

Осенью 1998 года состоялся мой первый модуль по AD&D 2ed. До того момента мое знакомство с этой системой ограничивалось собственной TRPG, почти полностью созданной по мануалу к EOB 1-3 и, соответственно, прохождением этих и еще нескольких игр, в которых использовалась механика AD&D 2ed. Тут же после окончания модуля я принял решение – нужно становиться ДээМом. Должность ДээМа привлекла меня куда больше, чем должность игрока и уже через неделю мною был проведен модуль. В связи с тем, что в то время у меня было очень мало друзей, играющих в TRPG, английским я владел слабо, а найти более-менее полную информацию по какому-либо сеттингу (да и по самой системе) в Интернете представлялось несколько сложным, я решил создать свой "мир". В последствии, рассматривая Forgotten Realms, Dark Sun, Krynn, Birth Right, Planescape, Ravenloft, 7-Moon, Анакен, Акмаадар, а так же множество других официальных и не очень сеттингов, я понял, что поступил правильно – ни один из этих "миров" не устраивал меня полностью. К тому же, у меня была солидная фора. В 1995 году я начал писать художественное произведение, частично использующее структуру игры Master of Magic, и к тому моменту уже создал более-менее целостную концепцию "мира".

Итак, перед вами система D20:Логос – конкретно захопнутая D&D 3ed (местами и не D&D вовсе). Полноценно водиться по системе можно исключительно в одном сеттинге – моем Логосе. Изначально, система являлась модификацией AD&D 2ed/D&D 3ed с активным использованием AD&D 2ed PO, но постепенно настолько мутировала, что уже мало чем похожа на своих прародителей. Неизменными остались некоторые элементы механики.

Поскольку я ориентируюсь на подготовленного ролевика-настольщика, многие моменты в правилах не объясняются. Но если вы более менее знакомы с творениями TSR (WotC) – въехать в DAP20 труда не составит.

Система предназначена, в первую очередь, для активного получения удовольствия (типа, make fun, not war), посему относительно проста, использует стандартный D20 (что дает высокую случайность при броске), понятие "уровень" сохранено. Особо отмечу, что понятия класс в DAP20 нет!

Выражаю благодарность:

Фирме TSR, а теперь уже WotC, за D&D, AD&D, AD&D 2ed и D&D 3ed, за то, что она не дает нам скучать, постоянно подкидывая информацию к размышлениям типа: "А это зачем?!", "А это почему?!", "Ну, а вот это с какой стати?!".

Фирмам Simtex и Microprose за великолепную игру Master of Magic, которая до сих пор, имхо, остается лучшей стратегией. Некоторые моменты МоМ утащены мною в Логос.

Алексею Подгорецкому aka AlexWolf'у за первый в моей жизни TRPG-модуль.

Самойловой И. за фразу: "Опять в свои кубики играешь! А я уже почти неделю не трахана!"

Игрокам партий "Милашки", "Малышки" и "Он-Лайн", при вождении которых закладывались основы DAP20:Логос: Герикю, Фениксу, Бердану, Каякеру, Грайву aka Art_Master'у, Морлаку, Сане Зурабову aka Мародеру, БлэкДжеку, Сонику, Леридану, Лукашу, Вирусу, Глинту, Элизабет Бэттэри, Танатосу, AlexFox'у, Jet'у, Raven'у, Киру, Бабе Яге, Сыте, Vadim'у.

Мальфету, за дельные предложения и за сотни вопросов касательно вождения и системы, на которые он заставляет меня отвечать.

FatCat'у за создание сайта FatCat RPG Guide (в последствии искажившегося в Rolemancer), объединение российских ролевиков, и просто за проживание в прекрасном городе Санкт Петербурге.

Вообще всем тем, кто водил меня и всем тем, кто водился у меня. Знайте, без вас бы этого Мира и этих правил не было.

DAP20 v. 0.1

(Информация об обновлениях дана в конце текста)

Предисловие к версии 0.1 (обожаю долгие вступления...)

Двухгодичная ненапряжное издевательство сначала над AD&D 2ed, а затем и над D&D 3ed было прервано скоростно начавшимся и конкретно запоздалым отдаванием долга Родине. Двадцать четыре

месяца безделья способствуют мыслительному процессу и версия 0.1 очень сильно отличается от версии 0.09, которую некоторые могли наблюдать Инете от 2001 года.

В принципе, DAP20 – это переходный вариант к КИГ, ролевой системе, которую я и разрабатывал все два года своей более чем странной службы Отечеству. КИГ полностью скилловая (без всяких там уровней), более сложная математически, но и более адекватная и реалистичная система, слегка напоминающая FUZION. Это я рекламную строку прокрутил...

Что еще хочется сказать:

Правила не то что бы очень последовательно и понятно составлены. Для быстрой ориентации в них предлагаю пользоваться “Схемой документа”, благо она настроена. В тексте могут иметь место баги, глюки и просто недоходчивые места (сложно проверить сто с лишним страниц текста, который ты постоянно исправляешь и переписываешь). О них просьба сообщать: dap@dnep-7.ru, ICQ 14976959.

К правилам должны прилагаться еще минимум четыре текста: описание Логоса, мира по которому я вожу фэнтэзийные модули, раскладка Церквей и Покровителей – богов Логоса, Гримуар (т.е. монстрятник) и Чарник (переделанные мажеские заклинания из D&D 3ed). Так же имеется пара сотен живых/не очень НПС и куча уникальных (т.е. представленных в единичном экземпляре) шмоток. Но, все это я еще не успел привести в божеский вид, потерянный в процессе изменения ролевой системы. Если кого заинтересует – могу выслать.

Немного прокомментирую стиль системы. Я вожу по очень жесткому, черному и, одновременно, очень панковски распальцованному фэнтэзи. В данный момент у меня две партии “Новые Малышки” (НМ) и “Низший Пилотаж” (НП). НМ представлены поклоняющимся Сатане ангелом, очень крутым воином человеком и псиоником, изменяющимся за счет вступления в симбиотические связи с неразумными формами жизни. НП состоят из демона-паладина Единого (примерно тоже, что и Бог для нас); элемента воздуха замороженного на создании магических вещей; человека, чья душа может свободно менять физические оболочки; каменного тролля чародея; ангела кокаиниста. У НМ средний уровень – девятый, у НП – восьмой. Несмотря на это, прессуют обе партии постоянно и большую часть времени они заняты спасением своих жизней... Хотя, малышки вот город основали, а пилотажники новую власть в империи оборотней организывают (точнее, упорно пытаются этого не делать). Кстати, я не люблю боевки и провожу обычно один крупный махач каждые две сессии, не чаще. Так что, DAP20 ориентирована именно на такое вождение – крутые персонажи, вынужденные шевелить мозгами перед тем, как что-то делать и редкие вдумчивые боевки на вынос.

Сокращения

DC – Difficulty Class. Условная величина, назначаемая Г'эмм'ом, которую игрок должен перекинуть броском D20 + Модх (обычно) + еще какие переменные. DC колеблется в пределах от 0 до 45 (редко выше). Число 45 получено следующим образом: максималка на D20 + высокие, но не экстремальные характеристики (20, т.е. Модх +5) + высокое, но не экстремальное развитие умения (20 единиц). А вообще, в мире встречаются существа, способные не бросая D20 перебить DC 100. А уж способных без кубов свободно перебить DC 45 – до буя. Задумайтесь об этом...

SP – Skill Points (по AD&D 2ed PO:S&P – CP – Character Points).

Модх – Модификатор от характеристики. Например, Str 12 дает бонус +1, т.е. Модх Str будет равен +1.

П(характеристика) – Проверка характеристики. Может быть PStr, PCon, PEnd (клево звучит!), PDex и т.д. до PIntuit. Что такое – читайте в подразделе “Проверка характеристики”, который будет в следующем разделе.

Def – Defense Class, Класс Защиты персонажа. Вероятность того, что персонаж избежит попадания. Это то, что в D&D называется Armor Class (AC). Поскольку у меня Def не включает в себя защитный фактор брони (у меня броня поглощает вред, а не уменьшает вероятность попадания по персонажу), я счел нужным переименовать этот показатель.

EP – Energy Points. Подробнее смотри ниже. Это основная составляющая псионики (один из разделов Магии), то что в других TRPG называют Spell Points или Mana Points.

ЭС – Энергетическое Существо. Подробнее смотри в описании мира Логос.

НЭС – Неэнергетическое Существо. Подробнее смотри в описании мира Логос.

Характеристики

Накидка характеристик

Имею сказать следующее: нужно помнить, что отыгрывается не обычный и стандартный расовый представитель, а некто особенный, выдающийся, обладающий тем, что позволило ему стать приключенцем. Неинтересно будет отыгрывать обычного солдата, который невесть как умудрился вылезти и поприключаться. Заметьте, все книжные герои, да и герои реальные, чем-то выдаются. Это только в сказках Ваня посидел на печи, слез, ему обломилась щука и он дико крут стал. В жизни, где чудес (в сказочно-халявном смысле) нет, где каждый сам за себя, в герои пробиваются только талантливые и одаренные личности.

К чему я это. Хотя бы одна характеристика персонаж должна быть высокой, в районе 16. Поэтому оптимальный, имхо, способ накидки – шесть раз 4D6, минус минимум (кубик, на котором выпало наименьшее число). Это дает возможность кинуть неплохого чара, ну а брошенные минималки (3) всегда можно сбалансировать расой или же пихнуть в наименее нужную характеристику. Хотя, поверьте моему опыту, отыгрывать воина с критически низкой силой или же невероятно тупого мага – значительно интереснее, чем водиться супер сильным воином или гениальным магом.

Описание характеристик

Мною была полностью изменена система характеристик, принятая в различных редакциях D&D вот уже на протяжении нескольких десятилетий. Внимайте.

Физические характеристики (6 штук)

Strength (Str)

Сила. Непосредственный силовой порог персонажа. Какой вес персонаж может переносить/поднимать; бонус на физический *dam* при нанесении повреждений, на которые непосредственно влияет сила персонажа (контактная рукопашная атака, стрельба из лука, метание чего-либо в противника), бонус на перемещения.

Constitution (Con)

Конституция персонажа, его живучесть. Бонус на *hp* персонажа; бонус на скорость восстановления хитов. Регулирует минимальное кол-во *hp* при броске *HD* на очередном уровне (см. соответствующий раздел в главе “Физиология и Психология”).

Endurance (End)

Выносливость персонажа. Время, в течение которого персонаж может что-то нести (хотя бы свое брненное тело). Бонус на “задержку у врат смерти” (см. соответствующий раздел в главе “Физиология и Психология: Здоровье”).

Dexterity (Dex)

Ловкость, изворотливость. Бонус на *to hit* в ближнем бою (контактная рукопашная атака); бонус на *Def* (уклонение).

Quickens (Quick)

Скорость перемещений персонажа и, одновременно, реакция. Модификация *SF*; бонус к передвижению; бонус на инициативу (он же бонус на реакцию); бонус на кол-во атак в раунд.

Eye-sight (EyeS)

Взгляд, зрение как один из органов чувств. Вынесено в характеристики по причине своей важности. Влияет на дальность зрения, на *Модх* дальнобойной атаки.

Ментальные характеристики (4 штуки)

Intelligence (Int)

Интеллект, способность персонажа оперировать информацией, имеющимися у него навыками. Характеристика, влияющая на многие умения и навыки.

Training (Train)

"Обучаемость" персонажа, его способность к усвоению/получению новых знаний. Так же – память. Бонус на Sp в уровень; бонус на выучивание чар/молитв. Иногда эта характеристика участвует в проброске на предмет – смог ли персонаж извлечь опыт из проведенной тренировки или какого-то сомнительного/неординарного действия.

Willpower (Will)

Сила воли персонажа. Бонус на результативность обращения жреца к своему Покровителю.

Intuition (Intuit)

Интуиция, то, что иногда называют Шестое Чувство, "чувство жопы". В опасных ситуациях игроки часто задают Г'эМ'у вопрос типа: "А я ничего такого не чувствую?" Вот для ответа на подобные вопросы и служит эта характеристика.

Органы чувств

Часто возникает ситуация, когда нужно делать проверку – почувствовал ли чар, как к нему подкрадывается враг, услышал ли тихий разговор, различил ли цвета одежд на удаленном от него существе. В такой ситуации кидать open role (D20 на "максимум") – не выход. Однако, вынос осязания, обоняния, зрения, слуха, вкуса и шестого чувства (если оно таки есть) в основные характеристики мне кажется мало оправданным. Тот же вкус используется один раз за десяти сессионный компейн, если только персонажи не отыгрывают обучение в школе поваров. Поэтому, я вынес в характеристики только Зрение и Интуицию (6 чувство), наиболее часто используемые при игре.

Но, так или иначе эти характеристики в игре присутствуют, пусть и незримо. Условно, они имеют величину 10 (т.е., бонус =0), но в Особенности вы можете взять себе "хорошую осязаемость", что даст вам +1 на все броски, связанные с осязанием. Или же, наоборот, получить немного Sp, выбрав "Низкий слух": пенальти -1 на все броски, связанные с потребностью что-то услышать. У собак вот наличествует особенность "Хорошее обоняние х5", дающее им +5 бонус на попытки что-то унюхать.

Значение характеристики/Модх

Показатель способности.	Модификатор.
1	-5
2	-4
3	-4
4	-3
5	-3
6	-2
7	-2
8	-1
9	-1
10	0
11	0
12	+1
13	+1
14	+2
15	+2
16	+3

17	+3
18	+4
19	+4
20	+5
21	+5
22	+6
23	+6
24	+7
25	+7

Проверка характеристики

Проверка характеристики бывает двух видов. Первый – это когда САМ персонаж воздействует на окружающую действительность (“спорит” с другим персонажем). В таком случае проверка выглядит как D20 + Модх. Этот бросок обычно делается против DC (назначаем DC ГээМ) либо против аналогичного броска противника.

Как пример – бросок на выбивание двери:

Бросается 1D20, к полученному числу прибавляется модификатор со Str. Бросок проводится против DC, нужно выкинуть больше. Размер существа так же модифицирует чек: Fine –16, Diminutive –12, Tiny –8, Small –4, Large +4, Huge +8, Gargantuan +12, Colossal +16.

DC	Дверь
10 и ниже	Дверь, на которую достаточно просто надавить
11-15	Дверь, которую бы мог сломать сильный человек
13	Стандартный DC для обычной деревянной двери
16-20	Дверь, которую мог бы сломать любой, было бы время
18	Стандартный DC для деревянной двери среднего качества
21-25	Дверь, которую ломает только очень сильный человек, и то не сразу
23	Стандартный DC для прочной деревянной (например, дубовой) двери
25	Стандартный DC для деревянной двери, обшитой железом
26 и выше	Дверь, которую может сломать только сильный человек
28	Стандартный DC для железной двери

Второй вариант – это замена Will/Fort/Ref Save. Когда сама окружающая действительность воздействует на персонаж. В таком случае играет роль уровень персонажа (а уровень в свою очередь показывает степень развития персонажа). Сопrotивляясь воздействию окружающей действительности, персонаж Кидает следующий вариант проверки: D20 + lvl персонажа + Модх характеристики, которую проверяем. Такая проверка так же делается против назначенного ГээМом DC или же какого-либо противника.

И еще раз. Уровень учитывается только при сопротивлении персонажа окружающей действительности!

Рост характеристик

По правилам 3ed основные характеристики персонажа имеют тенденцию расти каждые 4 уровня (на 4, на 8, на 12 и т.д.). Идея, в принципе, хорошая, но...

1. В DAP20 10 характеристик, что несколько больше, чем в D&D, поэтому, характеристики растут каждые 2-а уровня (на 2, 4, 6 и т.д.). Что бы игроки ни раскачивали какую-нибудь одну характеристику

до невиданных высот, поднимать стат можно только через раз. Т.е, на 2 уровне вы поднимаете себе Str и в следующий раз можете увеличить ее уже только на 6 уровне. На 4 придется поднимать что-то другое.

2. В D&D 3ed персонаж может увеличить одну ЛЮБУЮ хар-ку. Почему ЛЮБУЮ?! Почему у мага, который только тем и занимался, что кастовал, внезапно увеличилась Con? Я конечно понимаю, что конституция ему дюже нужна, но одного желаниа для этого маловато. По началу я хотел разработать собственные правила и таблицы, по которым можно было решать, какую именно хар-ку может поднять тот или иной персонаж и что для этого нужно делать, но потом решил сделать все проще:

Персонаж имеет право без вопросов поднять первичную характеристики, которые он использует постоянно. Если это воин, решающий все вопросы битвой – Str, End или Con поднимаются без проблем. Персонажи, увлеченные магией больше используют Int и Train, жрецы Покровителей – Will, воры – Dex и Quick. Но, маг может в свободное от меморайза время упражняться в фехтовании на шпагах или в работе с кинжалами – почему бы ему не поднять Dex? Воин может быть дюже рассудительным и во время отдыха придаваться чтению – Int или Train. И т.д. и т.п.

И еще одно замечание по поводу заявления, что чем выше характеристика, тем труднее должно быть ее поднять. За сколько примерно внутриигровых лет ваши персонажи набирают уровни, например, с 6 до 8? У меня проходит в среднем 2 внутриигровых года – вот вам и трудность поднятия характеристики.

Расы

Некоторые из описанных ниже рас предназначены скорее не для игроков, а для Мастерских NPC. Я прекрасно осознаю, что большинство игроков предпочтут Серых эльфов, глубинных дварфов, троллей и других навороченных, приспособленных к выживанию в суровом фэнтэзийном мире, персонажей. Их право. Но, по моему мнению, игрок имеет право пойти любой расой, которой он хочет – хоть неразумной табуреткой. Главное, что бы игрок мог отыграть свою расу не выпадая из контекста (рамки) игрового мира, сиречь Логоса. Если игроку хочется идти какой-то разумной расой, не входящий в нижеприведенный список – он вполне может это сделать, просто его персонаж будет относиться либо к малораспространенной расе, либо окажется результатом магической мутации. Так же, большинство вышеописанных рас проживает в Асиа (т.е., на материальном планаре). Может быть когда-нибудь я возьмусь за описание астральных и тому подобных существ (духов, ангелов, аггелов/демонов и т.д.) – пока мне это делать лень. В вышеприведенный список входят я старался включать только те разумные расы, психику которых человек способен более-менее адекватно отыграть. Именно поэтому там нет бехолдеров, драконов, муканидов и т.п. чуждых нам существ. Хотя, я очень сомневаюсь, что человек сможет "реалистично" отыграть психологию арахнида.

Перед тем, как запускаться персонажем той или иной расы, проверьте, нет ли у меня на ее счет собственного мнения. Думаю, игроки D&D-стандарт будут сильно удивлены, выяснив, что высокие эльфы живут всего 100 лет, а гоблины не такая уж слабая раса, как это описывается в большинстве фэнтэзистафа.

Общие сведения

Красным помечены те расы, которые я еще не успел сколь бы то ни было проработать.

Гуманоиды/псевдогуманоиды

Раса/Подраса:	Str	Con	End	Dex	Quick	EyeS	Int	Will	Train	Intuit	SP
Люди/Беты											100
Люди/Уаты						+1	-1	-1		+1	100
Люди/Кабо	+1			+1	+1		-1	-1	-1		100
Люди/Карлы	-1	-1	-1	+1	+1	+1					100
Люди/Ясу	-1	-1	-1				+1	+1	+1		100
Люди/Горвы	+1	+1	+1	-1	-1					-1	100
Эльфы/ Высокие		-2	-2	+2	+2						100
Эльфы/ Темные		-2	-2	+4		-4	+2		+2		100
Эльфы/				+2	+2		-2		-2		100

Лесные											
Эльфы/ Серые	-2	-4	-2	+2			+4		+2		100
Гномы/ Горные	-2	+2									100
Гномы/ Глубинные				+2			-2	+2	-2		100
Гномы/ Лесные	-2						+2	-2	+2		100
Дварфы/ Горные		+2								-2	100
Дварфы/ Холмовые		+2	+2	-2	-2						100
Дварфы/ Глубинные		+4	+2			-4					80
Халфлинги	-2			+2							100
Орки	+2	+2		-2	-2						100
Горгульи	+2	+2		-2	-2						50
Гремлины	-6	-4	-2	+6	+4		+2				100
Великаны	+8	+4	+4	-4	-4		-4		-4		80
Огры	+4	+2	+2	-2	-2		-2		-2		100
Гоблины	-2	-2		+2	+2			+2			80
Хобгоблины						+4	-4	-4		+4	100
Пикси	-6	-4	-2	+6	+4	+2					50
Тролли/ Большие	+6	+4	+2				-4		-4		0
Тролли/ Каменные	-6	-4	-2				+4	+2	+2		100

Элементеры (потомки стихийных элементарей)

Раса/Подраса:	Str	Con	End	Dex	Quick	EyeS	Int	Will	Train	Intuit	SP
Сильфы	-4	-4	-4	+8	+4						0
Саламандры	+4	+4	+4	-4	-4		-2		-2		0
Ундины	-4	-2	-2	+2	+2		-2	+4	-2	+4	0
Пичи		+2	+2	-4	-4		+4	-2	+4	-2	0
Энты											
Дриады	-8	-6	-4	+8	+6		+2		+2		100
Спрайты	-8	-6	-4	+8	+6			+4			100

Зооморфы (завроиды в том числе)

Раса/Подраса:	Str	Con	End	Dex	Quick	EyeS	Int	Will	Train	Intuit	SP
Дракониды	<i>Смотри детальное описание расы</i>										
Гомозавры	<i>Нет</i>										
Гавторы	+2	+2		-2	-2						100
Муршаны	-2	-2	+2	+2	+2	+2					50
Русалки/ тритоны	<i>Нет</i>										
Имбитры	+2	+2		+4			-4	-2	-2		100
Орни	-2	-4		+2		+2					100
Кентавры	+2			-4				+2			100
Ворги	+4	+2	+2	+2	+2		-4		-4		60
Единороги	+4	+4		+2			-6		-4		100
Минотавры	+4	+2					-2		-2	-2	100
Сквочи				-2	-2	-4	+2	+2	+4		100
Сатиры		+2		+2			-2		-2		100

Инсектоиды (насекомые)											
Раса/Подраса:	Str	Con	End	Dex	Quick	EyeS	Int	Will	Train	Intuit	SP
Арахниды			+2	+2	+2	+2	-4	+4	-4		50
Стремные твари (вообще непонятно к какому виду принадлежат)											
Раса/Подраса:	Str	Con	End	Dex	Quick	EyeS	Int	Will	Train	Intuit	SP
Катраз	+13	+13	+13	+13	+13	+13	+13	+13	+13	+13	0
Анги	-4	-4	-4				+3	+3	+3	+3	50
Деволы	+4	+4	+2	-2	-2		-2		-2		50
Дуаны	Смотри детальное описание расы										
Териантропы	В зависимости от вида оборотничества										
Высшие вампиры	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	0
Носферату	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	0

Я долго думал, куда бы впихнуть Кобольдов. Решил, не изгаляться. Я порой не могу понять создателей D&D. Взять кучу мифологий, смешать и исказить... Но это ладно, ладно что без копирайта, но так надругаться!? Они ведь от балды вообще все загонали. Взяли название, а внешний вид, повадки и т.п. придумали сами. Цитирую: *Kobolds are a cowardly, sadistic race of short humanoids that vigorously contest the human and demy-human races for living space and food. They especially dislike gnomes and attack them on sight.* Это они с чего взяли??? Кобольды – это горные духи немецкой мифологии, родственники Стуканцов (эти уже у англичан). По поведению чем-то похожи на гремлинов – те всё механизмы всякие портят, а кобольды шахтеров пугают, лампы им задувают, завалы творят. Стуканцы, если вам интересно, просто стучат... Похожи Кобольды на Красных Шапок (это такой вид гоблинов), только металлических ботинок не носят, но такие же маленькие, крепкие и на лица не помесь осла с собакой, а именно что-то гоблиноидное.

Теперь по поводу фейри. Fairies, а не Fairy (нет такого слова!!!) или, как их еще называют, фейри. Такой расы нет!!! Это общее название, даваемое в Европе всем сказочным существам. Эльфы и гоблины – тоже фейри.

Помеси

Что касается полу-эльфов, полу-орков, полу-огров и других помесей кого-то с кем-то. Дело в том, что с таким же успехом есть людодварфы, дварфогномы и тому подобные твари. Странно, что допуская возможность смешения генофондов, например, эльфов и людей, обычно не задумываются о смешении генофондов остальных похожих рас. Удивительная штука генетика. Вот у нас есть метисы, мулаты. У нас даже мулы есть, кто не знает, их лошади делают, при непосредственном участии ослов. В этом плане мне очень нравится позиция Глена Кука в его Приключениях Гаррета: если есть полу-эльфы, то почему бы ни быть гролям – помеси гоблинов и тролей? Тут уж кто во что горазд, главное, чтобы "размеры" более-менее совпали. Так что, если кому-то очень хочется пойти помесью орка с человеком, просто возьмите орка, возьмите человека и перемещайте это в равных пропорциях. Аналогично с полу-эльфами (тут я кстати, конкретно не согласен с WotC). Помесь высшего эльфа с человеком будет иметь следующие особенности: +2 Dex (остался от эльфов), отсутствие штрафа на Con (подействовала человеческая кровь), отсутствия бонуса на SP (недобро сказалась эльфийская кровь), все остальное аннулировано человеческими генами. Но это только один вариант полу-эльфов. Вполне возможно, что другой полу-эльф (хотя бы брат вышеописанного индивидуума) будет иметь штраф -2 к Con, но бонус на SP.

И только одно серьезное ограничение. Помеси стерильны, как и многострадальные мулы. Именно поэтому люди-орки и люди-эльфы не развились в самостоятельную расу. Извините, уж...

Пол

Это тот, который не паркетный. Короче, все феминистки могут смело кинуть в меня камнем, а я попытаюсь увернуться. Женские особи любой расы имеют определенные минуса и бонусы на хар-ки. А именно: -1 Int; -1 Str; +1 Dex; +1 Intuit.

Таки объясню, почему оно так: штраф в Int не говорит о том, что "Все бабы дуры, а мужики сволочи!"(с). Большинство мужчин предпочитает поступать логично, т.е. всячески осмыслив ситуацию

(заметьте, я не сказал, что они ситуацию ПРАВИЛЬНО осмыслили, "шедеврами" мужской логики мировая история полнится), а женщины чаще полагаются на "чувственный" аспект (веление сердца, шестое чувство, интуиция, называйте как хотите, мне до буя). Именно по этому, балансировка характеристик ни в коем случае не ущемляет права женщин и не возвышает права мужчин. Надеюсь, объяснение получилось доступным даже привыкшим к серьезным логическим построениям женщинам и использующим во всем чувственный подход мужчинам.

Конкретная информация по расам

Анги

Модификация характеристик: -4 Str; -4 Con; -4 End; +3 Int; +3 Will; +3 Train; +3 Intuition; Dark Vision

Средний рост: 4-5', размер М, ростом с человеческого ребенка лет 13.

Средний вес: 100 фунтов.

Средняя продолжительность жизни: выясняется...

Move: 3', Fl 6' (Красивые белые крылья)

Выглядят как прекрасные златокудрые дети (сложно сказать какого пола, если основываться на внешнем виде). Именно их детская комплекция и является причиной штрафа на Str, Con, End.

Гермафродиты.

Анги не нуждаются в воздухе, однако потребность в пище и воде у них сохраняется.
+10 на Проверки характеристик при сопротивлении магии.

Эх, угораздило меня создать Деволов. Вот, теперь приходится создавать еще и Ангов. Это вид ангелов, наиболее близкий к простым смертным (эльфам, людям, арахнидам и иже с ними).

Арахниды

Прототипом этой разумной расы явились смертоносцы из книги "Мир Пауков" Колина Уилсона. Представьте себе каракурта огромных размеров...

Арахниды, как и народ Катраз (прибывший на Землю с Фазтона после его гибели) – не местные. Возможно, они пришли с Марса, а может быть и с Плутона. Обратите внимание, конструкция пауков вообще очень хорошо приспособлена для жизни в условиях низкой гравитации (а то и ее отсутствия). Большое количество гибких хватких конечностей; паутина, и так очень прочная, а при малой силе тяжести так и вообще неразрываемая – прикрепил и прыгай себе, не бойся что унесет в космос; веретенообразные аэродинамические тела и возможность поджимать лапы – все это идеально подходит для полетов в невесомости.

Все пауки Земли – потомки первых разумных арахнидов, так или иначе мутировавших, потерявших разум, приспособившихся к условиям этой планеты.

Арахниды до сих пор уверены, что они единственные разумные существа, практически без изменений дошедшие до наших дней. Драконы, в прочем, утверждают то же самое. Возможно, стоит опросить Высших?

Физиология

Высота "в холке": 3'-4'.

Вес: 40-100 фунтов.

Продолжительность жизни: до 250 лет.

Move: 6'.

У арахнидов от 8 до 12 глаз, часто расположенных по кругу, что дает им обзор в 360 градусов. Даже если их глаза расположены рядами на передней части головы – их периферический обзор значительно лучше человеческого.

У арахнидов отсутствует слух в нормальном понимании этого слова. Они воспринимают колебания воздуха щупиками, находящимися на головогруды. Соответственно, для общения с

окружающими, не-арахнидами (об общении арахнидов между собой см. ниже), арахниду приходится учиться воспринимать воздушные колебания как связную речь.

Восприятие запахов у арахнидов тоже не стандартное. Как и большинство насекомых, они воспринимают не сам запах, а концентрацию определенного вещества в воздухе. Так что арахниды могут безошибочно определить чем именно и откуда пахнет.

Дыхание арахниды осуществляют через дыхательные трубки, расположенные снизу, на стыке головы и брюшка.

Арахниды не способны применять оружие, носить на себе доспехи и другую одежду. Они могут нести поклажу, но не способны использовать приспособления, требующие наличия пальцев.

Врожденные способности арахнидов

Dark Vision

Бонус +5 на Save от яда.

Абсорбирование вреда: 5 dam – за счет хитинового покрова. Панцирь имеет 50 DP.

Удар лапами арахнида наносит dam 1D4 + Модх Str. При определенном умении, арахнид может атаковать сразу всеми 8 лапами – например, запрыгнув противнику на спину.

Укус арахнида наносит dam 1D6 + Модх Str. Арахниды ядовиты и могут по желанию (при результативном укусе) впрыскивать яд (PEnd vs. PEnd арахнида). Если спас не выкинут, жертва получает каждый раунд дополнительные 1D4 повреждений. Лечится яд либо магией, либо противоядием.

Дополнительные способности арахнидов

Оплачиваются SP.

(5) ESP, как заклинание равного уровня, at will с 5% шансом за уровень, но не более 95%. Помните, что ESP показывает только поверхностную эмоциональную картину.

Система общения

Арахниды являются врожденными телепатами (но не телекинетиками!), потому и общение у них построено на телепатии. Расстояние, на котором арахнид может транслировать свои мысли "в мозг" другого существа равняется 1 миля на lvl.

Психика арахнидов

Опять же, очень советую прочесть "Мир Пауков" – Уилсон очень логично и реалистично описывает менталитет и психику разумных пауков. Коротко психику арахнида можно описать так: практически полностью отсутствует воображение; психика крайне немобильна, иногда создается впечатление, что арахниды тупы как пробки, но (!) дедуктивное мышление у пауков невероятно высоко – они подмечают моменты, которые пропустит даже очень наблюдательный человек. В свою очередь, индуктивное мышление у арахнидов хромает на все восемь лап. Еще одна прикольная особенность арахнидов – среди них нет рассказчиков. Из-за телепатических способностей, арахниды обмениваются информацией передавая ее единым блоком – постепенный рассказ им недоступен. Именно поэтому арахниды обожают слушать рассказы существ иной расы. Размеренное изложение событий делает рассказываемую историю интересной.

Поскольку "слух" арахнидов основан на колебаниях, они воспринимают не столько "модуляцию", сколько силу звука и частоту ритма. Музыка арахнидов – набор сложных, лишенных мелодии ритмов. Музыка с невыраженным сбитым ритмом считается у арахнидов экстремальной.

Раз уж пошли речи о высоком... Различные направления искусства развиты у арахнидов куда больше, чем у эльфов и людей.

Великаны

Это – великаны "обычные", результат давнишнего магического увеличения людей. Они не так огромны, как гиганты, колоссы, горные великаны (дальние родственники обычных великанов), но, как и все их собратья отличаются внушительным ростом, большой силой и крепким телосложением. Однако, поскольку великаны существа не магические (хотя магия и послужила появлению), размеры играют с ними дурную шутку, делая великанов неуклюжими.

Выглядят великаны как и люди, только большие и все как один очень мускулистые. Их отличает миролюбивый нрав, что скорее всего продиктовано низкой рождаемостью. Однако, в большой семье не без урода: иногда среди великанов встречаются довольно-таки агрессивные типы. Например, известный на всем Грави'те Рафаэль Мясоруб, чьи две огромные двуглавые секиры скосили не одну армию.

В среднем великаны живут 80 лет, т.е. не больше людей, и за это время великанша может родить только одного ребенка.

Модификация характеристик: +8 Str, +4 Con, +4 End; -4 Dex; -4 Quick; -4 Int; -4 Train. Рост 12-15' (~4-5 метров), вес 600-1200 фунтов (300-600 кг.) move 60'.

Размеры и вес великанов, по идее должны ограничивать не только их подвижность, но и само физическое состояние. Если слон упадет – он, скорее всего, собственной массой сломает себе ноги или парочку ребер, а то и свернет шею (это смотря как падать). Но, у великанов очень плотные мышцы и очень прочные кости. Это дает им природный абсорб и большее количество хитов:

Абсорб: равен Модх End (так что, идя великаном крайне желательно поставить Endurance побольше).

Увеличение Нр: Модх Con дает великанам не равное число себе hp, а x2. Т.е., если у великана Модх Con +3 (Con 16) – ему пойдет не 3, а 6 hp в уровень.

Вампиры

Известно достаточно много разновидностей существ, пьющих кровь: мули, бруксы, альпы, катаканы, фледеры, экиммы... Но, настоящих вампиров можно выделить только три вида: Носферату, Высшие Вампиры и Слуги Высших Вампиров (которые полноценными вампирами так же не являются).

Уйдем от наивных предрассудков – вампирам, не страшны кресты (или любые другие святые символы), чеснок, святая вода. Солнечный свет действует на вампиров так же, как на нежить, просто серьезно понижая их характеристики (однако, настоящие, врожденные, вампиры не являются полноценной нежитью).

Вампира можно уничтожить либо магией, либо магическим оружием. К ядам, огню, холоду, электричеству и обычному оружию вампиры иммунны.

Так же, можно временно нейтрализовать вампира, воткнув ему в сердце (сосредоточение энергетических линий, поддерживающее жизнь и способности вампира) деревянный предмет. Это может быть как кол, так и обычная стрела, если она вошла в сердце деревянным черенком, а не только металлическим наконечником. Пока дерево будет оставаться в сердце вампира, его состояние будет немногим отличаться от смерти. Атака сердца вампира проводится с пенальти на to hit равном -15.

Высшие вампиры

Все характеристики +5, Dark Vision

Внешне в.в. практически неотличимы от существ человеческой расы. У них более бледная кожа, они не отражаются в зеркале и их глаза горят в темноте красным, но и только. Клыки Высшие Вампиры могут по желанию “выдвигать” и “убирать”.

Кровь живых существ временно усиливает высшего вампира, увеличивая каждую его характеристику на 1 пункт. Кровь живых разумных существ временно поднимает характеристики вампира на уровень этого живого существа (т.е., если вампир выпил кровь из существа 10 уровня – он получит +10 на каждую характеристику). Кровь других вампиров, помимо того что временно поднимает им все характеристики (как кровь обычных разумных живых существ), навсегда дает Высшему Вампиру +1 в ту характеристику, которая у его жертвы была самой высокой. Так же, кровь других вампиров приближает высших к носферату. Сколько именно нужно выпить вампиров что бы стать носферату – точно неизвестно и, скорее всего, индивидуально. Продолжительность действий улучшений равно 1 час на литр крови, поглощенной вампиром. Осторожно, так можно и лопнуть - основное ограничение, дабы вампиры толпы разумных существ не пили, поднимая себе характеристики до 100 и выше.

