мир. Согласно легенде, отражённой во многих источниках практически без девиаций (что даёт повод считать её истиной), орден Меча был основан на закате Эпохи Религий сэром Квесаном Светлым Судьёй. Это был весьма достойный и амбициозный рыцарь, преследовавший зло по всему миру. По иронии судьбы его заклятым врагом стал не какой-нибудь могучий дьявол или презренный лич, а вполне нормальный и благочестивый сэр Руаньяр Светлый Защитник. Их мировоззрения практически совпадали, за исключением, быть может, некоторых деталей, которые вызывали лютую ненависть в сердце Квесана и черную зависть в душе Руаньяра. Оба они понимали, насколько вредны вышепоименованные пороки, посему часто исповедовались и мирились, но если после этого они находились в непосредственной близости друг от друга более часа, вражда вспыхивала с новой силой. Сэр Руаньяр позже основал орден Щита в пику (простите за каламбур) ордену Меча, основанному сэром Квесаном.

Внешний вид. Типичный рыцарь ордена Меча — это рыцарь на коне, направляющийся куда-то с большой и почётной миссией. Вся его жизнь проходит в странствиях, из выполненных дел наиболее известных рыцарей можно составить список такой же длины, как дорога из Санальёна в Химеры. Они не имеют настолько четкого и строгого кодекса поведения, как, скажем, паладины, и ввиду их неуёмного энтузиазма к их неблагочестивым поступкам относятся более лояльно. Кроме того, связь ордена с Патроном куда сильнее, поэтому он сам в силах наказать отступника, например, лишив его доступа к какой-нибудь сфере. Но несомненно, что любой рыцарь старается вести себя наиболее достойно и выполнять свои поручения наиболее точно и эффективно.

Святой символ. Тонкий металлический треугольник в форме щита, висящий на цепочке на шее.

Выполняемая роль. Рыцарь ордена Меча, несмотря на свою жреческую мощь (которая, поверьте, отнюдь не мала), привык действовать более как рыцарь, чем как священнослужитель. Так, он не пропустит ни одного рыцарского турнира, даже по пути на убийственное задание. Занятиям с самосозерцанием и вознесением молитв он предпочитает выполнение комплекса упражнений с тяжелым двуручником и в полных латах. Он всегда готов сражаться во имя своих идеалов, но будет делать это по возможности честно: выбирать противника посильнее, не использовать арбалеты или яд, etc.

В давние времена орден сослужил большую службу инквизиции, составляя практически всё её воительское ядро. Орден понёс неисчислимые потери в Мировую Войну из-за предпринятия многочисленных попыток своими силами справиться с Имхотепом, Кейтраксом, Эвардом или Хоббом.

Игромеханика. Рыцарь ордена Меча, стр. 77.

2.6.3 Орден Щита

(охрана, защита, ограничения, границы)

Взгляд на мир. Рыцарь ордена Щита — это истинный рыцарь Света, посвятивший свою жизнь защите всех обиженных, оскорблённых, преследуемых, мучимых и терзаемых, в общем, всех, нуждающихся в защите. Рыцарь этого ордена приходит на помощь любому, в ущемлении чьих прав он уверен. Известны даже печальные исторические факты, когда в вооружённом конфликте участвовали несколько рыцарей этого ордена, причем не все с одной стороны.

Согласно легенде, орден Щита основал на закате Эпохи Религий сэра Руаньяр Светлый Защитник, величайший воин своего времени (хотя с этим некоторые могли бы и поспорить). Созданием столь могучей организации и посвящением всех своих сил дальнейшему её развитию сэра Руаньяр пытался отвлечь и очистить свою душу от отнюдь не светлых чувств, питаемых к сэру Квесану Светлому Судье, вполне благочестивому и доблестному рыцарю, одному из тех, кто с удовольствием поспорил бы о том, что именно сэра Руаньяр есть величайший воин.

Цель благочестивого сэра была полностью достигнута. С момента завершения написания устава ордена и отбора первых рыцарей у него не было ни одной свободной минуты. В результате произошли три вещи. Во-первых, сам сэра Руаньяр погиб, так и не подняв руку на Светлого Судью — согласно многочисленным песням и преданиям, он вызвал на поединок высокого эльфа Эгаурона Хеллизана. Сам он, конечно, погиб, но, согласно некоторым пересказам, заронил искру неуверенности в стальное сердце Перворождённого (хотя, согласно более поздним прорицаниям, после смерти вынужден был согласиться с тем, что Эгаурон Хеллизан был прав). Во-вторых, деяния рыцарей ордена нашли отклик в широких народных массах и сам орден получил превеликую популярность во многих странах именно среди простого крестьянского люда. Подвиги рыцарей Щита многократно воспеты в народном фольклоре, да и поныне считается, что обращение за помощью к рыцарю Щита куда безопаснее и эффективнее, чем даже просьба паладину. В-третьих, этическая концепция ордена получила также большую известность среди благородных, и орден уже в Эпоху Войн достиг таких размеров, что никакое централизованное управление просто не представлялось возможным. Это и привело к тому, что в нескольких Великих Войнах рыцари ордена Щита участвовали с нескольких сторон, даже не ведая о том (всё это открылось много спустя, при анализе летописей и списков павших).

Третий корифей ордена, сэра Легилибанд Смиранный, опять ввязался в конфликт с Эгауроном Хеллизаном, но на этот раз всё кончилось хорошо (для обеих сторон) — сэра признал неправоту сэра Руаньяра и некоторых деяний ордена, а также поклялся более не поднимать руку на эльфов, а Перворождённый признал свою поспешность и уплыл прочь из этого мира.

Внешний вид. Рыцари ордена Щита не имеют униформы и не всегда даже имеют полный комплект вооружения — всё зависит от ситуации. Что всегда отличает рыцаря ордена Щита от других, так это готовность оказать помощь.

Клятва рыцаря ордена, написанная сэром Руаньяром, звучит так:

*Я, *, с честью принимая на себя тяжёлую ношу, приношу в жертву*

*свою жизнь и стремления, обязуюсь свято чтить справедливость и ставить её превыше мимолётного. С этого момента я обязуюсь с честью служить идеалам ордена, * и церкви Справедливости, и делаю это не по принуждению, а по благословённому свыше собственному решению. Да пребудет мой щит вечно меж добром и злом, ограждая мир от агрессии!*

* = имя (например, Арлон Адверранорский), ** = имя правителя (например, Короллю Скал и Холмов Адверраннора)

Святой символ. Тонкий металлический треугольник в форме щита с эмблемой ордена, висящий на цепочке на шее.

Выполняемая роль. Рыцарь ордена Щита не может бросить на произвол судьбы просящих о помощи или нуждающихся в ней. При отступлении он идёт одним из последних, удостоверившись, что все вверенные ему существа находятся на пути к спасению (а к вверенным существам он часто относит всех окружающих). Собственная смерть воспринимается им как неудачное завершение миссии смертного, так как после смерти помогать нуждающимся куда сложнее. В любой ситуации безопасность простых людей для него важнее уничтожения силы противника. В то время как рыцарь ордена Меча будет в большой схватке искать встречи с военачальником супостата, рыцарь ордена Щита может, например, биться в прикрытии или выводить людей из горящего здания. Таким образом, данная тактика редко приводит к победе, но ещё реже — к поражению.

Рыцарь не станет сражаться в неравных условиях (собственного превосходства), нападать на безоружных с оружием или нарушать данное слово. С другой стороны, данное им слово может быть просто невозможным выполнить, но он погибнет, пытаясь сделать это. Известен эпизод (из широко распространенной песни), когда сэра Легилибанд Смиренный встретился в большом сражении лицом к лицу с командиром вражеского отряда. В ходе столкновения отряд сэра Легилибанда и отряд врага были полностью уничтожены, и вражеский командир потерял руку, но яростно бросался на рыцаря, для привлечения внимания добывая раненых. Сэр Легилибанд вступил с ним в схватку, **скинув щит и заложив одну руку за спину.**

Игромеханика. Рыцарь ордена Щита, стр. ??.

2.6.4 Церковь Справедливости

(истина, правда, самопожертвование)

К справедливости нужно стремиться ради неё самой, к ней не принуждает никакой страх, не приманивает никакая награда, а любящий в этой добродетели что-нибудь, кроме неё самой, не бывает справедливым.

Взгляд на мир. Служители церкви Справедливости, несмотря на название объединяющей их организации, озабочены не столько самой справедливостью как она понимается большинством (в зависимости от точки

зрения), а жёстким следованием справедливым законам. Именно так: законы должны быть справедливыми — это раз; их надо выполнять — это два. Проведение границы между этими двумя мыслями — основное отличие служителей этой церкви от прочих сторонников идеи справедливости (а ведь так или иначе к справедливости стремятся все до одного!).

Истина полагается служителями важнее всего прочего. Истина — это настоящий Свет, но в мире смертных она слишком часто оказывается *затемнена*, и бремя её возвращения к изначальному состоянию лежит на плечах церкви Справедливости.

Служители занимаются законом, традициями, правилами и порядком. Они **не** занимаются наказаниями и не определяют тяжесть вины, а также не рассматривают возможность изменить закон ради одного существа. Они рассматривают людские проблемы в большей степени, чем природные.

Не существует почти ни одной легенды о основании церкви Справедливости — вероятно, она просто выросла из жреческо-судебных организаций старых Ницера и Ресинфа, которые в свою очередь берут корни из гораздо более древних ритуалов. Служители очень чтят Саброну Всё-видавшего (см. Св.Саброна, стр.31) как первого известного истории законодателя.

Внешний вид. Служитель церкви Справедливости носит белые одежды и не покрывает голову (кроме как повязкой в случае ранения или в дни ритуалов). Храмы церкви Справедливости, как правило, представляют из себя замки той или иной степени защищённости (защита там предоставляется многим, в том числе и «находящимся под следствием», но от закона никого прятать не будут: виновен — выйди на свет и покайся). Внутри церкви существует жёсткая иерархия с безусловным подчинением низших высшим. Все священники дают обет правдивости.

Служитель Токэвилля не обязан преклонять колена перед представителями светской власти.

Святой символ. Тонкий металлический треугольник в форме щита с эмблемой церкви, висящий на цепочке на шее служителя. Под одежду не прячется, всегда на виду.

Выполняемая роль. Честность и преклонение перед законами — вот то, что развивает служитель в себе и что возвращает в других. Приговор служитель может вынести сам или может предоставить это другим — сие не принципиально. Важно другое: что он не пройдёт мимо нарушающего некие догмы, законы или традиции, что он поможет вернуться на истинный путь ещё не нарушившему, но думающему об этом, что он найдёт истину там, где другие уже отчаялись увидеть её свет.

Игромеханика. Служитель церкви Справедливости, стр. 81.

2.7 Свет: Эврименид Достигающий Великого Через Малое

Эврименид — покровитель всякого честного труда, в особенности тонкого и кропотливого, требующего внимательности, усидчивости, целеустремлён-

ности и расчётов. К числу благословляемых им качеств и занятий относят и философские обобщения этого: улучшение, совершенство, добавление деталей, проработка подробностей, непротиворечивость, идеальность, детали, мелочность, точность, скрупулёзность, объединение и единство. Он также помогает учёным, инженерам, ювелирам и числовым магам, а также посылает дождь.

Эврименида его почитатели называют *Считающим*, *Работящим*, *Златоблещущим* и *Достигающим Великого Через Малое* (последние два эпитета — исходно гномские). «*Достойно Эврименида!*» — многие говорят о шедеврах, которые настолько прекрасны, что могут быть созданы только с его помощью и способны вызвать его одобрение и похвалу.

Запомним: мы родились, чтобы жить вместе. И сообщество наше подобно своду, который потому и держится, что камни не дают друг другу упасть.

2.8 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*, *Неунывающим* или *Неединым*. *Тенью Годдарда* многие называют большую полосу изменений (реформы, революции, новые правила и законы) или шторма и ураганы.

2.8.1 Чёрное монашество

(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. Цель может меняться в процесс её достижения.

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 меняются как минимум ежемесячно. Святой символ должен являться основной принадлежностью играемой роли (в роли архимага — посох, в роли рыцаря — меч, в роли нищего — кружка, в роли короля — держава, и так далее).

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 кушцы 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. 84.

2.9 Тьма: Гунтер Плагиатор

Гунтер — покровитель алчности, богатства, плагиата, экспериментов (в смысле полубезумных профессоров из плохих фильмов ужасов, в том числе скрещивания, гибриды и полукровки возможны в Сальвеблюзозе только с его подачи). В целом его последователи легко оправдывают любую привлекательную для них цель используемыми средствами, какими бы неадекватными они ни казались посторонним. Они явно подразделяются на две ветви.

Гунтера его почитатели называют *Плагиатором*, *Изобретателем*, *Богатейшим* и *Спокойным*. *Волей Гунтера* многие называют клептоманию.

2.9.1 Культ Гунтерианства

(алчность, богатство)

Кто наденет пурпур, если некому его показать? Кто прикажет подавать на золоте, ужиная в одиночку? Кто, лёжа один в тени дерева, расставит всю свою роскошную утварь?

Взгляд на мир.

2.10 Тьма: Дамэклис Слабый

Дамэклис является создателем и предводителем демонов (см. стр. 7) и покровитель всего, что с ними связано, в т. ч. и косвенно: рабства, азартных игр, эгоизма и т. п.

Согласно известной легенде, однажды к Дамэклису пришёл **Тайбериус** (см. стр. 27) и, скажем так, *попросил* того образумить его демонов, осмеливающихся нападать на гордых баатезу. В ответ Дамэклис лишь вздохнул и, подведя пылающего коллегу к окну, показал на кишачие орды и затем на себя самого, сказав: «Слаб я стал, не слушаются они меня!». С тех самых пор его и называют *Слабым*. Насколько бы дерзкой ни была эта его шутка, мы вынуждены признать, что он никогда не правил и не добивался своего силою.

2.11 Тьма: Конрад Некромант

Конрад, как следует из его основного эпитета — покровитель нежити — существ, обречённых вечно колебаться между жизнью и смертью. Согласно легенде, ему принадлежат как авторские права на саму идею нежити, так и честь (или позор) её сотворения. Жив ли он сам или нет — неизвестно, но некоторые мифы рисуют его эдаким сверх-сверхличем.

