

Источник Магии

Руководство для создания персонажа

Оглавление

ОГЛАВЛЕНИЕ.....	2
СТАРТОВЫЕ ДАННЫЕ.....	3
<i>Пол.....</i>	<i>3</i>
<i>Мировоззрение.....</i>	<i>3</i>
<i>Религия.....</i>	<i>4</i>
РАСА.....	5
<i>Человек.....</i>	<i>5</i>
<i>Светлый эльф.....</i>	<i>5</i>
<i>Ночной эльф.....</i>	<i>6</i>
<i>Дроу (или Темный эльф).....</i>	<i>6</i>
<i>Полуэльф.....</i>	<i>6</i>
<i>Гном.....</i>	<i>7</i>
<i>Карлик (или Цверг).....</i>	<i>7</i>
<i>Хоббит.....</i>	<i>7</i>
<i>Орк.....</i>	<i>8</i>
<i>Полуорк.....</i>	<i>8</i>
<i>Вампир (высший).....</i>	<i>8</i>
<i>Оборотень (истинный).....</i>	<i>9</i>
<i>Крыслинг.....</i>	<i>9</i>
<i>Троль.....</i>	<i>9</i>
<i>Фея.....</i>	<i>10</i>
<i>Саламандры.....</i>	<i>10</i>
КЛАСС.....	12
<i>Градация классов.....</i>	<i>12</i>
<i>Требования к классу, смена класса.....</i>	<i>12</i>
<i>Авантюрист.....</i>	<i>12</i>
<i>Воин.....</i>	<i>13</i>
<i>Вор.....</i>	<i>13</i>
<i>Академический маг.....</i>	<i>13</i>
<i>Колдун.....</i>	<i>13</i>
<i>Клирик.....</i>	<i>14</i>
<i>Псионик.....</i>	<i>14</i>
<i>Техник.....</i>	<i>14</i>
<i>Шпион.....</i>	<i>15</i>
<i>Маг хаоса (класс престижа).....</i>	<i>15</i>
<i>Рыцарь (класс престижа).....</i>	<i>15</i>
<i>Монах (класс престижа).....</i>	<i>16</i>
ХАРАКТЕРИСТИКИ.....	17
<i>Градация характеристик.....</i>	<i>17</i>
<i>Описание характеристик.....</i>	<i>17</i>
<i>Показатели характеристик в зависимости от расы.....</i>	<i>18</i>
НАВЫКИ.....	19
<i>Градация навыков.....</i>	<i>19</i>
<i>Ограничение прокачки навыка.....</i>	<i>19</i>
<i>Прокачка навыков и резерв.....</i>	<i>19</i>
<i>Список навыков.....</i>	<i>20</i>
УМЕНИЯ.....	23
<i>Прокачка персонажа и его умения.....</i>	<i>23</i>
<i>Список умений.....</i>	<i>23</i>
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ДАННЫЕ.....	30
<i>Рост.....</i>	<i>30</i>
<i>Возраст.....</i>	<i>30</i>
<i>Известные языки.....</i>	<i>30</i>
<i>Имя.....</i>	<i>31</i>
<i>Внешность.....</i>	<i>31</i>
<i>Биография.....</i>	<i>31</i>

Стартовые данные

Пол

С полом должно быть все понятно, кроме исключительных случаев (хм, а такие есть?). У нормального приключенца или *мужской*, или *женский* пол, во всяком случае, мастер привык именно к этому. Пол не дает преимуществ или недостатков (по крайней мере – явных), чаще всего это влияет только на социальные взаимодействия.

Мировоззрение

Вы выбираете одно из девяти доступных мировоззрений.

Мировоззрения выбираются по оси Добро-Зло, и Хаос-Порядок. Этот набор можно представить себе в виде следующей таблицы:

<p>Упорядоченно-добрый Ваш кодекс чести ведет вас по пути Добра и Справедливости. Возможно, вы – паладин, даже если нет – пусть ЗЛО трепещет. Многие считают, что вы недостаточно гибки. Сэр Галахад – пример такого персонажа</p>	<p>Нейтрально-добрый Вы – доброе существо, однако разница между Хаосом и Порядком вас не сильно беспокоит. Вы следуете по пути своего доброго сердца, однако считаете, что законы тоже важно соблюдать. Любой добросердечный обыватель может быть примером такого персонажа</p>	<p>Хаотично-добрый Вы индивидуалист, который считает, что каждый должен поступать по совести, а в законах слишком много дыр, чтобы их соблюдать. К примеру, Робин Гуд – типичный хаотично-добрый персонаж</p>
<p>Упорядоченно-нейтральный Вы защитник закона, однако понимаете, что между добром и злом граница подчас размыта. Каковы бы ни были ваши убеждения, закон превыше вас, вне зависимости от того, хороший он, или плохой. Судья, про которого со страхом и уважением говорят, что тот – воплощенная машина Правосудия – вот пример такого персонажа</p>	<p>Истинно-нейтральный Некоторые слишком углублены мыслями во что-то, что вне законов Добра и Зла, Хаоса и Порядка, и не забивают себе голову этим. Они – истинно нейтральны. Таковы, к примеру, университетские ученые. Простая мятущаяся душа среднего обывателя может быть рассмотрена как нейтральная. И лишь немногие идут по пути Баланса, тщательно следя за тем, чтобы держаться золотой середины во всех поступках.</p>	<p>Хаотично-нейтральный Ярый индивидуалист не задумывается о Добре и Зле, он поступает только так, как ему в данный момент хочется. Таких считают непредсказуемыми, подчас – сумасшедшими, но они, конечно, себя таковыми не считают. «Просто мы в мире со своими желаниями» – говорят они. Воришка и авантюрист Кугель из произведения Джека Вэнса может быть примером такого персонажа. За свою жизнь он совершил много как злых, так и добрых поступков: он жил настоящим.</p>
<p>Упорядоченно-злой Злая душа может понимать, что законы не стоит нарушать, это попросту опасно. К тому же, четкое структурирование общества может служить</p>	<p>Нейтрально-злой Такое существо озабочено только своими низменными целями, и не заботится о хаосе или порядке. Оно старается не нарушать законы слишком часто,</p>	<p>Хаотично-злой Некоторые считают подобных персонажей безмозглыми монстрами, способными лишь убивать, насиловать и разрушать. Это не так. Подчас только</p>

собственным целям, считают они. Злой деспот или прокурор-крюкотвор могут служить примерами таких характеров	однако при случае – не погнушается этого сделать. Бандиты часто бывают нейтрально-злыми	изоощренный ум позволяет хаотично-злomu персонажу выжить в мире, который ему так нравится уничтожать...
--	--	---

Религия

Вы выбираете божество, которому поклоняется ваш персонаж. Он может признавать (или отрицать) значимость иных богов, но только одного он считает своим покровителем. Для этого не обязательно быть религиозным фанатиком, нужно просто уважать и чтить своего патрона. Также, персонаж может быть **атеистом**, однако в этом случае он не может быть воскрешен с помощью молений или иного волшебства (даже в магии жизни при воскрешении используется сила того бога, которому верит воскрешаемый персонаж). Только технические средства, со всеми присущими им ограничениями (не говоря уж о том, что резурректор Древних практически невозможно отыскать) способны вдохнуть жизнь в умершего атеиста. В противном случае персонаж навеки мертв, и вы можете начинать создавать нового.

Вы можете использовать богов DnD чтобы выбрать бога. Вы можете придумать своего бога, и если ГМ его одобрит, вы можете его использовать. В мультиверсе есть множество божественных и демонических существ, а на Землю Армагеддон в ходе Войн Реальностей, да и после приходили последователи самых разных странных религий. Чтобы немного это структуризировать, дальше перечислены некоторые божества.

Спаситель – старая христианская религия создала веру в Спасителя, который, как это следует из имени, спасет мир, когда сочтет, что тот достаточно очистился. Христиане верят, что Война Реальностей это был Армагеддон, и Апокалипсис до сих пор продолжается. Существуют западная (Хидденская) и восточная (Московитская) ветви этой религии. Рыцарские ордена Инквизиции и Храма следуют пути Спасителя.

Сатана – антагонист Спасителя, могущественная демоническая сущность, отличающаяся от своих демонов своими огромными возможностями. Последователи сатаны находят общий язык как с хаотично-злыми, так и с упорядоченно-злыми демонами, но с последними, однако, они общаются больше. Миркторский орден Разлада – сатанисты.

Ночные боги – сонм специфических богов, которым больше верят в Миркторе. **Темный мастер**, или Хозяин Загадки покровительствует Темным искусствам; вампиры молятся своим прародителям, **Каину и Лилит**; Безымянная богиня **Ночь** дарует забвение, покой и защиту.

Мортис – богиня Смерти, которой тоже очень привержены в Миркторе (рыцари Смерти воюют во имя этого божества).

Бог Грани покровительствует картежникам, авантюристам и прочим искателям удачи.

Литус Суровый, бог Неудач, шлет неудачи своим последователям с тем, чтобы они укрепили свои силы в преодолении трудностей. А противникам веры Литуса достаются совсем не укрепляющие, а зачастую – просто фатальные неудачи, несчастья и проклятия.

Фервус – лесной бог, персонификация Природы в мире Земли Армагеддон.

Лич **Ильич** – немертвый бог невысокого ранга, обитающий в сакральном Мавзолее Московии, учит своих последователей религии Древних: марксизму-ленинизму.

Также есть небольшие секты **джедаистов** и **дарвинистов**, их клерики еще на что-то способны. Готы и прочие, хотя и являются сектантами, не могут успешно применять моления.

Также есть расовые боги. У Гномов – **Клангеддин**, **Мораддин** или **Рагнар**, у Светлых Эльфов – **Кореллон**, у Дроу – **Ллот**, у Орков – **Груумш** (некоторые верят в **Горку и Морку**), и т.д. Эти расы пришли из других миров, и привели с собой силы своих божеств, так что не удивляйтесь, если уже слышали о них.

Раса

Вы можете выбрать одну расу из списка. Смешивать расы нельзя, это не коктейль. Если вы почему-то думаете, что ГМ восхитится от вашей задумки, попробуйте свой вариант, однако это, скорее всего, обречено на провал (или в лучшем случае – «нууу... я конечно подумаю об этом...»).