Не стоит забывать, что кровь опьяняет вампиров, делает их слишком смелыми, слишком наглыми, слишком беспечными.

От восхода до заката характеристики в.в. падают на 5 единиц. На прямом солнечном свете в.в. получают пенальти еще 5 единиц (итого, -10) на характеристики.

Как и остальных вампиров, высшего вампира можно убить только чистой магией (не Огненным Шаром, но Му-Мушкой), магическим оружием. Кол так же погружает вампира в кому.

Рукопашные атаки В.В. считаются магическими.

Высшие вампиры способны оборачиваться в тварь, нечто среднее между летучей мышью и человеком (очень похоже на лысого териантропа werebat), а так же в туман (которому можно нанести вред исключительно магией, но не деревянным колом). Из состояния туман нельзя вернуться в состояние вампир/летучая тварь, если места для следующего тела недостаточно. Т.е., нельзя туманом залететь в желудок врага и там вдруг вернуть себе гуманоидную форму, тем самым разорвав врага на части. Летучей мышью и волком высшие вампиры оборачиваться не умеют! Превращение в туман возможно со всем навешенным на в.в. шмотьем (но не сидящими в бэпке товарищами). Превращение в тварь проходит без шмоток, придется обнажаться.

Высшие вампиры не бывают с низкими характеристиками, поэтому накидываются по системе: 4D4 минус минимум единицы перекидываются.

Инициация другого существа

Вампирская инициация будет посложнее оборотничества. Во-первых, инициировать может только Высший вампир, а не "слуга". Если бы инициировать могли еще и "слуги", вампиры бы давно правили миром. Для инициации Высший вампир должен выпить из живого существа минимум половину его крови (жертва кидает ПЕнд против DC 25 иначе умирает и становится зомби), а потом напоить это существо своей кровью, как бы провести переливание. При этом, иницируемое существо кидает снова ПЕнд против DC 10 и, если спас КИНУТ, умирает и превращается в зомби. Если же спас НЕ КИНУТ, существо иницируется и становится слугой Высшего вампира.

Зомби, возникший в результате неудавшейся инициации, полностью послушен своему создателю. Описание слуг смотри в разделе "Виды существ: Нежить".

Носферату

Все характеристики +10, Dark Vision

Можно сказать, следующая стадия развития высшего вампира. Вообще-то, носферату рождаются, но высший вампир, посвятивший себя питью крови из других высших вампиров, рано или поздно имеет шанс стать носферату.

Выглядят носферату очень неприятно. Белые, с оттенком желтого, серого и синего тела, сморщенные узкие лица, худые непропорциональные фигуры. Их глаза не имеют радужки, зрачка и постоянно горят алым огнем. Как и все вампиры, они не отбрасывают тени и не отражаются в зеркалах.

В отличие от большинства видов вампиров, носферату вынуждены пить кровь живых (не обязательно разумных) существ, что бы оставаться в живых. Носферату может продержаться без крови количество суток, равное его Модх End (если Модх отрицательный – максимум одни сутки), а затем его характеристики начинают уменьшаться на 1 единицу за каждый последующий день, проведенный без крови. Как только н. напьется крови – характеристики восстановятся. Если Con н. падает до нуля, н. впадает в летаргию и вывести из нее его может только кровь, влитая ему в рот.

Кровь живых действует на носферату чуть слабее, чем на других вампиров. Кровь **разумных** живых существ временно поднимает характеристики н. на уровень этого живого существа (т.е., если н. выпил кровь из существа 10 уровня – он получит +10 на каждую характеристику). Кровь вампиров и других носферату, помимо того что временно поднимает им все характеристики (как кровь обычных разумных живых существ), навсегда дает н. +1 в ту характеристику, которая у его жертвы была самой высокой.

Н. не требуется спать, есть (только кровь может его насытить), дышать, они не устают.

Носферату можно убить исключительно магией (все, никаких колов). Н. не боятся солнечного света, их характеристики не падают с наступлением дня.

Носферату не умеют делать слуг. Зато, каждый кого выпьет носферату превращается в зомби (гуля – на слэнге носферату, хотя настоящие гули – это совершенно другое). Гуль во всем послушен носферату и хотя его характеристики не такие хорошие, как у слуг, вероятность создания слуги для Высшего вампира очень мала, а гулей носферату делают со 100% вероятностью. Обычно носферату ходят, окруженные толпой свежеподнятой (гули гниют, как и все зомби) нежити.

Носферату обладают способностями высших вампиров превращаться в крылатую тварь и туман. Превращение в туман возможно со всем навешенным на н. шмотьем (но не сидящими в бэпке товарищами). Превращение в тварь проходит без шмоток, придется обнажаться.

Рукопашные атаки н. считаются магическими.

Носферату не бывают с низкими характеристиками, поэтому накидываются по системе: 4D4 минус минимум единицы перекидываются.

Какое счастье, что носферату на Логосе от силы несколько десятков, да и у тех есть занятия посерьезнее, чем завоевание мира.

Ворги

+4 Str; +2 Con; +2 End; +2 Dex; +2 Quick; -4 Int; -4 Train

Low Light Vision

Move: 5'

Здоровенные волки.

Как и остальные волки, ворги подсознательно следуют своеобразному звериному "кодексу":

1. Ворги не приручаются, если конечно, это слово можно использовать по отношению к разумному существу. Ворги уважают исключительно орков, а слушаются только орка, с которым находятся в симбиозе. Если ты не орк - подружиться с воргом практически невозможно. Гордые они.
2. Ворги принципиально не едят падаль. Чистоплотные твари.
3. Ворги всегда сражаются до конца. Их отвaga не позволяет допустить и мысли об отступлении.
4. Ворги хранят верность своей семье и своим друзьям. Верность до смерти.

Естественно, ворги не используют оружия, хотя орк-симбиот (см. описание Орков) вполне может оснастить их металлическими ботами с шипами или же обвешать броней. Врожденное оружие воров – зубы и когти наносят повреждения 1D6+Модх Str(пасть) и 1D4+Модх Str (лапы) соответственно. Ворги так же могут совершенствоваться в боевом искусстве: “бой пастью” стоит для них 4 Sp, “бой лапами” 2 Sp.

Гавторы

Собаки, ставшие достаточно разумными, что бы научиться ходить на задних лапах.

Средняя продолжительность жизни: 120 лет.

Рост: 6'

Вес: 200 фунтов.

Изменение характеристик: +2 Str; +2 Con; -2 End; -2 Quick

Особенности:

Обоняние +5. Бонус +5 к броску на попытку что-то унюхать.

Слух +2: +2 на попытку что-то услышать.

Гномы

Гномы в "реальной" мифологии – это элементали земли, как саламандры – элементали огня, ундины – земли, а сильфы – воздуха. Первое упоминание о них встречается у Парацельса. Есть версия, что гномов вообще не было ни в одной мифологии, и они были искусственно созданы при популяризации магических учений. Размер гномов не более нескольких дюймов, живут они в пещерах и норах, добывают драгоценные камни. В фэнтэзи над гномами извратились, почти дотянули их до дварфов. Гномы Перумова – это дварфы, гномы Толкиена (в русском переводе) – это дварфы. Но о дварфах – ниже.

Теперь о гномах моего мира. Гномы – прирожденные торговцы и путешественники, легкие на подъем и всегда готовые отправиться в путь. Их страсть к драгоценным камням, их умение разбираться, понимать самородные камни, сама по себе располагает к торгашеству и барышничеству. Как следствие, большинство гномов невероятно жадны, скупы и способны на мухлеж и нечестные сделки.

Одно из любимейших направлений деятельности гномов – финансирование войн. Однако, сами гномы не приемлют кровопролития. Они могут убить чужими руками, но никогда не пойдут на самоличное убийство.

Гномы ниже дварфов, но выше халфлингов, в среднем 3-3,5 футов ростом. Сложены гномы более пропорционально чем дварфы – есть версия, что гномы являются результатом межвидовых связей между дварфами и халфлингами. У гномов невероятно длинные носы и отсутствует растительность на щеках и подбородке. Гномы нередко склонны к излишней полноте.

На Логосе существует три разновидности гномов – **горные**, **холмовые** и склонные к магии иллюзий **лесные**, которых еще называют леприконами.

P.S. Кстати, если уж говорить о элементалах... На Логосе потомками элементалов Земли являются не гномы, а пичи.

Гоблины

Как человек с большим фэнтэзийным багажом за спиной, я гоблинов малость недолюбиваю – сложился таки стереотип, от которого практически невозможно избавиться. Но, раз уж у меня есть эта раса, нужно сделать так, что бы она была не хуже других. Несколько пунктов в защиту гоблинов:

1. Гоблины получают -2 Str, -2 Con; +2 Dex; +2 Quick; +2 Will, Low Light Vision.
2. Как и халфлинги, гномы живут в среднем 45 лет. И как и у халфлингов, их недолговечность компенсируется высокой рождаемостью.
3. С точки зрения гоблина люди не менее уродливы, чем гоблин с точки зрения людей.
4. Одна из выдающихся черт гоблинов моего мира – умение идти во всем до конца. Куда там дварфам (у дварфов есть *Зов* и ради него они готовы пожертвовать чем угодно)! Гоблинов отличает упорство. Если гоблин за что-то взялся – он всегда доведет дело до конца а, если погибнет, не выполнив задуманного – постарается вернуться с того света. Именно поэтому все гоблины получают без затраты Sp фит "Берсерк". Большинство схваток гоблины проводят именно в состоянии безумной ярости.

Гоблины ростом 4-5 футов, внешность имеют сами знаете какую. Гмм... Напоминаю: тощие, сгорбленные, непропорциональные, зеленые (т.е., кожа зеленая, различных оттенков), зубастые, лысые, с точки зрения людей – уродливые. Люди с их точки зрения тоже не особенно симпатичны.

Гомозавры

Гомозавры, соответственно, относятся к рептилиям, живут в основном в болотистой местности.

Взрослые особи имеют рост 6-7' и весят в среднем 200-250 фунтов. Темно-зеленая или коричневая, с различными вариациями, расцветка кожи, дает им возможность неплохо маскироваться в подходящей местности. У них есть хвост, длиной в среднем 3-4 фута, но он не цепкий, как у обезьяны, а просто волочится по земле. Однако, некоторые гомозавры научились неплохо использовать его в бою, резко разворачиваясь всем корпусом, из-за чего хвост по инерции взматывается и может ударить противника. Мужские и женские особи этой расы мало чем отличаются друг от друга, помочь может только близкий осмотр;)). Из одежды гомозавры предпочитают украшения. Так же, у них есть собственный полностью оригинальный звуковой язык и достаточно развитая письменность.

Живут гомозавры обычно под водой, в заполненных воздухом пещерах. Их племена имеют численность 150-200 особей. Некоторые гомозавры основывают свои поселения рядом с болотом, но это редкость.

Лизардмены очень не любят доспехи и предпочитают ходить обнаженными (не считая украшений), но их природный абсорб равен 2 hp/dam (DP 20). Доспехи и одежду гомозавры просто не наденут – они будут натирать их кожу.

Они довольно наивны и порой напоминают детей. Деньги не имеют для них высокой ценности, а вот различные красивые побрякушки очень притягиваю. Цивилизованный гомозавр – редкость, но даже если вы такого и встретите, то будите потрясены его детской непосредственностью. Допустим, гомозавр не понимает, почему он должен платить за еду – ведь ее так много вокруг. Он может к этому привыкнуть, но никогда не поймет. Осознать то, что кто-то может не любить воду ему тоже очень тяжело. Лизардмены обидчивы и часто конфликтуют с законом – вокруг так много интересных вещей, а им их не дают. Вообще, из гомозавров получаются очень неплохие воины/воры.

Горгульи

Что будет, если приделать орку крылья? Будет горгулья! Горгульи – действительно больше всего смахивают на чернокожих крылатых орков. Это нелюдимые (с тем же успехом можно сказать недварфиные или недраконидские), вечно чем-то недовольные существа. Сила и рост (в среднем 6 футов) делает горгулий опасными противниками и именно их предпочитают набирать в летучие штурмовые отряды Империй.

Горгульи, как и каменные тролли, способны превращаться в статуи. Превращение происходит со скоростью 30 сегментов. Превращенная в камень горгулья абсорбирует любой (!) вред (от обычного оружия, от электричества, огня, холода, магии, кислоты и т.п.). Величина абсорбции равна 5 + бонус с End, т.е. горгулья с End 20 (бонус +5) будет абсорбировать 10 hp/dam. DR у превращенного в камень горгульи нет. Превращение в камень происходит вместе с одеждой и шмотками.

Помимо этого, горгульи каждый уровень получают бонусные хиты: +3 hp/lvl
Move: 3', Fl 5'

Гремлины

Гремлины – невысокие (в среднем 2 фута ростом) существа, по внешнему виду напоминающие маленьких хилых демонов. У них темно серая или же черная кожа и очень скудный волосистой покров, затрагивающий исключительно голову. Гремлины нескладны и слабы, но очень ловки и проворны, а так же в достаточной мере интеллектуальны. Вопреки распространенной информации, только у очень немногих гремлинов наличествуют крылья (ГээМ может сам решить, наделяет он персонаж крыльями или нет).

Гремлены предпочитают жить небольшими колониями, чаще всего поклоняющимися тому или иному Покровителю и колонии эти чаще всего располагаются под землей или же в горных пещерах. Среди гремлинов чаще, чем среди представителей других рас встречаются психические расстройства, но это чаще всего вполне себе безобидные сдвиги по фазе (некоторые приключенцы до сих пор с "умилением" вспоминают Сущего с Небес, живущего близ останков Вольной Таверны что на материке Грави'т). Сумасшедший гремлин изгоняется (а иногда уходит добровольно) из колонии и оседает где-нибудь поближе к цивилизации, что бы иметь побольше целей для своих каверз.

Есть старая легенда, по которой все гремлины дали клятву какому-то древнему объединению магов. Клятву о том, что они будут контролировать техногенное развитие Логоса. Было это или нет, но все гремлины ненавидят технологии более серьезные, чем колесо. Естественно, их прямая конфронтация с окружающим миром закончилась бы для маленького народа плачевно, но гремлины не упускают возможности насолить кузнецам, мельникам, мореходам и другим поклонникам высоких (по меркам Логоса) технологий.

Move: 1' (если есть крылья, то Fl 5', очень хорошая маневренность)

Дракониды

Описания расы драконидов я понатащил отовсюду, а потом все это смешал, кое-что переделал и соединил в один блок. Частично я эти описания переводить не стал. Так же, по некоторым подрастам драконидов я нашел много информации, а некоторые описаны лишь поверхностно. Будет время – дополню. Выражаю огромную благодарность всем тем неизвестным мне людям, трудами которых я воспользовался.

Думаю, начать нужно с того, кто именно такие "дракониды". По одной из версий дракониды – это полу драконы, результат "общения" гуманоидов и драконов, в гуманоидов превратившихся. В таком случае, должны быть драколуды, дракоэльфы, дракогномы и т.д. и т.п. Что интересно, я действительно обнаружил подобный полуофициальный комплит в Интернете. Это повергло меня в некоторый шок, так как я нигде не слышал, что бы обезьяны беременели от общения, например, с гигантскими варанами с острова Комодо. Магия магией, и я могу нормально принять магическое совмещение двух представителей разных видов, но надо же и меру знать. Полу-эльфы, это еще куда не шло, но помесь ящерицы и человека?! Получается, если играя магом эльфом я трансформирую себя в кита, а потом сострою глазки симпатичной китовой самке, от нашего союза родится китоэльф!? Крайне сомнительная перспектива... Поэтому, мои дракониды это не полу-драконы, а именно дракониды, побочная ветвь развития драконов как таковых. Следовательно, так как драконов у нас создана хренова туча, драконидов так же должно быть множество подвидов, разбитых на четыре основные группы: цветные, драгоценные, металлические и, так сказать, остальные (глубинные, теневые, облачные и т.д.).

По своему внешнему виду дракониды напоминают промежуточную стадию ящеров-оборотней, ну или гомозавров (если вы знаете, как они выглядят). Дракониды прямоходящие, их рост колеблется от 5 до 8 футов, вес от 200 до 600 фунтов. У них драконья голова, тело покрытое чешуей, на руках и ногах когти, обязательно имеется хвост. Наличие спинного гребня и рогов на голове обуславливается в первую очередь видом. Крылья вырастают не у всех драконидов (см. ниже).

Продолжительность жизни драконидов – в среднем 300 лет.

От союза двух драконидов разных видов всегда рождаются стерильные помеси.

Draconids ability score adj.

Chromatic	Str	Con	End	Dex	Quick	EyeS	Int	Train	Will	Intuit	SP*
Black	+2	+2	+2	--	--	--	--	--	--	--	0
Blue	+2	--	--	--	--	--	--	--	--	--	30
Green	+2	--	--	+2	+2	--	--	--	-2	-2	30
Red	+4	+2	+2	--	--	--	--	--	-2	-2	10
White	-2	--	--	+4	+2	--	-2	-2	--	--	50
Gem	Str	Con	End	Dex	Quick	EyeS	Int	Train	Will	Intuit	SP*
Amethyst	--	+2	+2	--	--	--	+2	+2	+2	+2	0
Crystal	-2	--	--	+4	--	--	--	--	+2	--	10
Emerald	--	--	--	--	--	--	--	--	+4	--	10
Sapphire	+2	--	--	--	--	-2	--	--	+2	--	30
Topaz	--	+2	--	--	--	--	--	--	+2	--	10
Metallic	Str	Con	End	Dex	Quick	EyeS	Int	Train	Will	Intuit	SP*
Brass	--	--	--	+2	+2	--	+2	+2	-2	-2	10
Bronze	+2	--	--	+2	--	--	+2	--	--	--	0
Copper	--	--	--	--	-2	--	--	--	+2	--	50
Gold	+4	--	--	--	--	--	--	--	-4	--	50
Silver	+2	+2	--	--	--	--	-2	-2	--	--	50
Misc	Str	Con	End	Dex	Quick	EyeS	Int	Train	Will	Intuit	SP*
Brown	+2	+2	--	--	--	--	--	--	--	--	10
Cloud	--	--	--	+2	--	-2	--	--	+2	-2	50
Chiang Lung	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	50
Deep	+2	--	--	+2	--	--	--	--	-4	--	50
Iron	+4	+4	+4	--	--	--	-4	-4	-4	--	50
Mercury	-2	-2	-4	+4	+4	--	--	--	--	--	50
Mist	--	-2	-2	--	--	--	--	--	+4	--	50
Shadow	--	-2	-2	+2	--	--	--	+2	--	--	50
Shen Lung	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	50
Steel	+2	--	--	-4	-2	-4	+4	+4	--	--	50
Yellow	--	--	--	-2	-2	--	--	--	+2	+2	50
Shokan	+4	+2	+2	-2	-2	--	--	--	--	--	10

Описание видов/подвидов драконидов

Цветные дракониды

Черные дракониды

Внешность: Сухощавое телосложение. Блестящая черная кожа, черные, красные или желтые глаза. Черные, красные или белые волосы. Иногда их по ошибке принимают за темных эльфов.

Дыхание: Acid; дальность 2' на уровень; 1D4 dam за каждые 4 уровня

Голубые дракониды

Внешность: бледная или темно голубая кожа. Голубые волосы, голубые когти и голубые или зеленые глаза.

Дыхание: Lightning; дальность 3' на уровень; 1D4 Dam за каждые 2 уровня

Зеленые дракониды

Внешность: высокие, стройные. Слегка желтоватая или полностью зеленая кожа. Зеленый гребень, идущий ото лба, через всю голову и до основания шеи. Зеленые или русые волосы. Зеленые или светлые глаза.

Дыхание: Chlorine Gas; 1 кубический фут на уровень; 1D4 Dam на каждые 3 уровня

Красные дракониды

Внешность: темно красная кожа, огненно рыжие волосы, розовые когти. Обычно очень крупные и мускулистые.

Дыхание: Fire; дальность 1' на уровень; 1D6 Dam на каждые 2 уровня

Белые дракониды

Внешность: Бледная, даже белая кожа. Молочного цвета волосы. Обычно очень низенькие, худые и хрупкие.

Дыхание: Cold; дальность 1' на уровень; 1D4 Dam на каждые 3 уровня

Драгоценные дракониды

Аметистовые дракониды

Внешность: фиолетовая кожа с бледными прожилками. Полупрозрачные фиолетовые когти. Часто очень много роговых наростов.

Дыхание: Violet Lozenges дальность 2' на уровень, 1' на уровень area of effect, Dam 1D6 за каждые 3 уровня PDex or knocked down

Кристаллические дракониды

Внешность: тонкие и слабые, напоминают эльфов. Похожие на кристаллы когти, кожа обычного, человеческого тела. Волосы бледно голубые или светлые.

Дыхание: Cone of Shards дальность 2' на уровень, 1D4 Dam за каждые 3 уровня; PDex or blinded for 1D4 rounds

Изумрудные (Emerald) дракониды

Внешность: зеленая кожа, волосы и когти.

Дыхание: Sonic дальность 1' на уровень, 1D4 Dam на каждые 3 уровня, PEnd or stunned 1 round

Сапфировые дракониды

Внешность: слегка голубоватая кожа. Невероятно красивы, с точки зрения большинства гуманоидов.

Дыхание: Sonic дальность 1' на уровень, 1D4 Dam на каждые 3 уровня, PWill or run away in fear for 1 round

Топазовые дракониды

Внешность: желтовато-оранжевая кожа. Оранжевые глаза.

Дыхание: Dehydration дальность 1' на уровень, 1D4 Dam на каждые 3 уровня, PEnd or lose 2 points of strength for 1 hour

Металлические дракониды

Латунные (Brass) дракониды

Внешность: всегда темноволосые. Кожа зеленовато-желтая.

Дыхание: 1) Heat дальность 1' на уровень, 1D4 Dam на каждые 3 уровня; 2) Sleep Gas дальность 1' на уровень, PEnd or KO'ed for 1D4 rounds

Бронзовые дракониды

Внешность: волосы темно каштановые, с металлическим отблеском, темно-бронзовая кожа, бронзовые глаза.

Дыхание: 1) Lightning дальность 2' на уровень, 1D4 Dam на каждые 3 уровня; 2) Repulsion дальность 1' на уровень, PWill or flee for 1D4 rounds

Медные (copper) дракониды

Внешность: медного цвета.

Дыхание: 1) Slow Gas дальность 1' на уровень, PEnd or slowed for 1D4 rounds; 2) Acid дальность 1' на уровень, 1D4 Dam за каждые 2 уровня

Золотые дракониды

Внешность: темно золотые волосы, золотистые глаза, бледно-золотая кожа.

Дыхание: 1) Fire дальность 1' на уровень; 1D6 Dam на каждые 2 уровня; 2) Chlorine дальность 1' на уровень; 1D6 Dam на каждые 2 уровня

Серебряные дракониды

Внешность: серебристо-белые волосы, серебристые глаза, очень бледная, серебристо-белая кожа.

Дыхание: 1) Cold дальность 1' на уровень; 1D4 Dam на каждые 2 уровня; 2) Paralyzing Gas дальность 1' на уровень, ПWill or paralyzed 1 round

Остальные дракониды

Коричневые (Brown) дракониды

Внешность: кожа с переходом от коричневой к черной.

Дыхание: Acid дальность 1' на уровень; 1D4 Dam на каждые 3 уровня

Облачные (Cloud) дракониды

Внешность: разноцветная кожа и волосы. Этакие клоуны.

Дыхание: Icy Air дальность 5' на уровень; 1D4 Dam на каждые 4 уровня

Chiang Lung дракониды

Внешность: внешне обычное человеческое тело, но очень красивое, со светло-золотой или бледно-желтой кожей, черными волосами и голубыми или зелеными глазами.

Дыхание: none.

Глубинные (Deep) дракониды

Внешность: очень похожи на дровов.

Дыхание: Flesh Corrosive Gas, дальность 1' на уровень; 1D4 Dam на каждые 3 уровня

Железные (Iron) дракониды

Внешность: черные волосы, темно-серые глаза, сероватая или пепельно-темная кожа.

Дыхание: Sparks дальность 1' на уровень; 1D6 Dam на каждые 3 уровня

Ртутные (Mercury) дракониды

Внешность:

Дыхание: Light дальность 1' на уровень; 1D6 Dam на каждые 3 уровня

Туманные (Mist) дракониды

Внешность:

Дыхание: Steam дальность 1' на уровень; 1D4 Dam на каждые 4 уровня

Теневые (Shadow) дракониды

Внешность:

Дыхание: Darkness дальность 1' на уровень; 1D4 Dam на каждые 5 уровней, ПWill or loose 1D4 pts strength

Shen Lung дракониды

Внешность: внешне обычное человеческое тело, но очень красивое, со светло-золотой или бледно-желтой кожей, черными волосами и голубыми или зелеными глазами.

Дыхание: none.

Стальные (Steel) дракониды

Внешность: темно-седые волосы, светло-серая кожа, один глаз серебряный, другой темно-серый.

Дыхание: Toxic Gas дальность 1 кубический фут на уровень, ПEnd

Желтые (Yellow) дракониды

Внешность:

Дыхание: Heated Sand дальность 1' на уровень; 1D4 Dam на каждые 3 уровня

Способности драконидов

С уровнем драконидам приходят врожденные способности.

1 lvl

За счет когтей на руках дракониды наносят 1D3 +бонус от Str dam. Удар проходит со SF 1. Соответственно, в схватке без оружия драконид может ударить дважды – левой и правой руками.

За счет когтей на ногах дракониды наносят 1D4 +бонус от Str dam, SF 2.

Укус. Наносит вред 1D6 +бонус со Str. Укус проводится со SF 3, при этом драконид должен максимально приблизиться к противнику.

Чешуя дает драконидам абсорб 3 hp dam и 30 DP.

3 lvl

Оружие дыхания, какое именно – зависит от подвида драконида. Драконид может использовать свое оружие дыхания кол-во раз в сутки, равное его уровню. Если есть два варианта оружия дыхания (как у Металлических драконилов) – каждое из них можно использовать кол-во раз в сутки равное уровню.

5 lvl

Крылья. Move Fl 6', максимальная грузоподъемность равна дозволенной в рамках силы персонажа (вес собственного тела не учитывается). Не все виды драконов крылаты, то же самое относится и к драконидам.

Дварфы

Многие считают, что дварфы и гномы одно и то же и все спорят о правильности перевода. Но, описывая гномов я объяснил в чем основная разница. В словаре слову дварф дан однозначный перевод – карлик, так что англичане и американцы своих “натуральных карликов” так и называют – дварф или short man, а на слово “гном” карлик просто обидится. Именно такое же разделение присутствует в фэнтези и в D&D.

Дварфы крепкие, очень широкоплечие существа, ростом 4-4,5 фута. Лицо круглое, нос картошкой, очень рано начинают расти волосы на лице, в частности борода. Так же, для придания этой расе некоторого колорита, я стянул некоторые особенности дварфов из Dark Sun. И так, у всех "моих" дварфов абсолютно лысые головы (т.е., борода и усы растут, а вот волосы на "самой голове" – нет), как у мужских, так и у женских особей. У дварфов мужчин на голове вырастает костяной гребень – советую учитывать это, подбирая своему персонажу подходящий шлем в оружейной лавке. Так же, у моих дварфов есть Зов (он же Фокус, по WotC). Мне лень объяснять, что это такое – читайте Dark Sun. Буквально: есть какая-то глобальная цель, которая зовет дварфа, к которой он идет несмотря ни на что.

Из дварфов я готов признать только горных, холмовых и глубинных. Никаких травяных(Sundered).

А Сапковский дварфов называет краснолюдами.

Все дварфы получают бонус +2 на PEnd от яда и +2 на PWill от заклинаний и магических эффектов.

Холмовые

Дварфы, замороченные на камне. Название "холмовые дварфы" условно. Возникло потому, что ранее холмовые жили в местах, где к поверхности наиболее близко подходят залежи базальта, гранита, мрамора, малахита. Холмовые дварфы никогда не углублялись далеко в горную породу. Короче, это камнетесы.

Горные

Дварфы, издавна работающие с металлами. Ранее проживавшие, естественно, на месторождении различных металлов. Прирожденные кузнецы.

Глубинные

Дварфы, замороченные на драгоценных и редких металлах: золоте, серебре, платине. Обладают Dark Vision. На солнечном свету получают пенальти –2 на все характеристики.

Излюбленное оружие дварфов – топоры и секиры. Работа ими слегка напоминает махание киркой. Второе излюбленное оружие – недлинные тяжелые клинки с граненым лезвием. Это для нанесения колющих ударов в тесных переходах/шахтах, где нет места для полноценного замаха. При этом, большую роль играет высокая пробивная способность оружия, возможность пронзать тяжелые доспехи. Пример подобного клинка – корчер, дага.

Деволы

Деволы – один из кланов аггелов (у демонов кланы ориентированны по подрасовому признаку), принявший в последней “Войне на Небесах” нейтральную позицию. Это повлекло за собой серьезные разногласия клана с тамошними правящими кругами и примерно в 1200 году от НпВ деволы бежали из

Ада в Асия, спасаясь от очередной гражданской войны. Живут деволы очень долго (точно неизвестно, сколько, так как еще не один девол не умер своей смертью), но в мире их очень мало. Их самки очень редко рожают более одного ребенка за одну жизнь и мало кто видел более одного девола за раз.

Выглядят деволы как стандартные демоны: черная гладкая кожа, горящие алым глаза, перепончатые крылья, рога, хвост со стрелкой на конце, когти, копыта и клыки.

Рост: 6-8 футов.

Move/шаг: наземное передвижение 4 фута, полет 6 футов.

Модификация характеристик: Str +4; End +2; Con +4; Dex -2; Quick -2; -2 Int; Train -2

Dark Vision

Деволы невероятно азартны (рассчитывается как соответствующий расовый недостаток, но Sp не приносит), в игре они способны проиграть даже самих себя.

Деволы не нуждаются в воздухе, однако потребность в пище и воде у них сохраняется.

К огню, холоду, ядам и электричеству у деволов 100% талерантность. Поскольку это адские создания, оружие освященное пристаами Единого и их боевые молитвы наносят деволам удвоенные повреждения. Но, это не говорит о том, что все деволы сатанисты. Большинство из них продолжают поклоняться Сатане, но среди них встречаются особи нейтральных предпочтений, а иногда и последователи Единого.

На все проверки защиты от магии деволы получают бонус +5.

Деволы врожденно обладают большим запасом жизненных сил, чем многие другие расы, каждый уровень им приходят дополнительные 3 hr.

Деволы считаются магическими существами, поэтому их атаки природным оружием (клыки, копыта, когти, рога) расцениваются как магические и, помимо этого, идут с +1 dam.

Деволы способны выдыхать “Адское пламя”. Оно так же расценивается как магическая атака. Девол может выдохнуть за сутки пламя, общим dam на lvl + Модх Con D6. Т.е., девол 5 уровня с Con 16 (Модх +3) может выдохнуть в сутки max 8D6 вреда. Дальность атаки = 3 фута на lvl, но девол может ее увеличивать: -1 dam кубик дает +10 футов дальности. Все пламя за один раз выдыхать не обязательно, у игрока есть возможность регулировать порции. Если у вас 10D6 вреда, можно сначала атаковать на 1D6, потом еще на 3D6, а потом на 3D6, но уже с дальностью +30 футов (3 dam-куба ушло на увеличение дальности атаки). Атака “Адским пламенем” занимает целиком раунд. Жертва прокидывает PDex vs PDex девола. Если спас прокинут – dam половинится. На “Адское пламя” распространяется защита от огня.

Дриады

-8 Str; -6 Con; -4 End +8 Dex; +6 Quick; +2 Int; +2 Train

Move Fl 6', очень высокая маневренность.

Потомки растительных элементарей и спрайтов, дриады и выглядят как спрайты: маленькое, высотой с указательный палец, существо со стрекозиными крылышками за спиной.

Дриады бывают только женского пола, так что стандартные бонуса/пенальти за половую принадлежность на них не распространяются.

Живут дриады в основном колониями в густых лесах. Ну а что бы не вымереть, дриады вынуждены периодически ходить на поклон к Спрайтам (см. ниже). Сразу же после "осеменения" (по иному тут не выразишься) дриада возвращается в свой клан. Если рождается мальчик – его немедленно убивают, девочек же растят в духе колонии.

Основная способность дриад (это если не говорить о том, что у них крайне развита магия): каждая дриада имеет связь с некоторым растением (чаще цветком, деревом или кустом). Если погибает растение – погибает и дриада. Если погибает дриада – погибает растение.

Продолжительность жизни дриад зависит от их растения. А это может быть как дуб, так и одуванчик... Забеременеть каждая особь за всю свою жизнь может всего 3-4 раза.

Все дриады умеют общаться с лесными животными и растениями.

Обратите внимание, это все таки магические существа и прихлопнуть их много тяжелее, чем муху или даже ворону.

Дуаны

Симбиоз – взаимовыгодное существование разных форм жизни.

История происхождения этой расы неизвестна. Был ли это каприз искаженной магией природы, шутка зарвавшегося Покровителя или же эксперимент самонадеянного трансмутатора – правда о том погребена в веках. Факт в том, что дуаны есть. Дуаны, по сути, состоят из двух частей, двух существ-симбиотов Иссов и Дживсов и, возможно, Дживсы некогда являлись рабами Иссов, о чем можно судить по старому названию дуанов – Иссы. Но, с ростом интеллекта, Дживсы сравнялись в правах с Иссами и раса получила новое название.

Дживсы

Мощные прямоходящие двурукие и двуногие существа, ростом в среднем 5' с каплеобразным телом без деления на голову, грудь и брюхо. На их ногах и руках по четыре сильных пальца, считая противопоставленные большие. На теле Дживсов расположены глаза, уши-прорези, щелевые ноздри и рот. Зачем Дживсов снабдили ртом неясно, поскольку пищеварительная система у них отсутствует (у них во рту даже зубов нет)! Но, за счет рта у них есть возможность говорить.

Питательные вещества Дживсы получают от Иссов.

Str +2; Con +4; End +2; Int -4; Train -4;

Шаг: 3'

Расовые Sp: 100

Иссы

Иссы – рахитичные существа, длиной около 3', без ног и с червеобразным торсом, двумя тоненькими ручками и маленькой головой (уши, нос, рот, два глаза – все на месте) и пятипальными ладошками. Иссы вросли в спины Дживсов и используют их в качестве переносчиков и защитников. При угрозе Исс прячется в углубление на спине Дживса, так что достать его можно только зайдя на Дживса сверху и сзади. В благодарность за защиту Иссы кормят Дуанов через специальные протоки, по которым и передают им уже переработанные итоги анаболизма. Процесс односторонен, так что если отравить Иссу – тот отравит Дживса, но не наоборот.

Str -6; Con -4; End -2; Dex +2; Int +2; Train +4; Will +4;

Расовые Sp: 100

Дживсы и Иссы не являются по-настоящему единым существом и, например, если наложить *Hold* на Дживса – Исс продолжит действовать.

Оба дуана безволосы, кожу имеют бледную, с сероватым оттенком. Встречается эта раса редко, и никто ни разу не видел двух дуанов (т.е. двух Дживсов и двух Иссов) одновременно. Так же, никто, даже сами дуаны, не знают, каким образом эти существа размножаются. Возможно, когда дуан умирает – где-то сразу же появляется другой.