Конрада почитают не только напрямую, но и через трёх Младших: **Азух**, считающуюся его женою и покровительствующую боли; **Омрана**, их сына, властвующего над перекачиванием жизненной силы и любимого в связи с этим вампирами и некоторыми псиониками; а также **Назуддунзу**, чья родственная связь со Старшим неочевидна (некоторые смеют утверждать, что он есть не более чем другая личина самого Конрада). Назуддунзу ратует за прижизненную «пересадку» души, когда она, минуя Неспящих Судей, отправляется в чертоги Конрада, а на её место вкладывается простая программа, в том числе заботящаяся о дальнейшем расширении популяции. Подобных существ с украденной душой называют ушырями.

2.11.1 Орден Башни из Костей

(нежить)

2.12 Тьма: Пейзистратус Видящий

Пейзистратус является самым страшным из божеств Тьмы, воплощающим самые ужасные кошмары. Его имя стараются не произносить вслух даже его служители (поскольку известно почти что достоверно, что он на него откликается), а легенды о нём одна другой жутче: то он изображается в них как пастух целых стад невообразимых чудовищ, ждущих своего часа, чтобы наполнить собою наш мир; то он сам является пожирателем мира, до своей зверской трапезы наблюдающим за его агонией. Говорят, что сам он безглаз и уродлив, но его глаза рассыпаны по миру, так что он может видеть сразу всё. Но рады этому только два культа и один тайный орден.

Пейзистратуса его почитатели называют *Пожирателем Мира*, *Лежащим во Главе*, *Видящим Силу* или просто *Видящим*. *Глазами Пейзистратуса* многие называют бехолдеров (мощных магических монстров в форме летающих глаз).

2.12.1 Культ Неизбежного

(смерть, чума, эпидемии, несчастные случаи, энтропия)

Взгляд на мир. Этот культ — самый «добрый» и оптимистичный среди посвящённых Пейзистратусу. Его адепты верят, что все в конечном счёте умрут и дело к тому постоянно и неумолимо движется. «Все» в данном контексте включает и смертных, и Сил, и Старших. Кроме самого Пейзистратуса, который пребудет вечно.

Патрон, называемый по имени дважды: при посвящении и при смерти, понимается как бы властелином смерти, которую волен раздавать по своему усмотрению. Жизнь, не-жизнь и, возможно, иные способы отдалить полную и окончательную смерть, преходящи — в отличие от того, что наступает после. Развалится проржавевшая цитадель Тайбериуса, облысеет некогда крылатый Кириндиус, впадёт в несомненный маразм Кадмус, перебыют всю нежить служители Херберта, да и сами поумирают за ненадобностью, обретя вечный покой — у Пейзистратуса каждому уготовано местечко.

Как видно из примеров, «смерть» понимается в самом широком смысле энтропии, которую ни повернуть, ни задержать невозможно. По этой же причине у «того, что на П» нет и не может быть подконтрольных Сил.

2.12.2 Культ Силы Разящей

(демонстрация уничтожающей силы)

2.12.3 Тайный Орден

(тайны, секреты, заговоры)

Посмотри сам, что подстрекает человека губить другого, — и ты увидишь надежду, зависть, ненависть, страх, презренье.

Взгляд на мир. «На каждого найдётся секрет, который его погубит» — любил говаривать лич по имени Векна, основатель ордена⁴. Он был зол и жесток и не находил достаточной поддержки у Конрада, поэтому переметнулся к более серьёзному патрону. Уже будучи Малой Силой, Векна потерял глаз и руку из-за предательства своего помощника, а затем и сам сгинул — видимо, нашёлся и на него секрет. А может, и нет ещё.

2.13 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 (например, дварфы именуют его *Повелителем Вулканов* — Узбад Вулгаанул). *Искрами Тайбериуса* многие называют извержения вулканов и подобные им огненные катастрофы.

2.13.1 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 принять любой вызов в любой момент.

⁴Кто сказал «плагиатор»? Может, у меня такое имя случайно сгенерилось!

Но не стоит видеть в рыцарях эдаких варваров с дубинами, которые нарываються на всё, что движется. Нет, нарываються они только на то, за что можно получить экспу, и делают всё, чтобы победить (включая использование «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 Тайберисуса, 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. 75. Берсерк, стр. 91. Игнофаг, стр. 93.

2.14 Сумрак: Гектор

Гектор — создатель dwarфов и покровитель всего, что с ними связано. Ну, или почти всего. Как бы то ни было, большая часть его паствы принадлежит dwarфской расе, а большинство dwarфов поклоняются именно

ему. Легенда достаточно странно, по мнению дилетанта, объясняет причину возникновения дварфов: она утверждает, что у Гектора просто износилась старая шляпа и он, вместо того, чтобы сделать себе новую самому, создал новый народ и поручил это ему. Таким образом появился единственный вид разумных существ, точно знающих, в чём смысл их жизни, а их создатель навсегда решил проблему своих головных уборов.

Прочие мифы рассказывают о том, как Гектор послал своему народу **Аазда Семибородого**, чтобы научил тех всему. Кроме него, дварфы поклоняются двум шляпам: **Старой** как символу опытности и приспособления и **Новой** (чаще называемой **Каменной Шляпой**) как священному символу исполненного предназначения; а также **Дунору Шестирукому** как идеалу дварфа, к которому каждому следует стремиться.

2.14.1 Саванты Аазда

(обучение, работа, воинское искусство, единство)

2.14.2 Саванты Старой Шляпы

(опытность, адаптация, приспособление, изменение окружения)

2.14.3 Саванты Каменной Шляпы

(камень, земля, медленное изменение, перерождение, драгоценные камни)

2.14.4 Орден Зажжённой Печи

(дварфский идеал, достойное поведение, крепкий дом, семья и работа)

2.15 Сумрак: Кирк Строгий

Кирк — действительно один из самых строгих Старших Сумрака, но строгость его не к другим, а к самому себе. Он учит своих последователей быть строгими к себе и при желании изменить мир к лучшему всегда начинать с самого себя, обуздывая эмоции и осмысливая их точнее (среди чтящих его много псиоников и последователей боевых искусств). К другим он призывает относиться спокойно и с пониманием, признавая право иного пути, даже без понимания его. Кроме этого, Кирк считается покровителем домашнего очага и стабильного семейного союза.

2.15.1 Хранители Лесов

(лес, стремление к пониманию себя и принятию чужого)

Там нет ничего низменного, а есть спокойствие, под стать безмятежному, умиротворённому строю души.

2.15.2 Орден Верного Моента

(гармония, спокойствие, примирение)

Разум неизменно держится своих суждений, ибо он не раб, а повелитель чувств. Разум равен разуму, как правильное — правильному.

2.16 Сумрак: Херберт Добровольно Ушедший

Согласно эпосу, в тот момент, когда два Абсолюта соприкоснулись впервые и образовался Сумрак и «вакансии» Старших, они были заполнены учениками (Младшими) светлых и тёмных, оторванными от своих учителей и создателей, и только один Младший ушёл по своей воле — то был **Херберт**. С тех пор он считается покровителем свободного поведения в рамках заведённого мирового порядка. Два ордена служат ему опорой: один с акцентом на мировой порядок (а именно — жизненные циклы), другой — прославляющий свободу всех живых душ.

2.17 Сумрак: Орландо

Орландо считается покровителем различных трактовок, (не)пониманий, разногласий, размышлений, понимания, прощения и языков, на которых говорят смертные. В отличие от Кадмуса (у которого он в своё время был Младшим) он ценит не мудрость как таковую, а возможность порассуждать на определённую тему. Если существование нескольких неприводимых друг к другу точек зрения служителя Кадмуса искренне огорчит, то последователь Орландо только рад будет тому. Ему поклоняются два различных ордена и ещё один через **Урсулу**, считающуюся его женой.

2.18 Основные святые

2.18.1 Избранные

Практически у каждого Старшего Божества есть в Сальвеблюзе 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. 44).

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.

2.18.2 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 Абракасом 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 наказавшим 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 экстремальных 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 пальцах. *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 священ-

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	
180	200	240	280	320	360	420	480	550	625	725	850	1000	

Таблица 1: Поправки от показателей

Уровень	Воины	Полководцы	Математики	Психологи
1	крестьянин	офицер	начинающий учёный	
2-5	рыцарь	генерал	В. И. Арнольд	А. Г. Асмолов
6-10	д'Артагьян	О. Кромвель	Б. Паскаль	И. П. Павлов
11-15	Ланселот Озёрный	А. В. Суворов	Пифагор	Р. Декарт
16-20	Илья Муромец	Сун Цзы	Евклид	З. Фрейд
21+	Микула Селянинович	Оромэ	Абракасас	Соломон

Таблица 2: Примеры уровневых персонажей из «реальной» жизни

никам 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 (для существа размером с человека). Каждая категория размера больше указанного удваивает число из таблицы (например, разница в две категории даёт множитель 4), каждая меньше — снижает его на четверть от исходного (например, разница в три категории даёт множитель 0,25).

Часто мерой могущества персонажа является *уровень*. В самом начале жизненного пути он равен единице (у некоторых совсем слабых рас половине⁵) и растёт с получением *опыта*. Уровень в районе 5 — 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 заканчивается, уровни 20–30 — это уже не миф, а эпос, а дальше и слов нет. Очень приблизительные примеры приведены в Таблице 2.

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

⁵HD монстров я также именую «уровнем».

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. Новым заклинаниям жрецов появиться просто неоткуда.

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 [106](#) и далее.

Как магические, так и псионические эффекты не вступают в силу автоматически, у нежелающего им подвергнуться есть последний шанс: *спасбросок*. Это бросок 1d20+значение – 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. 70), плут и в несколько 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 оч-

Название	База	Что можно делать
Бег	Сложение	Долго бегать
Верховая езда на наземных	Ловкость	Ездить на лошадях
Верховая езда на летающих	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

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 тених
Создание ловушек	Ловкость	Делать механические ловушки
Тонкий намёк	Мудрость	Говорить иносказательно
Тонкий слух	Мудрость	Всё слышать

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
Правоведение	Интеллект	Знание законов и судопроизводства
Природоведение	Мудрость	Знать тонкости природы
Регионоведение	Харизма	Быть местным знакомом
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

ков, потраченных на одно умение, равно уровню+1, 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, а запрещённые шаг теряют. 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+поправка от базового показателя +потраченные на умение очки –сложность. Если результат положителен, проверка удачна и желаемый результат достигнут. В таблицах представлены краткие описания обычных умений (умений способностей) — Таблица 3, воиновских умений — Таблица 4, а также умений знаний — Таблица 5 и ремёсел — Таблица 6.

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. 70) может «брать» и большие числа, а псионик в состоянии сосредоточения может взять 15 (стр. 109). 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 прерывания действия считается окончанием действия и кидается бросок перехода к следующему действию (при этом творимое заклинание у магов пропадает даром). Времени в одном сегменте крайне мало; десять сегментов иногда называются *раундом*, а сто составляют одну минуту. Действия происходят одно за другим, в порядке посегментного увеличения инициативы (в рамках одного сегмента одновременно), до конца сцены, после чего счёт ведётся

Знание техники	Навыки	Отдать (X)	Получить
Никакого	0	2 или 4	X/2
Специалист	1	от 1 до 4	X
Эксперт	2	от 1 до 7	X+1
Мастер	3	от 1 до 10	X+2

Таблица 7: Техники переноса: улучшение

просто на минуты, часы или годы (как 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 означают, 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 чересчур активное действие опять-таки выбивает его в умирающее состояние. Когда хиты достигают значения отрицательного Сложения персонажа, он умирает. О воскресении см. стр. 9. 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 — есть [Таблица 7](#).

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

Защитная техника, обратная прорыву, называется *активной защитой* (Таблица 8). Атаку или защиту также можно увеличить в ущерб повреждениям (техники *боевого мастерства* и *фехтования* соответственно), либо 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 атака равна +2, то перенос ограничен двумя пунктами. С другой стороны, техники переноса не привязаны к конкретному 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*. Для начала берётся навык под названием «Специализация», что даёт +1 к атаке и урону избранным оружием. После этого воин называется *специалистом* и может брать всевозможные навыки, улучшающие его владение выбранным оружием, но только по одному (он не может иметь два одинаковых навыка). Тот, кто имеет право на два, но не на три одинаковых навыка, называется *экспертом*; три — *мастером*. Как правило, специализация доступна только воинам и близким к ним классам.

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 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** — $1d20 + атака$ персонажа $- защита$ 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 размерах⁶: 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 подвигов нет) — [Таблица 9](#). Объём вреда определяется *категорией* ([Таблица 10](#)). Далее следует собственно классификация оружия Сальвеблюза, в которую при желании можно уложить любое доселе неведомое средство убийства. Указываются кроме названия и очень краткого описания: скорость (унифицированная), урон (как тип, так и объём), а также особые свойства, если таковые есть. Объём вреда уменьшается на категорию для оружия меньшего размера, увеличивается на категорию для полутораручного хвата, на две для двуручного, и на две за каждую категорию размера владельца. За классификацией следуют примеры.

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

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

⁶Этот 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, отбалансированое 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 -2 к атаке), не метается.

Древковое сложное (5). **Тесак-копье:** простейшее древковое: бердыш или да-дао, скорость 6, урон S6. **Сабля-копье:** лёгкий вариант того же, скорость 6, урон 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, рапира 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 пользователя, а не автора свитка. Можно со свитка запомнить заклинание (успешно сделав бросок на изучение) и потом записать в книгу магии. 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, они не нужны, ибо были внесены 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. Волшебные 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 оружие. 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. [раздел 2.18.1](#)).

4 Классы

Что включает в себя описание класса: конечно, условия для его представителей, начиная от минимальных значений их показателей и кончая внешним

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

видом и этикой поведения. Основные вещи вроде спасбросков (по порядку: Реакция, Воля, Стойкость), 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 уровнем, 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), увеличение выбора навыками почти неограничено (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 очков умений за уровень указано без учёта Интеллекта и расы, а на первом для персонажа уровне число их 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, хотя порой весьма полезные). Всё, ничего более сложного не предвидится. На первом и каждом чётном уровне приходят навыки, на каждом третьем можно поднять себе один показатель (подробнее расскажет [Таблица 11](#)).