Человек

Люди могут брать характеристики в пределах от 10 до 80, получают *свободное умение*¹ Быстрое обучение и +2 дополнительных очка навыков на выбор. На 7 уровне люди получают дополнительный слот умения.

Люди считаются существами домена Жизни², к остальным доменам у них сопротивление 0.

Людям недоступна Расовая магия, однако они способны к Псионике.

Возраст зрелости для Людей - 20 лет, старости - 60 лет. Люди могут умереть от старости.

Люди имеют Средний размер (обычно от 150 до 200см)

Люди - довольно многочисленная во многих мирах раса, этот Мир - не исключение. Эта раса среди других не выделяется какой-то одной особой чертой, люди крайне динамичны - они из-за своих коротких жизней отличаются высокой приспособляемостью, они всегда не гребне волны. Люди могут добиваться больших успехов в самых разных сферах деятельности. Из некоторых людей получаются отличные клерики, жрецы, священники, другие же - закоренелые атеисты. Люди необыкновенно разнообразны по убеждениям, традициям, внешнему виду; другие расы иногда называют их «общими второсортными друзьями».

Светлый эльф

Эльфы могут брать Ловкость, Восприятие, Красоту, Обаяние – 50-100, остальные характеристики – 20-80.

Эльфы получают свободные умения Ночное зрение и Легкую поступь, а также 2 дополнительных очка навыков, которые они могут распределить на любые волшебные навыки (по 1 на навык). Эльфы считаются существами домена Жизни, имеют +25 сопротивление Эфиру. Эльфам доступна Расовая магия, но недоступна Псионика.

Возраст зрелости для Эльфов - 150 лет, старости - 600 лет.

Эльфы имеют Средний размер (обычно от 160 до 190см)

Эльфы - немногочисленная гуманоидная раса. Отличаются необыкновенной красотой. Они известны своей тягой к накоплению знаний. Из них получаются хорошие маги, но клериками эльфы становятся редко из-за природной холодности ума. Отличаются высокой жизненной силой - эльфы не стареют, не знают естественной смерти. Известны мудростью и объективностью, но горделивы, даже зачастую надменны. Известно, что эльфы пришли из другого мира, но, тем не менее, за ними закрепилось прозвание 'Перворожденные'. Недоброжелатели презрительно кличут их 'остроухими' за характерную форму ушей. Эльфы не ценят денег и сорят ими, очень удивляясь, когда их сажают в долговую яму (правда обычно они умудряются выкрутиться). Эльфы обладают поистине кошачьим зрением - они превосходно видят при свете луны и звезд или при ином подобном скудном освещении, различая при этом мелкие детали и цвета. Широко известна среди знатоков эльфийское искусство - литература и живопись.

Высшие, или Светлые эльфы были союзниками людей Хиддена и Московии на протяжении истории Апокалипсиса. Они склонны к добру и порядку, и часто владеют магией Света.

¹ Свободное умение обозначает то умение, которое вы получаете вне шага выбора умений персонажа. Свободные умения не занимают стандартный слот умения, вместо этого выделяется дополнительный слот.

² Ваш домен дает ряд свойств и сопротивлений. У существа обычно может быть только один домен. Если домен меняется, временно или постоянно, вы переходите полностью в другой домен на время действия эффекта. Домен Жизни дает сопротивление 200 к энергии Жизни – таким образом, целительные заклинания вас *лечат*.

Ночной эльф

Ночные Эльфы могут брать характеристики от 40 до 80. Эльфы получают свободные умения Ночное зрение и Уклонение, а также +2 на навык Экзотического оружия³.

Эльфы считаются существами домена Жизни, имеют +25 сопротивление Эфиру, -10 к Свету и +10 к Тьме. Эльфам доступна Расовая магия, но недоступна Псионика.

Возраст зрелости для Эльфов - 50 лет, старости - 600 лет.

Эльфы имеют Средний размер (обычно от 160 до 190см)

В основном идеологическое, противостояние между Ночными эльфами и эльфами Света длится с незапамятных времен. Физиологически между этими двумя расами нет никаких различий, они имеют похожий менталитет, однако Ночные эльфы более жестки и имеют полувоенную организацию. Основная популяция Ночных эльфов живет в Паучьем лесу в Миркторе, это закрытая от посторонних территория, хотя формально они находятся под властью короля Сумеречного королевства.

Дроу (или Темный эльф)

Темные эльфы могут брать характеристики от 40 до 100. Дроу свободно получают Инфразрение и Бой вслепую. Самки дроу получают +2 к Религии, самцы полный бонус⁴ +2 к боевым или волшебным навыкам.

Дроу считаются существами домена Жизни, имеют +60 сопротивления Эфиру, +25 Тьме и -25 Свету. Дроу доступна Расовая магия, но не Псионика.

Дроу получают способность **Светобоязнь**: *на солнечном или очень ярком свету дроу получают штраф -20 Вос.*

Возраст зрелости для Дроу - 20 лет, старости - 600 лет.

Дроу имеют Средний размер (обычно от 150 до 180см)

Дроу - особого рода эльфы, давно отделившиеся от своих лесных сородичей, и после долгих войн ушедшие жить в пещеры. Кожа дроу темна - серая или черная, волосы же у них белые; они живут во мраке и видят во тьме даже лучше своих наземных родичей. Они живут в глубочайших подземельях, где строят пещерные города странной, мрачной красоты и поклоняются своим жестоким богам. Они находятся в войне с лесными эльфами однако большинство других рас тоже недолюбливают дроу, называя их злобными чудовищами. Однако в местностях, находящихся под завесой Тьмы дроу приветствуются так же, как эльфы в иных землях. Эти эльфы также обладают огромными запасами знаний, хотя и несколько другого рода. У них от рождения повышенная сопротивляемость магии.

Полуэльф

Полуэльфы могут брать Лов, Вос, Кра, Оба 30-90; Сил, Жив 20-70; Вол и Инт 20-80. Полуэльфы получают свободное умение Уклонение, +1 к Коммуникабельности и +1 дополнительное очко навыка на выбор.

Полуэльф должен выбрать своих предков – Ночных или Светлых эльфов. Полуэльфы считаются существами домена Жизни и имеют сопротивление Эфиру +25.

Полуэльфам доступна Расовая магия Светлых/Ночных эльфов, или Псионика - что-то одно, на выбор игрока.

Возраст зрелости для Полуэльфов - 40 лет, старости - 150 лет. Полуэльфы могут умереть от старости.

Полуэльфы имеют Средний размер (обычно от 150 до 190см)

Полуэльфы - первоначально - дети от смешанных браков людей и эльфов. У мужчин-людей и эльфиек обычно рождаются дети мужского пола, а девочки-полуэльфы в большинстве своем имеют отца-эльфа и мать людской расы (бывают исключения). В полуэльфах смешались

³ Так как здесь (и у некоторых других рас) добавляется сразу +2 на один навык, вы можете иметь на первом уровне навык, равный 2, что обычно невозможно (см. далее).

⁴ Обычно если дается +X к группе навыков, вы должны в начале шага выбора навыков добавить +X к сумме навыков и раскидать не более чем по 1 очку на каждый выбранный навык. На один и тот же навык при этом нельзя класть больше 1 очка. Однако, полный бонус дает возможность скинуть все бонусные очки на один и тот же навык.

достоинства и недостатки обеих рас. Они умны, общительны и обладают хорошим чувством юмора, однако болезненно самолюбивы, расчетливы и обладают холодным умом. Они склонны к созерцательству, иногда увлекаются механикой, но презрительно относятся к хитроумным механизмам, которые мастерят или разбирают на досуге (полуэльфы вообще презирают материальный мир, что, впрочем, совсем не мешает им гоняться за его благами). Хорошие манипуляторы. Полуэльфов часто недолюбливают, как эльфы, так и люди, что зачастую кладет на них печать циничности и разочарованности. Так же, как и эльфы, обладают темновидением. Следует отметить, что полу-дроу всегда обладают видимостью и качествами дроу, потому что такой расе нет речи.

Гном

Гномы могут брать Силу, Живучесть 50-120, остальные характеристики – 20-80.

Гномы берут свободно Темновидение и +2 к ремеслам.

Гномы считаются существами домена Жизни и имеют +50% сопротивления Эфиру.

Возраст зрелости для Гномов - 50 лет, старости - 250 лет. Гномы могут умереть от старости.

Гномы имеют Небольшой размер (обычно от 120 до 140см)

Гномы - низкорослая гуманоидная раса. По росту ниже людей, но выше хоббитов. Гномы коренасты, очень сильны, живут раза в 3 дольше людей. Мужчины этой расы отличаются обильной растительностью на лице и теле - большей частью рыжего, реже черного или иного оттенков. Живут в основном в горах, в подземельях, добывая руду и самоцветы и искусно обрабатывая их. Характер открытый, драчливы, любят выпить. Из них не выходят маги, но гномы хороши, как техники. Гномы - отличные воины, и потому их часто можно встретить в качестве наемников у других рас, так как с гномами редко кто осмеливается воевать. Они малообщительны, чтобы завести дружбу с гномом надо пройти с ним огонь, воду и медные трубы.

Карлик (или Цверг)

Цверги могут брать Волю и Интеллект 40-80; Красоту 10-50; остальные характеристики 20-80.

Цверги свободно получают Ночное зрение и Чтение и письмо. Цверги получают +2 на навыки волшебства, однако -1 к Технике.

Цверги могут пользоваться Расовой магией, но не Псионикой.

Цверги могут использовать любой, но не боевой класс.

Цверги считаются существами домена Жизни.

Возраст зрелости для Цвергов – 50 лет, старости – 200 лет. Цверги могут умереть от старости.

Цверги имеют Небольшой размер (обычно от 100 до 140 см).

Цверги – карликовая раса, схожая с Гномами, но гораздо более склонная к волшебству. Они зачастую некрасивы для представителей других рас, у них крючковатая форма носа, у мужчин – редкая растительность на лице. Они любят деньги и имеют подозрительный характер. В отличие от гномов живут в городах, обычно – в Миркторе.

Хоббит

Хоббиты раскидывают характеристики от 20 до 80. Они получают дополнительно Подвижность, и бонус +1 к Скрытности и Коммуникабельности. Как и люди, они получают +1 слот умения на 7 уровне.

Хоббиты могут быть Псиониками, но Расовой магии у них нет.

Это существа домена Жизни. Возраст зрелости для Хоббитов 30 лет, старости – 90 лет.