Живут дуаны в среднем по 150 лет, при этом первым всегда умирает Дживс, а затем уже Исс – по какой-то непонятной психологической причине, возможно из-за неспособности раздельного существования. Так что, если убили одного – второй тоже вскоре умрет “от тоски”.

Единороги

Внимание! Так как единороги являются доступной игрокам расой, аналогичное существо из монстрятника прекращает свое существование в моем мире.

Забудьте все, что вы слышали о единорогах – это не более чем сказки и досужие вымыслы, вера в прекрасное. На самом деле, единороги – одни из самых отвратительных существ, когда-либо населявших этот мир.

До шести футов в холке, до десяти футов длиной (размер L) и до 1400 фунтов весом. Ноги, тело и голова лошадиные, но зубы представляют из себя не жевательные резцы, а клыки, приспособленные для разрывания жертвы. Вместо передних "копытных" ног львиные лапы с огромными когтями. Венчающий лоб рог, достигает в длине трех футов. Хвост очень пышный, напоминает лошадиный.

Единороги – одна из немногих рас, так и не научившаяся мирно существовать с другими народами. Стаи этих тварей носятся по наиболее пустынным местам мира и уничтожают все на своем пути. Объясняют единороги это просто – они слишком независимы и величественны, что бы делить планету с кем-то еще. Можете считать это верой. Короче, единороги – дикари, расисты и скоты. Очень редко можно встретить единорога, нормально общающегося с представителями других рас (но такое все-таки случается, иначе бы я об этом не писал).

Единороги живут небольшими стаями: самец – вождь стаи и самки – его добытчицы, слуги, рабыни, и наложницы. Обычно стая ограничивается 6-12 особями – с большим количеством самцу не всегда удается совладать. Иногда самец терпит в стае молодых самцов, но, как только те подрастут, либо изгоняет их из стаи, либо просто убивает – боится конкуренции.

Единороги склонны приручать неразумных живых существ, делая из них загонщиков или следопытов.

Запускаясь единорогом, готовьтесь к предвзятому отношению окружающих. Какие бы добрые намерения у вас не были – слава единорогов слишком громка и своеобразна.

Особенности

+4 Con; +4 Str; +2 Dex; -6 Int; -4 Train

Атака рогом: 50 сегментов, Dam 1D8+бонус со Str, считается магическим и работает как +5 оружие (бонуса на to hit и to dam нет).

Атака передними лапами: 60 сегментов (обоими), Dam 1D6 + бонус со Str.

Атаки копытами (задние ноги): 60 сегментов (обоими), Dam 1D4 + бонус со Str.

Атака клыками: 50 сегментов, Dam 1D6 + бонус со Str.

Move: 6'

Продолжительность жизни: неизвестно. Есть сведения об отдельных экземплярах, которым насчитывается уже не один десяток веков. Но, в основном единороги гибнут не прожив и 500 лет, от клыков собственных сородичей.

Рождаемость: самка единорога приносит по одному жеребенку примерно каждые 10 лет.

Имбитры

+4 Dex; +2 Str; +2 Con; -4 Int; -2 Train; -2 Will

Люди-рыбы. Магические мутанты, итог генетического эксперимента экспокровителя Воды Севе'рина Текучего.

Гуманоиды, длинные пальцы на руках и ногах, между пальцами перепонки. По спине, голове, задним сторонам рук и ног идет гребень-плавник. Хвоста нет. Голова и лицо – человеческие. Покрываются плотной серой кожей, но не чешуей.

Свободно дышат под водой. На поверхности могут находиться только кол-во минут, равное Модх Con +1. Т.е., если Con 18 (бонус +4), имбитр может находиться на поверхности 5 минут. Если Модх отрицательный – имбитр не может дышать воздухом поверхности вообще.

Имбитры гермафродиты и откладывают икру, сами же ее и оплодотворяют.

Продолжительность жизни: 120 лет.

Рост: 7'-8'

Move по земле: 1'

Move Sw: 5'

Катраз

О катраз можно прочесть и порадоваться на таких крутых существ, но поиграть ими навряд ли получится – уже очень давно никто не видел представителей этого древнего народа. Возможно, остатки этой могущественной расы сохранились где-то на других планетах системы или же в Астрале.

Катраз – один из первых народов Солнечной Системы, когда-то населявший Фаэтон и бежавший на Землю после его разрушения. Возможно, катраз даже старше арахнидов, который старше самих драконов.

К моменту прибытия катраз на Землю, арахниды переживали очередной кризис разумности, а драконы были еще слишком малочисленны. Катраз, как сильнейшие (и пользуясь тем, что прежний покровитель Земли стал Солом, а новый А-До-Най еще не набрал достаточной силы), тут же подчинили себе арахнидов и начали войну с драконами. Неизвестно, чем бы все закончилось, но катраз внезапно

куда-то исчезли (мало вероятно, что драконы таки смогли их уничтожить). Случилось это еще до “объединения рас” и даже до возникновения Империи Хоруггов. Последняя известная цитадель катраз – подземные катакомбы под тем местом, где сейчас находится город-империя Аркон.

Катраз – гуманоидные существа ростом 7-9 футов. Они как будто вылеплены из расплавленного золота или жидкого солнечного света и мягко светятся изнутри. Однако, ткани катраз не сильно отличаются от тканей людей.

Лица их нейтральны, безжизненны и неэмоциональны, а глаза, лишённые зрачка и радужки, бывают самых невероятных цветов. Волосяной покров отсутствует. Сложены катраз очень хорошо, у них мощная, хорошо развитая и рельефная мускулатура. Все катраз гермафродиты, но потомство у них появляется не чаще 1 раза в тысячу лет.

Катраз малоэмоциональны, но отягощены чувством собственного превосходства над окружающими. Эта гордыня имеет и обратную сторону: катраз имеют жесткий кодекс чести, схожий с рыцарским. Они не бьют в спину, не используют численное преимущество. Однако, это не говорит о том, что катраз не трогают слабых. Катраз проецируют свой кодекс только на равных или, по крайней мере, достойных, а их уважение нужно еще заслужить.

Катраз дышат воздухом, едят и пьют. Они каннибалы и не считают зазорным поедание даже других катраз.

Катраз бывают только ЭС’ами. У них нет жрецов, поскольку они никому не поклоняются.

Все характеристики: +13

Рост: 7-9’

Продолжительность жизни: неизвестна

Шаг: 5’

Dark Vision

+5 на защиту от магии

Люди

Люди – одна из немногих рас, тайна создания которой не запорошена пеплом времен. Еще до первой Войны на Небесах Единый, под влиянием каких-то, только ему понятных идей, создал расу людей и повелел пяти ангелам создать еще пять народов, основываясь на его творении. Так появилось шесть подвидов из которых и состоит раса людей.

Беты. Первые из рода людей, созданы Единим. Родина – материк Грави’т. Люди, просто люди. Обычная, белая кожа, любой цвет волос, любой цвет глаз.

Кабо. Созданы ангелом Кабодо. В древности населяли исключительно материк Мальсид. Это высокие и сильные люди с черной как уголь кожей и черными курчавыми волосами. Аналогии излишни.

Уаты. Созданы ангелом Уа-га. Изначально населяли материки Вульстоф и Армигин, но с Вульстофа были практически вытеснены Бетами-переселенцами. Если проводить аналогии – это индейцы (кстати, в реале индейцы относятся к монголоидной расе). Красная кожа, темные волосы.

Ясу. Созданы ангелом Ясуши. Исконные жители материка Бисаль. Низки ростом (но не такие низкие как карлы), желтая кожа, волосы темные, глаза узкие. Центр тяжести смещен к животу. Напоминают азиатов/восточников из реального мира.

Торвы. Созданы ангелом Торвином и изначально населяли исключительно ледовый материк Себос. Это сильные и выносливые люди с бледной, с голубоватым отливом, кожей и светлыми волосами. Их рост часто переваливает за 6 футов. Аналогом торвов в RL являются нордлинги.

Карлы. Созданы ангелом Карлом. Изначально населяли остров-материк Геба, но затем каким-то чудом расселились по всему миру. Это действительно “карлы” (и именно отсюда пошло слово “карлик”), так как их рост редко превышает 4,5 фута. У них коричневая кожа, маленькие сморщенные лица и очень худощавое телосложение. Если проводить параллели с реальным миром – это пигмеи.

Средняя продолжительность жизни людей – 80 лет.

Довольно существенное преимущество людей, по сравнению с остальными расами – дополнительные 5 Sp, приходящие им каждый уровень (по стандарту D&D 3ed – еще и дополнительные Фиты, но, так как у меня Фиты нужно покупать, я это правило отменяю). Типа, люди все из себя такие

любопытные и обладают высокой обучаемостью, очень торопятся жить. Надо заметить, что пять лишних Sp в уровень – достаточно неплохо, что бы мотивировать игрока пойти человеком.

Совершеннолетия люди достигают в 13 лет и именно в этом возрасте у них появляется душа. До 13 лет дети безгрешны.

И, напоследок, позвольте небольшое рассуждение на тему. Сообразуясь с большинством книг и сеттингов, получается что кол-во людей в фэнтэзийном мире значительно превышает кол-во нелюдей. Я понимаю основную причину этого – писатель ведь человек. Заметьте, слыша фразу “разумное существо”, вы сразу думаете о человеке, а не об эльфе/дварфе/драконице. Мы одни разумны на этой планете (по не до конца проверенным данным), мы привыкли считать разумными только себя. Более того, представитель белой расы, в вышеупомянутом примере, представит себе белого, а чернокожий – соответственно, черного. Общаясь по Инету с американцем вы думаете о нем как о белом и иногда с удивлением узнаете, что он негр. Писать и постоянно держать в голове образ существа иной расы очень тяжело. Посему, в фэнтэзи преобладает людской контингент.

Ладно, возьмем такое всеобщее объяснение малочисленности нелюдей, как низкая рождаемость. А как же с долголетием? При таком долголетию плевать на всю эту низкую рождаемость. С другой стороны, одна война и раса исчезла, так как солдаты – сплошь мужчины, в возрасте, оптимальном для дето производства.

Еще одно объяснение доминирования человеческой расы – вымирание нелюдей, старение их нации. Фэнтэзийная книга превращается в роман–катастрофу. Таких романов и так достаточно, зачем создавать еще?

И, потом, если исходить из низкой рождаемости у нелюдей и высокой у людей – людская раса очень быстро подавит остальные, выживет их с планеты. Что мы и наблюдаем у Сапковского, в его детально проработанном мире.

А если исходить из того, что нелюди превосходят людей по куче параметров: толерантность, органы чувств, способности, да хотя бы то, что долгий срок жизни дает возможность достичь невиданных высот в любой из наук? Нелюди просто сметут людей или, по крайней мере, превратят их в скот, в рабов. И ведь на то есть куча реальных исторических примеров.

Выкручивайтесь, создатели миров, решайте, что за мир вам нужен. Мир, где нелюдей мало и они ненавистны людям, или же где люди являются вторичной производной, глупой ошибкой природы.

Минотавры

Агрессивные и очень опасные зооморфы.

Средняя продолжительность жизни: 100 лет.

Рост: 7'

Вес: 300-400 фунтов.

Модификация характеристик: +4 Str; +2 Con; -2 Int; -2 Train; -2 Intuition

Каждый уровень получают дополнительные 2 hp.

Это мощные прямоходящие существа с головами быков (у женских особей, соответственно головы коров), копытами на ногах и хвостами с кисточкой. Их тела покрыты грубой шерстью, чаще всего бурой или коричневой.

Минотавры предпочитают жить обширными кочевыми племенами и редко интегрируют в цивилизованное общество, но и такое случается.

Муршаны

Семейство кошачьих, достигшая уровня “разумные прямоходящие”.

Средняя продолжительность жизни: 120 лет.

Рост: 5'

Вес: 80 фунтов.

Изменение характеристик: -2 Str; -2 Con; +2 End; +2 Dex; +2 Quick; +2 EyeS

Особенности:

Low Light Vision

Быстрая регенерация: муршаны восстанавливают hp в два раза быстрее. Муршан ЭС 10 уровня с Con 16 (Модх +3) восстановит за стук не 13 hp, а 26.

Обоняние +3: +3 к броску на попытку что-то унюхать.

Слух +3: +3 на попытку что-то услышать.

У многих муршанов в различной степени наличествует гидрофобия и любовь к залезанию на высоты (забыл, как называется).

Оборотни

Они же териантропы – therianthrope, от therios (животное) и anthropos (человек), ликантроп – частный случай, от lycos (волк).

Итак, врожденные оборотни, т.е. существа родившиеся оборотнями. Как и все оборотни имеют три фазы оборотничества – гуманоид, гуманоид – зверь, зверь. В гуманоидной форме это люди, но с явными отклонениями – чертами существа, в которое они превращаются. У вервольфа слегка вытянутая морда, желтоватые глаза, излишняя растительность на лице. У веркроу острый длинный нос. Таким образом, нету врожденных оборотней – эльфов, дварфов и т.п., есть только врожденные оборотни – люди.

Во всех трех фазах врожденные оборотни имеют одни и те же характеристики. Но, следует помнить, что для врожденного оборотня привычным и нормальным является промежуточная фаза. Состояние человека и состояние зверя – фазы, к которым они прибегают для удобства общения/действий. Так же, в отличие от инициированных оборотней, врожденные перекидываются без болевых ощущений и не кидая DC.

Способности оборотней проявляются не только ночью, но и днем. Время суток здесь не значимо, значима только фаза луны. Другое дело, внутренний контроль. Неконтролируемое обораживание происходит именно при полнолунии. Если луна отчетливо видна на небе (ночь, ясная погода) шанс неконтролируемого превращения увеличивается.

Врожденные оборотни перекидываются по желанию, но при сильном нервном всплеске трансформация может произойти спонтанно: PWill против DC (база зависит от фазы луны) + модификатор от ситуации.

Фаза луны	Луны нет	1/4	1/3	1/2	2/3	3/4	Полная луна
DC	5	10	15	20	25	30	35

Трансформация не доставляет неудобств, но во время ее оборотень не может полноценно действовать.

Все оборотни имеют иммунитет от обычного оружия, ядов, огня, электричества и холода. Уничтожить их можно только магией, магическим оружием и серебром. Любые повреждения, нанесенные оборотню не магией и не серебром, пишутся как виртуальный вред (но, могут доставлять некоторые неудобства – например, если ему отрубить ногу, ему будет тяжело бегать) и регенерятся со скоростью, равной Модх Con hp в раунд (не менее 1 hp в раунд).

Инициация другого существа

По стандартным правилам AD&D 2ed получается, что истинный оборотень с большей вероятностью заражает ликантропией чара 20 уровня, чем чара 1 уровня! Это происходит потому, что вероятность заражения равна 2% за каждую единицу вреда, нанесенного оборотнем. Чар 1 уровня, имеющий, допустим, 11 хитов, получив 10 hp, имеет шанс заразиться 20%, и получив еще хоть одну единицу вреда он умрет. Чар 20 уровня, с кол-вом хитов 51+ и получивший 50 единиц вреда, заражается с 100% вероятностью!

Я предлагаю иной способ вероятности заражения: вероятность заражения равна кол-ву процентов хитов, которые оборотень снял со своего противника. Допустим, если у чара было 10 хитов и он потерял 5 из них, что составляет 50% от его макс. хитов, то вероятность заражения 50%. Заразить оборотничеством можно только во время "активной фазы", то есть, непосредственно в ночь полнолуния.

Об оборотнях инициированных и проклятых можно прочесть в разделе "Расы: Виды Существ".

Ликантропы (werewolfs)

Модификация характеристик: +6 Str; +6 Con; +6 End; +2 EyeS; -4 Dex; -2 Quick; -6 Int; -4 Train; Low Light Vision; Слух +4; Обоняние +4

Dam в промежуточной фазе/фазе волка: Челюсти 1D6 + Модх Str, Когти 1D4 + Модх Str. Три атаки: пасть + 2 лапы за 50 сег/либо атака чем нибудь одним за 40 сегментов/либо атака двумя “частями” за 60 сег. Способны развивать мастерство боя.

Move: 3' (человек), 4' (полуволок), 6' (волок).

Очень не любит Белладонну - Wolfsbane (aconite). Оружие, смоченное в растворе белладонны способно нанести волку полноценный dam, но только один раз, потому как при ударе раствор с него стирается.

В человеческой фазе внешность оборотня имеет волчьи элементы: острые зубы, удлиненное лицо, чрезмерная волосатость, волчьи глаза и т.п. Не обязательно, что бы все это одновременно присутствовало в персонаже, но по оборотню должно быть сразу видно, что он – не обычный человек. В промежуточной фазе – прямоходящий волк, размером чуть больше человека. В волчьей фазе – здоровенный, в два раза больше обычного, волк.

Огры

Модификация характеристик: +4 Str; +2 Con; +2 End; -2 Dex; -2 Quick; -2 Int; -2 Train

Рост 8-10 футов (размер L), вес 400-600 фунтов.

Move: 5'

Каждый уровень получают дополнительные 2 hp.

Здоровенные туповатые создания, прародители орков. Отличаются крутым нравом, но как-то уживаются с окружающими.

Огры все как один каннибалы. Это не говорит о том, что они нецивилизованны, просто их психика не считает зазорным поедание себе подобных, да и разумных существ вообще (собственно, у драконов та же проблема). Но, интегрировав в сообщество других рас, огры частично отказались от каннибализма, хотя и придерживаются исключительно мясной диеты. Поедание плоти других огров (преступников) ограми проводится как некий ритуал, раз в год (по крайней мере, раз в год им это позволяют власти).

Орни

Люди-птицы, существа, в стандарте D&D названные Аракокрами.

Рост 4-5 футов (размер M), вес до 100 фунтов (до 50 кг).

-2 Str; -4 Con; +2 Dex; +2 EyeS

Move: 2', Fl 6'

Пенальти на силу и конституцию связаны с облегченной костной структурой (у орни полые кости).

Головы птичьи, с клювом и огромными широко посаженными глазами. Нижние конечности так же птичьи, рук как таковых нет – это крылья, с достаточно развитыми и предназначенными для хватания двумя пальцами (большим и указательным) на сгибе. Имеют очень яркое, красочное оперение, хохолки на голове. Наличествует хвост. Размах крыльев в среднем 15' (5 метров) от кончика до кончика.

Продолжительность жизни: до 300 лет.

Орки

Модификация характеристик: Str +2; +2 Con; -2 Dex; -2 Quick. Средняя продолжительность жизни 80 лет. Каждый уровень получают дополнительный 1 hp.

Вероятно, результат давнишнего кровосмешения людей и огров (и как это могло получиться?). Орки ростом чуть выше людей (6 футов), пропорционально сложены. Мускулистые, лысые, кожа серая, по цвету близка к людской, во рту клыки. С точки зрения людей орки не особенно симпатичны (с точки зрения орков люди так же не очень).

Практически все орки живут в своеобразном симбиозе с воргами (здоровенными разумными волками). Симбиотическая связь очень сильна, нередко, если ворг погибает в схватке или же от старости (что случается не так уж часто) – орк отправляется за ним посредством красивого самоубийства.

Орки знамениты своим стремлением к "Величайшей Смерти". Они уверены, что главное в жизни (часто для орков недолгой) – умереть красиво, возвышенно, достойно, величественно (нужное подчеркнуть). Орк пойдет на все, даже на интригу или заговор, для обеспечения своей невероятной и скорой кончины. Короче, эта психическая особенность (что бы не сказать отклонение) напоминает аналогичную крезу самураев древней Японии.

Полурослики

И как их только не называли! Хоббиты (я не гений в мифологии, бестиарии все не штудировал, но как мне кажется, хоббитов придумал Толкиен), низушки (вариант Сапковского), половинчики (Перумов), халфлинги (англоязычный вариант, использованный в D&D). Наиболее оптимальным мне кажется называть их халфлингами или полуросликами. Внешность оставим им хоббитскую – низенькие, с волосатыми ногами, полненькие. У меня халфлинги неплохие воры, но(!) очень плохие воины! У Перумова его половинчики превратились в каких-то чудовищ еще в "Кольце Тьмы". Читая "Рождение Мага" я с удивлением обнаружил, что половинчики очень опасные и свирепые воины... Я согласен, они могут неплохо ставить ловушки и крутить пращу (слинг, если кому так легче), но свирепо атаковать? Я могу себе представить пигмеев, злобно раздирающих врага, но яростные халфлинги – это все равно что чаржованная (от слова CHARGE) черепаха. Полноте, господа, оставьте добродушным толстячкам мирную (ну или почти мирную) жизнь вора. Да, в РНВ халфлингам пророчат карьеры клериков и воинов, это помимо воровства. Ладно, пусть еще и клерики. Но не воины. Я насильно навязываю халфлингам мирный и добродушный нрав.

Так же, стоит заметить, что халфлинги очень тяжелы "на подъем", с великой неохотой пускаются в путешествия/приключения и, даже если у них нашлась объективная и очень серьезная причина прошвырнуться, будут всю дорогу нить, косить и отлынивать.

Полурослики получают бонус +1 на PDex и PWill.

Теперь про то, чем "мои" халфлинги особенно отличаются от D&D-стандарт.

1. В моем мире век халфлингов короче века людей. Средняя продолжительность жизни халфлингов – 45 лет.
2. Из пункта 2 следует то, что халфлингам нужно как-то заботиться о сохранении своего вида. У халфлингов очень высокая рождаемость, продолжительность вынашивания ребенка у самок – 6 месяцев и очень часто бывают двойни/тройни. Короче, халфлинги плодятся как кролики.
3. У меня есть только один вид халфлингов – волосатонogie, склонные к полноте существа ростом в среднем 3 фута (90 см) и весом 30-35 фунтов.
4. Глюкоза (т.е. сахар) действует на халфлингов так же, как на людей алкоголь. В свою очередь, алкоголь на халфлингов вообще не действует.

Пикси

-6 Str; -4 Con; -2 End; +6 Dex; +4 Con; +2 EyeS

Low Light Vision

Рост: 2' (60 см.)

Вес: 10 футов (5 кг.)

Продолжительность жизни: в среднем 500 лет.

Маленькие, тощие, слабые и очень опасные твари. Во-первых, опасны потому, что всю жизнь ведут себя как дети, иногда развиваются интеллектуально, иногда набираются знаний, но мудрости – никогда. Во-вторых, потому что живут исключительно издевательствами над окружающими – гремлины и каменные тролли тут и рядом не валялись. А в-третьих, потому что кто-то или что-то, создавая пикси, одарил/одарило их практически мгновенной регенерацией, которая не снилась и обычным троллям (большим и страшным).

Скорость регенерации: (уровень пикси умножить на 2) hr в раунд. Т.е., пикси 10 уровня регенерит 20 hr. При падении в минуса пикси теряют сознание, но продолжают активно регенерить и, накопив hr больше "0" снова приходят в себя.

Огонь, кислота и магия наносят пикси повреждения, которые они сам отрегенерить неспособен! Таким образом, пикси, упавший от таких повреждений в "смертельные минуса" и ниже, реально умирает.

Русалки/Тритоны

Это одна и та же раса, только русалками называют женские особи, а тритонами – мужские. Помимо того, что они раздельнополые, они еще и живородящие.

Как русалки, так и тритоны, имеют человеческие верхние части тела, в области ног переходящие в большой чешуйчатый хвост. Иногда у тритонов на спинах и локтях отрастают дополнительные плавники (+2' Move Sw за спинной плавник и +1' Move Sw за локтевые).

Живут русалки и тритоны лет по 100, размеры имеют вполне себе человеческие, однако хвост в длину иногда достигает двух метров.

Так же, тритоны и русалки свободно дышат на поверхности, однако строение тела не дает им нормально передвигаться на суше.

Move Sw: 3'

Саламандры

Потомки элементалей огня, существа, состоящие из огня, заключенного в гуманоидную форму-оболочку. Если присмотреться, можно заметить, что под чем-то, что напоминает кожу саламандры, постоянно бушует изменчивое разъяренное пламя. Саламандра оставляет за собой следы из обугленной земли и сожженной травы, а их прикосновение обжигает.

Рост: 8'

Восстанавливают hp, поглощая огонь. За каждый кубический фут огня восстанавливают 1 hp.

Игнорируют повреждения от огня/тепла и от магии огня.

Магия воды, а так же холод наносят удвоенный dam. 1 литр воды, вылитый на них, наносит им 1 hp dam.

Средняя температура тела: более 200 градусов Цельсия, так что вполне реально могут поджечь все вокруг себя.

Саламандрам (кстати, саламандра мужского рода – саламандр) можно нанести вред только магией и магическим оружием – если их ударить обычным мечом, клинок беспрепятственно пройдет через огненное тело.

Сильфы

Потомки воздушных элементалей, слегка “офизиченные” и гуманоидные.

Модификация характеристик: -4 Str; -4 End; -4 Con; +8 Dex; +4 Quick

Размер: 3' (S)

Move: 2' по земле, 6' Fl.

Как и три иных расы элементалей (Пичи, Саламандры и Ундины) Сильфы состоят из того элемента, который дал им жизнь. Их тело состоит из Воздуха, чуть более плотного и ограниченного рамками тела, но – это все таки не плоть, а воздушные массы.

Их тела, когда они не закрыты одеждами, как будто слегка размыты и, если приглядеться, можно заметить, что под их прозрачной кожей постоянно перемещаются сероватые мутные вихри. У них есть волосы, но они больше напоминают голубые, светло серые, серебристые и белесые потоки ветра.

Сильфы летают и для этого им не нужны крылья. Можно сказать, что всю жизнь они проводят в полете, так как могут устать от самого перемещения, но не от нахождения в воздухе. Даже когда сильф спит – он парит над землей.

Структура сильфов не требует пищи – они питаются напрямую из своей родной стихии и проблемы с этим у них могут возникнуть только под водой или же в толще камня – сильфы могут утонуть или задохнуться. Их зрение так же не требует света, но оно так же и не требует тьмы (это не Dark Vision) – сильфы видят все в серо-голубоватой цветовой гамме.

Они игнорируют повреждения от электричества и магии воздуха вообще. Магия земли наносит им удвоенные повреждения.

Если Сильфу не мешает снаряжение и обмундирование, он может просачиваться в достаточно небольшие щели и отверстия – под дверь, например.

Сильфам (так же как Ундинам, Пичам и Саламандрам) можно нанести вред только магией и магическим оружием – если ударить сильфа обычным мечом, клинок беспрепятственно пройдет через его тело (ну, одежду разрубит, если таковая на сильфе есть).

Сквочи

Раса гигантских морских свинок. Представьте себе натуральную морскую свинку, очень нестриженную и размером с пони.

Размеры: 4-5' высота, 10' длина

Вес: 200-400 фунтов.

Продолжительность жизни: в среднем лет 300

Модификация характеристик: -2 Dex; -2 Quick; -4 EyeS; +2 Int; +2 Will; +4 Train

Move: 4'

Они не прямоходящие. У сквочей (ударение на “о”) очень длинные волосы – 1,5-2 метра длиной и многие считают, что именно это и является причиной их слабого зрения – волосы закрывают сквочам глаза. Глаза у них очень красивые, обычно карего или черного цвета.

Из сквочей получаются очень хорошие присты и псионики, а вот маги из них не очень – сложно оперировать магматами и творить соматические компоненты, когда ты передвигаешься на всех четырех конечностях. Хотя, гибкость и цепкость “рук” у сквочей не уступает людской, вопрос стоит только в перемещении.

Сквочи невероятно добродушны. Несмотря на это, некоторые товарищи умудрялись напялить на них доспехи и использовали сквочей как атакующих спиллкастеров.

Спрайты (Альвы)

Не надо думать, что альвы – открытие Перумова. Это те самые, со стрекозиными крылышками, что Дюймовочку кадрили. Альвы пришли в общемировую фэнтэзийную мифологию из Старшей Эдды.

-8 Str; -6 Con; -4 End; +8 Dex; +6 Quick; +4 Will

Move Fl 6', очень высокая маневренность.

Дети Покровителя Джа, созданные им еще до того, как его психика перестала разительно отличаться даже от психики других Покровителей. Практически все спрайты (или, как их называют на Хонхаре - альвы) – присты покровителя Джа. Народец очень милый, добродушный.

Внешность спрайтов такая же как и у дриад, но не стоит забывать, что среди спрайтов есть и мужчины (не только есть, их там больше чем женщин!).

Как и дриады, каждый спрайт зависит от своего растения (или растение зависит от спрайта, это по сути - симбиоз) и, аналогично, продолжительность жизни спрайтов зависит от их растений.

Если дриады – существа исключительно лесные, то спрайтов можно встретить не только в лесу, но и на полях.

Спрайты невероятно близки к природе, умеют общаться с растениями и животными той местности, которую населяют.

Обратите внимание, это все-таки магические существа и прихлопнуть их много тяжелее, чем муху или даже ворону.

Тролли

Тролли большие

Тролли – высокие и сильные разумные существа. Тролли распространились по всему миру и их раса не страдает от низкой численности, причина, наверное, в их необычной живучести. Они обладают немалой силой, но телосложение у них худощавое и они кажутся несколько неловкими. Ступни троллей трехпалые и длинные. Пальцы троллей заканчиваются мощными когтями. Шкура у троллей толстая, грубая, серого или зеленоватого цвета. Кровь у троллей зеленая. Волосы у них длинные, растут только на голове. Излюбленная прическа троллей – длинный чуб на затылке. Стоит заметить, что самки троллей несколько крупнее и сильнее мужских особей.

Хоть тролли и прямоходящие, они очень сильно сутулятся. Когда они идут или бегут их руки почти волочатся по земле. Но, стоит учесть, что для кажущихся неуклюжими существ, они крайне проворны. Тролли очень хорошие альпинисты. У троллей плохой слух, но очень хорошее обоняние.

Троллям в равной степени подходит любой климат, но предпочитают они густые леса или подземелья, пещеры. Солнечный свет не очень приятен для их глаз (но это не влияет на их боевые способности).

Тролли живут небольшими племенами, по десять-двадцать особей. Тут имеется два варианта:

1. Тролли, принявшие матриархат и тогда их возглавляет женская особь. Чаще всего это так называемые “мирные” племена.
2. Тролли, возглавляемые мужчиной-вождем. Это “боевые” племена, живущие за счет своего участия в войнах.

В каждом тролличьем племени есть шаман, специализирующийся на природе и предсказаниях. Тролли в основном являются воинами, но некоторые племена (см. выше) освоили земледелие и животноводство. Не смотря на это, все тролли агрессивны и больше признают грубую силу, чем умные фразы. К их чести, стоит заметить, что тролли очень смелы и не принимают бегства с поля боя. Тролль скорее даст себя изрубить на куски, чем проявит трусость.

У троллей есть свой разговорный язык, довольно грубый, и нет собственной письменности. Посему, со временем они заимствовали много слов из языка гигантов, гоблинов, орков, людей и эльфов. Кстати, они используют человеческую письменность.

Тролли не любят магию, но вполне понимают божественные силы. Яростное поклонение какому-либо Покровителю для тролля – вполне естественная вещь, но при этом тролли уважают посвященных других Покровителей.

Размер: L(9'). Заметьте, в некотором роде – это недостаток. Тролля тяжело найти себе верховое животное по размерам, ему приходится есть из большой кастрюли и пить из бадьи. Довольно таки сложно найти подходящую кровать, одежду и доспехи приходится делать на заказ и по солидным ценам.

Move: 5'

Low Light Vision

Модификация характеристик: 6 Str; +4 Con; +2 End; -4 Int; -4 Train

Нелюбовь к магии у троллей выражается в том, что они инстинктивно испытывают отвращение к магическим шмоткам. Магическое оружие, амулеты, броню и т.п. тролль просто не возьмет в руки. К “святым” вещам, наделенным божественной силой, это не относится.

Так же, нелюбовь троллей к магии проявляется в том, что они способны чувствовать ее (магию) на расстоянии. Шанс почувствовать магический эффект (заклинание, магашмотку и т.п.) равен 5% на lvl на расстоянии, равном 10' на lvl. Соответственно, этот чек может быть модифицирован различными факторами (состояние тролля, мощность магического эффекта и т.п.).

Тролли обладают регенерацией, восстанавливая в раунд количество хитов, равное его Модх Con (но не менее 1 хита в раунд). Падая в минуса тролль не умирает, а теряет сознание, продолжая регенерить. Когда кол-во его хитов поднимается выше “0”, снова приходит в сознание. Отрубленные у тролля части тела сразу умирают. Жизнь сохраняет только самый большой кусок;)), который затем, восстанавливает недостающие части тела в пределах недели. Так, тролль, которому отрубили голову, падает в дикие минуса и лежит без сознания, пока эту голову себе не отрастит.

Но, троллей все таки можно убить – если последним, смертельным ударом будет наносить повреждения огнем, кислотой или же магией – тролль умрет. В связи с этим совет – сводите троллей в минуса обычным но сильно вредоносным оружием (что бы они не успевали восстановить полученный вред) а потом банально поджигайте.

Тролли каменные

Я рос маленьким, слабым и умным троллем...

При создании этой расы использовался реальный мифологический прототип, тролли-маги англосакских сказок, живущие под мостами и творящие всякие гадости. Каменные тролли Логоса под мостами не живут и просто так гадости не делают, но маги они действительно хорошие.

Низенькие, два фута ростом существа, маленькая и хиленькая копия своих огромных сородичей. Они предпочитают яркие кричащие одежды, безумные прически и любят обвешиваться украшениями.

Модификация характеристик: -6 Str; -2 End; -4 Con; +4 Int; +2 Will; +2 Train

Рост: 2' (Т)

Продолжительности жизни: ~600 лет
Move: 1'

Особенности:

1. Бонус на защиту от магии: +5
2. В отличие от своих крупных собратьев, у них нет способности регенерировать, но зато они могут "каменеть" – превращаться в камень практически мгновенно (20 сегментов). Когда тролль превращен в камень, он абсорбирует любой (!) вред (от обычного оружия, от электричества, огня, холода, магии, кислоты и т.п.). Величина абсорбции равна 5 + бонус с End, т.е. тролль с End 20 (бонус +5) будет абсорбировать 10 hp dam. DR у превращенного в камень тролля нет. Превращение в камень происходит вместе с одеждой и шмотками.

Ундины

Или, как их еще называют – наяды. Потомки водных элементарей, всегда женщины (размножаются делением). Состоят из воды, заключенной в гуманоидную форму. Наверное, очень похожи на водяных троллей из “Плоского мира” Терри Пратчета. Еще, рекомендую посмотреть кислотный японский мультфильм “Кошачий суп” и обратить внимание на “водяного слона”. Можно разбежаться и, если на ундине не будет достаточного количества одежды, беспрепятственно проскочить ее насквозь.

Рост: 5'

Не могут долго обходиться без воды – все их характеристики снижаются на 1 единицу, если они в течение суток не контактировали с количеством воды, равным по объему их телу.

Восстанавливают hp, поглощая воду: +1 hp за 1 литр воды.

Огонь/тепло наносят удвоенный dam.

Игнорируют повреждения от воды/водяной магии.

Ундинам можно нанести вред только магией и магическим оружием – если ударить ундины обычным мечом, клинок беспрепятственно пройдет через ее тело.

Хобгоблины

Давние магические изыски по смешению генетических материалов гоблинов и людей дали неожиданные результаты (возможно, маг был пьян). Получились гоблины человеческих размеров и с человеческой же продолжительностью жизни (в среднем 80 лет). Они более пропорциональные, чем гоблины, но до людей им еще далеко. Однако, это только внешность.

Модификация характеристик: +4 EyeS; +4 Intuit; -4 Int; -4 Will

Low Light Vision

Рост в среднем 6 футов.

Move: 3'

Это чуткие, меткие, легко управляемые, тупые создания были бы обречены на вымирание как очередной несостоявшийся эксперимент, если бы не одно большое НО. На хобгоблинов не действует магия, если сами хобгоблины этого не хотят! Да, их можно изжарить Огненным Шаром (поскольку, это огонь, а не чистая магия), но их нельзя превратить в камень, нельзя зачаровать, нельзя убить Му-Мушкой или же Death Ray'ем. Однако, способностей к магии у хобгоблинов, к сожалению, нет.