4.1 Обзор классов

Волшебники

- ◇ **Алхимик** — в основном упор на механическую магию, то есть создание предметов. Способности к сотворению магии очень ограничены, в основном тоже связанные с предметами. Хорошо работают с конструкциями (живыми предметами вроде големов). Соответственно, отношение к алхимикам зависит от того, какими именно предметами и конструкциями они занимаются: големы из плоти делают алхимика ближе к некроманту, а вот кователь митриловых големов может быть вполне уважаемым dwarфским мастером. Алхимики должны хорошо подготавливаться к путешествиям, если они решаются покинуть свою лабораторию. В среднем — магический класс, сильно зависимый от оборудования и подготовки.
- ◇ **Искажатель** — маг-специалист в Школе Изменения (противоположные школы — Некромантия и частично Сила и Взывание), кроме обычных для мага способностей, заточенных под свою школу магии, умеет с первых уровней манипулировать своим меморайзом — может быть очень выгодно в боевой ситуации. Кроме того, сама школа Изменения весьма богата заклинаниями (поклон графу Тензеру).
- ◇ **Маг** — маг-специалист в Универсальной Школе (должен выбрать одну противоположную школу), очень мягкая специализация в обмен на хороший набор способностей: маг быстрее разбирается в принципах магии, быстрее запоминает заклинания и, хотя имеет меньше заклинаний в своей книге, чем неспециалист, но более профессионален с остальными. Истинный специалист узкого профиля практически без указания оного.
- ◇ **Маг-судья** — маг-специалист в Школе Осуждения (противоположные школы — Иллюзия и частично Очарование и Прорицание), эдакий анти-маг, шаг за шагом становящийся экспертом в разрушении магии других.

Воители

- ◇ **Воин** — основной боевой класс, не такой простой, как может показаться. Основная сила класса в огромном количестве навыков (в среднем вдвое превышающем стандартное число навыков), которые ещё надо распределить с умом.
- ◇ **Головорез** — боевой класс для тех, кто полагается более на лёгкий стиль боя: уход из-под атаки и быстрое оружие. Нечто среднее между вором и воином. Подходящий класс для уличных бойцов, бретёров и дуэлянтов, а также для последователей кендо и прочих боевых искусств, акцентирующих своё внимание на оружии. Эльфы нередко предпочитают этот класс воину.
- ◇ **Йомен** — исключительно адверранорская традиция небронированного воина с посохом. Есть совсем немного псионики, но она не может считаться основной способностью класса.
- ◇ **Лучник** — боевой класс с потрясающей хитоснимающей мощностью, если только враг не может подобраться к нему вплотную (хотя и этот

недостаток с ростом в уровне потихоньку компенсируется). Очень зависим от лука (с прочим оружием работает многократ хуже) и от стрел (кончились — считай, всё, приплыли).

- ◇ **Паладин** — боевой класс с третьей степенью посвящённости и очень строгим этическим кодексом поведения. Много споров по поводу паладинов уже прошло и много ещё впереди, но кратко так: паладина отыгрывать настолько сложно, что можно легко забыть о его огромных возможностях.
- ◇ **Пси-воин** — боевой класс с хорошим подспорьем в виде псионики (в основном сил психометаболизма) и поддерживающих её классовых способностей. Выбор сил не очень широк, поэтому можно порекомендовать очень хорошо выбирать силы (или брать шаблон Знаток псионики).
- ◇ **Рейнджер** — не столько в толкиновском смысле (а-ля Арагорн), сколько а техасском (а-ля Уокер), боевой класс для мобильных воинов, концентрирующихся на преследовании и обезвреживании определённого типа существ либо на преследовании широкого спектра существ на одном ландшафте. Удачный выбор как для «лесных воинов» (включая эльфийских Лесных Стражей), так и для солдат (возможно, элитных подразделений).
- ◇ **Рыцарь ордена Жадного Пламени** — боевой класс, посвящённый Тайберису: немного темноватый выбор для многих, предоставляющий, однако, много «огненных» способностей (в том числе фигурально огненных, включая боевую ярость, повышенную подвижность в бою и в удобных доспехах, премии к различным сброскам), плюс оригинальную технику использования двуручного оружия в одной руке.
- ◇ **Снайпер** — боевой класс с акцентом на точечные удары, которые в мире героического фэнтези не так-то легко воплотимы: цель снайпера, как правило, не простой однохитовый солдат, а многоопытный генерал, могучий боевой маг или неуязвимый священник — с уймой хитов и способностей. Цель снайпера (простите за каламбур) — за один выстрел покончить с жертвой: с уровнем растут и его шансы, и наносимый урон, и появляются новые возможности для достижения желаемого результата.

Священнослужители

- ◇ **Монах ордена Белого Пера** — воинский класс со второй степенью посвящённости: довольно аппетитная комбинация. Если ещё вспомнить про способности класса, которые включают полёт, растущую с уровнями защиту и особые манёвры боя с копьём, то можно сказать, что класс достаточно силён. Но у него есть и отрицательные стороны: невозможность носить броню и очень уж большая зависимость от начальства.
- ◇ **Рыцарь ордена Меча** — вторая степень посвящённости, дополненная рыцарским глянцем. Меч светлых церквей, сокрушающий сладкоречивых еретиков и коварных злодеев.

- ◇ **Служитель церкви Единственного Света** — первая ступень посвящённости, жрец Кириндиуса. Специализируется на лечении и борьбе со злом во всех проявлениях (болезни, нежить как крайняя форма; войны и т. п.).
- ◇ **Служитель церкви Справедливости** — первая ступень посвящённости, жрец Токэвилля. Специализируется на судебных расследованиях и разыскании истины.
- ◇ **Чёрный монах** — вторая ступень посвящённости, псионика на уровне пси-воина и неплохие способности ближнего боя — вот что даёт своим жрецам Годдард. Ещё основными способностями класса является возможность загубить чужие проверки умений, быстрое перемещение и жестокий калечащий удар, временно снижающий показатели противника.
- ◇ **Шаман** — первая ступень посвящённости и способности, ориентированные на взаимодействие с духами: шаман видит их, слышит, может изгонять или призывать по собственному желанию, а на высших уровнях переходить в Астрал.

Прочие

- ◇ **Профессионал** — мой личный протест против экспансии приключенцев. В героическом мире даже пекарю или скульптору должна быть предоставлена возможность достичь эпических успехов. Класс очень сильно прокачивает умения и даёт обратную связь (умения повышают базовые показатели), что вместе с лёгкостью создания шедевров и прочими мелкими радостями делает его подходящим не только для мастерских персонажей.

4.2 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*3/4)

Хиты: d6

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

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

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 волшебного предмета (три шага), Концентрация, Расшифровка, Фитотерапия, умения знаний; запрещённые: специализация, пси-навыки и пси-шаблоны; количество очков умений за уровень: 4.

Основные способности по уровням:

Ур	Ат	Спасброски			Способности
1	+0	+0	+1	+0	спонтанная алхимия, варка зелий, знание предметов+2, 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), зп+4
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	зп+6
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, зп+8
16	+12	+8	+6	+8	
17	+12	+8	+6	+8	рутинное создание
18	+13	+9	+7	+9	
19	+14	+9	+7	+9	мнв-2
20	+15	+10	+7	+10	зп+10

Таблица 12: Алхимик

1. **Спонтанная алхимия:** у алхимиков есть уникальная способность использовать магические силы, аналогичные заклинаниям. Спонтанная алхимия может быть направлена только на предмет (не на живое существо!) или конструкцию (например, голема). Алхимик «знает» все перечисленные в соответствующем разделе магические силы и может их употреблять в соответствии с Таблицей 35. 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 волшебного предмета. На каждом пятом уровне премия увеличивается на +2. **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 тре-

буемые для вещи заклинания — с помощью других вещей, магов или умения Использования волшебного предмета.

3. **Демонтаж:** алхимик может демонтировать (разбирать) чужие волшебные предметы и собирать из них новые. При этом стоимость компонентов 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 лишний заряд за каждый уровень, добавляемый приёмом метамагии).
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 Использования волшебного предмета (создание предметов для него — рутинная работа).

4.3 Воин

Воин должен иметь Силу 9+, хотя остальные телесные показатели (Ловкость и Сложение) играют не менее важную роль.

Атака: как у воинов (+ур)

Ур	Ат	Спасброски			Способности
1	+1	+1	+0	+2	+навык
2	+2	+2	+0	+3	
3	+3	+2	+1	+3	+навык
4	+4	+3	+1	+4	
5	+5	+3	+1	+4	специализация, +навык
6	+6	+4	+2	+5	
7	+7	+4	+2	+5	атака, +навык
8	+8	+5	+2	+6	
9	+9	+5	+3	+6	титул, +навык
10	+10	+6	+3	+7	
11	+11	+6	+3	+7	+навык
12	+12	+7	+4	+8	
13	+13	+7	+4	+8	специализация, атака, +навык
14	+14	+8	+4	+9	
15	+15	+8	+9	+9	известность, +навык
16	+16	+9	+9	+10	
17	+17	+9	+9	+10	+навык
18	+18	+10	+10	+11	атака
19	+19	+10	+10	+11	+навык
20	+20	+11	+10	+12	

Таблица 13: Воин

Хиты: d10

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

Оружие: любое воинское (любое экзотическое навыками).

Броня: любая обычная, включая щиты (кроме ростового) и племы, навыками — всё что угодно.

Умения и навыки: рекомендованные: Альпинизм, Блеф, Верховая езда, Дрессировка, Запугивание, Использование верёвки, Плавание, Прыжки, умения ремёсел; запрещённые: магические и псионические; количество очков умений за уровень: 2.

Основные способности по уровням:

- Навыки:** воин получает навыки на *каждом* уровне, а не на каждом чётном, как все остальные. На первом уровне у него два навыка. Дополнительные навыки могут быть потрачены только на воинские шаблоны и на специализацию.
- Дополнительная **атака**.
- Титул:** воин получает титул лорда (или аналогичный оному), во всяком случае вызывается ко двору. Он может отказаться от аудиенции у короля или императора, при этом он не теряет своей известности. Обычно примерно в это же время он строит или захватывает себе замок (хотя может сделать это позже или не делать вовсе). **Последователи:** лорд может иметь последователей трёх типов. Первые — это основной отряд в 2d8x10 человек с командиром 2d4 уровня и достаточным числом низкоуровневых лейтенантов. Этот отряд уже существовал как единое целое и может иметь на своём счету даже пару

подвигов. Предводитель отряда предлагает лорду свои услуги. Отряд никогда не сражается просто так, но **за** идею, **за** деньги, **за** славу, **за** свободу и т. п. Соответственно, если этого нет, то нет и отряда. Второй тип — это элитная ударная или защитная часть, гвардия. Её размер зависит от Харизмы, а лояльность ни от чего не зависит, лорд всегда может на них положиться. Но о приобретении особой гвардии он должен заботиться самостоятельно. Осадная машина, воздушная кавалерия на пегасах, dwarfsкие снайперы, эльфийские клинкопевцы, сверхтяжелая кавалерия — всё возможно при определённых усилиях. Третий тип — это обычные наёмники, служащие за большие деньги и не задающиеся особо вопросами морали. Их количество ограничено тем, сколько их есть всего в мире и сколько у лорда имеется золота для их оплаты.

- 13. Дополнительная **атака**.
- 18. Дополнительная **атака**.

Дополнительные способности воина:

- с 5 можно специализацию до уровня эксперта.
- с 13 можно специализацию до уровня мастера.
- с 15 о воине начинают слагать легенды барды, никогда его не видевшие.

4.4 Головорез

Головорез должен обладать высокими (13+) Ловкостью и Интеллектом.

Атака: как у воинов (+ур)

Хиты: d8

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

Оружие: любое, кроме тяжёлого и экзотического; можно отказаться от двух групп в пользу одного экзотического оружия; также можно обменять две категории оружия на Специализацию в доступном.

Броня: никакого, можно кулачный щит.

Умения и навыки: рекомендованные: Альпинизм, Балансирование, Бег, Блеф, Бесшумное передвижение, Запугивание, Знание оружия, Концентрация, Ловкость рук, Мастер побега, Плавание, Прыжки, Прятание, Ремесло оружейника, Тонкий слух, Чувство правды; запрещённые: Рассечение и прочие навыки воинов-танков; количество очков умений за уровень: 4.

Основные способности по уровням:

1. **Умная защита:** головорез не использует доспехи или щиты, но улучшает свою защиту на поправку Интеллекта (дополнительно к обычной поправке Ловкости). Поправка теряется одновременно с поправкой Ловкости.
3. **Уклонение:** если головорез успешно делает спасбросок на Реакцию, позволяющий половинный урон, он не получает никакого урона.

Ур	Ат	Спасброски			Способности
1	+1	+2	+0	+1	умная защита
2	+2	+3	+0	+1	
3	+3	+3	+1	+2	уклонение
4	+4	+4	+1	+2	
5	+5	+4	+1	+2	специализация
6	+6	+5	+2	+3	
7	+7	+5	+2	+3	готовность к бою, атаки воина
8	+8	+6	+2	+3	
9	+9	+6	+3	+4	уклонение2
10	+10	+7	+3	+4	
11	+11	+7	+3	+4	лёгкость в бою
12	+12	+8	+4	+5	
13	+13	+8	+4	+5	атака, спец
14	+14	+9	+4	+5	
15	+15	+9	+5	+6	знание доспехов
16	+16	+10	+5	+6	
17	+17	+10	+5	+6	живучесть
18	+18	+11	+6	+7	атака
19	+19	+11	+6	+7	ураганная атака
20	+20	+12	+6	+7	

Таблица 14: Головорез

7. **Атаки воина:** головорез получает дополнительную атаку и продолжает их получать со скоростью воина (приходят на 13 и 18 уровнях).
- Готовность к бою:** головорез не теряет поправки к защите (от Ловкости и Интеллекта) в критических ситуациях.
11. **Лёгкость в бою:** головореза невозможно окружить (напасть с двух флангов для получения бонусов).
15. **Знание доспехов:** если противник головореза одет в доспехи, последний увеличивает свою защиту на штраф данного доспеха (который идёт к проверкам умений носящего).
19. **Ураганная атака:** головорез может совершать ураганную атаку там, где остальным это воспрещается (в узком коридоре, по труднопроходимому ландшафту и т. п.). Мастер всё равно может потребовать определённых проверок умений.