Они могут умереть от старости.

Хоббиты имеют Небольшой размер (обычно от 80 до 120 см).

Хоббиты отличаются от цвергов и гномов большей милотностью, меньшими размерами и шерстяным покровом на ногах. Благодаря своей шерсти они не носят обувь и славятся умением тихо передвигаться. Они общительны и домовиты, но те, кто избрал для себя полную опасностей карьеру приключенца могут преуспеть в любой из людских специальностей (хотя чаще предпочитают плутовские классы).

Орк

Орки имеют Силу и Живучесть от 40 до 100, Обаяние, Красоту и Интеллект от 10 до 50, и остальные характеристики от 20 до 80. Они получают дополнительные умения Два оружия и Боевую ярость, а также +2 к боевым навыкам. Орки не используют навыки Техники, Волшебства, Псионика – однако могут применять Расовую магию или прокачивать Религию.

Орки – существа домена Жизни Среднего размера (160-220 см). Возраст зрелости – 12 лет, возраст старости – 40. Орки умирают от старости.

Орки живут слаборазвитыми племенами в Орочьих и Пепельных горах, а также кое-где еще. Они агрессивны, и часто изгоняются из цивилизованных мест, так как за ними ходит дурная слава. Говорят, на юге, в Африке есть огромные города и целые орочьи цивилизации (впрочем, все равно не высокого уровня развития), но оттуда орки приходят редко.

Полуорк

Полуорки берут характеристики 20-80 и получают +2 к боевым навыкам и свободное умение Два оружия. Они не могут брать навыки технической природы, а также им недоступно умение Академическая магия. Полуоркам доступна Расовая магия орков или – в качестве альтернативы – Псионика.

Полуорки – существа домена Жизни Среднего размера (150-220 см). Возраст зрелости – 15 лет, возраст старости – 50 лет. Они умирают от старости

Чаще полуорки получаются в результате насилия орка над человеческой женщиной, хотя случаются и другие варианты. Полуорки более смысленные, нежели их нелюдские предки, и во многом похожи на людей, хотя приобрели некоторые орочьи черты лица (и это их далеко не всегда делает уродливыми). Они агрессивны и не способны к академической магии или технике, зато преуспевают в боевых искусствах и одинаково хорошо владеют как левой, так и правой руками.

Вампир (высший)

Вампир берет характеристики от 20 до 100. Вампиры получают свободное умение Темновидение. Вампиры получают также следующие способности:

Вампирское обаяние: +20 броски на Обаяние.

Вампирская магия: +20 сила магии для заклинаний Расовой магии.

Питание вампира: *вампир питается кровью живых существ. Укус требует проверки рукопашной атаки, и броска на Сил против броска Сил жертвы, чтобы удержать. В случае успеха, жертва впадает в транс, который продолжается еще 1-6 ходов, если вампир оставит ее в живых. Памяти об укусе в этом случае у жертвы не остается. Жертва автоматически выходит из транса после окончания укуса если с ней открыто взаимодействовать.*

Безумие вампира: *если Голод вампира доходит до максимального значения и более, то каждый час необходимо кидать бросок на Вол/2 или впасть в состояние подобное боевой ярости, из которого нельзя выйти, пока вампир не восстановит хотя бы 10 очков сытости.*

Вампир является существом домена Смерти⁵ и получает -100 к Свету, -50 к Огню, +25 к Эфиру и +50 к Тьме.

Возраст вампира – вампир получается только из других рас и не развивается более. Возраст вампира считается с биологического рождения, но учитывается и количество лет с момента инициации. Возраст создаваемого персонажа не может превышать 50 лет за каждый изначальный уровень персонажа (т.е. не более 50 лет на первом уровне)⁶.

⁵ Домен Смерти дает 200 сопротивления Смерти. А зато сопротивление Жизни изначально равно 0, так что энергия Смерти восстанавливает ваше Здоровье, а вот энергия Жизни, наоборот, губительна. Помимо этого, существа домена Смерти иммунны ко многим заклинаниям, действующим на Живых (см. дескриптор заклинаний).

⁶ Вампир получает уровни, даже если находится в спячке – если прошло достаточное для этого количество времени. Так, 2, 3 и 4 уровни вампир получает, просуществовав 50, 100 и 150 лет соответственно. 250 лет

Вампиры - нечто бывшее Жизнью, а теперь ставшее Смертью. Гуманоиды с землистым цветом лица, обычно красными глазами и удлиненными клыками на верхней челюсти. Пьют теплую кровь, обычно с еще живой жертвы - это их пища. Ведут ночной образ жизни. Мирктор - единственное государство, где вампиризм легализован. Вампирами там являются многие из знати; в других же местах вампиры преследуются. В Миркторе существуют строгие законы и уложения, которые даже в этом коррумпированном государстве соблюдают. В частности, это ограничение размножения и питания вампиров. Также, невысокопоставленный вампир просто обречен на смерть, ибо его не защищает закон «для богатых», и любой убьет его (если сможет), застав на месте преступления. Сообщество законных вампиров крайне узко и консервативно, сюда входит почти вся старая аристократия.

Оборотень (истинный)

Оборотень берет 20-80 очков на каждую характеристику и получает бонус +2 к боевым навыкам, а также – свободное умение Ночного зрения. Оборотни могут выбирать между Расовой магией или Псионикой.

Полиморфия – *оборотень при генерации персонажа выбирает хищное или всеядное существо, в которое будет превращаться. Чаще – это Волк или подобное животное. Оборотень может менять форму (выход из животной формы не идет в счет, только переход из человеческой) в зависимости своего уровня (1 раз на каждый уровень развития). Смена формы занимает 1 ход, при этом до тех пор, пока оборотень не перекинется обратно, все вещи, кроме существ и великих артефактов, из его инвентаря исчезают и их эффекты перестают применяться.*

Укус оборотня – укус оборотня заставляет выкинуть живую жертву бросок на Живучесть или заразиться болезнью оборотня. Это – волшебная болезнь 5 уровня со сложностью излечения 100+25 за каждый уровень укусившего оборотня. Инкубационный период длится до следующего полнолуния, после чего укушенный окончательно становится подвержен Ликантропии – и после этого излечение болезни подвластно только Полному Излечению 7-го уровня.

Оборотень – существо домена Жизни. Возраст зрелости для Оборотня равен 15 годам, возраст старости – 50. Оборотни умирают от старости.

Оборотни в человеческом облике обычно таких же размеров, как и человек.

Оборотни живут больше в Паучьих лесах или в Белолесье. Наиболее известно племя Сахчеев, ведущее свой род от Истинных оборотней, пришедших на Землю со времени Войны Реальностей. Оборотни во многом сходны с людьми и способны – при желании, конечно – к полной социализации.

Крыслинг

У Крыслинга Восприятие от 40 до 120, Лов, Вол, Оба – 20-80, а остальные характеристики от 10 до 40. Крыслинги получают Скрытый удар и Нюх, а также +2 на Взрывное дело.

Крыслинги не могут брать Академическую магию, Колдовскую кровь или Расовую магию, но могут – Псионнику.

Это существа домена Жизни.

Размер Крыслингов – Небольшой (от 80 до 120 см).

Крыслинги селятся в канализациях или заброшенных постройках, и живут обычно в тесноте и большими семьями. Они быстро размножаются и в случае нехватки пищи им не чужд каннибализм. Они радуются всяким взрывам и шуму, другие расы считают их «отморозженными» и грязными. Также считается, что Крыслинги могут переносить заразу.

Троль

Эта раса получает бонус +50 к Характеристикам. Они берут два обязательных умения⁷ - Боевую ярость и Быстрый метаболизм. Тролли не могут брать Чтение и письмо. Разрешены только классы: Приключенец, Воин, Клирик. Сил, Жив для тролля – от 80 до

позволяет добраться до 5 уровня, 350 лет – до 6-го, и 450 лет – до 7-го. 600, 750 и 900, соответственно, повышают уровень до 8-го, 9-го и 10-го.

⁷ Обязательное умение нужно обязательно взять на шаге выбора умений. Бонусных слотов не дается.

160. Лов и Вос – 20-80. Остальные характеристики от 5 до 20. Тролли – существа домена Жизни и получают уязвимость -50 к Огню и Кислоте, и сопротивление +50 к Холоду. Естественное оружие троллей – Зубы (+3 к урону) и Когти (+5 к урону).

Троллям доступна Расовая магия, но не Псионика.

Размер Большой⁸ – от 2 до 3 метров.

Возраст зрелости для Тролля – 10 лет, возраст старости – 30 лет. Тролли умирают от старости.

Тролли – огромные brutальные существа с клыкастыми пастьми и когтистыми лапами. Они покрыты шерстью и живут племенами в небольших количествах. Если бы они не были так тупы, они бы представляли серьезную опасность для всего живого – однако, они и так опасны, если попасться на пути.

Фея

Фея получает штраф -50 к Характеристикам. Феи получают бонус +2 к Скрытности и Расовой магии, а также дополнительные умения Полет и Уклонение. На шестом уровне фея получает дополнительное умение. Сила и Живучесть у феи от 5 до 15, Ловкость от 50 до 150, остальные характеристики 20-80.

Феи имеют Крошечный размер⁹. Это существо домена Жизни.

Возраст зрелости для Феи – 1 год, возраст старости – 10 лет. Фея погибает, достигнув возраста старости.

Феи живут в лесах, предаваясь праздной и веселой жизни. Их мгновения быстры, они изящно танцуют среди цветов и веселят себя с помощью природной магии. Они стараются избегать противостояний и любят чужаков только в качестве объектов для шуток. Немногие феи покидают свой круг ради приключений в большом мире – все таки жизнь так опасна! В паучьем лесу известно несколько кругов, посвятивших себя мрачным извращениям и некромантии: так сказались на этих несчастных созданиях массовые убийства и фейные войны 2397 г.

Саламандры

Саламандра имеет Силу и Обаяние в пределах от 5 до 25. Живучесть и Интеллект принимают значение от 10 до 50. Остальные характеристики – 20-100. Саламандры берут одно обязательное умение в зависимости от домена. Также они получают навык Естественного оружия, специализированный в зависимости от стихии, и обязаны потратить при генерации хотя бы 1 очко на этот навык.

Саламандра может быть только колдуном, не может брать Религию, Академическую магию, Псионика. Сопротивление Эфиру 20, Материи 50.