Эльфы

Я не очень люблю эльфов. Это “избитая” и всеми затасканная раса, придуманная из нечего. Эльфы, сами по себе, пришли из германской мифологии и фольклора и являются духами(!). Это потомки скандинавских альвов и ирландских сидов. Да, они делятся на светлых и темных, но и только. Некоторые сказки (читай – мифы), утверждают, что ранее эльфы были высокие и стройные, но вот подхватили заразу, уменьшились в росте и отрасли крылья... Не знаю, не видел. Но, надо заметить, эта раса очень неплохо прижилась в фэнтези, так что пусть остается... Всем советую прочесть *Elves Complete*, а также привожу немного своих мыслей:

Почему у всех эльфов есть способность видеть в темноте? За счет чего? В пещерах они не живут, под землю не лазают, ночными жителями не являются. Исключение составляют Дровы, а всем остальным способность видеть в темноте вообще можно и нужно убрать!

Все эльфы обладают расовой способностью “Быстрое восстановление сил” (см. Особенности персонажей/Бонусы)

Высокие эльфы

Самые распространенные. Это результат давнего магического смешения людей и эльфов, развившийся в самостоятельную расу. Живут в среднем 100 лет, рост имеют 6' (за что и называются высокими). Модификация характеристик: +2 Dex; +2 Quick; -2 Con; -2 End.

Темные эльфы

*В UnderDark'e фраза “Наломать дров” приобретает несколько иной оттенок...
Фраза приписывается Дризту До'Урдену*

Темные эльфы, но не Дровы! Я стараюсь хотя бы внешне отдалиться от D&D.

Чуть-чуть рассуждений. Я не знаю, о чем думали создатели мира Забытых Королевств, но они явно не знали, что после длительного пребывания в Подземье, где отсутствует солнечный свет, кожа дровов должна была стать белой как молоко. Это из-за отсутствия жесткого излучения ультрафиолетового спектра, ведущего к усилению пигментации кожного покрова.

Так что у меня Темные эльфы – тоже с черной кожей и, чаще всего, седыми волосами, но не являющиеся подземными жителями, а просто больше предпочитающие ночной образ жизни.

Внешность: хрупкое телосложение; очень темная, “негритянская” кожа; седые волосы; миндалевидные красные глаза.

Dark Vision

На солнечном свету получают пенальти –2 на все основные характеристики.

Рост: в среднем 4'

Продолжительность жизни: 500 лет.

Серые эльфы

Так называемые равнинные эльфы, в отличии от Высших не особо любящие города, но и с сомнением глядящие на леса. Они являются первыми из эльфов (но не первыми из рас), возникшими в моем мире. Серыми их назвали из-за цвета кожи.

Одна из рас-интеллектуалов. Прирожденные маги и ученые, историки и буквоеды. Но, серые эльфы – это не мудрые эльфы. Это умные эльфы. Вся свою жизнь они посвящают приобретению новых знаний. Возможно, именно поэтому их популяция так мала – у серых эльфов просто не остается времени на размножение. Учиться и взрослеть в языке серых эльфов (одном из основных магических языков Мира) обозначается одним словом – “инелукку”. Для серых взрослых не тот, кто прожил определенное количество лет, а тот, кто приобрел определенное количество знаний.

Сложно найти расу, менее эмоциональную, чем серые эльфы. Все их сознание, кажется, строится на логике и чувствам здесь нет места.

Рост в среднем 7', так что именно серые эльфы должны называться Высокими. Но, с населением мира не поспоришь.

Продолжительность жизни: одна из самых долгоживущих рас, доступных игрокам. В среднем, серые эльфы живут 1.000 лет. Помните об этом. Если вам отведено десять веков – захотите ли вы ввязываться в опасные приключения, каждый раз рискуя случайно сдохнуть.

Лесные эльфы

Наиболее безумные и, в некотором роде, глупые из рода эльфов. Не мерянный темперамент, излишняя жестокость и странные взгляды на жизнь ставят их особняком и даже их собственные собратья по расе относятся к ним негативно.

Лесные, или как их еще называют, “зеленые”, эльфы в противоположность своим серым сородичам, невероятно эмоциональны. Бурная реакция на все, постоянные переживания, эмоциональные бури – все это усложняло и усложняет ассимиляцию лесных эльфов среди других рас.

У лесных эльфов на голове растут ветвистые олени рога.

Средний рост 5'.

Продолжительность жизни: 250 лет.

Л. Эльфы всегда жили кланами. Эти кланы находятся в состоянии перманентной войны друг с другом, используя для победы любые методы (именно от Л. Эльфов пошла поговорка: “Цель оправдывает средства”). Иногда несколько кланов объединяется, но исключительно для того, что бы уничтожить другой, более сильный клан.

Среди всех эльфов – именно Л. Эльфы самые свирепые бойцы. Всех их с детства готовят к схваткам, поэтому они получают следующие бонусы:

Бесплатный фит “Мастер оружейник” на длинном композитном луке.

Бесплатный фит “Мастер оружейник” на стилторе (особое оружие лесных эльфов).

Стилтор

По внешнему виду стилтор напоминает саблю длиной в среднем 3', с постепенно расширяющимся от рукояти, а затем резко сужающимся к кончику клинком. Хотя кончик клинка заострен, эльфы используют стилтор исключительно как рубящее оружие, предпочитая “веерную” с оттяжкой технику боя, больше напоминающую танец.

Самое главное – стилтор сделан из дерева Стил, произрастающего только под присмотром Л. Эльфов, а потому недоступным другим расам. В процессе изготовления стилтора, ткани дерева подвергаются определенной магической обработке, становясь крепче многих сортов дварфийской стали.

Характеристики стилтора: $dam\ 1D8+2$, $+2\ to\ hit$, $+1\ Def$, атака за 50 сегментов. Стоимость 1 уровня мастерства: 8 Sp.

Виды существ

Как известно, не только раса определяет существо, но и его (существа) состояние. Например, существо может быть банальнодохлым, но при этом все так же оставаться приключенцем. Или же, существо может инициировать оборотень. Вот о таких вот извращениях я и хочу поговорить.

Нежить (Undead, Немертвые)

Общие положения для всех немертвых:

1. Вся нежить в дневное время суток (от восхода до заката) получает штрафы -5 на все свои основные хар-ки. Это не относится к спасам, $to\ hit$ и т.п! На прямом солнечном свете (отраженный не считается!) вся нежить получает еще -5 на хар-ки. Итого, общий штраф на солнечном свете -10 .
2. У нежити исчезает потребность во сне, нормальной еде (имеется в виду еда живых), отдыхе. Предполагается, что представители нежити напрямую черпают энергию из окружающей среды и в какой-то мере являются ЭС'ами.
3. "Живая", свежая кровь действует на любую физическую нежить как алкоголь. Кровяной "алкоголизм" распространен среди многих "диких" немертвых.
4. Халлоуин (День Всех Святых, ночь с 31 октября на 1 ноября) вся нежить получают бонус $+5$ на все характеристики.

Мертвяки (зомби)

Называть мертвяков – зомби – не совсем правильно. Зомби, это все-таки существо, чьи мозг и тело находятся под чьим-то контролем. Мертвяк же редко кем-то контролируется. Власть над ним имеет невероятная псевдодушевная боль, вызванная тем, что душа его ушла, а тело осталось; ненависть ко всему живому, обида, безотчетная зависть.

Мертвяк (ну или зомби, если кто привык их так называть) атакует все живое, если только рядом не присутствует сдерживающего фактора в виде хозяина-некрмансера.

Самая большая проблема с мертвяками – их можно убить только полностью уничтожив физическую оболочку, либо применив специальную магию. Мертвяка можно сжечь, залить кислотой, стереть в пыль. А вот используя магическое оружие вы ничего не добьетесь – изрубите мертвяка на куски и эти куски будут ползать, трепыхаться, пытаться убить.

Как отдельный вид зомби можно отметить “гулей” – мертвяков, порожденных Высшими Вампирами (при неудачной инициации) и Носферату (когда тот выпьет живое существо). Эти зомби полностью подчиняются своим создателям.

Слуги высших вампиров

В отличие от врожденных вампиров, являются полноценной нежитью. Их характеристики изменяются, увеличиваясь на половину Модх'а с самой высокой характеристики хозяина. Т.е., если у хозяина самый высокий показатель Con и он равен 25 (Модх +7), то слуга получит +3 в каждую характеристику. Таким образом, чем сильнее хозяин – тем сильнее у него слуги.

Пробить слугу можно только магией и магическим оружием. Деревянный кол в сердце убивает слугу напрочь.

Слуги имеют “нормальную” вампирскую внешность, клыки, бледный вид, неотражаемость в зеркалах, отсутствие тени и все такое. Контролировать свой внешний вид слуги неспособны.

Слуги не могут создавать слуг (т.е. не способны инициировать другое живое существо).

Слуги вынуждены пить кровь живых (не обязательно разумных) существ, что бы оставаться в “живых”. Слуга может продержаться без крови количество суток, равное его Модх End (если Модх отрицательный – максимум одни сутки), а затем его характеристики начинают уменьшаться на 1 единицу за каждый последующий день, проведенный без крови. Как только слуга напьется крови – характеристики восстановятся. Если Con слуги падает до нуля, он умирает.

Живое существо, из которого слуга напился крови, превращается в зомби.

Спектры

Наличие этого “вида” в Логосе аннулирует существование аналогичной нежити в стандартном монстратнике D&D.

Это не отдельная раса, а один из вариантов существования партийца после смерти. В принципе, можно сразу запускаться спектром. В последнем случае спектру нужно заранее прописать квенту прежней нелегкой жизни.

Спектры – это, скажем так, подвид Духов. Неупокоенные души некогда органических разумных(!) существ, ушедших из жизни насильственным путем (в результате несчастного случая, убийства или же самоубийства). Спектров отличает чрезмерная, даже для неупокоенным, активность и “мания незавершенности” жизненного действия.

Психика спектров усреднена (читай – ближе к человеческой), хотя и сохраняет некоторые аспекты их последнего живого воплощения. Например, спектр серый эльф будет гордым и самоуверенным, а спектр-гоблин – яростным в битве. Спектр дварф может сохранять влияние Зова и всячески стремиться к своей уже, казалось бы, недостижимой жизненной цели.

Все спектры отягощены манией, реальным сумасшествием. Проявляется эта их креча практически во всем, сдерживать они ее практически не могут. Это итог неприятной и скоропостижной смерти. Клептомания, пиромания, озабоченность (ну, вы поняли), дикая ненависть к определенной расе, потребность кого-то постоянно пугать, а то и мания убийства. По поведению они напоминают глубоких шизофреников поскольку индивидуальная мания их постоянно тяготит. За дизадвантацию маниакальным синдромом спектрам не приходят дополнительные Sp.

Спектры не имеют физического тела, за счет чего могут проходить через любые препятствия, за исключением тех, что насыщены магией или же холодным железом, а так же перемещаться.

Они отчетливо видны в темноте, (смутно – в полумраке, а вот на ярком свете их не видно) как существа цвета любых серых градаций. Спектр способен изменять свой внешний вид, но все его формы будут крутиться вокруг внешности последнего физического воплощения. Значительно изменять собственные размеры спектр не может, максимум – варьировать в пределах одного фута. В основном, спектры предпочитают не очень лицеприятный внешний вид.

Зрение спектров. Игрок сам по желанию может выбрать, в каком именно спектре/цвете будет видеть его персонаж. Но, это не должен быть привычный для людей цвет (чаще всего спектры видят в черно-белом, бело-красном, ультрафиолетовом спектрах).

Спектры слышат, видят и осязают, но не обоняют и, естественно, не различают вкуса. Как и вся нежить, спектры не едят и не спят (спектрам магам для восстановления Ер/мемпула нужно просто сидеть и ничего не делать), а так же не устают (но, максимальный переносимый вес не может превышать доступный им по показателю Str). Разговаривают спектры, транслируя свои мысли в головы тех, кто по их мнению должен их слышать. При этом, спектр должен видеть собеседника. Читать/принимать мысли окружающих спектры не могут. Спектры не производят звуков (и перемещаются они, естественно, бесшумно) если специально не хотят их произвести.

Несмотря на свою бестелесность, спектры могут по желанию производить физические действия, но все они элементарны: ударить, кинуть, толкнуть, нажать и т.п. Но, естественно, спектрам не имеет смысла брать “физические” фиты и особенности.

Способности и особенности:

1. Модификации характеристик – поскольку спектры больше не стеснены физической оболочкой, их Quick, Dex и Str увеличиваются на 4 пункта каждая. Остальные характеристики не изменяются. Стартовые Sp – те же, что и были у существа при жизни.
2. Спектру не идут бонусы/пенальти с Con, их hp высчитывается по чистому броску кубика.
3. Спектры восстанавливают hp по стандартным правилам (см. раздел “Бой и повреждения”), но не могут быть излечены пристовскими/чародейскими заклинаниями. Псионика могут вливать в спектров Ep. За 10 влитых Ep у спектра восстанавливается 1 hr.
4. Спектру можно нанести повреждения только непосредственно магией (чародейство/пристовство/псионика), магическим оружием и холодным железом – т.е. оружием, сделанным из чистого железа (Fe), но не из серебра, золота, меди/бронзы, стали (т.е. сплавов). Опять же, FireBall спектру не повредит, поскольку это не магия, а огонь, пусть и магического происхождения.
5. Умирая, спектр создает мощный волновой удар (напоминает безмолвный вопль в головах тех, кто находился поблизости). Все, кто находился от спектра на расстоянии 10' на lvl спектра должны проверить Will против DC 15 + lvl спектра или же упасть без сознания на кол-во раундов, равное разнице между броском и DC (DC был 30, а бросили 20 – падаем и лежим 10 раундов, т.е. 1 минуту). После уничтожения спектра (магией или же железом) душа высвобождается и уходит туда, куда и должна была – в Астрал, Чистилище, на планар Покровителя...
6. Move: база та же, что и при жизни, но это Fly. При этом спектры не устают, так что могут постоянно передвигаться спринтом (немодифицированная база для существ размером М – 120').
7. Как и вся нежить, спектры получают пенальти -5 на все характеристики днем и еще -5 на прямом солнечном свете, а в Халлоуин (День Всех Святых, ночь с 31 октября на 1 ноября) спектры получают бонус +5 на все характеристики.
8. Спектр может сражаться либо конечностями (Martial Arts) и в таком случае не может без специального умения эффективно парировать атаки противника (если противник сам не использует Martial Arts). Либо, спектр может использовать специальное “призрачное” оружие, которое еще нужно где-то раздобыть. Тело спектра, точнее, его ударные части, является магическим оружием.
9. Поскольку спектра хрен увидишь, на свету (днем) атаки по нему наносятся с -10 to hit, в полумраке (утро/вечер) с -5 to hit, ночью – как обычно.

Неврожденные оборотни

Бывают двух типов: проклятые и инициированные. И те и другие в ночь полнолуния 100% оборачиваются в животную фазу и при этом их Int и Train становятся животными (1-3 единицы).

Проклятые оборотни

Те, которых заколдовали. Обычно в превращенном состоянии крайне агрессивны. Неизвестны случаи, когда проклятые оборотни могли инициировать других существ. В гуманоидной форме их оборотничество абсолютно не заметно. Соответственно, могут быть любой расы.

Имеют иммунитет от обычного оружия, ядов, огня, электричества и холода. Уничтожить их можно только магией, магическим оружием и серебром.

Превращение по желанию. Кидается ПЕнд против DC 10 + модификаторы, если они есть. Если не спас брошен – потеря сознания на кол-во раундов равное разнице броска. Неконтролируемое превращение проходит по тем же правилам, что и у врожденных оборотней. В полнолуние ночью всегда находятся в животной фазе.

Инициированные оборотни

Как и проклятые, могут быть любой расы. В нормальной, гуманоидной форме оборотничество не заметно. Инициированные оборотни полностью подчиняются своему инициатору, пока инициатор не умрет (но, даже после этого, оборотничество не спадает). Способны инициировать других существ.

Имеют иммунитет от обычного оружия, ядов, огня, электричества и холода. Уничтожить их можно только магией, магическим оружием и серебром.

Превращение по желанию. Кидается PEnd против DC 10 + модификаторы, если они есть. Если не спас брошен – потеря сознания на кол-во раундов равное разнице броска. Неконтролируемое превращение проходит по тем же правилам, что и у врожденных оборотней. В полнолуние ночью всегда находятся в животной фазе.

Неврожденные ликантропы

Модификация характеристик: +4 Str; +4 Con; +4 End; -2 Dex; -2 Quick; -4 Int; -2 Train; Low Light Vision; Слух +2; Обоняние +2

Dam в промежуточной фазе/фазе волка: Челюсти 1D6 + Модх Str, Когти 1D4 + Модх Str. Три атаки: пасть + 2 лапы за 60 сег/либо атака чем нибудь одним за 40 сегментов/либо атака двумя “частями” за 60 сег. Способны развивать мастерство боя.

Move: 3' (человек), 3' (полуволок), 5' (волок).

Симбиоты

Симбиоты изредка встречаются среди всех рас. Это магическая мутация, отклонение, существо, могущее вступать (частично поглощая) в симбиотическую связь с некоторыми представителями неразумного животного и растительного мира Логоса. Симбиот чувствует, если неподалеку от него находится вторичный симбиот (тот, кого он может поглотить), его неудержимо влечет к нему (обычно так симбиот и понимает, что он симбиот). Он может заставить себя не вступать в контакт со вторичным симбиотом, но это требует максимального сосредоточения и быстрого удаления от неосознанно вожаемого существа.

Вторичные симбиоты

“Пгевалиус” (нечто вроде гриба): -2 Str, -2 End, -4 Con, +2 Int, +2 Train, +4 Will. У симбиота увеличивается длина конечностей, неестественно вытягивается голова, тело приобретает фиолетовый оттенок.

“Катаргасласа” – растительная форма жизни, нечто вроде ползучего вьюна. Вселяется в симбиота проникает под кожу и в мозг, после чего на теле и голове выступает нечто вроде толстых вен. +1 Int, +1 Intuit, -1 Quick, -1 EyeS, +1 абсорб без DP.

Особенности персонажей

С расой персонаж получает некоторое кол-во SP, на которые может набрать себе дополнительных, так сказать, “нейтральных” особенностей. Это будут фиши (врожденная или же благоприобретенная), выделяющие его среди представителей аналогичной расы.

На первом уровне особенности можно набирать только на расовые Sp. В последствии, персонаж может каким либо образом получить особенность (и не обязательно, что ему придется оплачивать ее свободными SP). Например, это может быть подарок от Покровителя Аспекта, итог направленной магической мутации и т.п.

Некоторые особенности дублируют индивидуальные черты различных рас.

Для идиотов поясню: Бонусы покупаются за Sp, а Пенальти, на оборот, Sp добавляют.

Бонусы

(15) Low-Light Vision. Никталопия, способность видеть практически в полной темноте. Заплатив 15 SP персонаж может получить способность видеть при наличии малейшего источника света (в принципе, достаточно света звезд).

(30) Dark Vision. Заплатив 30 SP персонаж может получить ночное зрение, т.е. способность видеть в абсолютной (!) темноте, но в черно-белом спектре.

(50) Удачливость. Персонажу везет со страшной скоростью. Я и не верю в везение, но возможно где-то далеко сидит крутой парень, кровно заинтересованный в благополучии именно этого персонажа. Просто, ни игрок, ни ГЭЭМ об этом не знают. Игрок, чей персонаж обладает этой особенностью, может перебросить любой бросок кубиков (но, это должен быть бросок, напрямую связанный с действиями персонажа) и выбрать тот результат, который ему больше нравится (т.е., либо оставить старый, либо поменять его на новый). Использовать эту особенность можно 1 раз в сутки на каждые 4 уровня (т.е., на 1 уровне – 1 раз, на 8 уровне – 2 раза и т.д.).

(20/30) Любимое оружие. Персонаж не только с самого детства обучался владеть определенным оружием, но и имел врожденную предрасположенность к нему. Это дает ему следующие бонуса: +1 to hit, +1 to dam, +1 Def (только для оружия ближнего боя), -5 сегментов на атаку. За 20 SP можно выбрать любое оружие ближнего боя, за 30 SP – любое оружие дальнего боя.

(20) Мутация. Дает возможность отнять от любой хар-ки одно очко и прибавить его к любой другой.

(50) Быстрое восстановление сил. Персонажу требуется вдвое меньше времени на отдых, что бы полностью восстановить силы. Представителям большинства рас требуется на отдых 8 часов спокойного сна. С этой особенностью нужно только 4 часа. Учтите, то что силы восстановлены, не говорит о том, что полностью восстановлены ЕР у псиоников!

(20) Легкое везение. +1 к любому броску. Применять можно кол-во раз в сутки равно 1 + еще 1 раз за каждые 4 уровня.

(30) Красивая внешность. Играет роль только для существ той расы/подрасы, к которой персонаж принадлежит. Я очень сомневаюсь, что даже очень красивый эльф будет выглядеть привлекательным для троля. Все-таки, менталитет другой. Эту особенность ДЭЭМ должен обязательно учитывать при отыгрыше NPC. Да, заметьте, на красивых, но не обаятельных, мужчин другие мужчины реагируют не очень положительно. А как на красивых женщин реагируют женщины?...

(30) Умение общаться. А вот это уже влияет на любую расу, в отличие от предыдущего пункта. Используется только тогда, когда отыгрыш невозможен! Если персонаж уже общался с существом подобной расой/места проживания, он как бы знает, что именно нужно и можно говорить, дабы произвести благоприятное впечатление. Как я уже сказал, отыгрывать тут нечего. ДЭЭМ просто должен сообщить игроку, как именно он должен себя вести и что говорить. Если рассматривать с точки зрения системы, эта способность добавляет +5 к броску на общение.

(20) Эмпатия. Способность чувствовать настроение собеседника.

(20) Хорошее осязание. Бонус +1 к броску на попытку что-то нащупать, определить на ощупь. Кумулятивная особенность, т.е. если взять ее пять рас общий бонус составит +5, а общая цена 100 Sp.

(20) Хорошее обоняние. Бонус +1 к броску на попытку что-то унюхать. Кумулятивная особенность, т.е. если взять ее пять рас общий бонус составит +5, а общая цена 100 Sp.

(20) Хороший слух. Бонус +1 к броску на попытку что-то услышать, так же бонус на качество игры на музыкальном инструменте. Кумулятивная особенность, т.е. если взять ее пять рас общий бонус составит +5, а общая цена 100 Sp.

(20) Хороший вкус. Бонус +1 к броску на попытку что-то определить на вкус, засечь в кушанье яд, нащупать, приготовить пищу. Кумулятивная особенность, т.е. если взять ее пять рас общий бонус составит +5, а общая цена 100 Sp.

Пенальти

Обсчет пенальти

Все пенальти (ну или недостатки) дают бонусные персонажу SP и измеряются по трем шкалам: Частота воздействия, Интенсивность воздействия, Сила воздействия (копирайт Fuzion). Общее кол-во бонусных SP высчитывается следующим образом: частота воздействия плюс интенсивность воздействия, делить на значение силы воздействия.

Частота воздействия

Насколько часто этот недостаток проявляется. За частоту воздействия персонажу начисляется от 10 (редко проявляется) до 40 очков (очень часто проявляется). Для простоты можно взять четыре фазы: редко, средне, часто и очень часто. Например, если вы боитесь розовых слонов, которые встречаются не особенно часто, вам полагается 10 SP, если боитесь пауков – 20 SP, ну а если вы боитесь людей – 30, а если дышать воздухом – то 40.

Интенсивность воздействия

Насколько вы можете противостоять проявлению своего недостатка. Если вы способны легко, на одном лишь отыгрыше, противостоять своему недостатку, это дает вам 10 SP. Средняя интенсивность воздействия, дающая 20 SP, преодолевается не только отыгрышем, но и PWill против DC 20. Сильная интенсивность, дающая 30 SP, требует обязательного отыгрыша и PWill против DC 30. Ну а экстремальная интенсивность, одаряющая вас 40 SP, для преодоления требует невероятного отыгрыша и PWill против DC 40.

Сила воздействия

Насколько сильно этот недостаток, проявляясь, влияет на вас. На какие жертвы может пойти персонаж из-за/ради своего пены. На какое наказание может согласиться клептоман ради обладания вещью, сколько может проиграть фанат азартных игр.

Слабо: При виде паука вы стараетесь не приближаться к нему близко; Когда вас кто-то раздражает, у вас наблюдается некоторый тремор в руках; Вы с подозрением относитесь ко всем существам, не наделенным арийскими чертами лица. Цена делится на 4.

Средне: Фу, паук! Я подожду вас в другой пещере; То есть, ты утверждаешь, что я дурак? На тебе, на тебе, на!; Уберите от меня этого урда, иначе я за себя не ручаюсь. Цена делится на 2.

Экстремально: Если вы увидели паука – вы завизжали и убежали, а не прокинув DC против интенсивности воздействия упали в обморок; Кто-то вздумал вам перечить и вы убили его на фиг; Всяких там мужчин/негров/детей/гоблинов (нужное подчеркнуть) нужно стрелять безоговорочно при первом же намеке на их появление! Цена не изменяется.

Пример: Герик как всегда взял себе недостаток "Хам". Хамит он каждому, кто его способен услышать и понять (частота воздействия + 40 SP), но, в принципе Герик способен сдержаться, если ему в голову целятся из арбалета (интенсивность воздействия +20 SP). Однако, если уж Герик начал хамить, он доводит противника до белого каления (сила воздействия экстремальная, цена не изменяется). Итого, Герик получает 60 SP... и арбалетный болт в голову.

Второй пример: один раз Бердан взял себе недостаток "Клептомания". Идея что-нибудь стащить посещает Бердана не очень часто, это должна быть красивая и прикольная вещь (частота воздействия +20 SP). Но, если уж Бердан решил что-нибудь стащить, он не уснет, пока это не будет принадлежать ему (интенсивность воздействия +40 SP). Впрочем, Бердан осознает, что открытие портала в Ад или же убийство хозяина – не совсем то, что нужно использовать для похищения трубки с каминной полки. Максимум – можно просто оглушить хозяина (сила воздействия средняя, цена делится на 2). Так что, Бердан не откажется от задуманного, но найдет более-менее приемлемый способ прибрать возделенный объект к рукам. Итого, Бердан получает $(20+40)/2=30$ SP... иногда притаскивая на суд товарищей достаточно странные штуки.

Список пены

Примечания: Если уж игрок взял какое-то пены, Мастеру следует постоянно подкидывать ситуации в которой это пены нужно будет отыгрывать.

Лень. Персонажу все в лом и без особых на то причин он не согласится оторвать свою задницу от горизонтальной поверхности. При низкой частоте воздействия персонаж просто не любит делать лишних телодвижений, вроде утренней зарядки или мыть посуды сразу же после еды. При очень высокой частоте воздействия персонаж – божество, которому поклонялся Обломов (если его не ломало кому-то поклоняться). При низкой интенсивности воздействия персонаж может легко, простым усилием воли, побороть лень, при экстремальной – поход в магазин превращается в подвиг вселенского масштаба. Слабая сила воздействия характеризуется тем, что персонаж, испытывая чувство голода, вполне может потерпеть и отправиться готовить еду только дождавшись рези в желудке. А вот при экстремальной силе воздействия персонаж рискует сдохнуть от голода так и не встав с дивана.

Ксенофобия. Боязнь какой-либо расы/вида существ. Арахнофобия, боязнь змей и т.п. Частота воздействия зависит от частоты встречаемости существа. Например, пауки встречаются достаточно часто, но не так что бы очень и их можно просто не замечать (+20 SP), а вот людьми мир полнится (+30 SP). Интенсивность воздействия: многим достаточно просто отвернуться от паука, а кто-то должен впасть в медитацию только для того, что бы избавиться от страха. Сила воздействия: кто-то от вида пауков содрогается, а кто-то падает в обморок.

Фобии. Аналогично ксенофобии, но уже агорафобия, клаустрофобия, боязнь высоты, боязнь воды и т.п.

Мании. Клептомания, пиромания и т.п. Пироман может поджигать что-то постоянно (частота воздействия +40), если ему попадет в руки коробок спичек он тут же попытается что-нибудь запалить, даже не задумываясь о последствиях (интенсивность воздействия +40 SP), а самосожжение для него будет нормальным действием (сила воздействия экстремальная)

Урод. Отвратительная внешность. Влияет только на общения существ с вашей же расой/подрасой. Эту особенность ГээМ должен обязательно учитывать при отыгрыше NPC. Частота воздействия сильно зависит от места вашего пребывания, так что варьируется. Интенсивность воздействия – насколько вам легко скрыть свое уродство (на лицо можно наложить грим, но вот горбатость хрен исправишь), ну а сила воздействия показывает реакцию на ваше появление (при экстремальной силе воздействия народ будет разбегаться от вас со страшной скоростью).

Хам. Он же наглец, он же скотина, сволочь и ошибка природы. Общаться с таким существом тяжело любому. Он будет насмехаться над количеством глаз бехолдера, троля обзовет зеленой соплей гиганта, а к эльфам придет, приделав себе два гигантских уха из лопухов. Полностью на отыгрыше.

Гордец. Гордая птица. Пока не пнешь – не полетит.

Жестокий. Это может быть как банальная безжалостность (но не вынужденная, а показная, безжалостность, которая шокирует людей), так и извращенность (персонаж уже не просто жесток, он ИЗВЕРГ).

Враг. Когда-то персонажу угораздило кому-то насолить и теперь у него появился враг. Враг этот ВСЕГДА в чем-то сильнее приключенца – он либо более влиятелен, либо опаснее в бою. То, что враг сильнее его, побудило персонажа бежать (скрываться, быть в постоянном напряжении). Убийство (любой другой способ нейтрализации) врага, от врага не спасает – в замен появляется новый враг, "мститель" (это может быть сын прежнего врага, его брат, друг и т.п.). Единственный способ снять с себя это диз – не только расправиться с врагом, но и сразу же выкупить дизадвант, оплатив его SP.

Злобный приколист. И этим все сказано... Чем более злобным шутником является персонаж, тем больше Sp он получает. Но помните, злобные шутки частенько плохо кончаются.

Наркомания. У персонажа наличествует физическая зависимость от наркотических (но не психотропных!) веществ. Сам уровень зависимости начинается от легким (нужно вставиться разочек в день-два, доза небольшая, если не вставился – ломки легкие) и кончается тяжелым (колоться нужно постоянно, доза лошадиная, если не вставился – ломки тебя прикончат). Следует учитывать, что наркотики так же бывают разные (например, опиум достаточно безобидный препарат, а вот крэк – кристаллизированный героин – жуть страшная). От наркотика зависит скорость привыкания, ломки, эффект. Под тем же героином вы вряд ли сможете участвовать в битве, а вот убравшись привинтином можно крошить в капусту большее количество противников, чем обычно получается. Логично предположить, что зависимость у наркомана постепенно растет, так что стартовав с "легкой", он вполне может через какое-то время получить "тяжелую". Но вот бонусные Sp он уже не получит.

Любовь к психотропным веществам. Если хотите – психологическая зависимость, так как физического привыкания к психотропам не возникает. Психотропы – это канабиойды (дурь, травка, марихуана, гашиш, пластилин, дуда, бошки, шишки и т.д. и т.п.), LSD, MDMA (экстази), псилоцибы и т.д. Персонаж прекрасно отдает себе отчет, что если предстоит серьезная работа – закидываться не стоит. Но, имеется куча свободного времени – персонаж тут же вмажется. И именно в этот момент может появиться серьезная работа! Кол-во бонусных Sp зависит от эффекта и продолжительности воздействия психотропа. Например марихуана чаще всего прет мягко, без глюков и в среднем 4 часа. А вот дитиламин лезергиновой кислоты (LSD) заморочит вас на 8 часов неплохих галлюцинаций.

Нарколепсия. Персонаж спит на ходу, обладает неприятной особенностью вырубаться в любом месте и в любой момент. Обычно, свойственно пожилым людям, также может быть следствием бессонницы или же постоянного недосыпания. Но, изредка проявляется и как болезнь. Частота воздействия регулирует частоту, с которой персонаж вырубается; интенсивность – насколько высокий

DC предстоит перекинуть персонажу на PWill, дабы не уснуть; сила – насколько конкретно персонаж вырубается и легко ли его разбудить.

Нестандартные штрафы

(+10) Плохое осязание. Штрафы -1 к броску на попытку что-то нащупать, определить на ощупь. Кумулятивная особенность, т.е. если взять ее пять раз общий штраф составит -5, а общий приход 50 Sp.

(+10) Плохое обоняние. Штрафы -1 к броску на попытку что-то унюхать. Кумулятивная особенность, т.е. если взять ее пять раз общий штраф составит -5, а общий приход 50 Sp.

(+10) Плохой слух. Штрафы -1 к броску на попытку что-то услышать, так же бонус на качество игры на музыкальном инструменте. Кумулятивная особенность, т.е. если взять ее пять раз общий штраф составит -5, а общий приход 50 Sp.

(+10) Плохой вкус. Штрафы -1 к броску на попытку что-то определить на вкус, засечь в кушанье яд, нащупать, приготовить пищу. Кумулятивная особенность, т.е. если взять ее пять раз общий штраф составит -5, а общий приход 50 Sp.

Дислексия. Неспособность к чтению. Обсчитывается нестандартно. В легкой форме (+10 SP) персонаж затрачивает на обучение чтению/письму 2 SP за каждую единицу навыка. В средней форме (+20 SP) – 3 SP за каждую единицу. В сложной форме (+40 SP) – персонаж вообще не способен обучиться чтению/письму.

Умения/навыки/Feats

Всем умениям (skills) вполне можно обучиться не затрачивая Sp. Наличие свободного Sp говорит о том, что чар имеет “интеллектуальную” возможность (память там у него улучшилась или еще что) и когда ты этот слот тратишь, обучение происходит быстрее. Частое использование профы улучшает чек. Постоянные тренировки с оружием дают возможность набрать спецу без обучения у мастера-тренера. Вполне можно научиться, например, читать, даже если у тебя нет свободных Sp. Просто обучаться будешь очень долго.

Обучаясь/покупая умение/навык персонаж тратит 1 Sp. **Существует верхняя граница величины умения:** уровень персонажа +3 (если не из своей группы, то уровень +3 и сумму на пополам). Т.е., персонаж 1 уровня может поднять умение максимум до 4 очков, а персонаж 20 уровня максимум до 23.

Некоторые skills и feats кидаются на процентнике (D100) и, соответственно, имеют процентное значение. Поднимаются они из расчета 1 SP = 5%. Это относится ко всем "воровским" умениям, к Logic и т.п. Бросок на D100 все-таки не равен броску на D20 – вероятности абсолютно другие (см. теорию вероятности в Высшей Математике). Бонус с хар-ки идет по той же схеме: 5% за каждую единицу бонуса (т.е., при бонусе +4 будет идти 20%)

SP

Количество SP (Skill Points) персонажа зависит от расы и характеристики Training.

При генерации персонаж получает Sp, завещанные ему расой, при этом, чем круче раса сама по себе – тем меньше Sp она получает. Помимо банальной балансировки, это имеет так же глубокий философский подтекст. Те, кому многое дано от рождения, обычно только этим и довольствуются. Те же, кого природа обделила способностями и физическими данными, стремятся это хоть как-то компенсировать. Они ищут, роют и упрямо лезут. Обратите внимание, как много умных, талантливых людей оседает в низах общества и как много идиотов, бездарных посредственностей, выбирается на самый верх.