Дополнительные способности головореза:

- с 5 можно специализацию до уровня эксперта.
- с 9 получает только половину урона в случае неудачного спасброска (работает только тогда, когда сработало бы **уклонение**).
- с 13 можно специализацию до уровня мастера. Дополнительная **атака**.
- с 17 в случае получения большого урона (сводящего головореза в 0 и менее хитов) он может кинуть спасбросок на Реакцию и в случае удачи перенести только половинный урон.

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 15: Искажатель (Школа Изменения)

4.5 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, **Волю:** +1/2, **Стойкость:** +0/3.

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

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

Умения и навыки: рекомендованные: Знание магии, Концентрация, Расшифровка, все умения знаний; запрещённые: Отрицание магии, специализация; количество очков умений за уровень: 2.

Основные способности по уровням:

1. **Магия:** искажатель получает ПМУ согласно Таблице 15, плюс дополнительно поправка Интеллекта, помноженная на половину уровня (округляется вниз). Количество заклинаний, которые маг держит в памяти, определяется Таблицей 34. 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 заклинание

нения 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). 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. **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 лишний 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).

Ур	Ат	ПСП	Спасброски			Способности
1	+0	0	+0	+1	+2	псионика, атака вторым концом
2	+1	1	+1	+1	+2	
3	+2	2	+1	+2	+3	сбивание+1
4	+3	4	+2	+2	+3	
5	+3	6	+2	+2	+3	посох+1, псионика 2 ур
6	+4	8	+3	+3	+4	сбивание+2
7	+5	11	+3	+3	+4	отбивание метательного оружия
8	+6	14	+4	+3	+4	
9	+6	17	+4	+4	+5	сбивание+3, доступ к навыкам, псионика 3 ур
10	+7	20	+5	+4	+5	посох+2
11	+8	26	+5	+4	+5	глушение
12	+9	32	+6	+5	+6	сбивание+4
13	+9	38	+6	+5	+6	мастер йоменри, псионика 4 ур
14	+10	44	+7	+5	+6	
15	+11	50	+7	+6	+7	сбивание+5, сжатие, посох+3
16	+12	59	+8	+6	+7	
17	+12	68	+8	+6	+7	навык, псионика 5 ур
18	+13	77	+9	+7	+8	сбивание+6
19	+14	86	+9	+7	+8	способность барда
20	+15	95	+10	+7	+8	посох+4

Таблица 16: Йомен

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 минуту).

4.6 Йомен

Йомен должен иметь Силу 9+, Сложение 14+ и Мудрость 12+.

Атака: как у жрецов (+ур*3/4)

Хиты: d8

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

Оружие: длинное и среднее простое (например, посох), либо то, что можно употреблять как оное (например, топор). В последнем случае специализацией нельзя поднимать урон.

Броня: лёгкая и дешёвая, без щита и шлема.

Умения и навыки: рекомендованные: Верховая езда, Знание псионики, Концентрация, Обнаружение, Поиск, Прыжки, Самогипноз, любые умения ремёсел; запрещённые: умения и навыки, относящиеся к магии; количество очков умений за уровень: 4.

Основные способности по уровням:

Атаки деревянным оружием (посохом, дубиной) по жёстким и полужёстким доспехам (кирасе, латам, лорике) получают -2, если направлены на нанесение вреда, а не являются частью особого манёвра (подсечки, парирования)!

1. **Атака вторым концом:** дополнительная атака вторым концом оружия (вред как от средней дубины). **Псионика:** йомен получает ПСП согласно таблице 16, плюс дополнительно поправка Мудрости, помноженная на половину уровня (округляется вниз), и автоматически получает одну пси-силу на первом и каждом втором уровне, дополнительное изучение для него невозможно. Максимальный уровень силы равен 1 на первом уровне и увеличивается каждые четыре уровня до максимума в 5 (на 5, 9, 13 и 17). Спасброски от его пси-сил получают минусы от поправки Мудрости и от круга силы.
3. **Сбивание:** йомен получает +1 за каждые три уровня на сбивание с ног противника в тяжёлом доспехе.
7. **Отбивание метательного оружия:** особый манёвр, заявляется заранее, причем йомен не должен быть занят боем, хотя может использовать псионику. На отражение каждого снаряда тратится атака. Технически выполняется как активная защита (техника переноса с атаки на защиту), но действует только против метательного, только 1:1 и без ограничений по числу переносимых пунктов.
11. **Глушение:** удар шестом наносится в голову, игнорируя защиту и броню доспехов. При попадании вред наносится только если голова не была прикрыта шлемом. Противник кидает спасбросок на Стойкость: неудачный спасбросок означает потерю сознания на 1d4 раунда, удачный — оглушение на раунд. Промах означает потерю следующей атаки (дополнительная атака вторым концом также теряется). Похожим образом можно пытаться отключать конечности (при неудачном спасброске рука или нога не работает 2d4 раунда, иначе имеет -2 на все броски в следующем раунде).
15. **Сжимание:** аналог удушения, выполняемый древком оружия. Требуется прицельное попадание (с -4 к атаке). Процесс занимает весь раунд, после чего жертва кидает спасбросок на Стойкость с минусами за число атак йомена. Неудачный спасбросок означает потерю сознания на 1d4 раунда, удачный дает -2 к атаке и урону на то же время.
19. **Способность барда:** любая на выбор из адверранорского стиля музыки.

Дополнительные способности йомена:

- с 5 йомен может сам сделать себе новый посох. Это занимает 1d4 недели, в течении которых он должен ходить по лесу, выбирать палку, потом остругивать её и особым образом наполнять пси-энергией. В финале этот посох становится посохом+1, — бонус вырастает каждые 5 полных уровней.
- с 9 можно брать пси-навыки (кроме навыков создания пси-вещей).
- с 13 йомен считается Мастером Йоменри, слухи и легенды о нем распространяются по округе.
- с 17 навык создания пси-татуировок.

Ур	Ат		Спасброски			Способности
1	+1	+0	+2	+0	+1	продление серии -6, атаки воина
2	+2	+1	+3	+0	+2	
3	+3	+2	+3	+1	+2	прицеливание
4	+4	+3	+4	+1	+3	
5	+5	+3	+4	+1	+3	молниеносный выстрел, пс -4, спец
6	+6	+4	+5	+2	+4	
7	+7	+5	+5	+2	+4	умная стрельба, атака
8	+8	+6	+6	+2	+5	
9	+9	+6	+6	+3	+5	расстояние пс -2
10	+10	+7	+7	+3	+6	
11	+11	+8	+7	+3	+6	аккуратная стрельба
12	+12	+9	+8	+4	+7	
13	+13	+9	+8	+4	+7	расширение навыка, атака, спец
14	+14	+10	+9	+4	+8	
15	+15	+11	+9	+9	+8	ус 2, пс -1
16	+16	+12	+10	+9	+9	
17	+17	+12	+10	+9	+9	ас 2
18	+18	+13	+11	+10	+10	
19	+19	+14	+11	+10	+10	атака шторм стрел, пс
20	+20	+15	+12	+10	+11	

Таблица 17: Лучник

4.7 Лучник

Лучник должен обладать высокой (12+) Ловкостью.

Атака: для луков — как у воинов (+ур), для остального — как у жрецов (+ур*3/4)

Хиты: d8

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

Оружие: любой тип лука со специализацией, один вид неэкзотического без специализации.

Броня: любой, но в среднем и тяжёлом использует обычную атаку и для луков и не может пользоваться особыми способностями класса.

Умения и навыки: рекомендованные: Альпинизм, Балансирование, Бег, Беспумное передвижение, Быстрый выстрел, Верховая езда, Выживание, Дальняя стрельба, Лукоделие, Множественный выстрел, Прятание, Смертельный удар, Совершенный выстрел и Точный выстрел; запрещённые: Могучий удар; количество очков умений за уровень: 4.

Основные способности по уровням:

1. **Продление серии:** лучник может провести одну дополнительную атаку в серии, но все атаки этой серии будут идти с -6 к броску. Каждые пять уровней эта способность расширяется (см. Таблицу 17), но стыкуется сама с собой (например, лучник 10 уровня может сделать три дополнительных атаки в серии, получив -12). **Атаки воина:** при использовании своего оружия (лука) лучник использует классовую атаку воина и воинское же число атак (приходят на 7, 13 и 18 уровнях).

Доступность специализации для луков у лучника также на уровне воинской.

3. **Прицеливание:** лучник может потратить полный раунд на прицеливание для получения премии +4 к атаке.
7. **Умная стрельба:** вместо поправки Ловкости лучник может использовать поправку Интеллекта (он точнее высчитывает траекторию), Мудрости (он чувствует нужный момент и положение) или Харизмы (он непоколебимо уверен в успехе), на его выбор. Может и не использовать, но выбор стиля стрельбы должен быть сделан.
11. **Аккуратная стрельба:** раз в серию лучник может выстрелить, не вызывая *внеочередной атаки* от стоящего рядом врага.
15. **Умная стрельба:** к атаке прибавляется как поправка Ловкости, так и поправка Интеллекта, Мудрости или Харизмы (того, что выбрал лучник на 7 уровне).
19. **Штурм стрел:** раз в день (ещё по разу за каждый потраченный навык) лучник может использовать особую технику скоростной стрельбы: скорость снижается до 1 (количество стрел в серии не может превышать половину его уровня).

Дополнительные способности лучника:

- с 5 **молниеносный выстрел** — ценой уменьшения числа атак на одну и отказа от продления серии лучник может один раз в минуту выстрелить так быстро, что жертве не даётся поправок к защите от Ловкости и она не может поймать стрелу или уклониться от неё.
- с 9 все штрафы за расстояние уменьшены на 1 (не могут быть меньше -1).
- с 13 можно использовать **множественный удар** в разных, но близко стоящих противников.
- с 17 **аккуратная стрельба** улучшается: все атаки идут без *внеочередных атак* врагов.

4.8 Маг

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

Атака: как у магов (+ур/2)

Хиты: d4

Спасброски на: Реакцию: +1/3, **Волю:** +2/2, **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 очков умений за уровень: 2.

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 18: Маг (Универсальная Школа)

Основные способности по уровням:

1. **Магия:** маг получает ПМУ согласно Таблице 18, плюс дополнительно поправка Интеллекта, помноженная на половину уровня (округляется вниз). Количество заклинаний, которые маг держит в памяти, определяется Таблицей 34. 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 развеивать заклинания Универсальной Школы любыми другими (тратится в два раза больше ПМУ). Заклинание уровня 3+ заменяет *развеять магию*, заклинание уровня 6+ заменяет *развеять магию-2*.

4.9 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

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

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

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 очков умений за уровень: 2.

Основные способности по уровням:

Ур	Ат	Спасброски			Способности
1	+0	+2	+1	+0	магия, специализация, чутьё, аура+1
2	+1	+2	+2	+0	
3	+1	+3	+2	+1	сдвиг защиты
4	+2	+3	+3	+1	
5	+2	+3	+3	+1	палочки (разрешение), аура+2
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	аура+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	развеивание, аура+4
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	аура+5

Таблица 19: Маг-судья (Школа Осуждения)

1. **Магия:** маг-судья получает ПМУ согласно таблице 19, плюс дополнительно поправка Интеллекта, помноженная на половину уровня (округляется вниз). Количество заклинаний, которые маг держит в памяти, определяется Таблицей 34. 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 укрепленное 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.

4.10 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*3/4)

Хиты: d8

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

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

Броня: совершенно никакой.

Умения и навыки: рекомендованные: Боевые рефлексы, Геральдика, Деревообработка, Знание истории, Концентрация, Лечение, Отбивание стрел, Палеография, Поэзия, Прыжки, Расшифровка, Религиоведение, Ремесло оружейника, Уклонение, Хирургия; запрещённые: маскировочные, изменяющие и блефующие умения, навыки на нестандартное оружие; количество очков 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:

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 20: Монах ордена Белого Пера (*Кириндиус*)

- 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. Манёвр может использоваться раз в раунд.
- Полёт:** если монах был благочестив, ему даруется великое чудо от самого Кириндиуса — раз в день он может летать (продолжительность 1 мин/ур или после часовой молитвы 1 час/ур) с *обычной* манёвренностью со скоростью 50.
- Ураганная атака:** летающий монах может спикировать на жертву и атаковать с +4 к атаке и урону.
- 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.).
- 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 на-выками, то добавляется ещё один раз).

4.11 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, **Волю:** +0/2, **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 очков 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 если 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 полных уровней. **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).

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 р/день, боевой конь
6	+6	+3	+3	+5					
7	+7	+3	+3	+5	1				иммунитет, изгнание нежити, магия
8	+8	+3	+4	+6	2				
9	+9	+4	+4	+6	3				известность
10	+10	+4	+5	+7	3	1			су 3 р/день
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 2, су 4 р/день, 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, навык
20	+20	+7	+10	+12	6	5	4	3	су 5 р/день

Таблица 21: Паладин (*Кириндиус*)

15. **Иммунитет:** к любому страху (в т.ч. магическому) и давящим эманациям — действует и на боевого коня, а стоящие рядом получают +4 к броскам морали. **Стойкость паладина:** +2 к спасброскам от псионики.
19. Дополнительный **навык**, достойный паладина (можно уровень шаблона).

Дополнительные способности паладина:

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

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

4.12 Плут

Плут должен обладать высокой Ловкостью (9+).

Атака: как у жрецов (+ур*3/4)

Хиты: d6

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

Оружие: любое повседневное, плюс ручной арбалет, короткий лук, короткое клинковое и шпага — без специализации.

Броня: лёгкий, без щитов; в среднем и тяжёлом или со щитом лишается особых способностей класса.

Умения и навыки: рекомендованные: Бег, Гримировка, Использование верёвки, Плавание, Регионоведение, все воровские умения (на них должно быть потрачено не менее половины всех очков умений), подходящие умения ремёсел; запрещённые: нет; количество очков умений за уровень: 8.