Саламандра имеет Маленький размер¹⁰.

Саламандры бывают четырех видов, в зависимости от своего домена: Огня, Воздуха, Вода или Земли.

Домен	Обязательное умение	Естественное оружие	Уязвимость
Огонь	Полет	Огненное дыхание	-50 Вода
Воздух	Полет	Дыхание холодом	-50 Земля
Вода	Плавание	Кислотное дыхание	-50 Огонь
Земля	Регенерация	Метание ¹¹	-50 Воздух

Возраст зрелости для Саламандры – 50 лет, возраст старости отсутствует (при генерации нельзя брать саламандру свыше 50 лет за уровень генерируемого персонажа).

Саламандры это элементарные сущности, периодически появляющиеся на Материальном плане. Они не становятся семьями из-за ярко выраженной индивидуальности, но часто идут в союзники к магам, которые хотят заручиться поддержкой сущности с другого плана. Саламандры, если они не призваны заклинанием призыва, а пришли на Первичный

⁸ -25 к Уворотам, -4 к Скрытности и Безопасности.

⁹ +50 к Уворотам.

¹⁰ +25 к Увороту.

¹¹ Земляная саламандра метает собственные шипы, которые сразу восстанавливаются.

материальный самостоятельно, то они не отзываются обычными заклинаниями изгнания (хотя более мощные варианты могут и сработать).

Класс

Класс является шаблоном для прокачки навыков и умений. Вы получаете ряд классовых навыков, остальные являются неклассовыми, а часть запрещена. Также, с ростом уровней класс может давать те способности, которые вы получите только в этом классе. Он не оказывает воздействия на прирост хитов или что-то еще.

Градация классов

Классы градируются согласно набранному опыту. 1-3 уровни – это низкий ранг, 4-6 – средний ранг, 7-9 – высокий ранг персонажа. Потом вплоть до 15 идет эпическое развитие, затем полубожественного, и на 20-м уровне вы приобретаете божественный ранг. До этого, конечно, нужно еще дожить. В таблице ниже приведены первые три ранга каждого класса, ибо обычно только они имеют смысл.

Название класса меняется в зависимости от ранга. Это сделано наподобие системы званий и ясно показывает, как развивается ваш персонаж. В зависимости от ранга ваш класс дает новые, все более мощные способности (однако, они обычно не являются ультимативными, просто – приятное дополнение к выбранной линейке развития).

Способности класса не являются умениями. Бонусные умения добавляются в новые слоты в качестве дополнительных. Бонусные навыки увеличивают сумму навыков.

Требования к классу, смена класса

У класса могут быть некоторые требования. При генерации персонажа учитывайте это, и обязательно выполняйте указанные требования. Требуемые навыки и характеристики не являются бонусными: вы просто должны взять их для соответствия классу.

В определенные моменты жизни вы можете сменить свой класс. Существует специальный ряд классов, которые нельзя выбрать изначально: престиж-классы. Вы развиваетесь до тех пор, пока не начинаете удовлетворять требованиям класса, и затем, если желание не пропало (и есть отыгрышные предпосылки), вы меняете класс. Сменив класс вы не изменяете свое количество опыта или уровней, у вас просто вместо одного класса теперь пишется другой.

Возможна ситуация, когда с новым классом у вас уменьшится общая сумма навыков или количество слотов умений. Также, некоторые навыки могут стать неклассовыми или даже запрещенными (а некоторые, наоборот, станут классовыми). В этом случае, вы не убираете уже взятые навыки и умения: вы просто ждете того момента, пока общая сумма навыков или слотов заклинаний не станет вновь положительной, тогда вы сможете брать их снова. Если у вас прокачан навык, и он стал запрещенным, значит – вы убираете очки навыка в резерв и можете их тратить. Если ваш навык стал внеклассовым, будучи уже высоко прокачан (т.е., сверх границы) вы оставляете его таким, просто не можете увеличивать дальше. Также, вы оставляете все полученные ранее способности персонажа. Сменив класс, вы можете вернуться к старому (все – через отыгрыш).

Авантюрист

Это – наиболее общий шаблон, позволяющий сделать «безклассового» персонажа. Авантюристы занимаются всем, до чего доходит их внимание. Это про них сложена поговорка “Jack of all traits, but master of none” (человек, знающий все... и, конкретно, ничего).

Это *плутовской* класс.

- ✓ Низкий ранг – **Бездельник**. Классовые навыки: все. Максимальный ранг навыков: 6¹². Бонус умений: Азартные игры. Бонус навыков: Коммуникабельность +1.
- ✓ Средний ранг – **Приключенец**. *Яркие встречи*: +10% к шансу получить особую встречу.

¹² Вы можете увеличить максимум для незапрещенного умения до 9 с помощью умения Изучение. Для эпического развития после придется самостоятельно брать соответствующее эпическое умение.

- ✓ **Высокий ранг – Авантюрист.** *Использование всего: персонаж может использовать предметы без классовых ограничений.*

Воин

Простые рубахи, которые сражаются на передовой с помощью обычного (или зачарованного) оружия, солдаты любой армии.

Это *боевой класс*.

- ✓ **Оруженосец.** Классовые навыки: все боевые. Запрещенные навыки: ремесла. Бонус навыков: +5 на боевые навыки, не более 1 на навык.
- ✓ **Воин.** *Опыт войны: получаемые критические удары по голове не имеют шанса моментальной смерти.*
- ✓ **Воитель.** Выживание солдата – очки здоровья получают постоянный модификатор +50%.

Вор

Настоящие плуты, озабоченные лишь своим существованием воруют, грабят и убивают. Некоторые, правда, занимаются «честными» ремеслами вроде обворовывания гробниц или походов в подземелья в качестве специалистов по замкам и ловушкам.

Это *плутовской класс*.

- ✓ **Шнырь.** Классовые: Скрытность, Безопасность, Экзотическое оружие, +1 боевой навык на выбор. Запрещены: Тяжелое огнестрельное, Алебарда, Копье, Осадные орудия, Науки. Бонусное умение: Скрытый удар. Бонусные навыки: +1 к Скрытности, +1 к Безопасности.
- ✓ **Вор.** Улучшенное уклонение: Уворот +25, и если вы успешно уклоняетесь от радиусного эффекта, требующего Уворот или Уворот/2 на получение половины урона, вы не получаете урона вообще.
- ✓ **Авторитет.** Мастер-вор: 3 раза в день вы можете перебросить неудачные броски снятия ловушки, открывания замка, скрытности, карманничества или установки ловушек.

Академический маг

Такое название дано не из-за того, что персонаж должен обязательно обучаться в какой-л. магической Академии (хотя, почему нет?). Просто Маг занимается Академическим разделом волшебства, или Тайной магией, выучивая заклятия из пыльных книг в библиотеке или получая в дар от своего учителя.

Это *волшебный класс*.

- ✓ **Подмастерье.** Классовые навыки – волшебство. Запрещенные умения: Колдовская кровь, Псионика. Бонусное умение: Академическая магия.
- ✓ **Аколит.** *Написание свитков: вы можете писать свитки известных заклинаний без навыка Рунная магия с модификатором $\frac{3}{4}$. Успешность навыка Рунная магия увеличивается в полтора раза.*
- ✓ **Маг.** *Зачарование: вы можете вкладывать заклинания в предметы.*

Колдун

От рождения обладая волшебной силой, колдун развивает в себе этот дар. Возможно, у вас в числе предков были сверхъестественные существа.

Это *волшебный класс*.

- ✓ **Прозревший.** Классовые навыки – волшебство. Запрещенные умения: Академическая магия, Псионика. Бонусное умение: Колдовская кровь.
- ✓ **Адепт.** *Подвешивание заклинаний: вы можете прочитать одно заклинание (даже со свитка) и оно вместо реализации будет находиться в подвешенном состоянии. Вы тратите единицу маны в минуту за каждый уровень подвешенного заклинания и реализуете его по желанию за 1 ОД.*

- ✓ **Колдун.** Источник: заклинания выбранного домена магии, или расовой магии, или Хаоса, имеют полуторный эффект от силы магии.

Клирик

Клирики верно служат своему божеству, получая взамен мощные моления.

Это *жреческий класс*.

- ✓ **Послушник.** Классовые – навыки религии, ремесла, науки¹³. Запрещенные навыки: см. описание конкретной религии. Запрещенное умение: Псионика. Бонусное умение: Знание (религии). Бонусный навык: Религия +1.
- ✓ **Клирик.** *Последний довод: 1 раз в день за каждые два уровня Религии клирик получает возможность нанести с помощью оружия или моления двойной урон по тем, кто считается (или является) врагом религии. Требуется +1 ОД за декламацию священных/нечестивых текстов.*
- ✓ **Священник/Жрец.** *Изгнание зла: Оба/10 + ½ уровня религии раза в день священники добрых и нейтральных религий могут попытаться разрушить нежить или изгнать злых аутсайдеров. Для проверки разрушения/изгнания добрые священники делают проверку броска своего уровня против броска уровня изгоняемых существ, а нейтральные - проверку броска своего уровня против уровня изгоняемых существ. Интеллектуальная нежить не разрушается, но испытывает страх к священнику на Оба/10 ходов. Власть зла: Оба/10 + 1/2уровня религии в день жрецы злых и нейтральных религий могут попытаться взять под контроль нежить или изгнать добрых аутсайдеров. Для проверки контроля/изгнания злые священники делают проверку броска своего уровня против броска уровня контролируемых/изгоняемых существ, а нейтральные - проверку броска своего уровня против уровня контролируемых/изгоняемых существ. Интеллектуальная нежить не берется под контроль, но Оба/10 ходов не атакует жреца, даже если пыталась до того; неинтеллектуальная берется под контроль навсегда.*

Псионик

Псионики полностью фокусируются на своем внутреннем мире и высвобождают грандиозные силы Разума.

Это *боевой класс*.

- ✓ **Одаренный.** Классовые – Концентрация. Запрещенные навыки – волшебные, Религия, Рунная магия. Ремесла и науки можно качать до 6. Бонусное умение: Псионика.
- ✓ **Псионик.** Сила мысли: пси-сила получает модификатор +50%.
- ✓ **Воин мысли.** Иммунитет к Замешательству, Сну, Оглушению, Доминированию, Превращению в нежить, Допросу трупа.