На каждом уровне, включая первый, персонажу так же приходит некоторое количество SP, связанное с Train. А именно, Модх Train умножить на 5. Т.е., если у вас Train = 12 (Модх = 1), вам каждый уровень будет приходить 5 SP. Если Train = 20 (Модх = 5) – то 25 SP. Меньше 1 SP прийти не может (т.е., если у вас Train 10 и ниже, вам каждый уровень будет приходить 1 SP).

SP можно получить не только с уровнем, но и еще в виде экспы за некоторые действия. Так же, умения можно раскачивать без затраты SP. Если же понятие отыгрыш вам чуждо – запускайтесь людьми, у них +5 SP каждый lvl.

Чеки умений

Общий показатель умения = значение умения (зависит от кол-ва Sp, в умение вложенное) + бонус/пенальти с хар-ки + различные иные бонуса/пенальти (расовые, со шмоток и т.п.).

Чек на умение = общий показатель умения + 1D20. Нужно получить число больше Уровня Сложности.

Уровень сложности (чаще всего, если это не обговорено в описании спилла): 15 + установленный ДээМом модификатор (например, на анти-заклинание 15 + уровень анти-закла. – кидается по SpellCraft).

"20" на D20 – это всегда удача, "1" на D20 – это всегда не удача. Ситуация: "всегда есть шанс удачи для лоха и неудачи для гения".

Бонус на умение от характеристик персонажа

В D&D 3ed на каждое умение идет бонус с определенной характеристики. Это бред и я могу это доказать простым примером:

Вам нужно переплыть бурную реку. Здесь, помимо вашего умения плавать, важна сила и, соответственно, бонус будет именно со Str. Теперь вам нужно проплыть 10 километров. Тут уже будет важна не столько сила, сколько выносливость – бонус со End. А теперь вам нужно проплыть по узкой протоке, не задевая ее стенок – там всякие коряги/колючки торчат. И тут уже будет важна никакая не сила, а ловкость – бонус с Dex.

Доступно? Какой именно бонус идет на умение решается мастером в момент броска чека умения. В таблице ниже я привел характеристики, от которых чаще всего зависит то или иное умение, но даже в плаванье иногда нужен интеллект.

Список умений

Так как моя система характеристик отличается от D&D "стандарт", ниже я привожу список всех используемых мною умений и "базовые" характеристики, от которых они зависят. Пояснения к умениям смотрите в РНВ 3ed.

Так же, прошу заметить, что список умений – в какой-то мере просто образец. Если игроку нужно какое-то умение, в правилах не описанное, ДээМ всегда может это умение придумать, ничего сложного в этом нет.

Умение	Примечания
Alchemy	
Animal Empathy	
Appraise	
Balance	
Bluff	
Climb	
Concentration	
Craft	
Decipher Script	
Diplomacy	
Disguise	
Escape Artist	
Forgery	
Gather Information	
Handle Animal	
Heal	

Hide	
Innuendo	
Intimidate	
Intuit Direction	
Jump	
Knowledge (arcana)	
Knowledge (religion)	
Knowledge (nature)	
Knowledge (all skills)	
Listen	
Move Silently	
Open Lock	
Perform	
Pick Pockets	
Profession	
Read Lips	
Ride	
Search	
Sense Motive	
SpellCraft	
Spot	
Swim	
Tumble	
Use Rope	
Wilderness Lore	

Умений Scry и Use Magic Device у меня нет и не будет. Бред это.

Знание языков и Умение читать/писать

Языки

Умения Speak Language у меня нет. Знание каждого языка развивается как отдельное умение (т.е. знание человеческого языка отдельно от знания dwarфийского и за них отдельно нужно платить). Стоимость – 1 SP. На языки идет бонус с Int или же Train, в зависимости от ситуации. Уровень умения "языки" показывает словарный запас. Для нормального общения показатель знания языка должен быть 5+. 10 – это уже очень конкретный словарный запас!

Все персонажи автоматически (без затраты SP) получают 5 очков в своем родном языке. Т.е., люди изначально имеют 5 очков в человеческом.

Умение читать/писать

Так же как и знание языков является умением и так же раскачивается для каждого языка отдельно. Стоимость – 1 SP. Бонус с Int/Know, когда нужно определить, насколько правильно написал/прочел и с Dex, когда нужно определить, насколько красиво написал.

Расового бонуса на умение писать/читать не идет.

Feats

То, что пришло с D&D 3ed. По 3ed feats ничего не стоят и приходят на определенных уровнях (у каждого класса по-своему). На фиг халяву. У меня Feats стоят SP, но при этом нет ограничений – 1 feats в два уровня и такому-то классу такие-то Feats, а вот этому другие (у меня и классов то нет). Демократия, любые фиты может брать любой персонаж, но не для всех они имеют смысл/возможность применения. По моим грубым расчетам SP вполне должно хватить, просто Feats будет у отдельно взятого персонажа несколько меньше, чем по стандарту 3ed – ибо не фиг тут зверями ходить. К тому же, навыки (skills), оплачиваемые в 3ed только SP и ничем иным, у меня могут подниматься сами по себе, без затраты чего-либо, кроме времени и отыгрыша. А если вспомнить еще о SP за расу, которые вполне могут остаться...

Но, в принципе, и Feats можно обучиться без затрат SP. Главное, что бы ДээМ был добрый – совсем как я.

Список Feats

Название	Требования
General	
Alertness	--
Ambidexterity	Dex +15
Armor Prof.	--
Blind-Fight	--
Combat Casting	--
Dodge	Dex 13+
Mobility (-2 сег. на шаг)	Dodge
Spring Attack	Mobility, To hit +4+
Endurance	Con 13+
Expertise	Int 13+
Improved Trip	Expertise
Whirlwind Attack	Expertise, Dex 13+, Dodge, Mobility, Spring Attack, Base to hit +4+
Great Fortitude (+2 ПEnd)	--
Improved Critical	5 lvl оружейного мастерства, Base to hit +8+
Improved Unarmed Strike	--
Deflect Arrow	Dex 13+, Improved Unarmed Strike
Stunning Fist	Dex 13+, Wis 13+, Improved Unarmed Strike. Base to hit +8+
Iron Will (+2 ПWill)	--
Leadership	--
Lightning Reflexes (+2 ПDex)	--
Mounted Combat	Ride skill
Mounted Archery	Mounted Combat
Trample	Mounted Combat
Ride-By Attack	Mounted Combat
Spirited Charge	Mounted Combat, Ride-By Attack
Point Blank Shot	--
Far Shot	Point Blank Shot
Prices Shot	Point Blank Shot
Rapid Shot (-5 сег. на выстрел)	Dex 13+, Point Blank Shot
Shot on The Run	Dex 13+, Point Blank Shot, Dodge, Mobility
Power Attack	Str 13+
Cleave	Power Attack
Great Cleave	Power Attack, Cleave, Base to hit +4+
Quick Draw(-5 сег. на обнажение оружия)	Base to hit +1+
Run	--
Sneak attack	Dex 14+, Hide +5, Silently +5
Shield Prof.	--

Skill Focus	--
Spell Focus	--
Track	--
Weapon Finesse	3 lvl оружейного мастерства
Weapon Focus	5 lvl оружейного мастерства
Мастер-Оружейник	--
Любимое Оружие	--
Берсерк	--
Item Creation Feats	
Brew Potion	Spellcaster 3+ lvl
Craft Magic Arms and Armor	Spellcaster 5+ lvl
Craft Rob	Spellcaster 9+ lvl
Craft Staff	Spellcaster 12+ lvl
Craft Wand	Spellcaster 5+ lvl
Craft Wondrous Item	Spellcaster 3+ lvl
Craft Ring	Spellcaster 12+ lvl
Craft Scroll	Spellcaster 1+ lvl
Metamagic Feats	
Empower Spell	--
Enlarge Spell	--
Extend Spell	--
Heighten Spell	--
Maximize Spell	--
Quicken Spell (-5 сег. при касте)	--
Релаксация	
Концентрация	Нужна Релаксация
Медитация	Нужна Релаксация
Биоэнергетик	
Магистр	

Оставлены только те фиты, которые продолжают работать с учетом моей системы бой (да и всей системы в целом). Почему убраны Still и Silent Spell – см. Просто Прогон/Фиты/Скрытый кастинг.

Описание Fiats

Sneak Attack

Атака, которой противник не ожидал и не видел. Предполагается, что персонаж не просто атакует, а еще и попадает ну очень хорошо и в очень критичную для противника часть тела. Противник не получает бонуса на Def с оружия и Dex, персонаж пробрасывается против чистого AC. Dam (с учетом силы, dam кубика оружия, бонусов с умений и т.п.) умножается на число, зависящее от уровня персонажа.

Зависимость следующая: x2 за каждые 3 уровня. Т.е., на 3 уровне dam x2, на 6 x3, на 9 x4, на 12 x5 и т.д.

Любимое оружие

Аналогично "нейтральным" особенностям рас, но вдруг кому не хватило расовых Sp дабы это взять.

Персонаж не только с самого детства обучался владеть определенным оружием, но и имел врожденную предрасположенность к нему. Это дает ему следующие бонуса: +1 to hit, +1 to dam, +1 Def (только для оружия ближнего боя), -5 сегментов на атаку. За 20 SP можно выбрать любое оружие ближнего боя, за 30 SP – любое оружие дальнего боя.

Armor Prof./Навык доспеха

Минимальный уровень: берется не чаще 1 раза в уровень. Т.е., будучи 1 уровнем вы не можете взять себе “Навык доспеха” 2 уровня.

Распространяется на все виды доспехов. Фит кумулятивный, за каждые 10 СР, вложенные в этот навык дается:

1. На 1 единицу уменьшается пенальти к Dex, если он есть. Следовательно, этот навык имеет смысл брать воинам, ходящим в FPM.
2. На 1 единицу увеличивает шанс починить/восстановить поврежденный доспех.

Shield Prof./Навык щита

Для более подробной информации советуем посмотреть РО:С&Т. В остальном все как в навыке доспеха:

За каждые 10 СР, вложенные в этот навык дается:

3. На 1 единицу уменьшается пенальти к Dex, если он есть. Следовательно, этот навык имеет смысл брать воинам, ходящим с большими щитами.
4. На 1 единицу увеличивает шанс починить/восстановить поврежденный щит.

Ambidexterity

Персонаж одинаково ловко (или не ловко, тут уж смотря какая Dex) владеет обеими руками. Подробнее смотрите в разделе Бой.

Мастер-оружейник

Максимальный уровень навыка владения оружием равен уровню персонажа +1. Т.е., воин 5 уровня не может иметь навык владения оружием больше 5, но с этим фитом он может взять 6 уровень навыка уже на 5 своем уровне.

Берсеркер

Чар способен за один полный раунд (т.е., способность активизируется в конце раунда) впасть в состояние берсеркера, в этот раунд он не может как-либо действовать. Никакая атака/вмешательство не способно выбить из вхождения в это состояние. Для впадения в состояние берсерка нужно броском 1D20 + бонус Wis/Will вклиниться в DC 10. Если вы будите входить в состояние берсерка больше чем один раунд, DC уменьшается. Т.е., затратив 2 раунда вы будите кидать чек против DC 9, затратив 3 раунда – против DC 8. В дальнейшем для сохранения этого состояния нужно каждый раунд снова кидать чек, при этом базовый DC каждый раунд увеличивается на 1. Т.е., если при погружении в берсерк вы чекали против DC 10, то во втором раунде (чек кидается в конце раунда!) вы будите чекать против DC 11, в третьем против DC 12 и т.д. Заметьте, если вы затратили на вхождение в берсерк больше раундов и тем самым понизили базовый DC (например, затратили 2 раунда и DC был 9), то и последующие раунды +1 будет идти к этому числу. На втором раунде DC будет 10 (9+1), на третьем 11 (9+1+1) и т.д. Т.е., имеет смысл входить в берсерк медленно и вдумчиво. Но, меньше 1 DC быть не может, так что вхождение в берсерк в течение суток – вещь бесполезная.

Плюсы состояния берсерка:

+1 to hit за каждые 5 уровней, начиная с первого.

+3 to dam за каждые 5 уровней, начиная с первого.

+5 hp за каждый уровень, за счет того, что берсеркеры абсолютно не чувствительны к боли. Эти хиты слетают первыми и есть только в момент состояния “берсерка”.

Воин под берсерком способен сражаться пока не провалит чек. Он может быть в -100 хитах, но все еще не умрет и не выйдет из боя. А вот потом, когда он наконец провалит чек, он умрет.

В состоянии берсерка персонаж получает полный иммунитет ко всем магическим и пристовским заклинаниям, действующим на мозг (по типу Charm). Примеры: *charm person, emotion, fear, friends, hypnotism, sleep, ray of enfeeblement, scare, command, cloak of bravery, remove fear, symbol, hold person, confusion*.

Персонажа невозможно нокаутировать.

Минусы состояния берсерка:

Ухудшает Def, снимая все плюсы от ловкости, т.к. берсеркеру безразличны все атаки по нему. Он попросту не уклоняется от вражеских ударов.

Игроку, пока его РС в этом состоянии, не сообщается, сколько хитов повреждения он получил – персонаж не контролирует многие функции своего тела и не может определить серьезность ран.

Персонаж всегда дерется до конца, пока он либо не умрет, либо не уничтожит всех видимых ему противников. Убив одного врага он тут же атакует ближайшего.

Персонаж не скрывается за укрытием от атак дистанционным оружием.

После окончания берсерка персонаж падает без сознания на то кол-во раундов, которое он был в берсерке.

Релаксация

Псионический фит.

Позволяет восстанавливать Ер не во сне, а при отдыхе, когда персонаж реагирует на внешние раздражители.

Концентрация

Псионический фит.

Позволяет восстанавливать Ер, выполняя какие-нибудь простые действия, типа неспешной ходьбы, езды на лошади и т.д.

Медитация

Псионический фит.

Находясь в абсолютном покое (возможна езда на телеге, но не на лошади) псих восстанавливает Ер в два раза быстрее.

Биоэнергетик

Псионический фит.

Берется отдельно для каждой псионической дисциплины и позволяет раскачивать ее на 1 единицу выше значения уровня псионика.

Магистр

Позволяет чародею раскачивать навык чародейской школы на 1 единицу выше своего уровня. Т.е., будучи чародеем 2 уровня, можно получить навык Школы Сила = 3. Берется отдельно для каждой школы – их всего 5 (Сила, Вода, Воздух, Огонь, Земля). Обратите внимание, сие позволяет будучи чародеем 2 уровня получить заклинания 2 круга (по D&D они доступны заклинателям уровня 3 и выше).

Физиология и Психология

ЭС'ы НЭС'ы

В D&D есть одна большая и красивая фишка/глюк/баг – все разумные существа способны набирать уровни. Проблема не столько в уровнях, сколько в том, что с уровнями улучшаются боевые характеристики персонажей, вне зависимости от их класса и того, чем именно они занимались, набирая уровни. Так, маг 10 уровня по значению to hit равен воину 5 уровня, даже если сей маг набирал уровни не вылезая из магической лаборатории. Увеличение хитов – это вообще сказка. Крестьянин 10 уровня, способный голыми руками положить минимум троих профессиональных воинов пятого уровня... Вообще, система хитов D&D – это бред сивой кобылы, и раз уж я взялся ее хомрулить – будем хомрулить.

Итак, я делю всех, абсолютно всех существ на два вида: Энергетические Существа (ЭС'ы) и Неэнергетические Существа (НЭС'ы). И те и другие способны набирать уровни, но первые имеют некоторые (серьезные, надо сказать) преимущества над вторыми. ЭС'ов отличает то, что они не являются обычными тварями из плоти и крови. Магия сделала их особенными, другими, как-то изменила их структуру.

Следует отметить, что именно в этом Мире ЭС'ов особенно много, это где-то 0,1 % всего населения, т.е. каждый тысячный житель.

Особенности ЭС'ов

1. Набор уровня для ЭС'а – так же развитие энергетических способностей физического тела.
2. С уровнями у ЭС'ов растут основные характеристики (+1 на одну из характеристик каждые 2 уровня).
3. Растут ресурсы организма: *hp*. Это отнюдь не говорит о том, что удар меча причиняет ЭС'у меньший вред. Это говорит о том, что даже изрубленный мечом, ЭС может продолжать действовать. Но (!), ЭС'а все так же можно убить точным ударом в голову, ему можно сходу отрубить руку (см. удары по отдельным частям тела в правилах).
4. Растут ресурсы мозга – *Sp*.
5. Растут магические способности (*EP* у псиоников, *мемпул* у чародеев, близость к Покровителю и жрецов).
6. Высокие регенеративные способности: уровень + *Модх Con hp* в сутки.
7. В отличие от НЭС'ов, ЭС'ы умирают мгновенно. Т.е., их душа не остается в теле на девять дней и не бродит вокруг еще тридцать одни сутки. Душа умершего ЭС'а сразу же уходит в Астрал.
8. Дети двух ЭС'ов очень редко рождаются ЭС'ами. Шанс один из миллиона, а то и выше.

Особенности НЭС'ов

В принципе, описание НЭС'ов я привожу только для ГээМов, так как мало найдется желающих походить существом, которое могут убить с одного удара.

1. Набор уровней для НЭС'а – банальное получение новых знаний, постижение чего-то нового.
2. С уровнями у НЭС'ов растут (тренируются) основные характеристики (+1 на одну из характеристики каждые 2 уровня).
3. Растут ресурсы мозга – *Sp*.
4. Растут магические способности (*EP* у псиоников, *мемпул* у чародеев, близость к Покровителю и жрецов).
5. НЭС'ы восстанавливают *Модх Con hp* в месяц, вне зависимости от уровня.
6. Соответственно *hp* у НЭС'ов с набором уровня не растут.

Продолжительность жизни и процесс старения

~25% жизни существо растет и развивается, его характеристики постепенно достигают той величины, которая выпала на кубах при наикидке. Потом, примерно еще 50% жизни, существо постепенно совершенствуется, но в физическом плане это уже менее заметный и более медленный процесс. Если в этот период характеристики не поддерживаются (не тренируются) – они могут снижаться. Оставшиеся 25% жизни физические (а иногда и ментальные) характеристики существа постепенно снижаются (обычно – до половины своего значения на момент начала активного старения).

Естественно, бывают и исключения.

Дабы не извращаться, я принял следующую систему: у всех рас первые 15% жизненного срока считаются детством, затем начинается пора юности (еще где-то 10%), постепенно переходящая в молодость (и еще 15%). После молодости наступает пора зрелости, продолжающаяся около 40% от жизненного срока и оставшиеся 20% отданы на откуп старости.

Пример: Высокие эльфы, продолжительность жизни в среднем до 100 лет. Детство продолжается до 15 лет, затем юность (до 25 лет), молодость (до 40 лет), зрелость (до 80 лет) и после начинается активное старение.

Здоровье/*hp*

Для полного счастья хотелось бы выжить!

Хиты, *hp*, *heats points*. У ЭС'ов хиты растут каждый уровень. Каждый уровень персонажу приходит кол-во хитов, зависящее от того, сколько он за *hp* заплатил + *Модх Con*.

Некоторые пояснения по бонусным hp. Допустим, на 1 уровне у вас был Con = 18 (бонус +4). Но, тут вам обломилось +2 Con (Con у вас стал 20 (бонус +5)). Кол-во хитов пересчитывается и на последующих уровнях вы будете получать уже +5 hp с Con. Каждый раз когда у вас изменяется Con, у вас пересчитываются все бонусы на хиты. Вполне может получиться так, что на 20 уровне у вас был Con 30 (бонус + 10) и общая сумма бонусов была (10*20) 200! Но, тут ваш Con упал до 10 (бонус 0) и кол-во ваших хитов уменьшилось на 200!

Hp в уровень

Понятия HD (Hit Dice) больше нет. Игрок сам решает, сколько Хрему будет приходиться в уровень. Hp буквально покупаются при генерации персонажа по формуле $10 Sp$ за 1 hp. За $10 Sp$ персонаж будет получать $1 + \text{Модх Con hp}$ в уровень. За $100 Sp$ персонаж будет получать $10 + \text{Модх Con hp}$ в уровень.

Восстановление хитов

Восстановление хитов без использования магии. Персонаж восстанавливает за сутки кол-во хитов, равное его уровню + Модх Con. Т.е., персонаж 10 уровня с Con 16 (бонус +3) за сутки восстанавливает 13 hp. Минимум, персонаж восстанавливает 1 hp в сутки.

Восстановление хитов, конечно, очень быстрое, но зато играбельное.

Задержка у врат смерти

Персонаж жив пока не упал в минуса, равные $10 + \text{Модх End}$. Т.е., при End 16 (бонус +3) персонаж умирает при падении в -13 и выше.

В связи с "задержкой у врат смерти" многие заклинания, способные тут же убить, не делают этого. Так, Death wail баньши просто опускает чара в -1 .

Так же, при провале PEnd происходит падение в " -1 ", а не немедленная смерть.

Задержка доступна ВСЕМ, существам, наделенным параметром Con!

После падения в минуса кидается PEnd vs. DC ($20 + \text{минуса}$, в которые упал персонаж). Если сэйв был выброшен, то hp убывают 1 в терн (10 раундов; 1 минута). Если же проверка не выкинута, hp убывают со скоростью 1 в раунд (6 секунд). Если лежащий в минусах персонаж был перевязан (использование умения Heal против DC $15 + \text{минуса}$, в которые уже "ушел" персонаж), то hp вообще не сползают.

Так же, хотелось бы напомнить:

1. После использования любой "лечащей" штуки (заклинание, healing potion и т.п.), даже если персонаж все еще не выбрался из минусов, хиты перестают убывать.
2. Состояние "в минусах" – это состояние "без сознания и при смерти".
3. После выхода из минусов, даже если тебе восстановили все хиты, ты очень плохо себя чувствуешь, меморайз у кастеров стирается, воинам ну никак не до боевок. Надо бы отдохнуть в течение этих суток.

Спасы

А нету их. Прочтите [ВОТ ЭТОТ](#) раздел.

Если проверяем уклонение/выход из зоны FireBall'a – кидаем $D20 + \text{уровень персонажа} + \text{Модх Dex персонажа}$ vs. $D20 + \text{уровень чародея} + \text{Модх Int} + \text{lvl заклинания}$ (3 у Огненного Шара)

Если кидаем спас от Charm'a – $D20 + \text{уровень персонажа} + \text{Модх Will персонажа}$ vs. $D20 + \text{уровень чародея/приста} + \text{Модх Int/Will} + \text{lvl заклинания}$ (2 у Чарма, кажись)

Fort Save заменяем Проверкой End.

Отдых

В тексте, находящемся ниже, я почти полностью оторвусь от фэнтэзи и буду описывать реальные физические законы.

Условно, весь отдых можно разделить на отдых физический и отдых умственный. Для восстановления физических свойств тела достаточно просто предаться безделью – вяло валяться на диване и поплевывать в потолок (внимание! Могут устать губы!). Умственный отдых требует сна. Это абсолютно

реальная информация! Во время сна обычно активная часть мозга (у левшей – правая, у правшей – левая) отключается, работает обычно пассивная, менее развитая часть, отвечающая за подсознание.

Так как во время сна сложно поддерживать физическую активность, люди совмещают эти два вида отдыха. Но, следует заметить, телу обычно требуется значительно больше времени на отдых, чем мозгу. Нормальному человеку, даже постоянно испытывающему достаточно серьезные физические нагрузки, нужно в среднем 8 часов полного расслабления в сутки. Мозгу же нужно 4 – 6 часов. Существует следующая условно доказанная (свойства мозга все-таки еще слабо изучены) научная теория: сон человека проходит циклами и каждый цикл состоит из двух фаз – фазы "медленного сна" и фазы "быстрого сна". Во время быстрой фазы человеку снятся сны и мозг все еще находится в некотором напряжении. Медленная фаза – полная отключка, человека как бы и нет вообще. У большинства людей (и у меня в том числе) медленная фаза длится час, а быстрая фаза – пол часа. Так вот, для полного умственного отдыха достаточно 3 полных циклов, иначе – 4,5 часа. Замечено, что лучше всего просыпаться на стыке циклов, т.е., человек проспавший 1,5 часа будет себя чувствовать значительно более собранным и отдохнувшим, чем человек, проспавший 2 часа.

Вернемся к D&D. Каждому приключенцу в сутки требуется 8 часов полноценного физического отдыха. В том случае, если этот самый отдых приключенец не получил, у него могут начаться проблемы – минуса на характеристики и т.п. безобразия. Итого, каждый приключенец может без минусов трудиться 16 часов в сутки, а потом, дабы не страдать от ГэМских каверз, отдыхать в течение 8 часов. На физический отдых влияют следующие моменты:

Способность "Быстрое восстановление сил". Уменьшает кол-во требуемого физического отдыха вдвое.

Endurance. Увеличивает время, которое приключенец может провести без отдыха на бонус с End. Бонус +2, значит приключенец может трудиться не 16, а 18 часов. Но(!), после приключенцу все равно придется отдыхать в течение 8 часов (или 4, если у него есть способность быстро восстанавливать силы).

С умственных отдыхом я решил особо не заморачиваться, все равно отдых физический чаще всего проходит во сне. Но, если вдруг игрок заявляет, что готов страдать от недосыпа (например, чародеи теряют меморайз и хуже откастовывают заклинания), сообщите ему выше изложенный мною прогон про циклы сна. А если он не внял – понизьте ему на время Int, Train и Will.

Зрение

Зрение и отсутствии света

Из-за врожденной тупости америкосов в D&D всегда творился бардак, связанный с умением видеть в темноте. Люди абсолютно не представляли себе, что такое инфракрасное зрение и, не особо морочась, наделили им деми-хуманов, объяснив все просто: it's magic. К D&D 3ed в WotC, похоже, прибавилось светлых голов и ситуация с ночным зрением пусть и не ушла от магического объяснения, но обрела понятность. Итак, вариант трешки с моими исправлениями.

Dark-Vision: способность, которую обрели расы, исконно жившие в полной темноте (например, под землей). Горные дварфы, дровы и т.д. и т.п. Dark-Vision – способность видеть в полной темноте (источники света отсутствуют) не различая цветов, кроме оттенков серого (включая очень светло и очень темно серые тона). Кошки видят примерно так же, но им источники света все-таки нужны.

Low-light Vision: Засунем эльфам в задницу! Ибо, нефига тут. Имея Low-light Vision существо может нормально (т.е., как обычный человек) видеть при слабом освещении (звезды, луна и т.п.), при этом сохраняя способность различать цвета и детали. Зрение работает как у кошек, основано на расширении зрачка.

Существо, обладающее исключительно DV неспособно видеть на ярком свету (только в темноте и полумраке). Если же у существа есть и обычное зрение и DV/LLV – оно способно между ними свободно переключаться.

Ну, осталось сообщить, что это все еще it's magic, так как Dark-Vision в том варианте, в котором я описал, невозможно (иначе, это уже не будет "нормальным" зрением), а при Low-Light Vision цвета различать нельзя (это если брать реальность).

Зрение как таковое

Муршаны и гавторы различают только черный и белый цвета, а так же их всевозможные градации; лизардмены – линейку оттенков от белого до оранжевого, а вот у драконов и драконидов зрение ближе к человеческому.

Арахниды воспринимают окружающее 8-12-ю фасетчатыми глазами, а бехолдеры в среднем 13. При этом, бехи различают не 7, а 19 цветов и окружающий мир для них окрашен в значительно большее количество оттенков, чем для человека. То, что для людей – ровный синий цвет, для бехолдеров – набор градаций.

Если у вас есть желание заморочиться на таких интересных моментах отыгрыша – вперед.

Самоубийство и членовредительство

Попытка нанесения вреда самому себе требует обязательной PWill, против конкретного DC. Если спас не выкинут, персонаж не пойдет на такие крайние меры.

А то многие игроки предпочитают бездумно пожертвовать персонажем (например, вместо того, что бы сдать в плен), не задумываясь над тем, что нужно иметь очень сильную волю, что бы такое совершить. Но (!), на бросок могут накладываться бонуса, сообразно с душевным состоянием, квентой и отыгрышем игрока. Например, "персонаж" может стать свидетелем смерти всех близких друзей и немудрено, что в такой ситуации он кинется в самоубийственную атаку.

Психология расы

Представьте себя разумным насекомым. Получилось? Ладно, теперь представьте себя бехолдером. Вспомните, что на особенности сознания людей очень сильно повлияли поставленные под углом в девяносто градусов к ладони большие пальцы рук. Какова может быть психика существа, у которого конечностей не четыре, а восемь? В чем особенность мышления существа, в мозг которого одновременно поступает (и, следовательно, там обрабатывается) информация с двенадцати глаз? Большинство ГээМов и игроков наделяют тех же бехолдеров чисто человеческим характером, мировоззрением, мотивацией, навязывают им человеческие эмоции. Но даже эльфийский менталитет в корне отличен от человеческого. Заморочьтесь, купите умных книжек и вы поймете, что менталитет русского не похож на менталитет американца. Что уж тут говорить о мировоззрении, шкале ценностей и духовном восприятии представителей разных рас. Берясь отыгрывать негуманоида, всегда нужно максимально, на сколько это возможно, абстрагироваться от стандартной человеческой психики. То же относится и к нелюдям. Почему-то, большинство людей идущих дварфом, считают что они должны отыгрывать агрессивного и скупого дебила, способного только на драки и пьянки! Интересно, как тогда нужно отыгрывать людей? Вот представьте себе, что какой-нибудь дварф играет в RPG и идет человеком...

Поощрение персонажей/Exp

Игроков и их персонажей можно поощрять либо системно, либо в игровом плане. Под "игровым планом" я подразумеваю шмотки, помощь NPC'ей, титулы и т.п. штуки. Системное поощрение – поощрение не столько игрока, сколько персонажа, а точнее, его математической абстракции. Таких поощрений я насчитываю и использую три вида:

1. Поощрение опытом, экспой. Тут уж никуда не денешься, это база системы, за любое грамотное действие игроку должны выдаваться Exp.
2. Поощрение Skill Point'ами. Поскольку у меня система на половину скиловая, за какое-нибудь особенно грамотное действие персонажу может обломиться не только экспа но и/или Sp, которыми он затем может воспользоваться на свое усмотрение.
3. Бесплатные фишки/навыки/особенности. Если игрок хорошо играет, его персонаж может проснуться одной прекрасной ночью и обнаружить, что видит в темноте (получил Dark Vision). Или, если игрок десять модулей подряд отыгрывал тренировки в двуручном стиле, ему вдруг может обломиться TWS без всякой затраты Sp на него. Аналогично, если персонаж все свободное время проводит с книгой в руках, ему можно бесплатно поднять навык чтения. Иногда, я

использую это правило при критических успехах. Например, персонажу нужно переплыть бурную реку, DC 25, а навык плавания у персонажа всего 5 единиц и бонуса с характеристики нет. Т.е., переплывет он только выкинув на D20 двадцать. "Рискнем!" говорит персонаж и... кидает двадцатку. Почему бы после этого мне не поднять ему навык в плавание бесплатно.

Опыт (XP)

Основное правило по опыту

Ничто и никто не может лишить игрока уровня или хотя бы экспы. Оплата предметов XP, появившаяся в D&D 3ed – это бред сивой кобылы и никогда не будет мною использоваться! Про Energy Drain вы можете прочесть в соответствующем разделе S&M.

Экспа на уровень

Стандартна D&D'шная эксповая прогрессия.

Формула: На каждый последующий уровень нужно экспы = начальное кол-во экспы (на 2 lvl) * на уровень, который нужно набрать.

Уровень	Experience
1	0
2	1 000
3	4 000
4	8 000
5	13 000
6	19 000
7	26 000
8	34 000
9	43 000
10	53 000
11	64 000
12	76 000
13	89 000
14	103 000
15	118 000
16	134 000
17	151 000
18	169 000
19	188 000
20	208 000

Сколько и за что давать Exp

Невероятно сложный вопрос. В DMG 2ed есть таблица примеров, в которой написано: 50-100 XP за умную идею; 100-500 XP за идею, спасшую партию; 100-200 XP за красивый отыгрыш. Муть все это! У меня была ситуация, когда игрок вытянул всю партию из такой задницы, из которой я сам, как ГээМ, не видел выходов! Если бы я дал этому игроку 500 XP, вся спасенная партия отказалась бы у меня играть! Один игрок устроил мне отыгрыш на два часа, с невероятно реалистичной истерикой – уламывал NPC подарить ему квестовую шмотку. Еще один игрок, идущий пристом, составил небольшой томик молитв своему Покровителю и зачитывает в модуле при подходящем случае. Как можно заранее прописать такие моменты? Была ситуация, когда игрок отказывался от Wish'a в пользу товарища! Нет, сколько давать Exp и за что именно – полностью зависит от ситуации и от мнения ГээМа, четких правил на этот счет быть не может.

Обмен Ехр на Sp

Ну, вдруг кому-то для полного счастья не хватает 1-2 Sp. 500 Ехр можно обменять на 1 Sp. Обратный обмен (Sp на Ехр) невозможен!

Деньги и Снаряжение

Денежная система

Из-за постоянной торговли, поддерживаемой магией, в большинстве Империй сложилась единая денежная система. Хотя курсы денежных единиц одной империи часто колеблются по отношению к денежным единицам другой империи, внутри имперский курс в основном остается неизменным. В принципе, если взять один твот (золотая монета) условно за одну единицу, может получиться следующее соотношение (в первых скобках – сокращение, во вторых – материал, из которого изготавливается монета):

Тосмены (тос) (медь) = 0,01 твота
Гимены (гим) (серебро) = 0,1 твота
Ярлоны (яр) (белое серебро) = 0,5 твота
Твоты (тв) (золото)
Метавы (мет) (белое золото) = 5 твотов
Квоны (кв) (платина) = 10 твотов
Сковы (ск) (черное золото) = 100 твотов

Ценность, покупательская способность той или иной монеты, в первую очередь зависит не от доступности/сложности добычи того или иного металла, а от его (металла) "обработки". Поскольку при выпуске монет используется довольно таки серьезная магия, фальшивомонетничество не имеет смысла. Маг, способный провести столь сложный и трудоемкий процесс как изготовление монет, "честным" трудом способен заработать куда большую сумму, чем та, которую он добудет нелегальном выпуском денежных единиц. Кстати, большинство серьезных торговцев владеют очень простыми магическими амулетами, позволяющими быстро выяснить – не поддельные ли деньги ему заплатили?

Одна монета весит в среднем 0,01 кг (т.е. 10 грамм). Это дабы десятки тысяч “денег” в бэкзаках не таскали.

Денежные отношения и цены

В D&D 3ed покупательская способность золотой монеты была почему-то конкретнейшим образом опущена. Умелый, но не выдающийся ремесленник, у них там может заработать в день 1 золотую монету! Поработал сапожник месяц и купил себе неплохой меч. Круто! Поработал два дня – купил овцу (2 гр. См. РНВ и удивляйся!), три – свинью (3 гр), пол месяца – быка (15 гр). У них наверное у каждого ремесленника по отаре. Что-то совсем америкосы на своей Великой Мечте отъехали...

И потом – это сколько же золота должно быть в мире, учитывая, что в D&D 3ed одна монеты так же весит примерно 10 грамм (50 монет на 1 фунт)! Дабы не смущать умы, сообщая, что на Логосе умелые, но не выдающиеся ремесленники зарабатывают в десять раз меньше.

Теперь общие моменты:

Если партия выполнила квест на 10.000 твотов, это еще не говорит о том, что ей их выплатят звонкой монетой – даже в крупном городе может не найтись столько денег. Скорее всего, партия получит драгоценные камни, скovy (очень сомнительно) или же банковский вексель, если местность достаточно развита в экономическом плане.

Стоимость на те или иные товары/услуги разнятся в зависимости от местности, условий заключения сделки, культурных, нравственных и любых иных аспектов. Понятно, что в портовом городе

цена на рыбу будет много ниже, чем в пустыне, и что во время войны стоимость хорошего доспеха или бутылки лечебного зелья здорово подсакивает. Опять же, в столице империи вы получите квалифицированную магическую помощь заплатив гораздо меньше, чем городе средних размеров. Однако, 100 твотов – для столицы деньги небольшие, а вот в пограничном городке за эту сумму можно нанять десяток неплохих воинов.