Основные способности плута:

Каждый нечётный уровень даёт возможность плуту либо взять очередную шаг в том пути, который был избран на предыдущих уровнях, либо взять первый шаг в любом новом для него пути. Так, плут 19 уровня может иметь 10 шагов в пути убийцы, а может — 5, но плюс 2 шага в пути шпиона и 3 в пути воина. Общая для всех способность, даваемая на первом уровне — **поиск ловушек** — только плут может делать проверку умения Обнаружения для поиска ловушек независимо от сложности задачи (для остальных -10 является пределом).

Путь убийцы

1. **Внезапная атака:** если противник не ожидает нападения (теряет поправку от Ловкости к защите), плут может совершить свою атаку внезапно и поразить уязвимое место. Эта атака наносит больше повреждений: на кубик вреда за каждый шаг по этому пути. Некоторые существа, не имеющие уязвимых мест, иммунны (против них есть особый шаблон, см. [раздел 5.5.10](#)).
2. **Шаблон:** плут получает внеочередной уровень шаблона: знатока ядов или разрушителя, на его выбор.

Ур	Ат	Спасброски			Способности
1	+0	+2	+0	+0	поиск ловушек, шаг в пути
2	+1	+3	+0	+0	
3	+2	+3	+1	+1	шаг в пути
4	+3	+4	+1	+1	
5	+3	+4	+1	+1	шаг в пути
6	+4	+5	+2	+2	
7	+5	+5	+2	+2	шаг в пути
8	+6	+6	+2	+2	
9	+6	+6	+3	+3	шаг в пути
10	+7	+7	+3	+3	
11	+8	+7	+3	+3	шаг в пути
12	+9	+8	+4	+4	
13	+9	+8	+4	+4	шаг в пути
14	+10	+9	+4	+4	
15	+11	+9	+5	+5	шаг в пути
16	+12	+10	+5	+5	
17	+12	+10	+5	+5	шаг в пути
18	+13	+11	+6	+6	
19	+14	+11	+6	+6	шаг в пути
20	+15	+12	+6	+6	

Таблица 22: Плут

3. **Владение оружием:** плут добавляет в список доступного ему оружия экзотическую разновидность, используемую наёмными убийцами (гаррота, духовая трубка, всякие раздвигающиеся кинжалы и т. п).
4. **Добивание** беспомощного противника занимает не полный раунд, а одно действие, и не вызывает внеочередной атаки.
5. **Смертельный удар:** плут может потратить три полных раунда на изучение противника и нанести один внезапный удар, после чего (только в случае удачного удара) жертва делает спасбросок на Стойкость с минусами в размере половины уровней плута и его поправки Интеллекта. Если бросок неудачен, жертва по выбору плута либо получает массивный урон (опускается в 0 хитов), либо парализована на 1d6 раундов плюс раунд за каждые два уровня плута.
6. **Устойчивость к ядам:** спасбросок от ядов всегда получает +1.
7. **Внеочередной урон:** при совершении успешной внеочередной атаки к урону добавляется поправка Ловкости.
8. **Устойчивость к ядам:** спасбросок от ядов всегда получает +2.
9. **Улучшенная парализация:** при использовании смертельного удара для парализации противника плут усложняет его спасбросок на 2.
10. **Устойчивость к ядам:** спасбросок от ядов всегда получает +4.

Путь умельца

1. **Очки умений:** лишних 5 штук.
2. **Мастерство:** ещё 2 лишних очка умений и +2 на любое умение помимо шагов.
3. **Удача:** раз в день можно перекидывать неудачный бросок: проверку

умения, бросок атаки и т. д.

4. **Мастерство:** ещё 2 лишних очка умений и возможность делать проверку одного умения без штрафов за отвлекание.
5. **Связь умений:** некоторые умения связаны и дают +2 к другим умениям, если на них потратить 10 очков. Для плута эта связь увеличивается в полтора раза.
6. **Мастерство:** ещё 3 лишних очка умений и либо +2 на любое умение помимо шагов, либо возможность делать проверку одного умения без штрафов за отвлекание.
7. повтор предыдущего на всех следующих уровнях (выбор делается каждый раз заново)

Путь шпиона

1. **Независимое мышление:** против заклинаний Очарования спасброски получают +4.
2. **Прикрытие:** плут может придумать себе «легенду» и проработать её во всех подробностях (например, это может быть *кузнец Хендрик из Бевердайка, приехавший в город в гости к тёще*, но со всеми подробностями: поведением, привычками и т. п.). Для этого требуется неделя, и после этого, пока он находится в рамках легенды, его не может разоблачить магия и он получает хорошие поправки к умениям: +4 к Гримировке и +2 к Блефу и Сбору информации.
3. **Скрыт от магии:** против заклинаний Прорицания спасброски получают +4.
4. **Привычка к изменениям:** плут может наносить грим всего за 1d3 минуты (вдесятеро быстрее обычного) и снимать или одевать доспехи за половинное время.
5. **Мастер на все руки:** плут получает виртуальный +1 ко всем умениям, которых у него *нет*. Если он захочет потратить очки на получение этого умения, виртуальный +1 пропадает.
6. **Слежение за следящими:** каждый раз, как за плутом устанавливается наблюдение (от обычного «хвоста» до хрустального шара), ему даётся внеочередная проверка умения Обнаружения с разумными штрафами. Если она успешна, он мгновенно узнаёт о том, что за ним следят.
7. **Скользкий разум:** если плут подвергается эффекту школы Очарования и проваливает спасбросок, в следующем раунде он может сделать ещё одну попытку. В случае её успеха заклинание силы не имеет, но наложивший его об этом не знает.
8. **Сбор информации:** проверка данного умения теперь требует всего час и может быть повторена.
9. **Вывод из строя ловушки:** при использовании умения Вывод из строя устройства для уничтожения (магической) ловушки плут получает +4.
10. **Пустой разум:** плут защищён от эффектов слежения, определения, нахождения эмоций, чтения мыслей и тому подобных. Заклинания с

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 23: Профессионал

этими эффектами, направленные прямо на него, отказываются функционировать. Если они работают на область, то функционируют как обычно, но не замечают или не видят плута.

4.13 Профессионал

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

Атака: как у жрецов (+ур*3/4)

Хиты: d8

Спасброски на: Реакцию: +3/3, Волю: +1/3, 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: Концентрация, Регионоведение, умения своей профессии и смежные с ними; запрещённые: умения из совсем другой профессии; количество очков 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. **Розовая 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 замбк, заклинывающий ровно через три использования, и т. д.
11. **Растущий профессионализм:** в «своих» умениях профессионал получает по шагу профессионализма каждый уровень.
15. **Вплетание магии:** профессионал может создавать магические предметы в рамках своей профессии, но принцип их действия должен быть максимально естественным. Так, оружейник может выковать топор, действующий как +3 при обороне родного города; художник может написать картину, в которую можно шагнуть и оказаться на изображённом на ней лугу; каменщик может сконструировать ворота, открывающиеся от командного слова, и т. д.
19. **Верх мастерства:** +2 ко всем профилирующим умениям.

Дополнительные способности профессионала:

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

4.14 Пси-воин

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

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 24: Пси-воин

Атака: как у жрецов (+ур*3/4)

Хиты: d8

Спасброски на: Реакцию: +0/2, **Волю:** +1/3, **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 очков умений за уровень: 2.

Основные способности по уровням:

- 1. Псионика:** пси-воин получает ПСП согласно таблице 24, плюс дополнительно поправка Мудрости, помноженная на половину уровня (округляется вниз), и автоматически получает одну пси-силу на каждом уровне, дополнительное изучение только навыками. 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 (доре, 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).

4.15 Рейнджер

Рейнджер должен обладать высокой Ловкостью (11+) и Сложением (13+).

Атака: как у воинов (+ур)

Хиты: d10

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

Оружие: любое неэкзотическое со специализацией, кроме древкового.

Броня: лёгкий; в среднем и тяжёлом лишается особых способностей класса.

Умения и навыки: рекомендованные: Альпинизм, Балансирование, Бег, Бесшумное передвижение, Быстрый выстрел, Верховая езда, Выживание, Дальняя стрельба, Лукоделие, Множественный выстрел, Прятание, Смертельный удар, Совершенный выстрел и Точный выстрел; запрещённые: Могучий удар; количество очков умений за уровень: 6.

Основные способности по уровням:

- Избранный враг или ландшафт:** рейнджер выбирает либо категорию врагов (например: животных, конструкций, элементалов, драконов, гоблиноидов), против которых получает +2 к проверкам умений Блефа, Выживания, Обнаружения, Тонкого слуха и Чувства правды, а также +1 к урону; либо тип ландшафта (тундра, пустыня, лес, горы, степь, море, болото, и т. д.), на котором получает +2 к проверкам Альпинизма, Бесшумного перемещения, Выживания, Обнаружения, Поиска, Прятания и Тонкого слуха, а все попытки прочесть его следы на этом ландшафте получают -2. Каждые 5 уровней можно выбирать ещё врага или ландшафт. Если враг или ландшафт выбраны несколько раз, поправки складываются. **Воин природы:** на атаку идёт полторы поправки Ловкости, но только в избранном ландшафте или против избранных врагов (дважды и более избранные типы получают двойную поправку Ловкости). **Чтение следов:** можно применить умение Выживания для чтения следов.

Ур	Ат	Спасброски			Способности
1	+1	+1	+0	+1	враг/ландшафт, воин природы, чтение следов
2	+2	+2	+0	+2	
3	+3	+2	+1	+2	тихий следопыт
4	+4	+3	+1	+3	
5	+5	+3	+1	+3	+враг/ландшафт, инициатива, спец
6	+6	+4	+2	+4	
7	+7	+4	+2	+4	осторожный следопыт, атака
8	+8	+5	+2	+5	
9	+9	+5	+3	+5	скорость
10	+10	+6	+3	+6	+враг/ландшафт
11	+11	+6	+3	+6	неизбежный следопыт
12	+12	+7	+4	+7	
13	+13	+7	+4	+7	нет задержке, атака, спец
14	+14	+8	+4	+8	
15	+15	+8	+5	+8	+враг/ландшафт, точный следопыт
16	+16	+9	+5	+9	
17	+17	+9	+5	+9	иммунитет
18	+18	+10	+6	+10	атака
19	+19	+10	+6	+10	невидимый следопыт
20	+20	+11	+6	+11	+враг/ландшафт

Таблица 25: Рейнджер

3. **Тихий следопыт:** в своём ландшафте +2 к Бесшумному перемещению и Выживанию.
7. **Осторожный следопыт:** можно делать попытку Прятания даже при наличии внимательных зрителей (действует на избранных ландшафтах), а поправка к атаке используется и на защиту (действует против избранных врагов).
11. **Неизбежный следопыт:** при попытке чтения следов ситуация считается на шаг лучше (действует на избранных ландшафтах, следы летающего существа можно разобрать только в том случае, если оно ранено), а поправка к атаке используется и на спасброски (действует против избранных врагов).
15. **Точный следопыт:** +4 на использование умения Выживания для добычи пищи (действует на избранных ландшафтах); рейнджер может внезапно атаковать противника, если тому по какой-то причине отказано в поправке Ловкости к защите (действует против избранных врагов). Такая атака наносит двойной вред и работает как внезапная атака плута.
19. **Невидимый следопыт:** рейнджер не оставляет следов (действует на избранных ландшафтах), а сам читает следы, идя с нормальной скоростью (действует против избранных врагов, стоимость двойной скорости всего -10).

Дополнительные способности рейнджера:

с 5 боевая инициатива получает -3, но только в своих ландшафтах.

Ур	Ат	Спасброски			Способности
1	+1	+1	+0	+2	ярость, огонь 10х, 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, огонь 20х
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	иммунитет к огню
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 26: Рыцарь ордена Жадного Пламени (*Тайберуус*)

- с 9 скорость рейнджера увеличивается на 25 (+25 за каждый выбор текущего ландшафта).
- с 13 рейнджера не задерживают ландшафтные условия (заросли, зыбкая почва).
- с 17 **иммунитет** к ядам и болезням природного происхождения.

4.16 Рыцарь ордена Жадного Пламени

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

Атака: как у воинов (+ур)

Хиты: d12

Спасброски на: **Реакцию:** +1/2, **Волю:** +0/3, **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, Запугивание, Могучий удар, Оглушение, Прорыв, Разоружение, Рассечение, Щель в броне; запрещённые: Скрывание, Тихая ходьба, Блеф, Финт; количество очков 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 впадать в **ярость** и становиться берсерком (+4 к Силе и Сложению, +2 к спасброскам на Волю) на количество раундов, равное 3+поправка 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. **Близость к огню:** устойчивость к обычному и тёмному огню (поглощение 10 хитов, на 5 уровне 20, на 10 иммунитет), а также к магическому (поглощение 1 хита/ур).
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 каждом следующих трёх. Светлое оружие игнорирует эту поправку.
15. **Пылающая воля:** рыцарь получает дополнительные +2 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.

Ур	Ат	Спасброски			Способности
1	+0	+1	+0	+0	злые эманации, в бой!
2	+1	+2	+1	+0	
3	+2	+2	+1	+1	скорость-1
4	+3	+3	+2	+1	
5	+3	+3	+2	+1	сила Токэвилля, стойкость к болезням
6	+4	+4	+3	+2	
7	+5	+4	+3	+2	развеивание зла, атака
8	+6	+5	+4	+2	
9	+6	+5	+4	+3	скорость-2
10	+7	+6	+5	+3	
11	+8	+6	+5	+3	святыня-форпост
12	+9	+7	+6	+4	
13	+9	+7	+6	+4	скорость-3
14	+10	+8	+7	+4	
15	+11	+8	+7	+5	снова в бой
16	+12	+9	+8	+5	
17	+12	+9	+8	+5	парящая дорога
18	+13	+10	+9	+6	
19	+14	+10	+9	+6	вызов архонта
20	+15	+11	+10	+6	

Таблица 27: Рыцарь ордена Меча (*Токэвилль*)

- 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.

4.17 Рыцарь ордена Меча

Рыцарь ордена Меча должен иметь минимальные показатели Силы 12, Мудрости 9 и Харизмы 11.

Атака: как у воинов (+ур)

Хиты: d8

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

Оружие: любое воинское оружие, включая кавалерийское, рекомендован шаблон Рыцарский стиль.