Техник

Техники заинтересованы в постижении Механистики – спорного учения Древних о познании окружающего мира с помощью так «называемых технологий» и «научного метода». А особенно они любят технологические устройства, еще оставшиеся с древних времен.

Это *ремесленный класс*.

- ✓ **Ремонтник.** Классовые навыки – ремесла. Бонусное умение: Знания Древних. Бонусный навык: Техника +1. Сила магии уменьшается по -10 за уровень техника.
- ✓ **Техник.** Бонус навыков +2.
- ✓ **Ученый.** Бонус навыков: +4 на науки.

¹³ Это ведь не средневековье. Конечно, надо понимать, что использование знаний вообще и наук в частности специфично для каждой из религий. Что-то может и критиковаться как ложное учение.

Шпион

Шпионы специализируются на скрытых навыках проникновения и быстрых убийств. Однако, следует понимать, что это не столько наемный убийца, сколько универсальный исполнитель.

Это боевой класс.

- ✓ **Ученик.** Классовые навыки: Кинжал, Меч, Посох, Лук/Арбалет, Пистолеты, Метательное оружие, Экзотическое оружие, Рукопашный бой, Ближний бой/Фехтование, Мастерство стрельбы, Ган каты, Концентрация, Скрытность. Запрещенные навыки: Религия. Запрещено использование двуручного контактного и тяжелого стрелкового оружия, а также средней и тяжелой брони. Бонусное умение: Боевая анатомия. Бонусный навык: Скрытность +1.
- ✓ **Шпион.** Скрытый бег: шпион не получает штрафов к скрытности при беге.
- ✓ **Ниндзя.** Паучья ловкость: персонаж способен передвигаться по стенам как паук и постоянно находится под эффектом подобным Падению Перя (неопределенно большая высота падения).

Маг хаоса (класс престижа)

Академические маги, развращенные влиянием Хаоса, становятся Магами Хаоса. Это очень странные существа, с которыми подчас просто опасно иметь дело.

Это волшебный класс престижа.

Требования: 7 уровень, хаотическое мировоззрение, получение когда-либо коррапта Хаоса (потом может быть убрано).

Классовые навыки – волшебство. Запрещенные умения: Колдовская кровь, Псионика.

Счет бонусов: 1 умение.

Способности:

- ✓ **Зачарование:** можно вкладывать заклинания в предметы используя правила зачарования.
- ✓ **Искаженный поток:** любая академическая магия имеет шанс $50 / ((урМага / урЗаклинания) * модКонц) \%$ чтобы вызвать случайный эффект.
- ✓ **Проклятое Зачарование:** если зачарованная вещь имеет $урМага * 10\%$ шанс стать проклятой для не-Хаоситов. Зачарование Хаосом вещи сохраняет случайный выбор эффектов, которые меняются при использовании или (для постоянных эффектов) раз в день.
- ✓ **Упорядочивание:** раз в день вы можете отменить один коррапт, который должен повеситься на вас.
- ✓ **Хаотический разум:** сопротивление любому чтению мыслей, внушению, очарованию и т.п. $0,5 * урМага * 10\%$.

Рыцарь (класс престижа)

Рыцари святых (или нечистых) орденов бьются за свою религию с помощью оружия, магии и молений.

Это жреческий боевой класс престижа.

Требования: 7 уровень, поклонение богу Ордена, заслуги перед Орденом, церемония посвящения в Орден (или согласие Ордена на проведение этой церемонии¹⁴).

Примечание: наиболее подходящим для становления Рыцарем является Боец, однако другие классы тоже могут стать Рыцарями. Однако в таком случае количество Навыков или Умений может претерпеть изменения.

Классовые навыки: как для класса Боец, + Религия. Волшебные навыки повышают максимум до 6.

Счет бонусов: для навыков 5, для умений 0.

Способности:

¹⁴ Пока церемония не проведена, Знак ордена не активируется.

- ✓ **Знак ордена:** особая способность или эффект, в зависимости от Ордена.

Монах (класс престижа)

Монахи собирают знания и обучаются владеют приемами борьбы с минимумом оружия и магии. После Апокалипсиса многие религии переняли восточный опыт рукопашных боев для увеличения своей организованности и боевой мощи.

Это жреческий боевой класс престижа.

Требования: 7 уровень, поклонение богу Ордена, заслуги перед Орденом, церемония посвящения в Орден (или согласие Ордена на проведение этой церемонии).

Примечание: наиболее подходящим для становления Монахом является Клерик, однако другие классы тоже могут стать Монахами. Однако в таком случае количество Навыков или Умений может претерпеть изменения.

Классовые навыки: как для класса Клерик + Рукопашный бой и Псионика¹⁵.

Счет бонусов: для навыков 1, для умений 1.

Способности:

- ✓ **Медитация монаха:** промедитировав 1 час, вы на следующие 4 часа получаете иммунитет к Ошеломлению, Очарованию, Доминированию.
- ✓ **Боевая энергия:** столько раз в день, какого вы являетесь уровня, вы можете использовать Боевую энергию за 2 Од и 10 Нр. При каждом использовании вы выбираете эффект, один из далее перечисленных: Ускорение на 10 ходов, Универсальная броня 5 по всему телу на 10 ходов, высасывание маны 50 на рукопашный удар в течение 1 хода, Сопротивление Эфиру +50 (не суммируется) на 10 ходов, Падение пера до приземления.

¹⁵ Псионика, однако, только для тех, кто не качал Религию, так как противоречие между Религией и Псионикой не убирается.

Характеристики

Характеристик у персонажа восемь. Это – Сила, Живучесть, Ловкость, Восприятие, Красота, Обаяние, Воля, Интеллект. Каждая выражается численно в рамках, определяемых расой. В начале пути, на первом уровне, у персонажа есть 400 очков для распределения на характеристики, и усредненным значением является 50. Некоторые расы модифицируют количество характеристик. По умолчанию, персонаж получает каждый кратный пяти уровень +10 очков характеристик.

Градация характеристик.

0 – характеристика отсутствует. Обычно, это невозможно, и если характеристика все-таки достигла нулевого значения, то персонаж погиб, сошел с ума или стал каким-то иным образом недееспособен (в зависимости от того, какая это характеристика). В ряде случаев характеристики могут отсутствовать, но это бывает редко.

1-20 – крайне низкий показатель характеристики. Для обычного мира людей это уродство или инвалидность. Столь низкая характеристика может давать весьма неприятные последствия. Как самый простой пример – научиться читать и писать можно с Инт выше 20, этот же показатель нужен чтобы говорить на одном (родном) языке нормально, а не с помогая себе жестами и ворчанием.

21-40 – низкое значение. Ничего особенного, в общем-то.

41-60 – среднее значение. Вы ничем не выделяетесь.

61-80 – повышенное значение.

81-100 – высокое значение, вы в своем роде редкость.

Свыше 100 – такие показатели чаще бывают у каких-нибудь сверхъестественных тварей.

Описание характеристик

- ✓ **Сила** – Этот показатель влияет в частности на количество переносимой экипировки, урон, наносимый в ближнем бою и разнообразные попытки сломать что-л., передвинуть и т.д.
- ✓ **Живучесть** – если вас больше здоровья, вас сложнее убить. Очки жизни постепенно растут с уровнем, но довольно медленно, основной показатель здесь – именно Живучесть. Чем больше эта характеристика, тем дольше вы выдержите без еды и пищи. Также это влияет на количество здоровья, излечиваемое во время отдыха.
- ✓ **Ловкость** – эта характеристика влияет на количество очков действия. Каждый ход вы имеете некоторое количество ОД, и их вы можете затрачивать на свои действия. Помимо этого Ловкость влияет на Увороты (следует обратить внимание, что изначально увороты персонажа равны 0, нужно брать специальное умение).
- ✓ **Восприятие** – это как радиус эффективности ваших органов чувств, так и базовый показатель меткости. Если вы стрелок, Восприятие для вас гораздо важнее, чем если вы контактный боец (во втором случае средние значения вполне подходят).
- ✓ **Красота** – тот атрибут, который определяет вашу внешность. Если Красота низкая – вы некрасивы. Такой факт. Кстати, этот параметр нельзя увеличивать с уровнем.
- ✓ **Обаяние** – базовый показатель ваших возможностей коммуникации. Вы можете быть обаятельным, и, общаясь с остальными, они будут к вам более снисходительны и доброжелательны. Низкий показатель Обаяния обозначает только то, что вы НЕ обаятельны. Может быть, вы запинаетесь, может, у вас кривая ухмылка, может быть, вы слишком часто материтесь, а, возможно, играют роль все перечисленные факторы. Кстати, Обаяние важно для жрецов.
- ✓ **Воля** – важный параметр для тех, кто читает заклинания, или вообще как-то использует параметр Маны (или – Пси-энергии). Чем больше Воли – тем больше ваш базовый запас внутренней энергии. Также, если вас попытаются очаровать,

или прочитать на вас Доминирование – высокий параметр Воли даст вам возможность противостоять попытке захвата контроля.

- ✓ **Интеллект** – показатель запаса знаний и способности учиться. Люди, обладая Быстрым обучением, получают больше опыта при высоких показателях Инт. Интеллект важен для тех, кто хочет освоить технику или академическую магию. Также, при генерации персонажа вы выбираете по одному известному вам персонажу языку за каждые 20 очков Интеллекта.

Показатели характеристик в зависимости от расы

Раса	Сил	Жив	Лов	Вос	Оба	Кра	Вол	Инт
Человек	20-80	20-80	20-80	20-80	20-80	20-80	20-80	20-80
С. эльф	20-80	20-80	50-100	50-100	50-100	50-100	20-80	20-80
Н. эльф	40-100	40-100	40-100	40-100	40-100	40-100	40-100	40-100
Полуэльф	20-70	20-70	30-90	30-90	30-90	30-90	20-80	20-80
Дроу	40-100	40-100	40-100	40-100	40-100	40-100	40-100	40-100
Гном	50-120	50-120	20-80	20-80	20-80	20-80	20-80	20-80
Цверг	20-80	20-80	20-80	20-80	20-80	10-50	40-80	40-80
Хоббит	20-80	20-80	20-80	20-80	20-80	20-80	20-80	20-80
Орк	40-100	40-100	20-80	20-80	10-50	10-50	20-80	10-50
Полуорк	20-80	20-80	20-80	20-80	20-80	20-80	20-80	20-80
Вампир	20-100	20-100	20-100	20-100	20-100	20-100	20-100	20-100
Оборотень	20-80	20-80	20-80	20-80	20-80	20-80	20-80	20-80
Саламандр	5-25	10-50	20-100	20-100	5-25	20-100	20-100	20-100
Крыслинг	10-40	10-40	20-80	40-120	20-80	10-40	20-80	10-40
Троль	80-160	80-160	20-80	20-80	5-20	5-20	5-20	5-20
Фея	5-15	5-15	50-150	20-80	20-80	20-80	20-80	20-80

Навыки

Очки навыков распределяются на те, которые вы будете использовать в дальнейшем. Чем выше показатель, тем лучше.