У партии не должно быть лишних денег, иначе квесты за нее будут проходить исключительно наемники, вся нужная информация будет без труда покупаться. Желательно навязать партиям долгосрочный план, требующий постоянных финансовых вливаний. Последователи культов могут строить церкви или же просто отдавать всю прибыль на нужды храмов. Воин может заняться апгрейдом вооружения и доспеха. Чародею деньги нужны на покупку магических компонентов и самих чар.

По-настоящему крутую шмотку нельзя купить. Ее можно отнять, с трудом найти, выменять.

Str/переносимый вес

Str	Низкая загрузка	Средняя загрузка	Высокая загрузка
1	до 3 фунт.	4-6 фунт.	7-10 фунт.
2	до 6 фунт.	7-13 фунт.	14-20 фунт.
3	до 10 фунт.	11-20 фунт.	21-30 фунт.
4	до 13 фунт.	14-26 фунт.	27-40 фунт.
5	до 16 фунт.	17-33 фунт.	34-50 фунт.
6	до 20 фунт.	21-40 фунт.	41-60 фунт.
7	до 23 фунт.	24-46 фунт.	47-70 фунт.
8	до 26 фунт.	27-53 фунт.	54-80 фунт.
9	до 30 фунт.	31-60 фунт.	61-90 фунт.
10	до 33 фунт.	34-66 фунт.	67-100 фунт.
11	до 38 фунт.	39-76 фунт.	77-115 фунт.
12	до 43 фунт.	44-86 фунт.	87-130 фунт.
13	до 50 фунт.	51-100 фунт.	101-150 фунт.
14	до 58 фунт.	59-116 фунт.	117-175 фунт.
15	до 66 фунт.	67-133 фунт.	134-200 фунт.
16	до 76 фунт.	77-153 фунт.	154-230 фунт.
17	до 86 фунт.	87-173 фунт.	174-260 фунт.
18	до 100 фунт.	101-200 фунт.	201-300 фунт.
19	до 116 фунт.	117-233 фунт.	234-350 фунт.
20	до 133 фунт.	134-266 фунт.	267-400 фунт.
21	до 153 фунт.	154-306 фунт.	307-460 фунт.
22	до 173 фунт.	174-346 фунт.	347-520 фунт.
23	до 200 фунт.	201-400 фунт.	401-600 фунт.
24	до 233 фунт.	234-466 фунт.	467-700 фунт.

25	до 266 фунт.	267-533 фунт.	534-800 фунт.
26	до 306 фунт.	307-617 фунт.	614-920 фунт.
27	до 346 фунт.	347-693 фунт.	694-1,040 фунт.
28	до 400 фунт.	401-800 фунт.	801-1,200 фунт.
29	до 466 фунт.	467-933 фунт.	934-1,400 фунт.

Материалы

В этом разделе описаны материалы, которые обычно используются для изготовления оружия и доспехов. Я специально не привожу бонусы и пенальти, которое получает то или иное оружие/доспех, если его изготовить из того или иного материала. Во-первых, один и тот же материал можно использовать по разному и с различной эффективностью. Опытный кузнец дварф и из золота выкует более крутой клинок, чем получится у халфлинга, даже если тот будет использовать адамантин. Во-вторых, мало какое оружие или доспехи изготавливаются только с использованием сырья одного рода. Редкий доспех сделан исключительно из железа – там наличествуют сплавы, возможно, попадетс я же медь, будут кожаные, а то и деревянные части. Так что, все зависит не столько от материала, сколько от мастера. Но, естественно, один и тот же кузнец предпочтет ковать мечи из мифрила, а не из бронзы.

Дерево: имеются в виду прочные породы дерева, например такие как Бук. Дикие африканские племена до сих пор делают деревянные мечи. Таким оружием хорошо протыкать вампиров. Стрелы без наконечников, деревянные щиты и доспехи, обшитые деревянными пластинами – это всем известно и никому не интересно.

Кость: можно и не комментировать. Костяные наконечники и ножи применяли все отсталые народы, еще не открывшие железо или же не имеющие к нему (железу) доступа. Как пример – якуты.

Золото: имеется в виду не чистое лабораторное золото, плавящееся в руках, а золото как сплав с еще чем-то.

Серебро: аналогично золоту – сплав. Хорошо помогает супротив оборотней.

Медь: обычная мягкая медь.

Обсидиан: вулканическое стекло, природный силикат. Хрупкий, но, легко доступный (если по близости есть вулкан) материал. Очень острый.

Бронза: бронзовый сплав, первый, по настоящему "оружейный" металл.

Железо: подразумевается оружейное железо хорошей закалки и выдержки.

Булат: сплав, формулу которого на протяжении веков постоянно теряли и заново находили.

Метеоритий: метеоритное железо, сплав невероятной чистоты, который невозможно получить в земных условиях.

Кристаллит: не металл, а минерал. Достаточно хрупкий, но очень острый. Не пригоден для создания доспехов.

Вольфрам: конечно же не чистый вольфрам, а вольфрамовый сплав, получаемый магическим способом.

Титан: В "чистом" виде титан очень здорово крошится. Кто играл когда-нибудь на гитаре титановым медиатором, мог это прочувствовать на себе – потом все пальцы в титановой пыли. Так что, аналогично вольфраму, имеется в виду сплав, не доступный обычным кузнецам и получаемый с помощью магии.

Адамантин: фэнтэзийный металл, очень прочный, но отличающийся высоким весом.

Мифрил: так же металл, существующий только в фэнтэзи. Легче адамантина, но тоже невероятно прочный. Чаще всего идет на доспехи. Есть версия, что мифрил – это особенный вид серебра или же сплав серебра с чем-то еще.

Оружие

Ганджубас не понимает, почему одно и тоже оружие наносит разный урон по разному размерным тварям. Собственно говоря, в чем-то TSR была (Был? Были?) права, сделав удар того же кинжала по здоровой твари менее сильным, чем по маленькой. Но тогда почему большинство оружия по здоровым тварям

бьет мощнее? Они что, сами на клинок бросаются? Посему у меня все оружие бьет одинаково, каким бы маленьким/большим не был противник.

Внимательно читайте не только ТТХ оружия, но и все сноски (если они есть). ТТХ некоторых видов оружия я здорово изменил, стремясь уйти от шаблонов "крутой европейский длинный меч и еще более крутая японская катана".

Ниже я привожу средние показатели различного оружия. Т.е., если в таблице указано, что Прямой Меч наносит вред 1D8 – это не говорит, что у всех Прямых Мечей вред D8. Это говорит, что таковой вред наносят большинство Прямых Мечей, но умелый кузнец делает мечи $dam\ D8+1$, а лох – $dam\ 1D6$.

Список оружия

Цена (тв/SP): цена на оружие, дана в твотах. Через черту – базовая оплата в SP за один уровень мастерства владения оружием. Подробнее смотри в разделе Оружейное Мастерство.

Вес: вес оружия, дан в фунтах.

Размер: размер, если за "основу" брать нормальное людское оружие. Из основных видов есть Крошечное (Т), Маленькое(S), Среднее(M), Большое(L) и Гигантское (Н) оружие. От соотношения размер оружия/размер существа зависит пенальти на to hit (см. в разделе "Бой") и сколько рук потребуется персонажу для его использования. Если оружие равно/меньше по размеру размерам существа, существо может использовать его 1 рукой, если больше на размер – требуются 2 руки, если больше на 2 размера – использовать оружие навряд ли получится.

ВД: Время действия, базовое количество сегментов, за которое персонаж может применить это оружие.

Тип: тип повреждения, которое оружие наносит. Дробящее (В), Колющее(Р), Рубящее/Режущее (S).

Dam: без комментариев.

Range: дальность, на которой можно действовать оружием, его досягаемость. Если оружие можно использовать и как контактное и как дистанционное оружие – расстояние дается через “/”.

Критикалка: Критическое попадание оружия и последствия. Может быть записано как $18-20/x2$ – т.е. критикалками являются броски от "18" до "20" на D20 и в этом случае критические повреждения удваиваются (подробнее см. в разделе "Бой и повреждения"). Если число, которое должно быть выброшено на кубике не обозначено, значит для этого оружия критическим является только "20". Например, может быть записано $x3$ – т.е. при броске "20" на D20 повреждения утраиваются.

Особенности: особенности оружия.

Оружие	Цена	Вес	Разм	ВД	Тип	Dam	Range	Крит.	Особенности
Ахе									
Battle	10/5	7	M	70	S	2D4	2	X3	
Throw	8/5	4	S	50	S	1D6	10	X2	
Hand	6/5	5	S	55	S	1D6	1	X3	
Two-handed	20/5	10	L	75	S	3D4	3	18-20/X3	Секира, -1 to hit
Two-Head	30/5	15	L	90	S	1D10	3	18-20/X3	-1 to hit, +1 Def
Усилители руки									
Cestus	5/5	2	S	45	P	1D4	Рука	X2	Перчатка с лезвиями или шипами.
Gauntlet	2/5	2	S	45	B	1D3	Рука	X2	Латная перчатка
Ударное									
Mace, light	5/5	6	S	60	B	1D6	1	X2	
Mace, heavy	12/5	12	M	70	B	1D8	2	X2	
Morningstar	8/5	8	M	70	B/S	1D8	2	X2	Моргенштерн
Club	-/5	3	M	70	B	1D6	2/10	X2	Дубина
Great Club	10/5	15	L	80	B	2D4	3	X2	
War Club	5/5	6	M	70	B/S	1D6+1	2	X3	
Warhammer	12/5	8	M	70	B	1D8	2	X3	
Quarterstaff	-/5	4	L	80	B	1D6	3	X2	Посох
Bostick	5/5	4	L	70	B	1D6+1	4	X2	Боевой шест
Hammer, light	1/5	2	S	50	B	1D4	20	X2	
Клевец	3/5	3	S	60	B	1D6	1	X2	(4)

Chain	2/6	6	L	60	B	1D4+1	5	X3	Цепь, двуручное оружие.
Dagger									
"Обычный"	2/5	1	T	50	P	1D4	1/10	19-20/x2	
Main-gauche	4/5	2	T	55	P/S	1D4	1	19-20/x2	
Parrying	3/5	1	T	50	P	1D3	1	19-20/x2	+2 Def
Stiletto	5/5	?	T	50	P	1D3	1	19-20/x2	(1)
Flail									
Flail, light	8/5	5	M	70	B	1D8	3	X2	Кистень
Flail, heavy	15/5	20	L	80	B	1D10	4	19-20/X2	
Horseman's	10/5	5	M	70	B	1D6+1	2		+1 to hit против цели использующей щит.
Footman's	12/5	15	L	75	B	2D4	3	19-20/X2	(2)
Колющее									
Fork	1/5	4	L	75	P	1D6	4	X2	Вилы
Trident	15/5	5	L	80	P	1D10	4/10	X2	Трезубец
Shortspear	2/5	5	L	60	P	1D8	3/20	X3	
Lance, light	6/5	5	M	60	P	1D6	3	X3	
Lance, heavy	10/5	10	L	90	P	1D10	5	X3	
Pick, light	4/5	4	M	50	P	1D4	3	X4	
Pick, heavy	8/5	6	L	80	P	1D6	5	X4	
Всякое									
Halberd	10/5	15	L	80	S/P	2D6	4	X3	Алебарда
Sickle	6/6	3	S	50	S/P	1D6	1	X2	Боевой серп
Scythe	18/6	12	L	80	S/P	2D4	3	X4	Боевая коса
Клинки									
Sword, short	10/5	3	S	55	S/P	1D6	2	19-20/X2	
Рапира	20/6	3	M	50	P	1D6	3	18-20/X2	+2 Def
Scimitar	15/5	4	M	60	S	1D6+1	3	18-20/X2	Ятаган
Falchion	75/5	16	M	70	S	2D4	3	18-20/X2	
Шпага	60/6	3	M	55	S/P	1D6	3	19-20/X2	+1 Def
Бастард	35/5	10	M	65	S	1D8	3	18-20/X2	(3) Полторник
Прямой меч	35/5	4	M	60	S/P	1D8	3	19-20/X2	Прямой одноручный меч
Эспадон	50/4	10	L	80	S	2D6	4	18-20/X2	Двуручный, -1 to hit, +1 Def
Фламберг	50/4	10	L	85	S	2D8	4	19-20/X2	Двуручный, -1 to hit
Эсток	20/6	4	M	55	P	1D6	3	19-20/X2	(5)
Луки (см. подробности ниже)									
Short	30/10	2	M	20	-	1D6	60	X3	
Short comp	50/10	3	M	30	-	1D6	70	X3	Min Str 12
Long	75/10	4	L	40	-	1D8	100	X3	Min Str 14
Long comp	100/10	6	L	50	-	1D8	110	X3	Min Str 16
-Arrow	1/-	3	S	-	P	-	-	-	
-Arrow, heavy	2/-	4	S	-	P	+1	-20	-	(6)
Арбалеты (см. подробности ниже)									
Crossbow, light	35/3	6	S	30	-	1D8	80	19-20/X2	Взведение 200 сег.
Heavy	50/3	9	M	40	-	1D10	120	19-20/X2	Взведение 300 сег.
Hand	100/3	3	S	30	-	1D8	30	19-20/X2	Взведение 100 сег.
Многозаряд.	150/4	4	S	30	-	1D8	80	19-20/X2	Взведение 200 сег.
Шариковый	70/3	6	M	40	-	1D6	60	18-20/X2	Взведение 300 сег.
-Bolts (10)	1/-	1	T	-	P	-	-	-	(7)
-Bolts, heavy (10)	2/-	2	S	-	P	+1	-10	-	(8)
-Bullets (20)	1/-	1	T	-	B		-	-	
Праци									

Sling	-/15	0	S	80	-	1D4	50	18-20/X3	
-Bullets (10)	0,1/-	5	T	-	B	-	-	-	
Всякое метательное									
Darts	0,5/4	1/2	S	40	P	1D4	20	X2	Это не дротики для Дартс!
Javelin	1/4	2	M	50	P	1D6	30	X2	
Shuriken	1/4	1/10	T	30	P/S	1D2	15	X2	
Net	20/5	10	L		-	-	10	-	Противник кидает ПДех
Whip	1/5	2	M	50	S	1D3	15	X2	Хлыст

- (1) Стиллет: При атаке по броне абсорбирующий эффект сказывается не полностью. Абсорбится на 2 hr dam меньше.
- (2) Пехотный Кистень: Абсорбируется на 1 hr dam меньше при атаке противника в любой латной броне.
- (3) Бастард: при хватке одной рукой Dam 1D8, при хватке двумя руками Dam D10; +1 dam при поражении доспеха с абсорбом больше 4 hr dam.
- (4) Клевец. При атаке по броне абсорбирующий эффект сказывается не полностью. Абсорбится на 6 hr dam меньше.
- (5) Эсток. При атаке по броне абсорбирующий эффект сказывается не полностью. Абсорбится на 4 hr dam меньше.
- (6) Бронебойные стрелы для луков: На короткой дистанции, при попадании в броню, абсорбирующий эффект не полностью сказывается на dam. Доспех абсорбирует на 2 hr dam меньше, чем обычно. Т.е., при попадании бронебойной стрелы в FPM (Абсорб 9) абсорбируется не 9 hr dam, а только 7.
- (7) Болты для арбалетов: На средней и короткой дистанциях абсорбирующий эффект не полностью сказывается на dam. На средней дистанции абсорбируется на 2 hr dam меньше, на короткой на 5 hr dam меньше.
- (8) Бронебойные болты для арбалетов. На средней и короткой дистанциях абсорбирующий эффект не полностью сказывается на dam. На средней дистанции абсорбируется на 4 hr dam меньше, на короткой на 7 hr dam меньше.

Луки

В графе ВД указано время, требующееся на натягивание тетивы и прицеливание. Извлечение стрелы из заплечного колчана и наложение ее на тетиву занимает 100 сегментов (модифицируется как Модх Quick, так и навыком стрельбы из лука). Вытаскивание стрелы, воткнутой перед стрелком в землю занимает 70 сегментов.

Арбалеты

Некоторые арбалеты могут быть оборудованы взводным механизмом (ворот/рычаг/часовой механизм). В зависимости от механизма время затраченное на взвод уменьшается.

Легкий, тяжелый и шариковые арбалеты могут взводиться с помощью натяжного ремня и/или крючка ("козьеи ноги"). Ремень уменьшает время взвода на 50 сегментов, крючок – еще на 50. Учитывается навык стрельбы из арбалета и (Модх Quick + Модх Str)/2.

Battle Axe/Two-handed Battle Axe: В первом случае имеется в виду "обычный" боевой топор, т.е., колун на достаточно длинной (иногда чуть изогнутой, эргономической, под руку) рукояти. Под Two-handed Battle Axe подразумевается секира, топор с "хищным", напоминающем полумесяц, лезвием. Секира тяжелее боевого топора, работали ей в основном двуручным хватом. А вот Battle Axe нередко использовали в паре со щитом, а то и с копьем.

Long Sword: Очередной исторический ликбез. Мировая история не знает Длинных Мечей. Мировая история знает только одну широкую европейскую группу мечей, общее название которой звучит как *Прямые Мечи*. Судя по всему, то, что в D&D называют Long Sword – переходный вариант от прямого европейского меча раннего средневековья (как пример – спата) к прямому европейскому мечу позднего средневековья (одноручник с Т-образной гардой, полутораручный меч). Это если судить по рисункам к D&D-книгам – Т-образная гарда и шишак, лезвие шириной у гарды примерно три пальца, длинна в среднем около метра (чаще всего прямой рыцарский меч не превышал 90 см). Так что, что бы я больше слова *Long Sword* не слышал!!!

Катана: Ы-ыщё один ликбез. Катаной в древней Японии назывался длинный меч, носимый в ножнах. Ножны, в свою очередь, засовывались за пояс так, что лезвие меча смотрело вверх.

Соответственно, выхватывался меч из ножен движением сверху вниз. В еще более древней Японии (катана как таковая появилась в XIV-XV вв.) катаной называли заткнутый за пояс длинный кинжал или короткий меч, а "длинный" меч носил название *тати* (тати носили на боку, в привязных ножнах, лезвием вниз). То, что обычно называют катаной – это *дайто* (большой меч). Парным к дайто обычно был *сето*.

Доспехи, шлемы

Абсорб

Абсорбирующий эффект доспеха

У меня доспех способен абсорбировать некоторое кол-во получаемого вреда. Абсорбируемый вред и вычитается из DP (Damage Points), а все, что доспех не абсорбировал, списывается уже с hp персонажа.

Таким образом, атаковать противника в полном доспехе с помощью кинжала бесполезно (если, конечно, нет больших бонусов на *dam*). Каждая атака будет абсорбирована и скажется всего лишь на доспехе. Но, в принципе, если долбить противника долго, у доспеха кончатся DP и он развалится. Займемся?

Пока у доспеха есть хотя бы 1 DP, он может быть восстановлен умелым арморером.

При потере 100% DP доспех полностью уничтожен и не поддается восстановлению.

При потере 75% DP, абсорбирующий эффект доспеха составляет четверть от максимального.

При потере 50% DP, абсорбирующий эффект доспеха уменьшается на половину.

При потере 25% DP, абсорбирующий эффект доспеха уменьшается на четверть.

Врожденный абсорб

Некоторые расы и почти все монстры обладают "врожденным" абсорбом. Например, тролль абсорбирует 6 hp *dam* за счет толстой шкуры и плюс еще кол-во hp *dam* в зависимости от надетого на него доспеха (если он есть). Троль в FPM будет абсорбировать $6+9 = 15$ хитов вреда!

"Врожденный" абсорб обычно так же имеет кол-во DP, по аналогии с обычным доспехом. Так же как и у доспеха, "врожденное" абсорб ухудшается при потере определенного процента DP. DP врожденного абсорба восстанавливаются одновременно с hp (1 DP и т.п.). Допустим, если прист хилит персонажа на 7 hp, он восстанавливает не только 7 хитов, но и 7 DP.

Абсорбируемый вред

Так как вариантов ситуаций, в которых персонажу наносится вред, может быть очень много, ДээМ должен полагаться в первую очередь на логику и знание реальной жизни. Ясно, что доспех способен абсорбировать вред от удара кулаком, когтями, ногой, холодным оружием, метательным снарядом, укуса. Крайне сомнительно, что кольчуга даже частично абсорбирует вред от падения на персонажа каменной плиты или прямого попадания катапульты – кольчуга гибкая. FPM тут еще может помочь, так как она жесткая и, сминаясь, частично компенсирует удар. Опять же, сомнительно, что кольчуга или войлочный доспех серьезно компенсирует вред от удара молотом.

Касательно тачевых атак. Тот же вампир наносит *dam* 5-10 (1D6+4 бонус со Str), так что этот вред может быть абсорбирован, а вот дрэйн, идущий с его атакой – нет.

Влияние материала на абсорб от различных повреждения

Условно весь вред, который может получить персонаж, можно разделить на:

физический (рубящее, колющее, ударное оружие или заклинания, наносящие схожий *dam*, например, *Meteor Swarm*);

магический (сфера Force, т.е. вред от чистой энергии, заклинания *Magic Missile*, *Lance of Disruption*);

огненный (огонь непосредственно или же заклинания вроде *Fire Wall* или *Fire Ball*);

холодный (сжиженный кислород, заклинания типа *Cone of Cold*);

электрический (просто молния с неба, статический разряд или же заклинания типа *Lightning*);

кислотный (некоторые монстры могут выделять кислоту, так же имеются заклинания типа *Acid Arrow*).

Естественно, кожанка будет абсорбировать повреждения от огня не так, как стальной доспех. Ниже я распишу влияние различных повреждений на три основных материала, пригодных для создания доспехов: ткани/войлока, кожи и металла.

Физические повреждения

Здесь все понятно. Смотрите описание доспехов. Заклинания, наносящие непосредственно физический *dam*, являются "материализующими". Т.е., в случае с *Meteor Swarm* повреждения наносит не само заклинание, а метеоры, им созданные. Следовательно, вред будет именно физическим.

Магические повреждения

Ткани/войлок: не абсорбируют магические повреждения вообще, но и сами не повреждаются.

Кожа: абсорб стандартный.

Металл: магия отвратительно контактирует с металлом и потому металлические доспехи абсорбируют двойное кол-во *hp dam*. Т.е., если по существу в простой кольчуге (базовый абсорб 5 единиц) долбанули *Lance of Disruption* на 20 *hp dam*, саборбится не 5 единиц повреждений, а 10. При этом, с *DP* кольчуги спишется все равно 5 единиц.

Огненные повреждения

Ткани/войлок: доспех абсорбирует на все *DP*. Например, если по гамбезе (1 единица абсорба, 10 *DP*) зарядили *Fire Ball* на 20 хитов, он саборбит 10 единиц (на все *DP*), впитает на полную и сгорит, а в персонажа придет только 10 оставшихся единиц повреждений.

Кожа: абсорбирует на все *DP*, аналогично ткани/войлоку.

Металл: половинит *dam*, так же абсорбирует на все *DP*, но, при этом, имеет тенденцию разогреваться, плавиться и капать раскаленным металлом на казенные портки. Нагрев действует следующим образом: если после попадания *Fire Ball*, доспех не стек с вас жидкой лужей, в первый раунд вы получаете половинные повреждения, во второй они уменьшаются на 1 единицу, в третий на 2 и т.п. Допустим, вы, будучи в *FPM*, таки словили *Fire Ball* на 20 единиц *dam*. Плэйта ополовинила вред, впитала 10 единиц *dam* в свои *DP*... По идее, вы не должны получить повреждений вообще, так как *DP* у плэйты 90 единиц, но, она разогрелась! В первый раунд вы получаете 10 единиц повреждений, во второй 9, в третий 8, в четвертый 7 и так до победного конца (возможно, вашего).

Повреждения холодом

Ткани/войлок: абсорбируются по стандартной схеме, как и физические.

Кожа: абсорбируются по стандартной схеме, как и физические.

Металл: абсорбируются по стандартной схеме, как и физические.

Электрические повреждения

Ткани/войлок: абсорба как такового не происходит, но *DP* доспеха страдают по стандартной схеме.

Кожа: абсорба как такового не происходит, но *DP* доспеха страдают по стандартной схеме.

Металл: абсорба как такового не происходит, но *DP* доспеха страдают по стандартной схеме.

Кислотные повреждения

Ткани/войлок: аналогично огненным повреждениям ткани/войлока.

Кожа: аналогично повреждениям ткани/войлока.

Металл: аналогично повреждениям ткани/войлока.

Список доспехов

В этом разделе речь пойдет только о доспехе, защищающих тело руки и ноги. О шлемах ниже.

Абсорб: Base – абсорбирующий эффект, если не используется правило *Различных Видов Атак*. Если же это правило используется: S (Slashing) – абсорбирование рубящего удара; P (Piercing) – абсорбирование колючего удара; B (Bludgeoning) – абсорбирование удара тупым оружием.

DP: Кол-во *Damage Points* у доспеха.

Цена: Цены за доспех без шлема. Доспех включает в себя зеркало (нагрудник + набрюшник + спина), набедренники, налядвенники (закрывают нижнюю переднюю часть бедра), наручи, поножи, налокотники, наколенники, оплечья, ринграф/ожерелье (защита шеи). К некоторым доспехам прилагается специальная обувь. Некоторые доспехи представляют из себя только зеркало. Короче, у нас не настолько детальная система, что бы учитывать такие нюансы.

Min. Str: Требуемая сила для нормального ношения доспеха, без получения за это дополнительно штрафа на Dex. За каждое недостающую единицу силы идет пенальти на Dex -1 (соответственно). Например, если нужна Str 18, а у персонажа всего 16, будет идти дополнительное пенальти -2. И наоборот, "излишек" силы снимает уже существующее пенальти на Dex. Т.е. если нужна Str 18, а у вас Str 20, то пенальти на Dex будет меньше на 2.

Пенальти к Dex: тяжелые (не только в смысле веса) доспехи уменьшают показатель Dex персонажа. Почему я ввел еще это правило, несмотря на то, что есть показатель Min Str? Потому что, например, минотавр, несомненно, будет сильнее человека, но и Full Plate на минотавра будет больше и тяжелее. Общее пенальти к Dex складывается из базового пенальти и бонуса/пенальти со Str. Уменьшить пенальти можно поднятием Str (см. абзацем выше) и взятием (иногда - многократным) фита "Навык доспеха".

Spell Failure: Процентная вероятность того, что не сработает мажеское заклинание, если маг будет в доспехе. Зависит от кол-ва металлических частей в доспехе и, соответственно, от размера этих частей. В отличие от 3ed, где Spell Failure достаточно низкий (35% для FPM), у меня он равен примерно 10% на единицу абсорба.

Гамбеза/Кожанка: Некоторые доспехи позволяют одевать себя на "подкольчужник" – в качестве которого может выступать кожанка или же гамбеза. В таком случае их абсорб суммируется. Если такое возможно в графе стоит знак "+", иначе "-". При комбинировании полного доспеха с гамбезой мы получаем абсорб 10 (9+1).

Вид Доспеха	Абсорб				DP	Цена (тв)	Вес (фунты)	Min Str	Пенальти к Dex	Spell Failure	Кожанка/ Гамбеза
	Base	S	P	B							
Гамбеза	1	1	0	1	10	1+	10	8	0	0	-
Кожанка	1	1	0	0	10	5+	10	8	0	0	-
Укрепленная кожанка	2	3	1	2	20	10+	15	9	-1	0	-
Стеганка	2	4	1	3	20	5+	15	9	-1	0	-
Клепаная кожанка/стеганка	3	4	1	3	30	25+	20	10	-2	30%	-
Кольчатый доспех	4	5	2	3	40	50+	25	11	-3	40%	-
Простая кольчуга	5	6	3	4	50	100+	30	12	-4	50%	+
Сложная кольчуга	6	7	4	5	60	150+	40	13	-5	60%	+
Простой бахтерец	6	7	5	6	60	200+	40	13	-5	60%	+
Сложный бахтерец	7	8	6	7	70	300+	45	14	-6	70%	+
Чешуйчатый доспех	8	9	8	8	80	600+	50	15	-7	80%	+
Латный доспех	9	10	9	10	90	1500+	60	16	-8	90%	+
Двойная кольчуга	10	12	9	9	120	300+	70	17	-10	100%	+
Турнирный латный доспех	10	12	10	12	100	3000+	80	18	-9	100%	+

Гамбеза (гамбезон): ватный подкольчужник и больше ничего.

Кожанка (Leather Armor): толстая и прочная, но достаточно гибкая кожа. Чем-то напоминает косухи, в которых ходят металлисты. Эх, где ты моя старая потертая, с банданой на плече... Уже сто лет не надевал.

Укрепленная кожанка (Heavy Leather Armor): прочная не гибкая кожа в несколько слоев, броня Рима и Греции.

Стеганка (Padded Armor): войлочный доспех, простеганный кожаным шнуром или же металлической проволокой.

Клепаная кожанка/стеганка (Studded Leather/Padded Armor): название условно. Это кожаный/стеганный доспех, с нашитыми металлическими пластинами (чаще всего пластины круглые по форме).

Кольчатый доспех (Ring Mail): кожанка или же стеганка с нашитыми впритык к другу металлическими кольцами.

Простая кольчуга (Light Chainmail): кольчуга неплотного плетения (4 в 1).

Сложная кольчуга (Heavy Chainmail): кольчуга плотного плетения (5-6 в 1).

Простой бахтерец: простая кольчуга, с нашитыми на нее металлическими пластинами.

Сложный бахтерец: сложная кольчуга с нашитыми на нее металлическими пластинами.

Чешуйчатый доспех (Scale Mail): он же пластинчатый доспех. Собранный из металлических пластин (различных по форме, чаще всего прямоугольных), заходящих друг на друга.

Латный доспех (Full Plate): вот он панцирный, максимильяновский доспех. Максимум защиты, минимум подвижности.

Двойная кольчуга (Double Chainmail): двойная кольчуга, очень прочная, но очень неудобная.

Турнирный латный доспех (Heavy Plate Mail): то же самое, что латный доспех, но более толстый и дополнительно укрепленный. Дикая штука, в таком сам на лошадь даже по лесенке не залезешь. Падать в турнирном латном доспехе не рекомендуется – могут быть проблемы с возвращением в вертикальное положение. С гамбезой турнирный латный доспех будет давать абсорб 11 единиц.

Список шлемов

Обратите внимание, уровень обзора будет серьезной проблемой. В "ведре" вы просто не будите видеть атакующего, если он не стоит прямо перед вами, и следовательно, потеряете все бонусы на Def от ловкости и парирования.

Естественно, абсорб шлема не суммируется с абсорбом нательного доспеха. Это защита головы на случай прицельной атаки.

Вид Шлема	Абсорб				DP	Цена (тв)	Вес (фунты)	Уровень обзора	Кожанка/Стеганка/Кольчужка
	Base	S	P	B					
Кожаная шапка	1	1	0	0	5	0.1+	1	100%	-
Стеганая шапка	2	2	1	2	10	1+	2	100%	-
Кольчужная шапка	3	4	2	2	20	5+	3	100%	-
Норманнский шлем	4	3	3	4	30	5+	3	100%	+
Усиленный норманнский шлем	5	6	4	5	40	10+	4	90%	+
"Римский" шлем	6	7	4	5	50	10+	5	80%	-
Салад	6	7	5	6	50	20+	6	100%	+
Бацинет	7	8	7	7	60	30+	7	40%	+
Армэ	8	9	8	8	70	50+	8	30%	+
"Ведро"	9	11	9	10	80	100+	10	20%	+

Кожаная шапка: просто кожаная шапка. Она часто одевалась под более серьезные виды шлемов.

Стеганая шапка: аналогично кожаной шапке.

Кольчужная шапка: аналогично кожаной и стеганой шапке. Заметьте, кольчужные шлемы чаще всего закрывали всю голову и шею, оставляя открытым только лицо. Кольчужная шапка делалась облегченного плетения.

Норманнский шлем: обычный остроконечный шишак.

Усиленный норманнский шлем: шишак с наносником и наушами.

"Римский" шлем: шлем с гребнем, наносником, наушами и наланиниками.

Салад: любимый шлем пехотинцев и лучников. Такой сплюснутый таз.

Бацинет: глухой шлем с забралом и вытянутым рылом.

Армэ: стандартный рыцарский шлем с забралом и, часто, собственным ринграфом.

"Ведро": действительно ведро. Глухой шлем, без забрала, с прорезями под глаза. Заметьте, если под ведро надеть кольчужник, мы получим общий абсорб 12 единиц.

Щиты

Обсчитать, куда именно попал противник – по щиту или же по доспеху – сложно (придется вводить кучу новых правил). Поэтому, как это не прискорбно, я вынужден оставить за щитами увеличению Def. На всякий случай привожу кол-во DP и абсорбирующий эффект и для тех, кому не лень считать, предлагаю такое правило: первым удар принимает всегда щит. Если Def было превышено на величину, равную улучшению Def, идущую со щита – удар пришелся по щиту. Допустим, Def персонажа равно 14: базовые 10 + 2 с ловкости + 2 со среднего щита. При атаке по персонажу общий to hit составил 12, т.е. по персонажу не попали. 12 Def персонажу дает именно щит (если бы общий to hit составил 13 – считалось бы, что персонаж уже уклонился). Таким образом, персонаж блокировал атаку щитом и "включается" абсорб щита. Абсорб медиума = 6, и с DP щита потек dam. Если же dam превысил абсорб щита (допустим, dam составил 10 хитов) – щит пробит. Смотрим, может ли противник, игнорируя щит, попасть по персонажу. Без щита у персонажа будет Def 12, общий to hit противника так же 12, так что пробив щит по персонажу попали. Оставшийся dam (3 единицы) пишется с доспеха (ну или с хитов, если доспеха не было).

Рукопашный бонус: щиты все так же улучшают Def, в отличие от доспехов.

Дистанционный бонус: большинство щитов используется значительно эффективнее при защите от стрелковой/метательной атаки, чем при рукопашной. Я имею в виду ситуацию, когда защищающийся видит, что по нему сейчас будут стрелять и имеет возможность максимально закрыться щитом. Так что, от дистанционной атаки используется иной бонус на Def, нежели в рукопашной.

Вид щита	Рукопашный бонус	DP	Абсорб	Дистанц. бонус	Min Str	Вес (фунты)	Цена (тв)
Tower	+5	50	10	+10	18	30	30
Body	+4	40	8	+8	16	15	20
Medium	+3	30	6	+6	14	10	3
Small	+2	20	4	+4	12	6	9
Buckler	+1	10	2	+2	10	5	15

Все приведенные щиты – деревянные, обшитые металлом.

Необычные предметы

В первую очередь я имею в виду такие шмотки, как оружие и доспехи.

В описании монстра я буду обязательно указывать каким именно необычным оружием его можно пробить (если монстр имеет таковой бонус).

Чародейские/Псионические предметы

Все магические шмотки, будь то доспех, оружие, кольцо, посох и т.д. делятся на следующие типы:

1. Шмотка с накрученными на него заклинаниями. Например, меч, с которого при ударе откастовывается Shocking Grasp или доспех, способный делать ESP пять раз в сутки.

2. Прямое улучшение ТТХ. То, что способны делать энчантеры, чаще всего относится к оружию или доспехам. Магия делает меч "самонаводящимся" или "сверх острым" и т.п.
3. Элементальная принадлежность. Например, меч Огня, который наносит по существам стихии Воды удвоенный *dam*.