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

Умения и навыки: рекомендованные: Верховая езда, Геральдика, Дипломатия, Дрессировка, Знание истории, Концентрация, Музыка, Поэзия, Регионоведение, Религиоведение, Чувство правды; запрещённые: нет; количество очков умений за уровень: 4.

Сферы: нормальный доступ: Битва, Возмездие, Добро, Закон, Путешествия; частичный доступ (все заклинания считаются на уровень выше): Призывание, Свет.

Основные способности по уровням:

1. **Злые эманации:** рыцарь начинает чувствовать злые эманации и при-

мерно различать их. Так, ловушка, установленная злым жрецом, светится *слабо*, скелет, поднятый проклятием или злым жрецом, мелкий бес, предательство светятся *средне*, упырь, вампир, открывающий портал демонолог, серийный убийца светятся *сильно*, лич, шайтан, древний красный дракон - *подавляюще*. Он не может чувствовать ауры издали, как экзорцист. **В бой!:** вдохновляя других своей доблестью, рыцарь самостоятельно может вести в бой до сотни солдат на уровне. Для нормальной координации он, понятное дело, нуждается в помощниках: верных и харизматичных лейтенантах не менее одного на 50 солдат.

3. **Сила Токэвилля:** рыцарь может использовать заклинания. **Стойкость к болезням:** +4 к спасброскам от всех заболеваний.
7. **Развеивание зла:** раз в день (улучшается навыками). **Дополнительная атака.**
11. **Святыня-форпост:** разрешение на строительство святыни. Часто святыни, основанные рыцарями ордена Меча, являются так называемыми форпостами веры: совмещают в себе святое место с алтарем и укрепленный замок, из которого делаются дерзкие вылазки. Естественно, такие «святыни» не ставятся посреди мирного государства. Когда все земли вокруг уже вняли молитвам служителей, основавший форпост, как правило, теряет к нему интерес и передает его в дар или другому светлому ордену, или церкви, или любой другой достойной организации (вплоть до продажи в частные руки).
15. **Снова в бой:** рыцарь ордена Меча быстрее выздоравливает: его хиты восстанавливаются с двойной скоростью.
19. **Вызов архонта:** в критической ситуации, только на час, только для одной цели, не чаще раза в неделю. Если архонт был убит, то перед следующим вызовом рыцарь должен осуществить долгий и дорогой ритуал с привлечением высокоуровневых священников.

Дополнительные способности рыцаря:

- с 5 скорость передвижения рыцаря всегда выше на 50.
- с 9 скорость рыцаря не замедляется его загруженностью.
- с 13 скорость рыцаря не замедляется погодными условиями или ландшафтом.
- с 17 рыцарь может вызывать эфемерную дорогу, парящую над землей, по которой без проблем проезжает большой отряд.

4.18 Служитель церкви Единственного Света

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

Атака: как у магов (+ур/2)

Хиты: d6

Ур	Ат	Спасброски			Способности
1	+0	+0	+2	+1	благоволение свыше, пацифизм, изгнание нежити, 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 28: Служитель церкви Единственного Света (*Кириндиус*)

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

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

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

Умения и навыки: рекомендованные: Геральдика, Дипломатия, Концентрация, Лечение, Парамедицина, Религиоведение (три шага), Хирургия; запрещённые: обманные умения, навыки на нестандартное оружие; количество очков 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 антикириндийских 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.

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 Стойкость или слепнут на $2d6$ раундов. Ярко отрицательные существа (нежить, демоны, дьяволы, злые драконы) получают двойные повреждения и делают второй спасбросок на Стойкость или парализованы на $1d8$ раундов. Способность работает поправку Харизмы раз в день.
19. **Вызов воздушного элементала:** раз в неделю после выполненного ритуала к служителю является большой элементал и выполняет одно распоряжение, причем находится в мире мертвых 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, 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 приходит в себя через сутки с 1 хитом. При этом не требуется бросок на шок организма, но должны быть приняты меры против яда или подобных эффектов, если они имели место, да и оставшиеся в живых враги могут добить. Вторично способность не активизируется, пока служитель не восстановит все свои хиты.

Ур	Ат	Спасброски			Способности
1	+0	+0	+3	+1	статус, близость к истине, стойкость ко лжи
2	+1	+0	+4	+2	
3	+1	+1	+4	+2	правдивый взгляд, взывание к совести
4	+2	+1	+5	+3	
5	+2	+1	+5	+3	бесстрашие
6	+3	+2	+6	+4	
7	+3	+2	+6	+4	иммунитет, вопрос
8	+4	+2	+7	+5	
9	+4	+3	+7	+5	право вето
10	+5	+3	+8	+6	
11	+5	+3	+8	+6	иммунитет
12	+6	+4	+9	+7	
13	+6	+4	+9	+7	аура правды
14	+7	+4	+10	+8	
15	+7	+5	+10	+8	истинное видение (транс)
16	+8	+5	+11	+9	
17	+8	+5	+11	+9	иммунитет
18	+9	+6	+12	+10	
19	+9	+6	+12	+10	ритуальная казнь
20	+10	+6	+13	+11	

Таблица 29: Служитель церкви Справедливости (*Токэвиэль*)

4.19 Служитель церкви Справедливости

Служитель церкви Справедливости в момент посвящения должен иметь Мудрость 15+ и Харизму 9+.

Атака: как у жрецов (+3*ур/4)

Хиты: d6

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

Оружие: простое ударное либо древковое колющее, без специализации.

Броня: лёгкая.

Умения и навыки: рекомендованные: Геральдика, Дипломатия, Концентрация, Правоведение, Религиоведение, Чувство Правды (три шага); запрещённые: обманные умения, навыки на нестандартное оружие; количество очков умений за уровень: 2.

Сферы: нормальный доступ: Возмездие, Закон, Защита, Освобождение, Охрана, Справедливость; частичный доступ (все заклинания считаются на уровень выше): Битва, Добро, Знание, Общество.

Основные способности по уровням:

- Статус:** служитель получает +2 к броскам на реакцию засчёт репутации церкви, когда выступает на суде свидетелем или арбитром, или в любой сходной ситуации. **Близость к истине:** +4 к умению Чувство правды, +2 к Знанию законов. **Стойкость ко лжи:** +2 к спасброскам от иллюзий, очарований, одержания и т. п.
- Правдивый взгляд:** почти никто не может врать, глядя в глаза служителю Короля Истины (нужно сделать спасбросок с минусами за

уровень). **Взывание к совести:** в критической ситуации служитель может произнести краткую речь: пристыдить отступившихся, поддержать стойких (аналогично способности барда: даёт +1 почти ко всему).

7. **Иммунитет:** к страху во время выполнения миссии, либо +2 к спасброску. **Вопрос:** раз в день служитель может задать один вопрос одному существу, и то обязано будет ответить. Способность может расширяться навыками (за каждый навык дополнительно два раза в день).
11. **Иммунитет:** к подчинению и одержанию.
15. **Истинное видение:** 3+поправка Мудрости раз в день служитель может входить в особый транс и получать +4 к Мудрости. Кроме этого, находясь в транс, служитель находится под эффектом заклинания *истинное видение*. Способность может расширяться навыками (за каждый навык дополнительно два раза в день, либо +5 раундов на каждый раз, либо буст увеличивается на +2).
19. **Ритуальная казнь:** раз в неделю служитель может провести особый ритуал и после него метнуть копьё в осуждённого. Если осуждённый виновен, копьё автоматически попадает в цель и наносит критический урон с плюсами за каждый уровень жреца. Если осуждённый невиновен, копьё промахивается. Отклоняющая снаряды магия на момент ритуала отключается.

Дополнительные способности служителя:

- с 5 получает +2 к спасброскам от страха (распространяется и на ближайших соратников).
- с 9 получает право вето на суде. Повторно вето может быть наложено только в случае появления новых улик или свидетелей.
- с 13 служителя окружает **аура правды:** все проверки умения Чувство правды делаются с +4 (не только самого жреца).
- с 17 служитель получает иммунитет к несправедливым заклинаниям немедленной смерти.

4.20 Снайпер

Снайпер должен обладать высокой (12+) Мудростью.

Атака: для своего оружия — как у воинов (+ур), для остального — как у жрецов (+ур*3/4)

Хиты: d8

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

Оружие: любой тип лука со специализацией, один вид неэкзотического без специализации.

Броня: любой, но в среднем и тяжёлом использует обычную атаку и для луков и не может пользоваться особыми способностями класса.

Умения и навыки: рекомендованные: Альпинизм, Балансирование, Бег, Бесшумное передвижение, Быстрый выстрел, Верховая езда, Выжива-

Ур	Ат		Спасброски			Способности
1	+1	+0	+2	+0	+1	прицеливание, атаки воина, умения +1, внезапный выстрел (двойной урон)
2	+2	+1	+3	+0	+2	
3	+3	+2	+3	+1	+2	умная стрельба, умения +2
4	+4	+3	+4	+1	+3	
5	+5	+3	+4	+1	+3	шанс промаха, специализация, вв (тройной)
6	+6	+4	+5	+2	+4	умения +3
7	+7	+5	+5	+2	+4	смертельный выстрел
8	+8	+6	+6	+2	+5	
9	+9	+6	+6	+3	+5	расстояние, умения +4
10	+10	+7	+7	+3	+6	вв (4х)
11	+11	+8	+7	+3	+6	ус 2, св +1 раз/день
12	+12	+9	+8	+4	+7	умения +5
13	+13	+9	+8	+4	+7	урон, специализация
14	+14	+10	+9	+4	+8	
15	+15	+11	+9	+9	+8	идеальный выстрел, умения +6, вв (5х), св +1 р/д
16	+16	+12	+10	+9	+9	
17	+17	+12	+10	+9	+9	смертельный удар
18	+18	+13	+11	+10	+10	умения +7
19	+19	+14	+11	+10	+10	самонаводящийся выстрел, св +1 раз/день
20	+20	+15	+12	+10	+11	вв (6х)

Таблица 30: Снайпер

ние, Дальняя стрельба, Концентрация, Ловкость рук, Лукоделие, Множественный выстрел, Обнаружение, Прятание, Смертельный удар, Совершенный выстрел и Точный выстрел.; запрещённые: Могучий удар; количество очков умений за уровень: 4.

Основные способности по уровням:

1. **Прицеливание:** снайпер может потратить полный раунд на прицеливание для получения премии +4 к атаке, каждый следующий раунд даёт +2, но каждый раз только с броском на Концентрацию (за каждый раунд -2). **Атаки воина:** при использовании своего оружия (лука, арбалета, etc) снайпер использует классовую атаку воина (см. Таблицу 30), доступность специализации для своего оружия у снайпера также на уровне воинской. **Умения:** +1 к умениям Альпинизма, Прятания и Обнаружения, премия растёт каждые три уровня снайпера. **Внезапный выстрел:** если противник не ожидает нападения или не может на него среагировать, снайпер может совершить свою атаку внезапно и поразить уязвимое место. Эта атака игнорирует поправки к защите от Ловкости и наносит в два раза больше повреждений. Некоторые существа, не имеющие уязвимых мест, иммунны. Внезапный выстрел можно делать только раз в раунд и только в цель не дальше 20 м. Каждые пять уровней сила внезапного выстрела возрастает.
3. **Умная стрельба:** вместо поправки Ловкости снайпер может использовать поправку Интеллекта (он точнее высчитывает траекторию), Мудрости (он чувствует нужный момент и положение) или Харизмы

(он непоколебимо уверен в успехе), на его выбор. Может и не использовать, но выбор стиля стрельбы должен быть сделан.

7. **Смертельный выстрел:** снайпер берёт три полных раунда на изучение жертвы, потом кидает атаку, жертва делает спасбросок на Стойкость с -1 за каждый уровень снайпера и с поправкой за его Интеллект, непрокинувший трактуется как получивший массивный урон (немедля опускается в 0 хитов), прокинувшему просто снимаются хиты согласно внезапному выстрелу. Эта техника может быть использована только поправку от Интеллекта раз в день (плюс ещё раз за каждые следующие 4 уровня, можно ускорить навыками).
11. **Умная стрельба:** к атаке прибавляется как поправка Ловкости, так и поправка Интеллекта, Мудрости или Харизмы (того, что выбрал снайпер на 3 уровне).
15. **Идеальный выстрел:** после раунда прицеливания снайпер стреляет обычной стрелой как *стрелой ранений* (кроме обычного урона Сложение снижается на 1). Эта техника может быть использована только модификатор от Харизмы раз в день.
19. **Самонаводящийся выстрел:** раз в день снайпер может осуществить необыкновенную атаку: стрела, пущенная им, летит точно к цели, сворачивая от прочих препятствий, огибая углы и облетая щиты. На использование этой техники тратится полная минута. Непреодолимые преграды (закрывающаяся дверь, сфера неуязвимости) останавливают полёт стрелы. Кроме того, этот эффект магичен и может быть развеян.

Дополнительные способности снайпера:

- с 5 снайпер может перекинуть шанс промаха из-за завесы или невидимости, если вдруг промахнулся из-за них (атакующий бросок не перекидывается!).
- с 9 все штрафы за расстояние уменьшены на 1 (не могут быть меньше -1).
- с 13 к урону снайпер добавляет поправку от Мудрости.
- с 17 виртуальный навык **смертельного удара**.

4.21 Чёрный монах

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

Атака: как у жрецов (+ур*3/4)

Хиты: d6

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

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

Броня: никакой, ношение только в рамках роли.

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 31: Чёрный монах (*Годдард*)

Умения и навыки: рекомендованные: Астрология, Бег, Выживание, Гримировка, Дрессировка, Концентрация, все воровские; запрещённые: Инженерное дело, Чувство правды; количество очков 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 31, 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.
- 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 — вполовину.
- с 17 не-умение 3 раз в день, калечащий удар 3 раза в день.

4.22 Шаман

Шаман должен иметь Мудрость не меньше 9 и Харизму не меньше 13. Для доступа к заклинанию нужна Мудрость 10+уровень, но к спасброскам врагов идёт поправка Харизмы.

Атака: как у жрецов (+ур*3/4)

Хиты: d6

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

Оружие: простое либо любое копье (в том числе метательное), праща, дарт, духовая трубка, без специализации.

Броня: лёгкая и средняя, без щитов.