Градация навыков

0 – вы не можете использовать навык, или, в ряде случаев, можете, но крайне неэффективно. Обычно нельзя использовать навык при нулевом значении, если он дает прогрессию способностей. В противном случае, невзятый навык можно использовать с некоей базовой эффективностью (возможны исключения).

3 – это значение считается средним. К примеру, если у вас навык Меча равен трем, вы нормально используете это оружие, т.е. – без штрафов. Неклассовые навыки, если они не являются запрещенными, можно прокачивать до этого значения. Запрещенные нельзя прокачивать при наборе уровня (они могут быть получены от расы).

9 – для большинства навыков это максимальное возможное значение. Религию или домены Магии можно прокачивать выше 9, если вы, соответственно, Священник или Маг/Колдун по классу¹⁶. Значение навыка 10 и выше считается эпическим. Классовые навыки можно прокачивать до максимума.

Ограничение прокачки навыка

Есть две границы прокачки навыка. Первая граница – ваш уровень. При генерации персонажа, а также получив уровень, проверяйте, чтобы значение всех навыков не превышало значения вашего текущего уровня.

Второй границей является показатель ключевой характеристики. Если у навыка есть ключевая характеристика (а она есть почти у каждого навыка), обращайте внимание, чтобы навык не превышал Хар/10-1. Так, если у вас Вол 90, вы можете прокачать Концентрацию максимум до 8. Если ключевым для навыка является уровень, вы просто не должны превышать вашим навыком текущее значение уровня, как это говорилось раньше.

Если у вас есть две ключевые характеристики, вы принимаете во внимание ту из них, которая больше. Правда, при этом большая не должна более чем в два раза превышать меньшую, иначе вам придется взять удвоенное значение меньшей.

К примеру, для навыка владения Мечом нужны как Сил, так и Лов (пишется как Сил/Лов). Если у вас Сил 50 и Лов 80, максимальное значение навыка Меч будет равно 7 (на соответствующем уровне). Однако, если у вас Сил 30 и Лов 80, максимум будет достигнут на 5 очках ($(\text{Сил} * 2) / (10 - 10)$).

Если ключевых характеристик две, но они пишутся через вертикальную черту (Инт|Вол), это означает, что в одном случае ключевой характеристикой считается Интеллект, в другом – Воля. Так, у Колдуна для навыка Огненной магии считайте максимум по Воле, для Академического мага – по Интеллекту. При этом вторую характеристику можно не принимать во внимание.

Прокачка навыков и резерв

При генерации персонажа вы имеете некоторое количество навыков в резерве. Изначально вам дается 3 очка навыка, на первом уровне, при генерации. Ваша раса и класс могут модифицировать общую сумму так или иначе (так обычно и происходит). Позже, опять же по умолчанию, вы получаете +3 навыка за каждый полученный уровень (иногда добавляются классовые бонусы или иные эффекты). Распределять навыки из резерва вы

¹⁶ Чтобы не запутаться, считайте теоретически возможный максимум равным 9 для любого навыка. Если вдруг у вас в умении или в классовом бонусе появится фраза «... становится эпическим», это означает, что, во-первых, вы теперь можете качать свыше девяти, во вторых – не обращая внимания на порог от характеристик. Единственным ограничением для данного навыка (или группы навыков) теперь служит ваш уровень.

можете только при получении уровня, и не более чем по 2 очка на 1 навык за раз (если специально не указано иначе). Исключением является класс Авантюрист, который может выкладывать навыки из резерва в любой момент времени (однако, все равно не более чем по 2 очка на навык в течение одного уровня). Обычно нельзя переместить потраченные очки навыков обратно в резерв¹⁷.

Иногда полезно оставлять очки навыков в резерве. Так, Оруженосец на первом уровне получает очень много очков навыков. Классовый бонус (целых пять очков) тратится обязательно на оружие, и после этого остается как минимум 3 очка, которые можно вложить куда угодно. Иногда можно их оставить в резерве: ведь невозможно прокачивать более 3 навыков (4 – при наличии умения Тренировка навыков) за один уровень. Оставленные в резерве очки навыков можно потратить при получении следующих уровней, в подобных случаях это может быть выгоднее, чем взять сразу много навыков, которые до конца игры останутся равными единице.

Список навыков

Кинжал	ЛОВ	повышает урон, наносимый оружием этого типа
Меч	СИЛ/ЛОВ	повышает урон, наносимый оружием этого типа
Топор	СИЛ	повышает урон, наносимый оружием этого типа
Булава	СИЛ	повышает урон, наносимый оружием этого типа
Алебарда	СИЛ	повышает урон, наносимый оружием этого типа
Цеп/Моргенштерн	СИЛ/ЛОВ	повышает урон, наносимый оружием этого типа
Посох	СИЛ/ЛОВ	повышает урон, наносимый оружием этого типа
Копье	ЛОВ	повышает урон, наносимый оружием этого типа
Лук/Арбалет	ВОС	повышает точность стрельбы из оружия данного типа
Пистолеты	ВОС	повышает точность стрельбы из оружия данного типа
Винтовки	ВОС	повышает точность стрельбы из оружия данного типа
Тяжелое огнестрельное	ВОС	повышает точность стрельбы из оружия данного типа
Осадные орудия	ВОС	повышает точность стрельбы из оружия данного типа
Метательное оружие	ВОС	повышает меткость использования оружия данного типа
Экзотическое оружие	ИНТ/ЛОВ	позволяет использование все более экзотических видов оружия
Рукопашный бой	СИЛ/ЛОВ	повышает урон, наносимый естественным оружием существа, и открывает тренировку способностей Рукопашного боя
Дыхательное оружие	ЖИВ	для тех существ у которых есть оружие дыхание, этот навык влияет на его эффективность. Оружие дыхания не воздействует на самого себя
Ближний бой/Фехтование	ЛОВ	открывает тренировку способностей для контактного неприродного оружия
Мастерство стрельбы	ЛОВ	открывает тренировку способностей для навыка Лук/Арбалет и Метательного
Ган каты	ЛОВ	открывает тренировку способностей для

¹⁷ Вообще, это возможно, но при определенном стечении обстоятельств. Так может произойти, к примеру, при смене расы, если божество отвернется от клирика или при влиянии некоторых заклинаний.

		огнестрельного оружия (не для осадных орудий)
Концентрация	ВОЛ	влияет на запас магической или псионической энергии существа
Артефактная магия	ИНТ	позволяет использование все более сложных и мощных магических устройств
Магия Эфира	ИНТ ВОЛ	открывает тренировку способностей для данного магического домена. Требуется Магия или Колдовство
Магия Жизни	ИНТ ВОЛ	открывает тренировку способностей для данного магического домена. Требуется Магия или Колдовство
Магия Света	ИНТ ВОЛ	открывает тренировку способностей для данного магического домена. Требуется Магия или Колдовство
Магия Огня	ИНТ ВОЛ	открывает тренировку способностей для данного магического домена. Требуется Магия или Колдовство
Магия Воздуха	ИНТ ВОЛ	открывает тренировку способностей для данного магического домена. Требуется Магия или Колдовство
Магия Воды	ИНТ ВОЛ	открывает тренировку способностей для данного магического домена. Требуется Магия или Колдовство
Магия Земли	ИНТ ВОЛ	открывает тренировку способностей для данного магического домена. Требуется Магия или Колдовство
Магия Тьмы	ИНТ ВОЛ	открывает тренировку способностей для данного магического домена. Требуется Магия или Колдовство
Магия Смерти	ИНТ ВОЛ	открывает тренировку способностей для данного магического домена. Требуется Магия или Колдовство
Псионика	ВОЛ	открывает тренировку псионических способностей. Требуется Псионика. Всегда классовый.
Расовая магия	ВОЛ	открывает тренировку врожденных магических колдовских способностей. Требуется возможность взятия в описании расы. Всегда классовый
Религия	ОБА	открывает тренировку жреца, может быть только одна Религия, если нет исключительных условий
Рунная магия	ИНТ	открывает тренировку чтения/записи рун и рунных (в т.ч. и академической магии) свитков, а также использования редких артефактов-Рун. Требуется Чтение и письмо. Всегда классовый
Магия Хаоса	УРОВЕНЬ	открывает тренировку магии хаоса. Развитие этого навыка может непредсказуемо влиять на персонажа и несовместимо с псионикой. Академический маг может взять только на 7 уровне при определенных условиях, иначе несовместимо с академической магией. Всегда

		классовый.
Алхимия	ИНТ	открывает возможность использовать и изобретать рецепты для создания разных магических устройств и предметов.
Медицина	ИНТ	открывает возможность лечения и хирургических операций
Гербализм	ИНТ	открывает доступ к знанию трав и отваров
Техника	ИНТ	дает знание механики, усиливается Знаниями древних, Научными знаниями и Высокими технологиями
Взрывное дело	ИНТ/ЛОВ	позволяет закладывать и обезвреживать мины, вместе с Химией или Алхимией - создавать и использовать более мощную взрывчатку
Безопасность	ИНТ/ЛОВ	позволяет вскрывать замки (могут потребоваться другие навыки и умения), обнаруживать ловушки, обезвреживать и устанавливать сигнальные устройства (могут потребоваться другие навыки и умения)
Скрытность	ЛОВ	дает возможность перемещаться скрытно от других
Коммуникабельность	ОБА	влияет на способности к убеждению и (медленнее) к пониманию скрытых мотивов. Всегда классовый.
Физика	ИНТ	научные знания в области физики. Требуются Знания Древних
Химия	ИНТ	научные знания в области химии. Требуются Знания Древних. Несовместимо с Алхимией
Биология	ИНТ	научные знания в области биологии. Требуются Знания Древних
Управление	ИНТ	способность управлять механическими устройствами, усиливается Знаниями древних, Высокими технологиями

Умения

Умения не имеют численного выражения. Умение либо есть, либо его нет. Если оно есть, оно дает описанные в дескрипторе эффекты (если соблюдены нужные условия).