Клерические предметы

Так как клерические предметы делают последователи определенного Покровителя или же сами Покровители, пользоваться ими (предметами) может только то существо, которое близко "по канонам". В том случае, если существо не следует постулатам той или иной веры, бонуса попросту не будут работать. Если же предмет пытается использовать тот, чье мировоззрение диаметрально противоположно, может произойти много чего плохого: например, получение вреда при контакте с предметом. Как и магические, клерические предметы бывают нескольких типов:

1. Прэевая накрутка. *CLW* десять раз в сутки, перманентный *Bless* и т.п.
2. Прямое улучшение ТТХ. Конкретнее смотри у магов, но, у клерического предмета свойства улучшаются именно воздействием определенного Покровителя.
3. Предмет определенного Покровителя, созданный против последователей другого Покровителя. Как и в случае с элементальной принадлежностью у чародейских предметов, предметы наиболее эффективны только против последователей определенной веры.

Улучшенные предметы

Выпускается без применения магии. Зависит от следующих факторов (не надо думать, что факторы приведены в порядке возрастания/убывания):

1. Мастерство изготовления. Чем более умелые руки у мастера, создающего предмет, тем лучше предмет будет.
2. Технология изготовления. Японское оружие считается лучше из-за технологий, по которым его изготавливали, а отнюдь не из-за того, что японские кузнецы лучше европейских или в Японии была невероятно качественная сталь.
3. Материал. Ориентируйтесь на таблицу материалов. Чем лучше сталь, тем лучше будет меч.

Бой

Если кому-то хочется всех убить – пусть запускается не воином, а боевым топором.

© *Raven*

Введение

В AD&D боевка была поточной, т.е. все сражающиеся стороны действовали в едином времени и раунде, параллельно (кому интересны подробности – см. PHB/DMG/C&T AD&D 2ed). У подобной боевой системы существуют свои плюсы и минусы. С одной стороны, некоторая доля реалистичности – можно выбить мага из каста в момент непосредственного произнесения заклинания; возможна ситуация, в которой противники нанесут друг-другу одновременные атаки. С другой стороны, обсчет действий большого количества сражающихся превращается в натуральное безумие. Думаю, именно ориентируясь на простоту, *WotC* забабахала в D&D 3ed пошаговую боевку. Ну, что бы бедные детишки раньше времени хорошо считать и запоминать не научились. Простые системы – простейшим. У меня боевка все так же поточные, с некоторыми, серьезными изменениями.

В D&D используется два основных варианта отыгрыша боев: Тактический симулятор (фигурки/фишки персонажей, расставленные на разлинованном листе бумаги) и Описание. Описание имеет один большой минус – если персонажей не двое, а штук десять – запомнить где кто находится невозможно. Приходится рисовать на листе бумаги, а это уже практически Тактический Симулятор. Ну а Тактический Симулятор не всегда удобен, так как не может полноценно отразить некоторые важные моменты. Например:

1. Перемещение персонажей. Перемещение по гексограмм крайне нереалистично (всего 6 степеней свободы). Перемещение по квадратам требует дополнительных правил по "расстояниям".

Двигаясь по диагонали персонаж проходит в среднем в полтора раза большее расстояние, чем двигаясь по вертикали и горизонтали. Так же, стандартная D&D клетка имеет размер 5x5 футов. Многие существа неспособны влезть в одну клетку (средний дракон имеет длину 100+ футов). Как вы будите перемещать такую тушу при движении по диагонали?

2. При обсчете различных заклинаний, мы получаем, например, взрыв Огненного Шара, накрывающий квадратный участок поля боя. Стремно выглядит...

Я предлагаю Тактический Симулятор без клеток, реализованный в том же Warhammer'е. Берем линейку, принимаем за 1 фут 1 сантиметр. Просто и со вкусом.

Проведения боя

Как уже говорилось, бой поточный.

1 раунд = 6 секунд = 100 виртуальных сегментов

Всем действиям и ударам раздаем время действия, т.е., кол-во сегментов, за которое персонаж обычно совершает действие. Затраты сегментов на действие высчитываются как база минус Модх Quick.

Кол-во затрачиваемых на действия сегментов довольно таки велико. Объясняется все тем, что это действия, производимые в бою, поэтому они предполагают непростое исполнение. Так, выпить поушин можно и винтом, за пол секунды, но тут персонаж не просто запрокидывает голову, опрокидывая бутылку. Он оглядывается по сторонам, оценивает общую картину боя, смотрит где находятся его товарищи, кто там кого убивает. Даже ели это маг, парящий в 100 футах над полем боя и увешанный всеми возможными защитами – казалось бы, опасаться нечего – он все равно не будет настолько беспечен... короче, хватит оправданий! Я сказал, что на то что бы вылакать бутылку хелза нужно потратить 50 сегментов? Значит нужно. Не нравится - можете хомрулить этот мой хомрул. Кстати, именно таким объяснением пользовалось TSR, когда у них бои были по 1 минуте и за эту минуту персонаж успевал провести 1-2 атаки.

1 атака (да и остальные действия), описываемая сегментами – это сколько времени вам нужно финтить/парировать/изгаляться, что бы нанести 1 результативный (в случае прокидки) удар.

Получается, что кол-во атак зависит от:

1. Непосредственно оружия. У оружия есть базовое кол-во сег.
2. Разницы размеров между оружием и его владельцем (если владеец больше оружия, за каждую единицу разницы ему идет -5 сег.).
3. Quick персонажа. Вычитается из времени действия оружия (всего, на выстрел из арбалета это так же влияет!).
4. Навыка владения оружием. Мастерство уменьшает время действия. Например, -1 сег. за каждый уровень мастерства.

Персонаж не может сказать: дохожу в конце раунда. Если он не совершает действий – значит он не использует имеющиеся у него сегменты и, следовательно, просто стоит и тупо ждет, теряя время.

Таким образом, сравнивая расписку сегментов игроков/НПС, можно выяснить, кто и когда ходит. А можно и не выяснять, а просто запускать это пошагово, как в ГУРПС.

Инициатива

Действия на предстоящий раунд боя игрок должен заявить (сообщить ГээМу и другим игрокам) до коллективных бросков на инициативу.

Инициатива бросается в начале каждого раунда на D20 +Модх Quick участников драки. Этот бросок определяет скорость, с которой персонаж сориентировался (основываясь на изменениях, произошедших в прошлый раунд) и начал действовать.

Выигравший инициативу игрок может получить от ГМ'а приблизительную картину предполагаемых действий противника.

Выигравший инициативу персонаж может слегка подкорректировать уже сделанные до броска инициативы заявки, если они не являются сложными и долго выполнимыми. Так, маг может прервать каст, а лучник – сменить цель, если новая цель находится неподалеку от предыдущей цели.

И, наконец, выигравшие инициативу игроки получают дополнительные сегменты на действия, равные разнице между их бросками и бросками противников.

Если участников боя слишком много, можно кидать групповую инициативу – по одному броску за каждую из сражающихся сторон. При этом Модх Quick вычисляется как среднее арифметическое Модх Quick представителей одной стороны.

Действия в бою

Ниже описаны различные стандартные действия, которые могут производить персонажи, а также указано, сколько сегментов эти действия отнимают.

Перемещение

Затрата сегментов на 1 шаг: 10 -Модх Quick. Длина шага зависит от размера существа, а иногда от его расы.

Размер существа	Шаг в футах
Colossal	40
Gargantuan	20
Huge	10
Large	5
Medium	3
Small	2
Tiny	1
Diminutive	0.5
Fine	0.1

Имеется в виду спокойное, неторопливое и всячески затрудненное общей картиной боя, перемещение. Можно идти быстро – число футов умножается на два, можно бежать – умножаем на три, можно "спринтовать" – умножаем на четыре.

Атака

Затрата сегментов: см. Время действия оружия. Из числа вычитается Модх Quick, бонус за навык в боевой школе. Если размер оружия не равен размеру существа, затрата сегментов на атаку модифицируется. Если оружие меньше существа, за каждую разницу размеров персонаж получает -5 сег. на действие. Если больше +5.

Предполагается, что атака – это не просто выпад. Персонаж финтит, парирует пробные атаки противника, слегка перемещается.

Атака в движении

Т.е., ситуация когда персонаж не только перемещается, но еще и атакует. Предполагается, что атака происходит во время движения, т.е. персонаж проходит мимо противника и, не останавливаясь, наносит по нему удар.

Затрата сегментов: за время, затрачиваемое на атаку, персонаж может переместиться на такое расстояние, на которое бы он переместился если бы не атаковал. Т.е., если персонаж затрачивает на атаку 50 сегментов, а на один шаг – 10 сегментов, то за время атаки он может сместиться на 5 шагов.

Естественно, персонаж получает штрафы на попадание по противнику. Штрафы следующие:

-2 to hit при половинном move. Персонаж намеренно перемещается медленнее, проходя за 1 шаг половину того расстояния, которое проходит при нормальном движении, но и штрафы не такое большое.

-4 to hit при нормальном move.

-6 to hit, если персонаж перемещается быстрым шагом, за один шаг перемещаясь на расстояние равное move x2.

-8 to hit, если персонаж бежит, move x3.

-10 to hit, если персонаж спринтует, move x4.

Разоружение противника

Или дizarминг. Персонаж атакует не противника, а его оружие (если противника не жалко – можно просто атаковать его в руку), пытается выбить/вывернуть его из руки противника, закрутить.

Затрата сегментов: время, затрачиваемое на атаку оружием - Модх Quick +10 сегментов, т.к. персонажу нужно настроиться/собраться/прицелиться.

Проводится стандартная атака to hit vs Def, при этом к to hit выбивающего и Def того, у кого выбивают прибавляются их Модх Str, так как сила тут тоже важна. Если атака результативна – оружие улетает. Направление, в котором улетело оружие можно прокинуть на D10 (1 – север, 2 – северо-восток, 3 – восток, 4 – юго-восток, 5 – юг, 6 – юго-запад, 7 – запад, 8 – северо-запад, 9 – упало вниз/воткнулось в землю, 10 – улетело вверх). Расстояние, на которое улетело оружие равно разнице между броском на to hit и Def противника в футах. Т.е., если Def противника = 20, а общий to hit получился 25 – оружие улетело на 5 футов.

Если у одного из противников размер оружия больше, чем у другого, он получает бонус +1 на to hit/Def за каждый фут разницы размеров. Аналогично с размерами самих персонажей. Если тролль (8 футов) с копьем (8 футов) пытается выбить у гнома (3 фута) кинжал (1 фут) – тролль получает бонус +12 на to hit. Общий бонус тролля составляет $8+8=16$, общий бонус гнома $3+1=4$; $16-4=12$. Если же гном с кинжалом пытается выбить копье у тролля, тролль получает бонус +12 на Def.

Оглушение

КО., Knock Out

Это прицельная атака по голове, проводимая со стандартным пенальти -8 to hit и шанс, что это пройдет не так уж и велик. Иначе, все будут друг друга оглушать. Некоторое оружие имеет больший шанс оглушения.

Сбивание с ног

Или нокдаун. Странно, но в AD&D 2ed умные авторы именно сбивание с ног обозвали КО. Есть два варианта.

Подножка. Проводится как стандартная атака по ногам (-6 to hit) с использованием боевого мастерства “Рукопашный бой”.

Сбивание с ног ударом (типа, кинетика). Если это действительно кому-нибудь нужно, так как здорово усложняет боевку. Пусть каждый раз, когда по персонажу нанесен результативный удар, он прокидывает PEnd vs. $10 + 1$ за каждый фут размера оружия + 1 за каждый фут размера атакующего + dam, ему нанесенный. Правило реально дурацкое, но я его все равно не использую, так как это будет в такой “сверх реалистичной” системе боя подобные изыски выглядят диковато.

Атака из-за спины товарища

Стандартная атака, но в ситуации, когда один персонаж наносит удары длинным оружием из-за спины другого, его бонус на Def распространяется на того, из-за кого он бьет. Т.е., он как бы одновременно прикрывает товарища.

Применение замешенной чары

Чара "откастовывается" за время, равное 50 сегментов + 5 сегментов на круг чары. Т.е., *Magic Missile* будет откастовываться за 55 сегментов. Это правило справедливо только в том случае, если в описании заклинания не указано время большее, чем один раунд. Если же указано – чара откастовывается за время, указанное в описании. Всякие там Модх Quick на время каста не влияют.

Применение молитвы

Производится за 100 сегментов вне зависимости от того, что хочет/просит жрец – дать кому-нибудь божественного пинка или же перенести себя на другой континент, подальше от этих злобных врагов.

Применение псида

Псиды (заклинания псиоников) реализуются за указанное в их описании (см. раздел Заклинания) количество сегментов, из которого вычитается величина псионической дисциплины и Модх Quick. Т.е., если псид активируется за 60 сегментов, а у псионика дисциплина этого псида 10 и Модх Quick 3, то активировать псид он будет за $60-10-3=47$ сегментов.

Типы атак

Рукопашный бой

См. раздел: Бой/Мастерство владения оружием/Боевые школы.

Дальнобойные атаки

Условно все дальнобойные атаки можно разделить на метательные (топоры, ножи, пращи и т.п.) и стрелковое (луки, арбалеты, рогатки, духовые трубки и т.п.).

На метательные атаки бонус идет с $(Dex+EyeS)/2$. Конечное число округляется вниз. Т.е., если $Dex = 3$ и $EyeS = 3$, общий бонус будет 3 (1,5 + 1,5). Если $Dex = 4$, а $EyeS = 3$, бонус все равно будет 3 (2 + 1,5 и округляем).

На стрелковые атаки бонус идет только с $EyeS$.

Стрелковые атаки состоят из прицеливания и перезарядки (арбалета, лука).

Мастерство владения оружием

У каждого оружия есть несколько параметров, каждый из которых зависит не только от оружия, но и от его владельца. С повышением уровня у персонажа растет $to\ hit$ и Def (в моей системе), но этого недостаточно, поэтому в C&T AD&D 2ed был предложен вариант экспертных, по которому персонаж мог быть профессионалом, специалистом, мастером, высшим мастером и гранд мастером во владении оружием. Мной эта система была взята на вооружение и доработана... но, и она со временем устарела. Скачкообразность развития, низкая наглядность и т.п. вещи послужили причиной к появлению "системы школ".

Итак, существует несколько основных школ владения оружием покупаемая за Sp . Каждая школа имеет несколько уровней мастерства, с каждым уровнем персонажу приходит определенный бонус к одному или нескольким оружейным показателям: $to\ hit$, dam , Def , кол-во атак в раунд, SF . Так же, в каждой школе есть свои особые приемы, некоторые из которых нужно покупать за Sp .

Каждый уровень в школе оплачивается стоимостью оружия. Т.е., например, что бы получить 1 уровень владения прямым мечом вы должны заплатить 5 Sp , что бы второй – еще 5 и т.д. Максимальный уровень мастерства не может превышать уровень персонажа (воин 10 уровня может иметь максимум 10 уровень мастерства), но есть фит Мастер-Оружейник, который слегка меняет ситуацию.

Боевые школы

Общая школа

Частота тренировок для совершенствования: стандартная (min 2 часа в сутки)

Уровень мастерства	Dam	To hit	Мод. времени действия	Def
1	0	+1	-1	+1
2	+1	+2	-2	+2
3	+1	+3	-3	+3
4	+1	+4	-4	+4
5	+1	+5	-5	+5
6	+2	+6	-6	+6
7	+2	+7	-7	+7
8	+2	+8	-8	+8

9	+2	+9	-9	+9
10	+3	+10	-10	+10
11	+3	+11	-11	+11
12	+3	+12	-12	+12
13	+3	+13	-13	+13
14	+4	+14	-14	+14
15	+4	+15	-15	+15
16	+4	+16	-16	+16
17	+4	+17	-17	+17
18	+5	+18	-18	+18
19	+5	+19	-19	+19
20	+5	+20	-20	+20

Красным помечены моменты изменения характеристик.

Школа Двуручного оружия

Бой с оружием, которое удерживается двумя руками, в том числе полторные мечи (бастардники).

Частота тренировок для совершенствования: стандартная (min 2 часа в сутки)

Уровень мастерства	Мод. времени действия	Dam	To hit	Def
1	-2	+1	+1	+1
2	-3	+1	+1	+1
3	-4	+2	+2	+2
4	-5	+2	+3	+3
5	-7	+3	+4	+4
6	-8	+3	+4	+4
7	-9	+4	+5	+5
8	-10	+4	+6	+6
9	-11	+5	+7	+7
10	-13	+5	+8	+8
11	-14	+6	+8	+8
12	-15	+6	+9	+9
13	-16	+7	+10	+10
14	-17	+7	+11	+11
15	-19	+8	+12	+12
16	-20	+8	+12	+12
17	-21	+9	+13	+13
18	-22	+9	+14	+14
19	-23	+10	+15	+15

20	-25	+10	+15	+15
----	-----	-----	-----	-----

Школа двойного оружия

Ограничения/требования: оружие, у которого боевые части расположены на противоположных концах древка (двойные мечи/сабли, шесты). Стиль боя таким оружием напоминает мельницу (французская школа боя с шестом).

Частота тренировок для совершенствования: стандартная (min 2 часа в сутки)

Уровень мастерства	Мод. времени действия	Dam	To hit	Def
1	-2	0	0	+2
2	-3	0	+1	+3
3	-4	0	+2	+4
4	-5	0	+3	+5
5	-7	0	+3	+7
6	-8	0	+4	+8
7	-9	0	+5	+9
8	-10	0	+6	+10
9	-11	0	+7	+11
10	-13	0	+7	+13
11	-14	0	+8	+14
12	-15	0	+9	+15
13	-16	0	+10	+16
14	-17	0	+11	+17
15	-19	0	+11	+19
16	-20	0	+12	+20
17	-21	0	+13	+21
18	-22	0	+14	+22
19	-23	0	+15	+23
20	-25	0	+15	+25

Кол-во атак: первое число – кол-во атак ведущей стороной оружия, второе – второстепенной.

Школа Two Weapon Style

Цена школы: 30 Sp

Сражаясь с оружием в каждой руке персонаж получает пенальти -5 to hit на основную руку (правая у правой, левая у левой) и -10 to hit на второстепенную (положение можно серьезно исправить взятием фита Ambidexterity).

Нельзя драться двумя орудиями, если хотя бы одно из них больше размером чем персонаж (например, человек, размер М, не может драться одновременно двуручным мечом и кинжалом, так как двуручный меч имеет размер L).

Если используются два орудия, оба из которых равны по размеру персонажу (например, человек, размер М, с двумя прямыми мечами, у которых размер тоже М), вы обязаны взять спец. прием Equal Size

Weapon, иначе получите штрафы -5 to hit на обе руки. При использовании во второй руке более маленького оружия такой проблемы не возникает: стандартная комбинация – прямой меч (размер M) и короткий меч (размер S).

Поскольку школа предполагает сразу два клинка, стоимость одного уровня мастерства равна сумме стоимость этих клинков в Sp. Т.е., если первый клинок стоит 5 Sp, а второй 3 Sp, стоимость каждого уровня будет 8 Sp. При использовании двух одинаковых клинков (два кинжала, два меча) стоимость равна цене только одного клинка.

Время атаки оружием (затраты сегментов): вы затрачиваете время, равное времени действия оружия в основной руке + половину времени действия оружия во второстепенной руке. При атаках с обеих рук модифицируется общая сумма затраты сегментов. Если вы атакуете только с одной руки – модифицируется время атаки только этим оружием.

Частота тренировок для совершенствования: стандартная (min 2 часа в сутки)

Спец приемы:

Ambidexterity. Стоимость: 20 Sp. Персонаж одинаково ловко (или не ловко, тут уж смотря какая Dex) владеет обеими руками. Уравновешивает пенальти на to hit, получаемые при сражении с оружием в каждой руке до -5 . Если Ambidexterity нет, то пенальти будет -5 на основной руке и -10 на второстепенной.

Equal Size Weapon. Стоимость: 20 Sp. Можно взять не ранее 5 уровня оружейного мастерства. Позволяет пользоваться клинками одинакового с персонажем размера, не получая пенальти -5 to hit. Т.е., человек (размер M) может сражаться, например с двумя прямыми мечами.

Веерная защита. Стоимость 20 Sp. Можно взять не ранее 10 уровня. Ваш Def при активном парринке (см. Бой/Уход от атаки) рассчитывается не как полный Def с основной руки + 50% с второстепенной, а как сложение 100% бонусов с обеих рук. Т.е., при 20-м мастерстве на обоих клинках вы получите бонус $+40$, а не $+30$.

Уровень мастерства	Dam	To hit	Мод. времени действия	Def
1	0	+1	-1	+1
2	+1	+2	-2	+2
3	+1	+3	-3	+3
4	+1	+4	-4	+4
5	+1	+5	-5	+5
6	+2	+6	-6	+6
7	+2	+7	-7	+7
8	+2	+8	-8	+8
9	+2	+9	-9	+9
10	+3	+10	-10	+10
11	+3	+11	-11	+11
12	+3	+12	-12	+12
13	+3	+13	-13	+13
14	+4	+14	-14	+14
15	+4	+15	-15	+15
16	+4	+16	-16	+16
17	+4	+17	-17	+17
18	+5	+18	-18	+18
19	+5	+19	-19	+19

20	+5	+20	-20	+20
----	----	-----	-----	-----

Школа Арбалетчиков

Вред (dam) растет потому, что арбалетчик учится попадать в особенно ранимые участки тел противников.

Уровень мастерства	Мод. времени действия	Dam	To hit	Def
1	+1	0	+1	0
2	+3	+1	+3	0
3	+4	+1	+4	0
4	+6	+1	+6	0
5	+7	+1	+7	0
6	+9	+2	+9	0
7	+10	+2	+10	0
8	+12	+2	+12	0
9	+13	+2	+13	0
10	+15	+3	+15	0
11	+16	+3	+16	0
12	+18	+3	+18	0
13	+19	+3	+19	0
14	+21	+4	+21	0
15	+22	+4	+22	0
16	+24	+4	+24	0
17	+25	+4	+25	0
18	+27	+5	+27	0
19	+28	+5	+28	0
20	+30	+5	+30	0

Школа Рукопашного Боя

Стоимость одного уровня навыка равна 10 Sp, ибо научиться эффективно драться голыми руками еще сложнее, чем стрельбе из лука (хотя, стрельба из лука у меня стоит так же в среднем 10 Sp) и при этом бой голыми руками дает персонажу солидные преимущества (скорость атак, независимость от материального обеспечения и т.д.).

Повреждения, наносимые в рукопашном бою относятся к "Дробящим" (В).

В рукопашном бою работают все правила "Ухода от атаки".

На рукопашный бой не распространяется правило уменьшение количества затрачиваемых на атаку сегментов в зависимости от размера оружия. Т.е., кулак (размер Т) должен давать человеку (размер М) -10 сег. Но, не дает.

Руки: dam (0-1) + Модх Str; размер Т; 40 сег. на атаку одной рукой, 60 сегментов на атаку двумя руками

Ноги: dam (0-2) + Модх Str; размер S; 50 сег. на атаку одной ногой, 70 сегментов на атаку двумя руками

Школа рукопашного боя считается Школой Двойного Оружия, поэтому на него распространяются похожие правила. Персонаж атакует ведущей рукой без штрафа, но на второстепенную руку он получает штраф -5. Навык Ambidexterity снимает штраф со второстепенной руки.

Ambidexterity. Стоимость: 10 Sp (для рукопашников эта особенность стоит меньше), min уровень навыка в Рукопашном Бое для взятия “уцененной” амбидекстры должен быть равен 5. Персонаж одинаково ловко (или не ловко, тут уж смотря какая Dex) владеет обеими руками. Снимает штраф со второстепенной руки.

Уровень мастерства	Dam	To hit	Мод. времени действия	Def
1	+1	+1	-1	+1
2	+1	+1	-2	+1
3	+2	+2	-3	+2
4	+3	+3	-4	+3
5	+4	+4	-5	+4
6	+4	+4	-6	+4
7	+5	+5	-7	+5
8	+6	+6	-8	+6
9	+7	+7	-9	+7
10	+8	+8	-10	+8
11	+8	+8	-11	+8
12	+9	+9	-12	+9
13	+10	+10	-13	+10
14	+11	+11	-14	+11
15	+12	+12	-15	+12
16	+12	+12	-16	+12
17	+13	+13	-17	+13
18	+14	+14	-18	+14
19	+15	+15	-19	+15
20	+15	+15	-20	+15

Отсутствие навыка владения оружием

Известно, что если вы не умеете сражаться определенным оружием, его лучше вообще в руки не брать. Если вы всю жизнь практиковались с мечом, а тут вам пришлось воспользоваться булавой, разница в весе, балансировке, нанесении ударов и т.п. сведут на нет все ваши навыки бойца. Исключением является собственное тело – к нему мы привыкали с рождения. Аналогично в D20 ФСД.

Незнакомое оружие бывает просто незнакомым и аналогичным (похожим).

Незнакомое оружие

При бое незнакомым оружием (например, персонаж обучен фехтованию на мечах, а тут ему в руки попала булава) персонаж дерется на одних голых характеристиках. Кол-во атак – 1 в два раунда + бонус с Dex.

Аналогичное (похожее) оружие

При бое на аналогичном оружии (например, персонаж умеет махать секирой и тут вдруг схватился за боевой топор) уровень мастерства делится на два (округление вниз).

Например, воин с 11 уровнем мастерства на прямых мечах, взявшись за бастардник, будет махать им как будто у него 5 уровень мастерства.

Сражение с оружием в каждой руке

Сражаясь с оружием в каждой руке персонаж получает пенальти -10 to hit на ведущую руку (правая у правой, левая у левой) и -5 to hit на второстепенную. Для компенсации этих пенальти рекомендуется развитие в Школе TWS и фит Ambidexterity.

Def

Def идет вверх, стартует с 10. Def складывается из бонуса с Dex + бонус с активного парирования + бонус/пенальти с размера + бонус с различных умений/прибамбасов и т.п. Подробнее можно прочесть в разделе "Уход от атаки". То hit, то что раньше звалось Thac0, складывается бонуса с Dex + бонус с мастерства владения оружием + бонус с особенностей некоторого оружия/шмоток/самого персонажа.

Соответственно, при броске на атаку кидается D20, потом к выпавшему числу прибавляется общий to hit. Нужно получить число, равное или больше Def противника.

Зависимость Def от размера существа

Просьба не забывать, что по большому существу легче попасть, чем по маленькому. Так что размер существа модифицирует Def. А именно:

Размер существа	Модификатор Def
Colossal	-8
Gargantuan	-4
Huge	-2
Large	-1
Medium	--
Small	+1
Tiny	+2
Diminutive	+4
Fine	+8

Оружия и Размер Существа

Логично предположить, что размер оружия и размер существа, которое им пользуется, существенно влияет на боевые хар-ки оружия. Так, существо маленькое будет иметь серьезные проблемы, сражаясь двуручным мечом. А существо большое, наоборот, будет более эффективно орудовать, например, длинным мечом, так как для него оно – кинжал. За каждую единицу разницы в размере, существо получает пенальти -1 на to hit. Так, человек (размер M) будет драться двуручным мечом (размер L) с пенальти -1 to hit. А вот троль (размер L), пенальти на двуручный меч не получит. Гном же с двуручным мечом будет иметь пенальти -2, так как размер гнома S. Бонус, если оружие меньше чем существо, не идет, ибо нефига тут.

Уход от атаки

В стандартном AD&D защита – это доспех + модификатор от ловкости. Так как у меня доспех не увеличивает вероятность уклонения от удара, а уменьшает получаемый вред, мне пришлось ввести вариант активного парирования. Def у меня складывается из модификатора с ловкости + бонуса со щита (если он есть) + бонуса с парирования оружием (если оно в руках и персонаж им фехтует) + бонус навыка/умения/способности (если таковые имеются). Я даже хотел ввести бросок на вероятность уклонения (как это сделано в ГУРПС), но потом подумал, что это чрезмерно усложнит боевку в плане

кол-ва бросков кубиков. Я сторонник не столько безумно реалистичных, сколько быстрых и красивых схваток.

Думаю не надо объяснять, что парировать реально можно только другое оружие или, в крайнем случае материальную атаку твердым предметом (частью тела), но не дыхание дракона или летящее в тебя заклинание.

Активный Паринг

Предполагается, что во время схватки боец и так парирует атаки, без особой на то заявки. Нужно учитывать, что персонаж должен обязательно участвовать в ближнем бою, что бы ему шел бонус на Def с оружия. Маг, во время каста, даже держи он в руках десять посохов, этого бонуса не получает, так как не может отвлекаться на парирование. А вот если маг напрямую участвует в схватке, бонус работает.

При использовании одного оружия: Смотри в разделе "Мастерство владения оружием".

При использовании двух орудий: Со второго оружия идет 50% его бонуса на Def(округление вниз). Т.е., воин с двумя одинаковыми клинками, с 20 уровнем мастерства (если общая школа – это +20 Def) в бою будет получать общий бонус +30 (+20 с первого оружия и еще +10 со второго).

Пассивный Паринг

Предполагает под собой глухую защиту, без атак вообще. Персонаж, ушедший в глухую защиту улучшает свой Def на "бонус на Def с мастерства в оружии деленный пополам и округленный вниз". Т.е., воин с мастерством фехтования 20 уровня, неважно, ЭС он или НЭС, улучшит свой Def еще на 10 единиц (20/2).

Заявка на глухое парирование делается не на весь раунд, а на определенное кол-во вражеских атак. За один раунд парировать можно столько атак, сколько сам персонаж может нанести! Может сделать 2 атаки – может парировать две атаки или же одну атаку парировать, а потом еще и одну свою атаку провести. Причем, заявку на глухое парирование не обязательно делать до броска инициативы. ДЭЭМ должен сообщить персонажу, что его сейчас будут атаковать, и если он в этот момент не занят иным действием и напрямую находится в милли, он по желанию может провести парирование. Логично предположить, что персонаж видит момент вражеской атаки и успеет отпарировать. Но, повторяюсь, одно парирование – одна атака, так что это не всегда выгодно. Противник с хорошей инициативой (высокой ловкостью, быстрым оружием) попросту загонит вас в глухую защиту и в конце концов какая-нибудь из его атак увенчается успехом.

При использовании одного оружия: все как описано выше.

При использовании двух орудий: Появляется возможность одним оружием проводить глухое парирование, а другим атаковать. При глухом парировании двумя орудиями бонус удваивается. Т.е., в приведенном выше примере воин получит бонус +20.

Dam

Только одна, наиболее отличная от D&D 3ed особенность DAP20. После всех расчетов (Str, абсорб и т.п.) Dam может быть менее единицы – он будет 0. Поясняю: по правилам D&D 3ed вред не может быть менее 1 hp.

Атаки отдельных частей тела

По умолчанию все атаки идут в тело и только в тело. Пенальти на to hit серьезны и нереалистичны... Но, это все-таки D&D с ее дурацкой хитовой системой. По идее, атака в голову должна давать значительно меньшее пенальти, но в таком случае все удары будут наноситься только в голову.

В тело

Пенальти на to hit нет.

Dam без изменений.

Если единичный удар снес более 50% всех хитов персонажа (считая не от оставшейся, а от общей суммы) – персонаж делает PEnd vs. DC = 10 + dam или же падает в "0" hp.

В голову

Пенальти на to hit: -8.

Dam x2.

Если единичный удар снес более 25% всех хитов персонажа (считая не от оставшейся, а от общей суммы) – персонаж делает PEnd vs. DC 10 + dam или же падает в “0” hp.

В ногу

Пенальти на to hit: -6.

Dam 1/2

Если единичный удар снес более 25% всех хитов персонажа (считая не от оставшейся, а от общей суммы) – персонаж падает и делает PEnd vs. DC = 10 + dam. Если проверка не выброшена – нога персонажа повреждена, его он имеет только 1/2 move, и может получить серьезные проблемы с Def (лечится полным восстановлением хитов).

Если единичный удар снес более 50% всех хитов персонажа (считая не от оставшейся, а от общей суммы) – персонаж падает и делает PEnd vs. DC = 10 + dam. Если проверка не выброшена – персонаж теряет ногу (лечится *Regenerate*).

В руку

Пенальти на to hit: -6.

Dam 1/2

Если единичный удар снес более 25% всех хитов персонажа (считая не от оставшейся, а от общей суммы) – персонаж роняет все, что держал в руке и делает PEnd vs. DC = 10 + dam. Если проверка не выброшена – рука персонажа повреждена, он действует ей на 50% хуже (лечится полным восстановлением хитов).

Если единичный удар снес более 50% всех хитов персонажа (считая не от оставшейся, а от общей суммы) – персонаж роняет все, что держал в руке и делает PEnd vs. DC = 10 + dam. Если проверка не выброшена – персонаж теряет руку (лечится *Regenerate*).

По предмету

Пенальти на to hit: -4.

Таким ударом можно выбить что-то из рук, разбить бутылку прежде чем из нее хлебнули или попытаться сбить с шеи амулет.

Критическое попадание

Критическое попадание это 20 (если это не обговорено в описании оружия отдельно) на D20 и на 5+ единиц больше, чем нужно для попадания по жертве. Т.е., если у жертвы Def 20, а у вас to hit +1, даже выбросив "20" на D20 вы все равно не нанесете критического удара (20+1=21, а вам нужно минимум 25). Но, даже если вы выбросили критикалку на to hit и перекинули Def жертвы больше, чем на 5 единиц, это еще не говорит о том, что критический удар имеет место быть. Вам нужно снова кидать to hit против Def жертвы и если и в этом раз вы попали – наносите критический dam – он имеется в описании оружия. Обратите внимание – если вы делаете прицельную атаку в определенную часть тела, вы должны учитывать модификацию dam в зависимости от части тела.

Почему такие сложности: а потому что это выглядит дебильно, когда маг 1 уровня внезапно наносит критикалку по воину 20 уровня.

Критический промах

Если персонаж выкинул "1" на D20 и, при этом, промахнулся по противнику (у цели может быть Def 10, а у атакующего to hit +9, и даже выкинув "1" на D20 атакующий попадет), он должен снова бросить to hit и если и в этот раз промахнулся по цели, нужно кидать D20 для определения, что именно произошло. Если же второй бросок на to hit удачен – персонажу просто засчитывается промах.

Почему так сложно: воин 20 уровня, умудрившийся упасть атакуя неподвижный объект – случай поистине фантастический.

Результат броска D20:

1-5 – ПДех против DC 20, если не спасся – уронил оружие (дальнейших атак нет, нет бонуса на Def с оружия, на подъем уходит 0,5 след. раунда). Если спасся – просто промах.

6-10 – ПДех против DC 20, если не спасся – упал (легче атаковать, на вставание уходит 0,5 след. раунда). Если спасся – просто промах.

11-15 – ПДех против DC 20, если не спасся – сломалось оружие (спас оружия). Если спасся – просто промах.

16-20 – ПДех против DC 20, если не спасся – попал по себе или по товарищу (если товарищ рядом). Соответственно, кидается дайс с раздачей чисел (“1” – по себе, “2” – по вот этому товарищу, “3” – вон по тому товарищу и т.п.) Если дерешься без товарищей – зацепил себя. Если спасся – просто промах.

Магия

Магия у меня имеет три направления: Чародейство (то, что в стандартном D&D называется Магией), Жречество и Псионика. При этом, все три направления достаточно различны как по принципу действия в мире, так и по игровой механике.

Чародейство

Я трансформировал систему магии D&D, снеся от туда магов как таковых. Их функции теперь выполняют чародеи. Чародей – это, по сути, маг-ритуалист. Его чары творятся посредством ритуала, включающего в себя непосредственно вербальные заклинания, использование магических компонентов (внимание! материальные компоненты есть и являются обязательными!) и магических приспособлений (как-то пентаграммы, посохи, атамэ – ритуальный кинжал, пантакли и т.д.).

Используемые мною чары – это все те же spells из D&D 3ed, несколько модифицированные.

Чародейские школы

У меня существует 5 элементных Школ (Сфер): Сила, Вода, Воздух, Огонь. Что представляют из себя эти школы:

Школа Силы – Основная и самая обширная чародейская школа. Сюда относятся все заклинания, которые нельзя напрямую отнести к одному из четырех стихийных элементов.