Умения и навыки: рекомендованные: Блеф, Выживание, Гримировка, Дипломатия, Дрессировка, Запугивание, Знание духов, Знание истории, Концентрация, Лечение, Музыка, Обнаружение, Ориентирование на природе, Плавание, Представление, Природоведение, Регионоведение, Тонкий слух, Фитотерапия, подходящие ремёсла; запрещённые: «цивилизованные» умения; количество очков умений за уровень: 4.

Основные способности по уровням:

Ур	Ат	Спасброски			Способности
1	+0	+1	+2	+0	авторитет, изгнание духов, призыв духа, дух-союзник
2	+1	+1	+3	+1	
3	+1	+2	+3	+1	глаза духа
4	+2	+2	+4	+2	
5	+2	+2	+4	+2	разрешение на шаблон, пд +группа
6	+3	+3	+5	+3	
7	+3	+3	+5	+3	рука духа
8	+4	+3	+6	+4	
9	+4	+4	+6	+4	ритуал, пд +группа
10	+5	+4	+7	+5	сдс 2
11	+5	+4	+7	+5	отделение 2 р/день
12	+6	+5	+8	+6	
13	+6	+5	+8	+6	гд 2, пд +группа
14	+7	+5	+9	+7	
15	+7	+6	+9	+7	вернуть душу, отд 3 р/день
16	+8	+6	+10	+8	
17	+8	+6	+10	+8	ослабление духов, пд +группа
18	+9	+7	+11	+9	
19	+9	+7	+11	+9	тропа духов
20	+10	+7	+12	+10	отд 4 р/день

Таблица 32: Шаман

1. **Авторитет:** шаман получает +2 к броскам на реакцию при встрече с духами (включая нежить). **Изгнание духов:** число раз в день равно трём плюс поправке Харизмы. Изгнание шамана не эквивалентно изгнанию жрецов и не базируется на положительной или отрицательной энергии. **Призыв духа:** раз в день шаман может призвать духа и попросить его о помощи, одна группа духов даётся на первом и каждом четвёртом уровне (Таблица 33 объясняет деление на группы). Дух должен быть доступен, свободен и согласен помочь (условия обговариваются в момент вызова). Например, шаман может позвать дух ветра и попросить его найти определённый предмет или существо; спросить дорогу у духа реки; вызвать злобного духа (нежить) из его логова и разузнать причину его злобности, и так далее. Размах оказанной услуги зависят от уровня шамана, мощи духа и предложенных условий. Изгнание духов избранных групп происходит легче: шаман считает свой уровень на 1 выше, плюс может применять неповреждающий вариант изгнания для освобождения тела одержимого, а на 17 уровне может ослаблять духов. **Дух-союзник:** у шамана есть персональный дух-союзник, представляющий из себя нечто среднее между великим духом (предком, или духом горы, или чем-то в этом роде) и самим шаманом. Дух этот существует только в рамках разума самого шамана, и неудивительно, что только он может с ним беседовать. На пятом уровне присутствие духа-союзника позволяет дважды кидать спасброски от очаровывающих заклинаний, а с десятого может давать дополнительные силы (как правило, плюсы к умениям или просто шаги в них), если между духом и шаманом достаточное взаи-

Название группы	Представители
Духи воздуха	ветра, птицы, сиффы, воздушные элементалы наяды, nereиды, кашпы, водяные, ундины, рыбы, русалки, сирены, океаниды, водные элементалы
Духи вод	
Духи гор	аннуаки, ореады, тенгу, самовилы, земляные элементалы лешие, лесные нимфы, напей, вилы, самодивы альсеиды, дриады, энты
Духи леса	
Духи огня	саламандры, огненные элементалы, души дьяволов
Духи умерших	нематериальная нежить, души предков
Природные духи	феи, спрайты, пикси (но не брауни), звери

Таблица 33: Типы духов

мопонимание.

3. **Глаза духа:** шаман видит одновременно и обычный мир, и его эфирную составляющую (включая духов и прочих эфирных существ). Также по виду существа он всегда может определить, есть ли у того душа и если есть, то близка ли она к отправлению к Неспящим Судьям (умирает ли существо или нет), а по внешнему виду духа определить его тип.
7. **Рука духа:** шаман может атаковать бестелесных существ и держать эфирные предметы, как будто сам состоит из эфира.
11. **Отделение:** путём простого сосредоточения шаман может безопасно отделить свою душу от тела. Это позволяет ему следовать за другими духами, ходить сквозь стены, летать и т. п., но если его тело уничтожается, он остаётся обречённым на вечное существование в таком обличье (не отправляется к Неспящим Судьям). Душа возвращается в тело через минуту. Способность работает раз в день за каждые 5 полных уровней.
15. **Вернуть душу:** в течение раунда после смерти существа, имеющего душу, шаман может перехватить его душу до Неспящих Судей и вернуть её в тело. «Воскрешённое» таким образом существо имеет -1 хит, но состояние его стабильно (хиты не уменьшаются сами по себе).
19. **Тропа духов:** раз в день шаман может переместиться из одной точки материального мира в другую почти мгновенно, пройдя через мир духов — это не телепортация, он должен пройти нужную дистанцию (хотя она и меньше в мире духов), и не может совсем уж точно знать, где выйдет обратно. Кроме того, шаман сам меняет *тип существа* на природного духа и получает дополнительную броню 5, перебиваемую оружием холоднойковки.

Дополнительные способности шамана:

- с 5 может брать уровни шаблона шаманских танцев (стр. ??).
- с 9 может провести особый ритуал, после которого он и все его друзья, присутствующие во время проведения, получают +2 к защите и спасброскам против духов, а сами духи не могут приблизиться к шаману

ближе, чем на 3 метра. Проведение ритуала длится минуту, его эффект — 10 минут на уровень шамана.

- с 13 *глаза духа* шамана позволяют ему видеть невидимых существ.
- с 17 *изгнание духов* из избранных групп может быть использовано для их ослабления. За каждые 3d6 хитов урона дух ослаблен на 1 раунд (сам урон не наносится). Ослабление означает частичное вытягивание духов в мир смертных: потерю слабого иммунитета к оружию (к серебряному или холодной ковки, но не к алмазному или +5), полную потерю устойчивости к магии, а также невозможность проходить сквозь материальные предметы (из этого следует и нормальное нанесение вреда обычным оружием). Духам позволен спасбросок на Волю для избежания этого эффекта.

5 Навыки

5.1 Всем

- ◇ **Качок** — поправка от Сложения прибавляется к проверке умения Запугивания (основанного на Харизме).
- ◇ **Крепкое здоровье** — число дополнительных хитов от Сложения увеличивается на 1 (за уровень).
- ◇ **Уничтожающий удар** — при проведении удара по оружию урон увеличивается на две категории.

5.2 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.
- ◇ **Скоростная ярость** — в состоянии ярости +50 к скорости.
- ◇ **Энергетическая ярость** — в состоянии ярости поглощаются первые 10 хитов энергетического урона (нужно выбрать тип в момент взятия навыка).

5.3 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**⁷ — 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. Работает только один раз и влияет только на уровень одного псионического класса.
- ◇ **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*.
- ◇ **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.

⁷Что в DBZ «Kaiō ken», то в XPH «overchannel».

5.4 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*.

5.5 Шаблоны

5.5.1 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.
10. **Вечно:** берсерк не обращает внимание на число хитов, пока находится

в состоянии ярости (то есть не может умереть от обычных повреждений — однако, его можно дезинтегрировать).

5.5.2 Боевой ястреб

Жестокий воинский шаблон для монахов ордена Белого Пера или представителей других классов, им помогающих.

1. **Быстрый полёт:** полёт боевого ястреба (от классовой способности или магии) получает +50 к скорости.
2. **Лёгкий полёт:** классовая способность полёта дополнительно поправка Мудрости раз в день (если её нет, то любой полёт длится на поправку Мудрости минут дольше).
3. **Жестокое наказание:** в борьбе боевой ястреб может решить оставить страшную метку своему противнику (требуется отдельный успешный бросок борьбы с -4): она снимает 2d6 хитов, но оставляет жертву неизлечимым полуинвалидом (без глаза или носа, со сломанными пальцами и т. п.). Жертва мгновенно получает +10 к своему броску борьбы (покалеченного трудно удержать) и переходит в последнюю стадию страха до конца битвы, а все видевшие возмездие должны кинуть спасбросок от страха. Подобная мера применяется только к отпетым негодяям и не одобряется церковью Единственного Света.
4. **Порыв ветра:** раз в неделю как заклинание.
5. **Быстрый полёт:** полёт боевого ястреба (от классовой способности или магии) получает ещё +50 к скорости.
6. **Лёгкий полёт:** классовая способность полёта дополнительно 2 раза в день (если её нет, то любой полёт длится на 5 минут дольше).
7. **Контроль ветров:** раз в неделю как заклинание или попытка контроля против воздушных элементаров. **Порыв ветра** раз в день.
8. **Быстрый полёт:** полёт боевого ястреба (от классовой способности или магии) получает ещё +50 к скорости.
9. **Лёгкий полёт:** все минуты классовой способности полёта за день суммируются и могут распределяться боевым ястребом по желанию (для не-монаха то же самое для заклинаний).
10. **Мгновенный взлёт:** боевой ястреб может взлетать мгновенно из любого положения (в случае борьбы должен выиграть бросок в этом раунде).

5.5.3 Выносливый

Шаблон для тех, кто более других устойчив к усталости и лучше иных переносит лишения. Рекомендуются дварфам и воспрещается эльфам.

1. **Выносливость:** +4 ко всем проверкам умений или показателей, делаемым во время длительных нагрузок и позволяющим избежать нелегального вреда (плавание, быстрый переход, голод, жажда, задержи-

вание дыхания, погодные условия, удушение и пр). Персонаж может спать в лёгких и средних доспехах без штрафов.

2. **Воля к жизни:** оказавшись в отрицательных хитах, автоматически стабилизируется (не теряет по хиту в раунд). Может действовать нормально (но не более одного действия в серию), пока число хитов не спустится ниже –Сложения, после этого умирает.
3. **Устойчивость к смерти:** граница, при которой персонаж умирает, отодвигается на 1 хит за каждые 2 уровня персонажа (общих).
4. **Быстрое восстановление:** в день восстанавливается всегда на хит больше (даже при активных действиях).
5. **Выносливость:** премия повышается до +10.
6. **Воля к жизни:** в отрицательных хитах можно действовать без ограничений, как будто ничего не произошло, но при пересечении границы персонаж сразу умирает.

5.5.4 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.

5.5.5 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 магия⁸ (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,

⁸Кстати, оная мощная магия у тех же шайтанов имеется.

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 Тайберису, 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 от 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*, делящийся пополам уровнем шаблона раундов. Способность может расширяться навыками (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 (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 на число уровней шаблона раундов, но может быть расширено навыками (за один навык ещё 2 раза в день или ещё ещё 2 раунда за каждый раз) или обменено 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 согреть, 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.

5.5.6 Знатоки псионики

Знатоки 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.

5.5.7 Лекарь

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

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 неделю болезнь немагического происхождения может быть излечена простым прикосновением (хиты способность не восстанавливает).
4. **Лечебное ухаживание:** за каждый час, 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 сложность излечения на 2.
7. **Лечение магией:** при *лечении без подготовки* и 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.

5.5.8 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.

5.5.9 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.

5.5.10 Убийца

Рейнджер, головорез, снайпер, лучник или плут — любое существо с классово́й или расовой способностью наносить внезапные удары/выстрелы или имеющее избранного врага, может воспользоваться этим шаблоном. Его атака должна быть как минимум +5 и Интеллект не менее 13.

1. **Лучший критический удар:** строгость условия для нанесения критического удара уменьшается на 1.
2. **Уязвимые места:** как известно, древнейщеры, конструкции, нежить, растения и элементалы полностью иммунны к критическому урону и к внезапным ударам. На этом уровне шаблона можно выбрать один тип из перечисленных, и существам этого типа можно наносить критический урон и совершать против них внезапные удары. Если выбрана группа существ без показателя Сложения, то при особых атаках, требующих спасброска на Стойкость (удар милосердия, смертельный выстрел снайпера и т. п.) он автоматически считается удачным. Если выбрана нежить, против нематериальной всё равно кидается обычный шанс промаха. Для выбора группы нужно иметь значение соответствующего умения не меньше +4.
3. **Уязвимые места:** каждый следующий уровень выбирается новая группа существ, иммунных к критическому урону.

5.5.11 Стиль йоменри

Воинско-псионическая традиция Адверранора.

1. **Специализация:** на посох или другое похожее оружие.
2. **Боевая псионика:** +4 к проверкам умения Концентрации (только для использования псионики) во время боя оружием йоменри.
3. **Активная защита.**
4. **Балансирование:** +3 к умению и шаг профессионализма.
5. **Защита:** +2.
6. **Сбивание:** даже после обычного удара жертва должна сделать спасбросок на Реакцию с минусами от нанесённого урона или упасть.

5.5.12 Стиль плаща и меча

Стиль уличных боёв, а затем и дуэльный стиль Алого Королевства. Для его получения нужно иметь специализацию на нетяжёлое оружие (как правило, шпагу или кинжал).

1. **Плащ,** взятый в левую руку, может служить вторым оружием (считается лёгким, не наносит урон). Им можно совершать манёвры *разоружения, подсечки и отвлечения*.

2. **Активная защита** или **Фехтование** на выбор.
3. **Взмах плащём: +1 к защите** (+2 при использовании активной защиты или фехтования).
4. **Дополнительная атака** плащём.
5. **Отвлечение:** при успешном отвлечении даётся право на *внеочередную атаку* либо следующая обычная атака становится внезапной.
6. **Взмах плащём: +2 к защите** (+4 при использовании активной защиты или фехтования).
7. **Отвлечение:** внезапная атака после отвлечения получает шаг в уроне (двойной становится тройным, и так далее).

5.5.13 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 издали 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, уровень бросок нужен!).
7. **Автоматическое изгнание:** при первой встрече с нежитью (или иным изгоняемым типом существ) бросок на изгнание делается автоматически без траты попытки.

6 Особые способности

6.1 Магия

6.1.1 Основы

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, ищут доказательства и проводят эксперименты. Магия такого

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 34: Прогрессия заклинаний у магов

толка в Сальвеблوزه 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 и разделе 6.2.1, 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 34). 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.