Прокачка персонажа и его умения

Изначально на первом уровне любой персонаж получает 5 слотов умений. Раса и класс могут изменять это количество. Обязательные умения расы или класса кладутся в уже существующие слоты, а дополнительные (свободные) умения кладутся, соответственно, в дополнительные слоты. Также, новые слоты умений появляются на каждом кратном 3 уровне (и иногда в зависимости от расы и класса тоже могут появляться слоты под определенные или свободные умения).

Получив пустой слот умения нужно потратить его незамедлительно. Резерва умений не существует. У ряда умений есть требования, их можно брать только если вы им соответствуете. Так, если требуется определенное значение характеристики или навыка, или присутствие другого умения (или что угодно еще), вы считаете свой текущий базовый показатель, без влияния волшебных или специальных эффектов или воздействия экипировки. Если по каким-то причинам вы перестаете соответствовать этим требованиям (например, вы лишились нескольких очков характеристик, потеряли уровень, сменили расу и т.п.) слот умения не освобождается, умение не исчезает, просто вы не можете его использовать все время, пока вы не отвечаете его требованиям.

Если у вас уменьшилось количество слотов умений, вы не теряете умения. Однако отрицательное количество слотов должно быть восстановлено, и до этих пор вы не можете брать новые умения (вы все еще можете получать умения от различной природы эффектов).

У умений есть ключевая характеристика, однако это сделано лишь для наглядности. Ключевая характеристика умений просто показывает наиболее важную для данного умения характеристику, и ничего более. Если у умения есть какие-то требования, они будут даны в описании.

Вы можете брать умение с одним и тем же названием только один раз – если не указано иначе. Так, вы можете взять только один раз Предрасположенность для Силы, и не можете сделать повтор, пусть даже и для другой характеристики. Однако, вы можете неоднократно брать Знания, каждый раз для иной области познания.

Список умений

Тренировка Силы	СИЛ	+10 к Сил
Здоровый образ жизни	ЖИВ	+10 к Жив
Тренированные рефлексы	ЛОВ	+10 к Лов
Наблюдательность	ВОС	+10 к Вос
Общительность	ОБА	+10 к Оба
Ухоженность	КРА	+10 к Кра
Упрямство	ВОЛ	+10 к Вол
Начитанность	ИНТ	+10 к Инт. Требует Чтение и письмо
Предрасположенность		+10 к выбранной характеристике, берется только при генерации
Гипертрофированное качество		+10 к выбранной характеристике, берется только если есть два увеличивающих количество очков характеристик на 10 умения
Подвижность	ЛОВ	удвоение скорости наземного передвижения
Уклонение	ЛОВ	уклонение от близких атак

Уклонение от выстрелов	ЛОВ	нормальное уклонение от дистанционных атак, для магических, огнестрельных и энергетических атак - четверть нормального уклонения
Молниеносное уклонение	ЛОВ	Модификатор уклонения увеличен в два раза. Требуется: Уклонение, Уклонение от выстрелов, Лов 100+, отсутствие брони(исключая Кожу вампира, Гамма костюм и подобные).
Альпинизм	ЛОВ	умение взбираться по крутым склонам и стенам, лазить по веревке и т.п. Требуется Лов 50
Плавание	СИЛ	умение хорошо плавать
Школа выживания	ЖИВ	вы знаете особенности выбранного типа ландшафта, можно брать неоднократно
Воровство	ЛОВ	умение украсть или подложить предмет, обсчитывается навыком Скрытности
Обнаружение	ВОС	нормальный бросок на обнаружение скрытых объектов. Требуется Вос 50
Бессонный	ВОЛ	уменьшает от двух до восьми раз (+2 к кратности за каждые 25 Вол) необходимое для восстановления бодрости время. Это не влияет на запоминание заклинаний или скорость восстановления маны
Быстрый метаболизм	ЖИВ	персонаж нормально вылечивается вдвое быстрее, имеет вдвое больший эффект от лечения и токсинов, ест в два раза больше, Требуется Жив 50
Закаливание	ЖИВ	персонаж имеет сопротивление к холоду до +50%
Железная воля	ВОЛ	персонаж имеет удвоенные броски на Вол. Требуется Вол 50
Первая помощь	ИНТ	персонаж может перевязать раны и знает назначение базовых препаратов. Не берется, если Медицина > 0. Последующее после взятия умения прокачивание Медицины до 3 освобождает слот умения
Криптология	ИНТ	умение расшифровывать зашифрованные или неполные данные. Требуется Инт 70
Знания	ИНТ	знания о магическом или научном устройстве мира. Мистические знания требуют инт 40 (иногда - больше) и позволяют знания Планов, Религий, Теории магии, Нежити и проч. Научные знания требуют Знания древних и позволяют знание Космоса, Компьютеров, Древней техники, Пришельцев и т.д. Берется неоднократно.
Умение/Профессия		Вы берете какое-то обычное умение или профессию. Например, Моряк, или Кузнец, а можно взять умение игры на каком-то музыкальном инструменте. Эффективность обсчитывается от соответствующей ключевой характеристики и вашего текущего уровня. Посоветуйтесь с мастером, если вы не уверены.
Техномагия	ИНТ	присутствие одновременно знаний техника и академического мага позволяют осуществлять разработки в техномагии. Уровень техномагии

		ограничен Инт/10 и минимальным уровнем среди техники и магии. Берется однократно и аффектит все навыки Волшебства которые использует техномаг. Требуется Инт 50, волшебство (магия) и Техника - в сумме не менее 5
Знания древних	ИНТ	знания о технологическом устройстве мира. Требуем Инт 55.
Высокие технологии	ИНТ	знание о высокотехнологических устройствах и умение их использовать. Требуем Инт 70 и Знания древних
Верховая езда	ЛОВ	умение наездника управлять наземными животными
Верховой полет	ЛОВ	умение наездника управлять летающими животными
Полет	ЛОВ	умение персонажа летать. Только расовое разрешение
Пилотаж	ИНТ	умение управлять летающими технологическими устройствами. Требуем Управление 5
Командование	ОБА	вы можете командовать до Оба/10 существами
Деловая хватка	ОБА	вы покупаете и продаете по улучшенным ценам
Азартные игры	ИНТ,ЛОВ	знание азартных игр
Два оружия	ЛОВ	требуем Лов 50. возможность использовать два однотипных оружия в обеих руках
Боевая ярость	ВОЛ	вы можете впасть в ярость в начале боя или за 1 ОД. В этом случае частота атак увеличивается вдвое, а увороты уменьшаются вдвое. Меткость терпит -20 штрафа. Персонаж в ярости получает +10 временных хитов, которые теряет, когда выходит из ярости. Персонаж атакует врагов, но когда враги заканчиваются, невидимы или недоступны, персонаж начинает атаковать любые ближайшие цели. Чтобы выйти из состояния ярости требуется успешный бросок на Вол и 2 ОД в случае успешного выхода из ярости. Требуем Инт и Вол не более 50 (наложенные эффекты и действие предметов не запрещает действие умения, однако если базовое значение характеристики превышает лимит, слот умения освобождается и может быть заполнен при очередном повышении уровня).
Смертельная ярость	ВОЛ	В случае, если здоровье персонажа становится равным 5 или меньше, персонаж впадает в "Смертельную ярость". В дополнении к эффектам "Боевой ярости" персонаж получает 5 универсальной брони по всему телу, увеличение урона наносимого природным оркжием в два раза, также персонаж остается дееспособен до -9 пунктов здоровья. Впадая в "Смертельную ярость", персонаж отшвыривает любые предметы находящиеся у него в руках и мгновенно трансформируется; во время ярости персонаж имунен к лечению всякого рода. Требуем:

		Оборотень, Боевая ярость, Железная воля.
Борьба вслепую	ВОС	требует Вос 50, возможность сражаться в темноте без штрафов на отсутствие зрения
Боевая анатомия	ИНТ	требует Вос 60. при превышении броском на попадание значения в 100, вы наносите удвоенное или даже утроенное значение урона. Берется неоднократно для разных типов врагов
Скрытый удар	ЛОВ	при ударе существа, которое вас не видит вы наносите до десяти раз увеличенный урон
Камнекидатель	СИЛ	вы можете кидать предметы своего размера используя Метание. Вы можете кидать существ не более чем на 1 размер меньше двумя руками на (СИЛ/вес)*5 клеток (существ на три размера меньше вы можете кидать и без этого умения). Требует: Сил 50, Метание 1
Снайпер	ВОС	потратив ход (но не меньше 200% ОД) на прицеливание, персонаж наносит двойной урон с четверной меткостью
Стрельба на бегу	ВОС	требует Лов 40. возможность стрелять на бегу с аддитивным штрафом 25 к меткости
Верховая атака	ЛОВ	требует Лов 40. вы можете производить атаку с нормальной меткостью из движущегося транспорта или с верхового существа
Эмпатия к животным	ОБА	вы можете наладить примитивную коммуникацию с низкоинтеллектуальными неговорящими существами вашего домена. При генерации вы можете стартовать с одним животным-другом (посоветуйтесь с мастером).
Разоружение	ВОС	вы можете при желании обезоруживать врага. Для обезоруживания - если это возможно - кидаете обычную атаку с ухудшенным в 2 раза показателем Меткости и при успехе вы обезоружили врага. Требует Рукопашный бой 3 или любое контактное оружие 3
Псионика	ВОЛ	вы можете развивать навык Псионика. Требует расовое разрешение, несовместимо с любым волшебством и клерицизмом.
Академическая Магия¹⁸	ИНТ	вы можете развивать доступные вам домены магии как академическую магию. Вы можете читать и составлять рунные свитки известных вам доменов. Несовместимо с Псионикой, Колдовством (кроме Расовой магии).
Волшебная специализация	ВОЛ	вы получаете увеличение силы магии в полтора раза. Требования: класс Маг или Волшебник и освоение только одного из следующих навыков: Расовая магия, Огонь, Воздух, Вода, Земля, Эфир, Жизнь, Смерть, Свет, Тьма, Хаос.
Стрела Мага	ИНТ	Добавляет по дополнительной стреле к эффекту "Стрела Мага" на 4-м и 7-м уровне. На 10-м общий урон от заклинания удваивается.