6.1.2 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 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. 59.

◇ 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 стоге 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. Взывание 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 Злобнобородый, 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*. Силовые 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. 61.

◇ 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 серьёзные с 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. 54.

◇ **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. ??.

6.1.3 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

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

Таблица 35: Прогрессия спонтанной алхимии

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.

Ур	Первая ступень (жрец)							Вторая ступень (монах)							3 (рыцарь)			
	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4
1	1																	
2	2																	
3	2	1						1										
4	3	2						2										
5	4	2	1					2	1									
6	4	3	2					2	2									
7	4	4	2	1				2	2	1					1			
8	4	4	3	2				2	2	2					2			
9	4	4	4	2	1			2	2	2	1				3			
10	4	4	4	3	2			2	2	2	2				3	1		
11	4	4	4	4	2	1		2	2	2	2	1			3	2		
12	4	4	4	4	3	2		2	2	2	2	2			3	3		
13	4	4	4	4	4	2	1	2	2	2	2	2	1		3	3	1	
14	6	5	5	4	4	3	1	2	2	2	2	2	2		3	3	2	
15	7	5	5	4	4	4	2	2	2	2	2	2	2	1	4	4	2	
16	7	7	5	5	4	4	3	2	2	2	2	2	2	2	4	4	2	1
17	8	7	6	5	5	4	4	5	3	3	2	2	2	2	5	4	3	1
18	8	8	6	6	6	5	4	5	3	3	3	3	2	2	5	4	3	2
19	9	9	8	7	7	5	4	5	5	3	3	3	3	2	6	4	3	3
20	9	9	9	8	8	6	4	6	5	4	3	3	3	3	6	5	4	3

Таблица 36: Ступени посвященности Патрону (и прогрессия)

Два кита, на которых держится класс алхимика: слабая, но более свободная версия заклинаний (спонтанная алхимия, Таблица 35) и создание магических вещей (ему это проще, чем магам).

Алхимик, стр. 48.

6.2 Жреческая магия

6.2.1 Основы

Источник магии жрецов — в их Патроне, их конфессии и их вере. Почти все силы жрецов распределены по *сферам* (доменам), кроме высокоуровневых, которые выдаются только индивидуально. Жрецам доступны те навыки создания волшебных вещей, что и магам, но они при этом (как и в любой другой ситуации) ограничены тем, что от них хочет их патрон и что они хотят ему доказать.

6.2.2 Три ступени посвящённости

Для упрощения классификации классов (простите за невольный каламбур), посвящённых некоему патрону или некой религиозной конфессии вводится термин *ступень посвящённости*. Первая ступень — истинная, туда относятся настоящие служители, священники, и им право использовать заклинания доступных сфер даётся на первом же уровне. Представители классов первой ступени, как правило, могут целиком положиться на магию своего

Ур	Выбранных на день заклинаний							Использованных заклинаний за день						
	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7
1	1							2						
2	2							3						
3	2	1						4	1					
4	3	2						5	2					
5	3	2	1					6	3	1				
6	3	3	2					6	4	2				
7	3	3	2	1				6	5	3	1			
8	3	3	3	2				6	5	4	2			
9	3	3	3	2	1			6	5	5	3	1		
10	3	3	3	3	2			6	5	5	4	2		
11	3	3	3	3	2	1		6	5	5	5	3	1	
12	3	3	3	3	3	2		6	5	5	5	4	2	
13	3	3	3	3	3	2	1	6	5	5	5	5	3	1
14	3	3	3	3	3	3	2	6	5	5	5	5	4	2
15	3	3	3	3	3	3	2	6	5	5	5	5	5	4
16	3	3	3	3	3	3	3	6	6	6	6	5	5	5
17	3	3	3	3	3	3	3	6	6	6	6	6	6	6
18	3	3	3	3	3	3	3	6	6	6	6	6	6	6
19	3	3	3	3	3	3	3	6	6	6	6	6	6	6
20	3	3	3	3	3	3	3	6	6	6	6	6	6	6

Таблица 37: Заклинания шамана

патрона, она является основной (или по крайней мере одной из основных) способностей, предоставляемых классом. Они получают полный доступ к шести сферам и частичный доступ — к четырём. Заклинания сфер, к которым даётся только частичный доступ, считаются при запоминании уровнем выше. Вторая ступень собирает всех, чьи классовые немагические способности почти равносильны магическим и тех, кто могут во многих ситуациях успешно обойтись без магии (а до третьего уровня прямо-таки обязаны без неё обходиться). Они получают полный доступ к пяти сферам и частичный доступ — к двум. Называют их, как правило, рыцарями или монахами. Третья ступень посвящённости — малая, это просто воины (как правило), получающие с седьмого уровня в очень небольшом объёме способность использовать некоторые заклинания просто как добавку к основным свойствам класса. Они не получают доступа к сферам и имеют собственные списки доступных заклинаний, разнящиеся от класса к классу.

Шаманы (раздел 4.22) имеют особую прогрессию заклинаний: каждый день с утра они должны определить, какие именно заклинания из доступных им они будут использовать в этот день (Таблица 37, слева). После этого они в нужный момент могут использовать выбранное — ограничены они только общим числом заклинаний в день (Таблица 37, справа).

6.3 Меломагия

6.3.1 Основы

6.3.2 Стили музыки и инструменты

6.4 Псионика

6.4.1 Основы

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 дополнительно 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 жезлов, а большинство прочих пси-вещей делаются из особых драгоценных камней.
- ◇ 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.

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 антимгии).
- ◇ 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.

6.4.2 Направления псионики и классы

- ◇ **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.

Истинные псионики: пока нет.

Воинственные псионики: йомен, стр. 56, пси-воин, стр. 72.

Священничаствующие псионики: чёрный монах, стр. 84.

Шаблоны: дикий псионик, стр. 93, знаток псионики, стр. 95, пси-талант, стр. 96.

6.5 Тонкости

6.5.1 Использование волшебного предмета

Это умение требуется только в том случае, когда персонаж хочет использовать волшебный предмет, недозволённый его классом. Чаще всего его используют мошенники всех мастей (от вора до чёрного монаха), желающие косить под кого-то, кем они не являются. Кроме того, это умение нужно алхимикам, которые таким образом работают (а как иначе, вы думали, создаются мечи «только для паладинов» или мантии «только для служителей Кириндиуса»?).

Это умение одно из самых трудных: почти всегда оно используется с огромными минусами. Так, для подбора командного слова делается проверка с -15, разбора записанного заклинания — -15 -уровень заклинания, использования свитка — -10 -уровень автора, использования волшебной палочки — -10, эмуляции классовой способности (наложения рук, псионики, боевой ярости) — -10, эмуляции расы (эльф, дварф) — -15, эмуляции служения определённой конфессии — -20. Если для использования вещи требуется высокое значение показателя (магического толка, т. е., например, Интеллекта для сотворения заклинания из предмета, а не Силы для того, чтобы его поднять), делается проверка умения и показатель считается равным результату-15. Например, имея +4 к умению и выкинув 20 на 1d20, можно сделать вид, что показатель равен 9 (м-да, негусто).

Персонаж должен чётко знать, что именно он эмулирует, а попытки подстроиться сразу под несколько параметров практически всегда обречены на провал. Например, для использования *святого мстителя* нужно

служение Кириндиусу и аура (способность класса), т.е. проверка будет идти с -30.

Алхимики, которые хотят создавать вещи без чужой помощи (магов и волшебных предметов), должны сделать вид, что обладают необходимыми условиями для создания. Им не нужно эмулировать принадлежность к классу (они считаются «магами» в самом широком смысле, плюс имеют право использовать любую магию, даже жреческую) и высокий уровень (он всегда считается для подобных проверок на 2 выше реального уровня алхимика), для всего прочего они обязаны сделать удачную проверку умения Использования волшебного предмета.

Например, для создания зелья *Буйволиной силы* алхимик должен либо иметь предмет с этим заклинанием (и потратить заряд или его эквивалент), либо сделать проверку умения Использования волшебного предмета для эмуляции знания заклинания с поправками -10 (за подобное действие) -2 (за уровень заклинания) +2 (за знание предметов), плюс поправки за очки умения и высокий показатель Харизмы. Кроме того, для создания этого зелья требуется иметь третий уровень (для алхимика это означает первый).

6.5.2 Концентрация и сосредоточение

Умение Концентрации требуется не только магам, но и вообще всем, кто хочет уметь концентрировать разум на какой-то задаче. Проверка умения делается в любой ситуации, когда персонажа может что-то отвлечь во время выполнения какого-то действия, полностью поглощающего его внимание. Такие действия включают сотворение заклинания, поддержка активного заклинания (например, *определения магии*), перенаправление заклинания (например, *священного оружия*), использование способности, подобной заклинанию (например, наложение рук паладина), а также использование умения, провоцирующего внеочередную атаку (Взлом, Вывод из строя устройства, Использование верёвки, Лечение и сотни других) — если внеочередная атака не позволяется, концентрацию проверять не надо (например, не надо концентрироваться, чтобы ударить кого-то топором).

Если проверка успешна, персонаж может продолжать заниматься своим делом, если нет — его текущее действие прервано и потеряно (для творимого заклинания: оно потеряно, для активного: оно обрывается, для перенаправляемого: настройка не удаётся, но заклинание продолжает работать). Прерванное использование умения также означает провал. Для заклинаний и подобных им способностей нужно помнить их источник, чтобы знать, потеряна способность или нет (стёрто ли заклинание из памяти, засчитано ли использование ограниченной способности и т. д.): так, заклинания мага стираются из его памяти при неудаче, а заклинания священника — нет. В соответствии с традициями DBZ трансформации могут быть прерваны только в том случае, если вызваны магией (например, это означает, что нельзя прервать переход в состояние боевой ярости).

Единственное исключение из вышеперечисленных правил для магии — песенная магия бардов, в их случае неудачная проверка Концентрации

лишь продлевает время сотворения эффекта.

Теперь подробнее о том, что может отвлечь. Прежде всего, это нанесённый урон: проверка умения получает -1 за каждый снятый хит или -1 за каждые два хита, если урон вызван прошлыми эффектами (урон от кислоты, кровоточащие раны и т. д.). -5 даётся в случае очень сильного мешающего движения, например, в шторм на палубе или верхом на галопирующей лошади), либо в случае затруднённого движения (на персонажа накинули сеть или сломали руку). Поправка -10 даётся в случае землетрясения или подобного ему погодного явления, либо при попытке сотворения заклинания во время борьбы (соматический компонент заклинаний всё равно запрещён, да и материальный нужно иметь уже в руках). Если персонаж мог быть отвлечён заклинанием (погодным или просто яркой иллюзией), все минусы к спасброску от заклинания переходят на проверку умения Концентрации.

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 псионику 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.

6.5.3 Оpozнание

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.

6.5.4 Изгнание и уничтожение (нежити)

Многие жреческие и полужреческие классы имеют особую способность изгонять или уничтожать существ особой категории (классически — нежить). По правилам Сальвеблюза это может совершаться двумя способами:

1. **Изгнание или подчинение** — сравнительно безболезненный способ: делается уровневый бросок (1d20+уровень жреца +модификатор Харизмы –удвоенный уровень нежити, успех при результате больше 10) и нежить либо идёт дальше по своим делам (бросок провален), либо в страхе убегает от . Уровень нежити равен её HD, плюс особые поправки (устойчивость к изгнанию, эффекты магических вещей).
2. **Уничтожение** — подчас единственный способ покончить с нежитью навсегда. Вся нежить на расстоянии 10 м от жреца получает урон в размере 1d6 за его уровень (урон агgravированный и не снижается бронёй). Успешный спасбросок на Волю (с минусами за уровень жреца и за его Харизму) снижает урон наполовину. Если изгоняемое существо имеет устойчивость к магии, требуется связанный с этим бросок. Если нежить имела душу и таким образом опустилась в 0 и менее хитов, та отправляется к Неспящим Судьям.

Если способность изгонять нежить давалась классу не на первом уровне (не является базовой способностью класса), вместо уровня жреца прибавляется эффективный уровень изгоняющего.

6.5.5 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 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 5 уровня 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 третьего уровня. 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: **dwarfский метатель**, боевой молот+2, в руках dwarfа 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 *развеивать магию*.

Предметы 16 уровня стоят до полутора сотен тысяч золотых, и их не так уж много (даже разновидностей, не только штук). Пример: **кольцо вызова джина**, 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 или **митриловый голем**. Вещи 20 уровня не дотягивают до артефактов только тем, что их создают смертные. Бесценны. Пример: **посох магов** Рари Путешественника.

6.5.6 Создание предметов

Список таблиц

1	Поправки от показателей	33
2	Примеры уровней персонажей из «реальной» жизни	33
3	Умения способностей	35
4	«Воровские» умения	35
5	Умения знаний	36
6	Умения ремёсел	36
7	Техники переноса: улучшение	38
8	Техники переноса: названия	39
9	Оружие: типы наносимого вреда	41
10	Оружие: объём вреда в категориях	41
11	Способности класса	45
12	Алхимик	49
13	Воин	51
14	Головорез	53
15	Искажатель (Школа Изменения)	54
16	Йомен	56
17	Лучник	58
18	Маг (Универсальная Школа)	60
19	Маг-судья (Школа Осуждения)	62
20	Монах ордена Белого Пера (<i>Кириндиус</i>)	64
21	Паладин (<i>Кириндиус</i>)	66
22	Плут	68
23	Профессионал	70
24	Пси-воин	72
25	Рейнджер	74
26	Рыцарь ордена Жадного Пламени (<i>Тайбериус</i>)	75
27	Рыцарь ордена Меча (<i>Токэвилль</i>)	77
28	Служитель церкви Единственного Света (<i>Кириндиус</i>)	79
29	Служитель церкви Справедливости (<i>Токэвилль</i>)	81
30	Снайпер	83
31	Чёрный монах (<i>Годдард</i>)	85
32	Шаман	87
33	Типы духов	88
34	Прогрессия заклинаний у магов	99
35	Прогрессия спонтанной алхимии	103
36	Ступени посвященности Патрону (и прогрессия)	104
37	Заклинания шамана	105