¹⁸ Часто называют просто «Магия»

		Требуется: Только Эфир, Только Магия, Эфир 3, Наличие в книге заклинания "Стрела Мага".
Пустой Слот	ИНТ	Вы можете оставлять пустым по одному слоту для запомненных заклинаний на каждый уровень, позже вы можете заполнить пустой слот в пролистав ваш Спэллбук в течении 10-и минут за каждое заклинание. Требуется: Магия
Тихое Заклинание	ИНТ,ВОЛ	За тройную квоту очков маны вы можете прочитать заклинание не издавая звуков. Требуется: любой магический навык 3.
Свободное заклинание	ИНТ,ВОЛ	За тройную квоту очков маны вы можете прочитать заклинание без соматических компонентов. Требуется: любой магический навык 3.
Колдовская кровь	ВОЛ	вы можете развивать доступные вам домены магии как колдовство. Несовместимо с Псионикой, Колдовством (кроме Расовой магии).
Комбо-магия	ИНТ	1. Вы выбираете две школы волшебства из числа тех, которыми владеете. Вы способны использовать силы комбо-магии для этих двух школ вплоть до Инт/10 уровня, не выше 9-го. 2. Если в группе есть другие персонажи владеющий Комбо-магией, вы можете использовать Комбо-магию совместно (не более двух волшебников в комбе). Требуется: две известных школы колдовства или магии, одна из них не менее 5.
Божественная поддержка	ОБА	1 раз в день на Оба/10 ходов вы можете иметь меньше 1 Нр и оставаться дееспособным. Если у вас останется меньше чем -Жив/2 хитов, вы погибаете, как и если закончится действие эффекта, а у вас будет все равно менее 1 Нр (даже если у вас будет более -10Нр вы не упадете без сознания, а погибнете). Если эффект закончился, а у вас более 0 очков здоровья, то вы не погибаете, а падаете без сознания на 1-6 ходов. Активируется по желанию за 0 ОД. Требования: клерикальный класс, Религия 4+
Медитация	ВОЛ	вы восстанавливаете полностью ману за 1-4 часа
Фамильяр		Вы можете взять себе фамильяра, который привязан к вам. Это не может быть отдельный игровой персонаж, это существо, которым вы командуете. Если ваш фамильяр погибает, вы навсегда теряете 2-5 очков Живучести и умение становится неактивным, и нового вы сможете завести только через год и один день. Чтобы выбрать себе фамильяра, посоветуйтесь с мастером. Требования: Академическая магия или Колдовская кровь
Тренировка характеристик		вы получаете +5 к Хар на каждом уровне после первого вместо +10 к Хар на каждом кратном пяти уровне
Тренировка умений		вы получаете +3 к Уме и -6 у Нав.

Тренировка навыков		вы получаете +1 к навыкам на каждом уровне
Изучение		выбранный навык становится классовым, если не был запрещен, иначе если запрет на навык шел от класса, то навык перестает быть запрещенным от класса (но не становится классовым). Это можно брать неоднократно!
Быстрое обучение	ИНТ	вы получаете бонус к опыту в зависимости от вашего Интеллекта
Легкая поступь	ЛОВ	вы не оставляете следов если несете не более 50% максимума веса предметов. Вы не проваливаетесь в снег, болото и подобные субстраты. Только расовое умение
Нюх	ВОС	вы можете использовать нюх в качестве одного из основных способов восприятия реальности :)
Ночное зрение	ВОС	вы видите в условиях пониженного освещения (но не в полной темноте). Вы можете воспринимать цвета и читать. Только расовое умение
Темновидение	ВОС	вы видите в условиях полного отсутствия цвета. В полной темноте вы не различаете цвета и не можете читать (в основном вы видите силуэты предметов и их основные черты типа черт лица). В условиях пониженного освещения вы видите нормально. Только расовое умение
Инфразрение	ВОС	вы способны видеть тепловое излучение от существ и предметов в качестве дополнительного вида зрения. Только расовое умение
Гипноз	ОБА	плавные речь и движения рук могут убаюкивающе влиять на собеседника. Применяя в течение минуты Гипноз вы кидаете бросок Оба против Вол собеседника и в случае успеха вы можете выбрать один из следующих вариантов: 1) убедить его в чем угодно, 2) задать "программу на будущее" о которой он не будет помнить (это может быть только одно простое действие поставленное на одно простое условие-триггер), 3) заставить забыть что-л. Каждый новый ход вы можете применять один из перечисленных вариантов пока действие Гипноза не закончится (действие длится Оба/10 ходов). По умолчанию собеседник будет помнить все что вы ему говорили. Если Гипноз не удался, собеседник может кинуть на Инт против броска вашей Оба чтобы понять что вы его гипнотизировали. Требования: Вампир
Продвинутый Гипноз	ОБА	Теперь помимо простых действий вы можете задавать более сложные программы, вплоть до перманентных чувств к чему/кому-либо. Подобные эффекты могут быть сняты "Снятием Проклятия", "Развеянием чар" и считаются магическим воздействием. Требуется: Вампир 6, Гипноз

Регенерация	ЖИВ	вы восстанавливаете Жив/25 хитов в минуту (округляется в меньшую сторону). Требуется: Троль, Оборотень или Вампир
Самосборка	ЖИВ	умерший персонаж восстанавливается снова через Жив/10 ходов. Эта способность не работает если Нр персонажа стали меньше значения двойной Жив персонажа. Требуется: Троль, Вампир
Усиленное природное оружие	СИЛ	К базовому урону от выбранного природного оружия(клыки, когти...) добавляется 3 очка. Требуется: Вампир, Оборотень, Троль, Крыслинг, Орк, Саламандр.
Сопротивление оружию	ЖИВ	Ваше сопротивление к физическим повреждениям увеличивается на +50, но не к серебру. Требуется: Оборотень 6, Вампир 6, Фея 9, Саламандр 9.
Сопротивление магии	ЖИВ	Ваше сопротивление к Эфиру растет на +20. Требуется Фея, Гном 6, Дроу 6.
Усыпляющая пыльца	ОБА	1 раз в 5 ходов вы можете провести атаку касанием и посыпать противника своей пылью. Если противник не выкидывает на Жив, то моментально впадает в НОРМАЛЬНЫЙ сон. Требуется: Фея, 3-й уровень.
Парализующая пыльца	ОБА	1 раз в 5 ходов вы можете провести атаку касанием и посыпать противника своей пылью. Если противник не выкидывает на Вол, то он парализован на 3 хода. Требуется: Усыпляющая пыльца, 6-й уровень.
Чтение и письмо	ИНТ	вы можете читать и писать на известных вам языках. Требуется интеллект 20.

Дополнительные данные

Ниже перечислены прочие данные, которые нужно предоставить при создании персонажа.

Рост

Размерные пределы указываются в описании расы. Размеры оказывают влияние на то оружие, которым вы можете пользоваться, увороты, некоторые проверки умений. Также, к примеру, атака персонажей с разницей на два и более размера производится с модификатором плюс (минус) 25 за размер разницы, начиная со второго.

Возраст

Обычно возраст не является критическим показателем, однако это может косвенно влиять на общественный статус и прочие подобные условности.

Если вы Молоды, вы получаете эффект, понижающий Сил, Жив, Вол на $\frac{1}{4}$ (и увеличивающий Оба на то же значение). Если Стары – ваш Инт повышается на $\frac{1}{4}$, но Сила, Живучесть и Ловкость понижаются на то же значение. К тому же, если ваша раса способна умирать от старости, создав старого персонажа, вы рискуете попасть на неудачный бросок мастера – и начать умирать прямо в начале игры. Умирание от старости занимает 1-4 +Жив/10 недели и обратимо только заклинанием Омоложения¹⁹.

Внимание: крайне не рекомендуется создавать персонажей вне возраста зрелости!

Известные языки

В начале игры вы берете по 1 известному языку за каждые полные 20 Инт, которые вы имеете в начале. Если у вас Инт менее 20, то вы все равно знаете один родной язык, но ваш словарный запас скуден. Вот список языков (могут быть и другие языки). Выбирайте языки из предпосылок вашей биографии.

- ✓ Хидденский – язык государства Хидден,
- ✓ Миркторский – язык Мирктора и Варшавы,
- ✓ Московитский – язык Московии и Варшавы,
- ✓ Сикамбийский – язык Сикамбии,
- ✓ Ниппон – современный Японский,
- ✓ Алой зари – современный Китайский,
- ✓ Эльфийский – язык Светлых и Ночных эльфов,
- ✓ Дровиш – язык Дроу,
- ✓ Гномский – язык подгорного народа,
- ✓ Цверговский – язык цвергов,
- ✓ Гоблинский – язык гоблиноидов,
- ✓ Орочий – племена орков – с некоторыми вариациями – разговаривают именно на этом языке,
- ✓ Гнолльский – язык североафриканских гноллей,
- ✓ Темное наречие – тайный язык некромантов,
- ✓ Дьявольский – язык упорядоченно-злых демонов баатезу,
- ✓ Бездны – на нем говорят хаотично-злые танарри,
- ✓ Целестиал – язык райских существей,
- ✓ Драконник – язык драконов, на котором пишется большинство заклинаний,
- ✓ Древние (один из списка) – существует множество языков, на которых говорили Древние: это Английский, Русский, Старокитайский и т.д.,
- ✓ Элементальные (один из списка) – Огня, Воздуха, Воды или Земли

¹⁹ В расчете возраста показаны модификаторы, применяющиеся аддитивно за каждые 10% Возраста Зрелости. Так, 66-летний человек будет иметь не 75% Жив, а ~56%, и т.д.

Имя

Имя должно соответствовать игровым реалиям. Вряд ли тут требуются дополнительные пояснения.

Внешность

Опишите внешность вашего персонажа. Описание должно быть наглядно и в художественном стиле – чтобы и вы представляли себе своего персонажа, и другие это могли делать. Не забывайте о соотношении Внешности и параметра Красота!

Биография

Опишите подробную биографию вашего персонажа. Если вы затрудняетесь с географическими или иными фактами игрового мира, опишите их в общих чертах или проконсультируйтесь с мастером.