Школы Вода, Воздух, Земля, Огонь – четыре основных элемента европейской оккультной школы (у друидов еще был элемент "Дерево", а восточное направление ввело элемент "Дух", иногда так же называя его "Космос" или "Астрал", что одно и то же, так как astralis с латыни переводится как "звездный"). Заклинания разбиваются очень просто: Fly, Lightning Bolt, Levitation – Воздух; Flame Arrow и Fire Boll - Огонь; Acid Arrow – Вода и т.д.

Некоторые школы заклинания принадлежат сразу к нескольким школам, но такое перекрещивание нечасто.

Доступ к чарам и сила их применения зависит от степени навыка чародея в определенной Школе. Одна единица навыка в Школе Силы стоит 10 Sp. Одна единица навыка в стихийных школах стоит 5 Sp. Дабы чародей не мог на первом уровне взять себе, например, навык в Школе Силы =10, существует ограничение – уровень навыка в чародейской школе не может превышать уровень самого чародея (если у вас нет фита Магистр).

Что бы получить навык в Школе Силы = 7 – чародею нужно заплатить 70 Sp. Что бы получить навык в Школе Воздуха = 20, чародею нужно заплатить 100 Sp.

Сила применения чар рассчитывается как и раньше, только если в D&D все считалось от уровня мага, то в DAP20 считается от уровня навыка в школе. Допустим, если в описании заклинания указано, что время его действия – 10 минут на lvl мага – значит, оно будет равно 10 минутам на единицу навыка в Школе этой чары.

Доступ к уровню чар я немного сместил, заметно ослабив чародеев – ранее им на первом уровне были доступны как нулевой, так и первый круги заклов. Теперь же первый круг приходит только на 3 уровне навыка (т.е., на 3 уровне персонажа). Подробнее смотри таблицу в конце этого раздела

Ритуал

Время, требующееся на проведение ритуала можно посмотреть в таблице, данной в конце этого раздела. Чара сбрасывается сразу же после окончания ритуала.

Ограничения на кол-во ритуалов в сутки отсутствует (учтите, что чародей может банально устать).

Естественно, не все так просто. Для сотворения чары чародею нужно прокинуться против DC. Бросок производится уже после ритуала и если игрок бросил “больше/равно” DC – чара прошла, если “меньше” – он зря потерял время. **DC ритуала = 10 + (минимальный уровень навыка, требующийся чаре для каста).**

Magic Missile (требуется 3 уровень) будет иметь DC 13, а Gate (требуется 19 уровень) получит DC = 29.

Бросок против DC высчитывается по формуле: **D20 + уровень навыка (в Школе, к которой принадлежит чара) + Модх Int.**

Меморайз

Понятно, что в бою у чародея не будет шести минут на сотворение какой-нибудь Му-Мушки, поэтому есть возможность меморайза.

Проведя результативный ритуал (т.е., если бросок против DC не провален) чародей может как бы “подвесить” чару, замеморизовать ее для того, что бы использовать как-нибудь потом, уже не затрачивая уйму времени и не проводя нудный ритуал. Каст из меморайза производится без использования материальных компонентов, но со всеми должными кривляньями и воплями (т.е., вербальными и соматическими компонентами). Скорость, с которой чара откастовывается из меморайза, смотри в таблице в конце этого раздела.

Основное ограничение. У чародея есть Чар-Пул (ЧП), ограничивающий кол-во чар, которое одновременно у него может висеть в меморайзе. Для каждой школы ЧП свой. **ЧП рассчитывается как: Lvl чародейской школы + Модх Train чародея.**

Персонаж со Школой силы =10 и Train 18 (Модх +4) будет иметь ЧП у Школы Силы = 14.

Если Train чародея дает отрицательный Модх (ну, случилось что, головой маг ударился), и в результате ЧП получается нулевой, а то и отрицательный – чародей просто не может меморизовать заклы.

Количество ЧП-слотов, затрачиваемое меморайзнатой чарой, равно требующемуся ей уровню навыка.

ЧП восстанавливать ненужно! Он просто ограничивает количество заклинаний, которые чародей может иметь в меморайзе одновременно, количество чар, которое персонаж может откастовать без проведения ритуала.

Каст из меморайза проводится без чека на прошла/не прошла чара!

Увеличение ЧП

У чародея с навыком 20 и Train 25 (Модх +7) базовый ЧП будет равен 27. С точки зрения количества слотов, которые чары занимают в ЧП – это совсем немного. Но, ситуация поправима. Некоторые чародейские шмотки (как-то, посохи, пантакли и т.д.) имеют собственный ЧП (обычно встречаются простенькие, на 1-2 слота, но есть и настоящие “монстры” на несколько десятков ЧП-слотов). Чародей может проведя ритуал загнать чару не себе в память, а в ЧП шмотки. Естественно, такие приبلуды на дороге просто так не валяются...

Таблица

Общая чародейская таблица.

Мин. Lvl – минимальный уровень навыка, требующийся для того, что бы чару скастовать.

D&D 3ed – соответствие заклинаниям D&D 3ed. Т.е., чары, требующие минимального уровня навыка “1” соответствуют D&D-шным заклинаниям “0” уровня, чары, требующие минимального уровня навыка “7” – заклинаниям 3 уровня и т.д.

DC – DC, который нужно перекинуть для того, что бы ритуал получился

ЧП-слоты – стоимость чар в ЧП-слотах при меморайзе.

Ритуал – время, которое потребует ритуал для каста этой чары. Дано в минутах.

Сег. – количество сегментов, за которое откастовывается чара из меморайза.

Мин. LVL	D&D 3ed	DC	ЧП-слоты	Ритуал	Сег.
1	0 lvl	11	1	2	55
2		12	2	4	55
3	1 lvl	13	3	6	60
4		14	4	8	60
5	2 lvl	15	5	10	65
6		16	6	12	65
7	3 lvl	17	7	14	70
8		18	8	16	70
9	4 lvl	19	9	18	75
10		20	10	20	75
11	5 lvl	21	11	22	80
12		22	12	24	80
13	6 lvl	23	13	26	85
14		24	14	28	85
15	7 lvl	25	15	30	90
16		26	16	32	90
17	8 lvl	27	17	34	95
18		28	18	36	95
19	9 lvl	29	19	38	100

Выучивание чар

Обучиться чаре можно либо из специального свитка/книги (там описан процесс сотворения чары, но это не свиток, прочтя который, вы просто инициализируете заложенную в него чару), либо у учителя.

Естественно, очень сложно говорить о денежной цене, которую чародею придется заплатить за то, что бы не просто вписать чару в магабуку, но еще и научиться ее кастовать. В магических гильдиях чару, требующую первого уровня навыка, можно разучить в среднем за 100 твотов. Удвоив цену, можно разучить чару с преподавателем, что увеличит шанс успешного выучивания и ополовинит время освоения. С увеличением уровня навыка, требующегося чаре для каста, стоимость здорово растет. Так что чара, требующая 7 уровня навыка, обойдется чародею в 1000+ твотов.

В магических гильдиях обычно нельзя найти чары выше тех, что требуют 10 уровень навыка. Придется идти в ученики к какому-нибудь крутому чародею (или же валить его, дабы получить доступ к его магабуке).

Время, требуемое на выучивание чары: минимальный уровень, требующийся чаре в сутках. Кидаем: 1D20 + SpellCraft + Модх Train vs. DC, требующийся чаре для каста (10 + минимальный уровень навыка, требующийся чаре).

Жречество

Жречество, а точнее, произнесение молитв и прошения помощи от Покровителей, доступно каждому. Так как, каждое существо кому-то да поклоняется – это в самой его природе. Насколько Покровитель доволен своим последователем выражается в переменной “Близость к Покровителю” (БкП). У большинства населения Логоса БкП всех Покровителей равен = 0 и только БкП одного достигает где-нибудь 3-5. Но, у наиболее радивых последователей (жрецов, паладинов, храмовых штурмовиков) БкП со временем поднимается до 15-20.

БкП позволяет просить, молить Покровителя о чуде. Прося, последователь прокидывает D20 + БкП + Модх Will против DC. DC в свою очередь зависит от просьбы.

БкП зависит только от действий приста (на нее математически не влияет lvl персонажа или его иные характеристики), так что поднимать его очень тяжело. Мало у кого из жрецов БкП выше 30. Поскольку рост и уменьшение БкП контролирует ГээМ, жречество больше похоже на словески, где очень многое зависит от мнения ГээМа, его фантазии и объективности.

Так что, стандартизированных молитв у жрецов больше нет, в РНВ можно даже и не соваться. И жречество ничего не стоит в математическом плане т.е., игрок не платит за это Sp.

DC молитвы

Большинство молитв произносятся за 100 сегментов (1 раунд), но могут быть и исключения. Например, если последователь хочет уменьшить DC, он может молиться дольше, с ритуалами или жертвоприношениями.

Неуспех проверки DC не только показывает, что молитва не удалась, но и уменьшает БкП просившего на 1 единицу.

Уменьшение DC

DC молитвы можно уменьшить отыгрышем, ритуалом или жертвоприношением. В описаниях Покровителей есть примеры ритуалов и варианты их применения.

Например, последователь Единого может уменьшить DC на 1 единицу, перед основной молитвой прочтя “Отче наш”, но это увеличит время произнесения молитвы на 1 раунд.

Примерные DC (Господи, молю тебя,...)

“... исцели раны этого существа”. DC 20 +1 за каждый hr, который жрец хочет исцелить существу.

“...помоги мне оживить это существо”. DC 50 + жрец получает квест на исцеление, Покровитель только дарует/показывает ему возможный путь.

“... сделай этому существу плохо”. Последователь кидает D20 + БкП + Модх Will vs. PWill жертвы. Если последователь перебил PWill жертвы, то разница броска и ГээМ’ский произвол определяют характер и величину ущерба.

Наблюдательные товарищи могут заметить, что присты здорово приспустились с небес на землю. Именно так. Во-первых, я вывожу пристов из состояния походных аптек, полностью ориентируя их на отыгрыш, а во-вторых, жречество как таковое ничего не стоит в рамках математики системы (оно не затрачивает Sp).

Псионика

Псионика – они же псионы, они же психи, они же психоты. Эгоисты мира магии. У них не так уж много Ер (Energy Points, то, чем оплачивается применение псионических сил) и нужно достаточно много времени, что бы полностью восстановить Ер-пул. Поэтому, мало кто из псиоников имеет возможность применять свои силы для развлечения, а то и просто для помощи кому-то.

Псионика может показаться по эффектам более слабой, чем чародейство и жречество, но часто она более эффективна (вот такой вот каламбур).

Псионические дисциплины

Дисциплины учатся как скиллы (имеют стоимость 5 Sp за 1 единицу).

Телепатия – ментальное воздействие на психику и мозг живых объектов. Заставить другого что-то почувствовать, вселить противнику клевый глюк, выйти из своего тела в виде астральной проекции (в этом варианте это уже воздействие не на кого-то, а на себя), выкачать из кого-то энергию.

Телекинез (психокинез) – воздействие на материальные объекты как таковые на расстоянии. Телепортация себя куда-то так же будет телекинезом, просто вы воздействуете на себя, перемещая себя в

пространстве. Телекинез схож с физическим воздействием рукой, ногой или любой другой частью тела, если конечно вы бы смогли протянуть эту часть тела на достаточное расстояние. Телепортировать что-то или кого-то, кинуть, переместить, трансформировать неживой объект.

Экстрасенсорика (ESP) – возможность что-то почувствовать увидеть, как на расстоянии, так и через время, предчувствие. Узнать время, выяснить, каким будет курс новобенских тугриков на местном валютном рынке.

Биокинез (психометаболизм) – воздействие на органический объект с целью изменения его функций или особенностей. Трансмутация (своя или кого-то еще), предание своей кожи прочность камня.

Ер

Ер пул образуется: (Модх Int + Модх Train + Модх Will) в уровень

Ер псионик восполняет из окружающего мира.

Полное восстановление проходит за 8 часов сна (т.е. за час восстанавливается – общее кол-во Ер делить на 8).

Фит Релаксация: позволяет восстанавливать Ер не во сне, а при отдыхе, когда персонаж реагирует на внешние раздражители. 20 Sp

Фит Концентрация (нужен фит Релаксация): позволяет восстанавливать Ер, выполняя какие-нибудь простые действия, типа неспешной ходьбы, езды на лошади и т.д. 30 Sp

Фит Медитация (нужны фиты Релаксация): находясь в абсолютном покое (возможна езда на телеге, но не на лошади) псих восстанавливает Ер в два раза быстрее. 30 Sp

Имеются специальные псионические предметы, позволяющие расширять Ер-пул или же ускорять время его пополнения.

ПсиДы (Псионические Действия)

То же самое, что и чары у чародеев и молитвы у жрецов.

Некоторые псиды требуют наличия сразу нескольких школ. Например: оживление (анимирование) неживого объекта требует Телекинез и Биокинез; вселение души в неживой объект – Телекинез и Телепатию; чтение мыслей – Телепатию и Экстрасенсорику.

Для применения псида кидается D20 + навык в Дисциплине + Модх Will vs. DC (см. описание псида).

Псиды имеют требования по значению дисциплины. Т.е., если у вас, например, телекинез = 10, вы не можете применять псид, требующий телекинез 11+. Значение дисциплины не может превышать уровень психа, если не взят фит “Биоэнергетик”.

У псида есть понятие “неуспех”. Провал броска на выполнение псида (иногда играет роль то, насколько сильно провален), может иметь какие-то мало приятные для психа и окружающих последствия.

Псионическая дисбалансировка

Проклятье псиоников. Может быть следствием энергетического перенасыщения, телепатической атаки, неточной телепортации, неверного смещения через планары... да следствием чего угодно. Это не болезнь тела, это вообще не заболевание – это состояние психики, момент, когда псионик наконец становится настоящим психом. Ярко выражено может проявляться очень нечасто, но активно влияет на псионические действия. От этого нельзя излечиться, с этим нужно справиться и это нужно пережить.

Таких псиоников называют нестабильны (т.е., псионик с нестабильной психикой и способностями). Нестабильны – примерно тоже самое, что и Wild Mage из AD&D 2ed (PO:S&M и ToM).

Нестабильность псида

Псиды, нестабильны, очень не стабильны (каламбур) – никогда нельзя точно сказать, какой именно силы сотворится псид и не могут со сто процентной уверенностью гарантировать эффект.

Если при сотворении псида на D20 (вероятность результативного действия) нестабиль выбросил свой уровень: Дап.

Если бросил 9 и ниже: бросаешь куб, равный уровню псионика (если псих 17 уровня – кидаешь D20 и игнорируешь все выше 17) и это число вычитаешь из уровня псионика.

Если на D20 бросил 12 и выше: бросаешь куб, равный уровню псионика (если псион 17 уровня – кидаешь D20 и игнорируешь все выше 17) и это число прибавляешь к уровню психа.

Если бросил 10 или 11 – псид работает без изменения уровня психа.

Дап

Сами псионики утверждают, что слово “Дап” пришло из языка народа Катраз, а те в свою очередь подцепили его чуть ли не у Первого Сола (который еще Фаэтоном правил). Обозначает оно нечто среднее между наркотическим приходом и сильнейшим ударом по голове. Ощущение действительно похоже и сопровождается жесточайшими глюками. Псионик мгновенно дестабилизируется, на некоторый, иногда достаточно большой, промежуток времени у него отъезжает крыша.

Псид так же не получается таким, какой должен был быть. Часто имеет место странный и стремный эффект, отражающийся на псионике, или на цели, на которую он применял псид, или на окружающей действительности.

Список дапов

D100 Случайные эффекты

- 01 Жесткий дап. Псионик падает и бьется в конвульсиях количество раундов, равное своему уровню. Напоминает эпилептический припадок или передозняк. Желательно, что бы рядом оказались добрые опытные люди, а то можно и лапы склеить.
- 02 Цель отвратительно воняет в течении действия времени того псида, который псих пытался сотворить
- 03 Caster shoots forth eight non-poisonous snakes from fingertips. Snakes do not attack.
- 04 Caster's clothes itch (+2 to initiative)
- 05 Caster glows as per a *light* spell
- 06 Spell effect has 60' radius centered on caster
- 07 Next phrase spoken by caster becomes true, lasting for 1 turn
- 08 Caster's hair grows one foot in length
- 09 Caster pivots 180 degrees
- 10 Caster's face is blackened by small explosion
- 11 Caster develops allergy to his magical items. Character cannot control sneezing until all magical items are removed. Allergy lasts 1d6 turns.
- 12 Caster's head enlarges for 1d3 turns
- 13 Caster *reduces* (reversed *enlarge*) for 1d3 turns
- 14 Caster falls madly in love with target until a *remove curse* is cast
- 15 Spell cannot be canceled at will by caster
- 16 Caster *polymorphs* randomly
- 17 Colorful bubbles come out of caster's mouth instead of words. Words are released when bubbles pop. Spells with verbal components cannot be cast for 1 turn.
- 18 Reversed *tongues* affects all within 60 feet of caster
- 19 *Wall of fire* encircles caster
- 20 Caster's feet enlarge, reducing movement to half normal and adding +4 to initiative rolls for 1d3 turns
- 21 Caster suffers same spell effect as target
- 22 Caster levitates 20' for 1d4 turns
- 23 *Cause fear* with 60' radius centered on caster. All within radius except the caster must make a saving throw.
- 24 Caster speaks in a squeaky voice for 1d6 days
- 25 Caster gains X-ray vision for 1d6 rounds
- 26 Caster ages 10 years
- 27 *Silence, 15' radius* centers on caster
- 28 10'x10' pit appears immediately in front of caster, 5' deep per level of the caster
- 29 *Reverse gravity* beneath caster's feet for 1 round
- 30 Colored streamers pour from caster's fingertips
- 31 Spell effect rebounds on caster
- 32 Caster becomes *invisible*
- 33 *Color spray* from caster's fingertips
- 34 Stream of butterflies pours from caster's mouth

- 35 Caster leaves monster-shaped footprints instead of his own until a *dispel magic* is cast
- 36 3-30 gems shoot from caster's fingertips. Each gem is worth 1d6 x 10 gp.
- 37 Music fills the air
- 38 *Create food and water*
- 39 All normal fires within 60' of caster are extinguished
- 40 One magical item within 30' of caster (randomly chosen) is permanently drained
- 41 One normal item within 30' of caster (randomly chosen) becomes permanently magical
- 42 All magical weapons within 30' of caster are increased by +2 for 1 turn
- 43 Smoke trickles from the ears of all creatures within 60' of caster for 1 turn
- 44 *Dancing lights*
- 45 All creatures within 30' of caster begin to hiccup (+1 to casting times, -1 to THAC0)
- 46 All normal doors, secret doors, portcullises, etc. (including those locked or barred) within 60' of caster swing open
- 47 Caster and target exchange places
- 48 Spell affects random target within 60' of the caster
- 49 Spell fails but is not wiped from caster's mind
- 50 *Monster summoning II*
- 51 Sudden change in weather (temperature rise, snow, rain, etc.) lasting 1d6 turns
- 52 Deafening bang affects everyone within 60'. All those who can hear must save vs. spell or be stunned for 1d3 rounds.
- 53 Caster and target exchange voices until a *remove curse* is cast
- 54 Псионик открывает гейт на другие планы. Желание мастера и броски кубиков определяют – куда нестабил открыл гейт, притащилось ли через него оттуда что-нибудь и если да – то что. Гейт открыт пока его не отдеспелят или время псида, который псионик творил.
- 55 Spell functions but shrieks like a shrieker
- 56 Spell effectiveness (range, duration, area of effect, damage, etc.) decreases 50%
- 57 Spell reversed, if reverse is possible
- 58 Spell takes physical form of free-willed elemental and cannot be controlled by caster. Elemental remains for duration of spell. Touch of the elemental causes spell effect (THAC0 equal to caster's).
- 59 All weapons within 60' of caster glow for 1d4 rounds
- 60 Spell functions; any applicable saving throw is not allowed
- 61 Spell appears to fail when cast, but occurs 1-4 rounds later
- 62 All magical items within 60' of caster glow for 2d8 days
- 63 Caster and target switch personalities for 2d10 rounds
- 64 *Slow* spell centered on target
- 65 Target *deluded*
- 66 *Lightning bolt* shoots toward target
- 67 Target *enlarged*
- 68 *Darkness* centered on target
- 69 *Plant growth* centered on target
- 70 1,000 lbs. of non-living matter within 10' of target *vanishes*
- 71 *Fireball* centers on target
- 72 Target turns to stone
- 73 Spell is cast; material components and memory of spell are retained
- 74 Everyone within 10' of caster receives the benefits of a *heal*
- 75 Target becomes dizzy (-4 AC and THAC0, cannot cast spells) for 2d4 rounds
- 76 *Wall of fire* encircles target
- 77 Target levitates 20' for 1d3 turns
- 78 Target suffers *blindness*
- 79 Target is charmed as per *charm monster*
- 80 Target *forgets*
- 81 Target's feet enlarge, reducing movement to half normal and adding +4 to all initiative rolls for 1-3 turns
- 82 Rust monster appears in front of target
- 83 Target *polymorphs* randomly
- 84 Target falls madly in love with caster until a *dispel magic* is cast.
- 85 Target changes sex

- 86 Small, black raincloud forms over target
 87 *Stinking cloud* centers on target
 88 Heavy object (boulder, anvil, safe, etc.) appears over target and falls for 2d20 points of damage
 89 Target begins sneezing. No spells can be cast until fit passes (1d6 rounds).
 90 Spell effect has 60' radius centered on target (all within radius suffer the effect)
 91 Target's clothes itch (+2 to initiative for 1d10 rounds)
 92 Target's race randomly changes until canceled by *dispel magic*
 93 Target turns ethereal for 2d4 rounds
 94 Target *hastened*
 95 All cloth on target crumbles to dust
 96 Target sprouts leaves (no damage caused, can be pruned without harm)
 97 Target sprouts new useless appendage (wings, arm, ear, etc.) which remains until *dispel magic* is cast
 98 Цель псида меняет цвет (можно отдиспелить)
 99 Spell has a minimum duration of 1 turn (i.e., a *fireball* creates a ball of flame that remains for 1 turn, a *lightning bolt* bounces and continues, possibly rebounding, for 1 turn, etc.)
 100 Псионик творит псид как если бы дисциплина этого псида была в трое выше. Т.е., нестабил с Телекинезом 10 зарядит Вортексом как псионик с Телекинезом 30.

Некоторые эффекты могут не иметь смысла и тогда они не происходят. Некоторые особенно опасные для партии и приключения эффекты могут быть отменены ГээМом.

Общее по магии

Триединство магии

Что бы там не думали себе создатели D&D, у меня чародейство, жречество и псионика имеют одну основу, единые принципы, единый образ действия. Разнятся способы достижения силы, способы ее реализации, но внутренняя, часто скрытая от адептов физика – одинакова.

Чародей реализует энергию вселенной (а вселенная – это не только мир физический, но и Астрал, и мезопланы и все остальное) через ритуалы. Он мистик, он не вдаётся в суть вещей, а просто знает, что совмещение нескольких объектов, слов, действий, движений создаст повлечет за собой определенные последствия. Это все равно что извлечение огня ударом кресалом о камень – ведь вы не задумываетесь о сложных физических процессах, вы знаете о том, что действия, производимые с двумя предметами повлекут за собой эффект, имя которому “искра”. Чем не магия? Чародейство – наиболее сильный раздел магии, но он зависим от окружающего мира. Не вникая в физику процесса, чародей все равно вынужден с ней считаться.

Жрец подходит к вопросу еще проще. Он знает, что если будет верить, будет идти дорогой кого-то наделенного достаточной властью – он будет пользоваться частичкой этой власти. Он просто говорит “Хочу!” (правильнее будет сказать “Прошу!” или “Молю!”) и, в зависимости от близости, духовной “продвинутой” жреца, покровитель исполняет или не исполняет эту просьбу. Жрец ограничен своей верой, но еще больше он ограничен возможностями своего Покровителя.

Псионик постигает саму суть вещей. Он оперирует энергией, а не объектами, в отличие от чародея он не стеснен материальными рамками. Но, эта независимость от окружающего мира ставит псионика в ситуацию зависимости от самого себя. По эффектам, псионика слабее чародейства и почти всегда слабее жречества, но она наиболее результативна.

Магические языки

Присты, молясь и взывая, используют тот язык, который их Покровитель когда-то посчитал приемлемым. Ургихановцы используют троллишь, канимеховцы – дварфишь, эрнитовцы – демпак (один из демонических языков). С этим все более менее ясно. А вот на каком языке составляются чары и какой алфавит используется для их записи в магические книги?

Существует два магических языка, Футарх (некоторые чародеи утверждают, что нужно говорить Футарк, но, как ни странно, это ни на что не влияет) и – Кинатуру. Рассмотрим их подробнее.

Кинатуру

На первый взгляд Кинатуру – относительно простой (по сравнению с тем же Футархом) язык, имеющий более-менее привычную звукобуквенную структуру и систему словообразования. Он четко структурирован и логичен, его явно создавали организмы с научным, математическим складом умаю. Но, эта математическая стройность и логичность не делает язык простым и легко понятным. Кинатуру – язык агглютинативный (состоящий из морфем/слов, группирующихся в слова). Отсюда и происходит такое звучание заклинаний – отрывистые, казалось бы четкие звуки-слоги, сливающиеся в единый гул.

Именно на Кинатуру произносятся соматические компоненты чар и на нем же заклинания заносятся в магические талмуды. Большинство чародеев оперирует 120 известными слогами. Соответственно, на каждый слог имеется свой символ, его обозначающий. Чем выше маг продвигается в чародействе – тем больше слогов осваивает. Помимо символов, обозначающих непосредственно слог, имеется несколько десятков знаков, изменяющих значение слогов.

Письменность Кинатуру ближе к клинописи и, одновременно, напоминает иероглифическую (это результат особой системы размещения знаков). В отличие от того же Футарха, Кинатуру создан для четкой и полноценной передачи смысла и у всех знаков допускается только одна общепринятая и действенная трактовка.

Большинство соматических компонентов чар является написанием символов Кинатуру в воздухе либо на какой-то поверхности, посредством руки или же специальных магических инструментов.

Нередко в Кинатуру интегрируют Футарх, но это делается скорее для удобства и понтов, чем по соображениям эффективности и силы.

Вербальные компоненты заклинаний, произносимых на Кинатуру, имеют собственное название – Нам-Шуб.

Футарх

Язык, включающий в себя 24 буквослова, плюс двадцать пятое, так называемое произносимое буквослово (вместо его произнесения полагается вдумчиво промолчать). Письменность у Футарха руническая и состоит из 41 рун (17 буквословов имеют два варианта написания – прямое и перевернутое).

Футарх – язык символьным, им сложно создавать витиеватые, развернутые и, одновременно, понятные фразы или тексты. Каждое буквослово имеет свое значение – например Манназ значит “Я”, но при этом руна Манназ, написанная в прямом варианте, имеет значительно более глубокий смысл, чем просто “Я”, который кардинально отличается от смысла руны Манназ, написанной в перевернутом варианте. Как и во многих других языках, комбинация буквословов или рун дает новые значения, образует новые слова а иногда и целые предложения. Футарх считается высшим магическим языком, на нем создаются философские трактаты, на нем ведутся глубокомысленные беседы. Проблема Футарха в том, что можно до посинения спорить, что именно хотел передать канувший в лета маг, соединив “вот эти вот пять рун”.

Некоторые пояснения

Думаю, стоит указать “реальные” прототипы вышеописанных магических языков.

Кинатуру – язык Природы. Африканский народ шукума считает Кинатуру наречием первых колдунов.

Нам-Шуб – с шумерского языка переводится примерно как “речь, обладающая магической силой”.

Футарх – по уверениям современной магической школы – первая письменность. Считается, что символы Футарха Один вырезал на косточках плодов Мирового Древа. Того самого Древа, на котором он самораспялся, предварительно выколов себе глаз любимым копьем. В современном оккультизме чаще всего используется трактовка рун by Ральф Блум, являющаяся, в некоторой мере, классической.

Магия в бою

Не знаю, может быть кому-то кажется, что маг в бою должен выносить любого персонажа... Особенно это касается чародеев – большинство игроков очень расстраиваются, когда обнаруживают собственную низкую эффективность в сражениях (это что касается моей системы, в D&D 3ed магов официально превратили в самодвижущуюся огневую турель). Объясните мне тогда, нахрена нужны воины? С какой стати маг, всю жизнь проводящий в ритуалах, меморайзе, чтении книг и учении заклинаний должен по своей разрушительной силе превосходить воина, всю жизнь посвятивший

тренировкам собственного тела и науке убивать? Бой требует не столько высоких знаний и мощного интеллекта, сколько хорошей отточенной реакции, выносливости, умения быстро оценивать сложившуюся ситуацию.

Двадцатый маг, идущий на двадцатого воина с желанием его порвать, должен быть обречен на поражение. Маг может оказать неоценимую поддержку бойцам, только на одной его силе может быть выиграно сражение, но это не будет банальная вереница Fireball'ов. Это будет грамотный прикаст и умная работа из-за спин прокачанных товарищей.

Исключения составляют боевые маги (как чародеи, так и присты с псиониками), развивающиеся одновременно в направлении сражений и в направлении использования/заимствования магической силы. Но, такие персонажи очень медленно развиваются (у них просто не хватает Sp для прокачки всех нужных умений и взятия всех необходимых фитов) и здорово тормозят партию.

Выбивание из каста

Если по кастующему персонажу проводится атака в тот момент, когда заклинание еще не начало действовать, есть достаточно большая вероятность что каст сорвется. Персонаж должен пробросить "концентрацию" (1D20 + навык концентрации если таковой есть + Модх Will) против DC (15 + lvl кастующего им заклинания + dam)

Защита от заклинаний

В разделе Физиология и Психология/Спасы можно выяснить, что Спасов нет! Если вред заклинания расценивается как вред самого заклинания, а не его эффекта (взрыв огненного шара – это эффект заклинания FireBall, а не само заклинание) вы можете попытаться избежать последствий. Делается это следующим образом:

D20 + lvl + Модх Will vs. D20 + lvl чародейской школы + Модх Int (если вас долбит чародей)/Модх Will (если это псионик или прист). Т.е., делается PWill.

Обращаю внимание, что Spell Resistance у меня нет. У некоторых существ есть бонус на защиту от магии, который плюсуется к PWill.

Ranged Touch на мыло

Еще одна глупость D&D 3ed – магам предлагается кидать to hit, хотя классовый to hit у них для этого не предназначен. Получается, что маг должен не просто произнести заклинание и указать жертву, но и еще и прицелиться заклинанием в нее. Глупость какая-то! Постановляю:

Если в заклинании указано, что маг должен кидать Ranged Touch, дабы поразить цель – он ничего такого кидать не должен. Предполагается, что магия работает на очень высоких скоростях и увернуться от нее практически невозможно. Противник имеет возможность кинуть PDex, которая либо ополовинит dam если заклинание работает по области (как в случаи с FireBall) либо полностью уберет его (как в случае с Fiery Bolt). В том случае, если заклинание несет в себе именно магический эффект (Fireball – это немагический огонь, хоть и созданный магическим способом), жертве позволяет еще и PWill непосредственно от самого эффекта заклинания.

Повреждения от боевых заклинаний

Задавим манчкинизм на корню. Магия, наносящая вред, может иметь два вида эффектов – энергетический и непосредственно материальный. Энергетический вред наносят "энергетические" заклинания, такие как *Magic Missile*, *PWK*, различные *Inflct что-то там Wounds* и т.п. Т.е., это вред от "непонятно чего, непонятно как и непонятно чему", но он имеет место быть. Му-Мушка снимает хиты, но при этом не разрушает плоть. Скажем так, она наносит вред эфирной оболочке существа и, следовательно, ей все равно – живое это существо или же нежить, обладает оно телесной оболочкой или же нет.

Материальный вред от заклинаний в свою очередь делится на:

Кинетический: его наносят "материализующие заклинания". Например, *Meteor Swarm*, где повреждения наносит не само заклинание, а метеоры, им вызванные. Сосульки, *Ice Storm*, летящие в противника клыки/колючки/кости – все это наносит физический вред!

Огненный: *Fire Ball*, как яркий пример. Бух, и во врага полетел огненный шар, обычный огненный шар... И пофигу, что он магического происхождения, это просто огненный шар.

Холодный: *Cone of Cold* и т.п.

Электрический: Молнии и т.п.

Кислотный: *Acid Arrow*. Кислота, она и в Африке кислота. Гмм... LSD – оно и в Африке LSD.

К чему это все? Во-первых, внимательно прочтите [вот этот раздел](#). Во-вторых, если написано, что существу (вампиру, например) может повредить только магия, значит ему может повредить только магия! По нему бесполезно кидать огненные шары, молнии, метеориты, куски льда. Его можно задолбить му-мушкой.

Некоторые аспекты некромансии

1. Поиграв некромансером, я пришел к выводу, что нужно как-то ограничить заклинания поднятия нежити. Иначе через пару-тройку модулей за некромансером тащится армия зомби, скелетов и других веселых тварей. Даже если lvl отдельно взятой поднятой единицы не превышает 1, это все равно армия, валящая всех своей численностью. Ограничение "ходячие трупы здесь не любят" звучит наивно и попросту глупо. Я ввел такое ограничение. За каждый lvl поднятых тварей некромансера вынужден расстаться с 0,5 единиц близости к покровителю (если он прист), с 0,5 единиц ЧП (если он чародей) или же с 5 Ер (если он псионик). Эти единицы как бы питают нежить и поступят в распоряжение некромансера только после ее (нежити) уничтожения/упокоения/изгнания из под его власти.
2. В большинстве сеттингов некромансия (тут имеются в виду как присты, так и маги) так или иначе связана с Погружением во Тьму. Ситуация идиотская – работа со смертью и умершими не обязательно должна быть связана с чем-то плохим. Наивный подход некоторых людей к проблеме добра и зла всегда меня умилял. Так вот, некромансеры у меня не подвержены Погружению во Тьму. Они подвержены Погружению в Веру (см. описание Покровителей). Занятие некромансией чаще всего происходит через взаимодействие с тем или иным Покровителем, "высшим", следовательно, некромансер является последователем и, как всякий последователь, получает частичную (без основного пристовского кастинга по сферам) грантовку.

Цепочки заклинаний

Если вы читали HLC и Монстрятник, то наверное знаете что в AD&D есть вещи, которые можно сделать только с помощью цепочки заклинаний. Это, например, создание голема или Драгонлича, превращение Лича и т.п. Я хочу немного прояснить этот момент.

Ритуальной магией можно заниматься только в специально оборудованном месте, с использованием алтаря, магического круга и различных магических приспособлений. ГээМу крайне советуется прочесть М. Крэга и Ж. Анкосса (он же Папюс). Ритуальная магия представляет из себя цепочку заклинаний, которые направлены на оказание единого действия.

Пример (За идею благодарю Соника):

Призвания Phantom Steed'a как живого существа. Кастуются Find Familiar, Phantom Steed, Monster Summoning III. Стид не создается, как при стандартном касте, а именно вызывается из иного плана. После он находится под властью кастера время, равное 1 час/lvl, по окончанию этого времени Phantom Steed освобождается и уходит. Плюс ко всему, этот Стид приобретает иммунитет к вызовам кастера (т.е. больше этот кастер именно этого Стида не призовет). Так что у кастера есть несколько часов на приручение Стида. Тут уж все зависит от самого мага, потому как подружиться со Стидом довольно таки напряжно.

Energy drain

Я добрый ГээМ и у меня как такого нет Energy Drain (ни в виде заклинаний, ни в виде способностей некоторых существ). Я просто не могу понять, что именно может заставить мастера так жестоко обращаться с игроками. Если плохой игрок – ну выгони его или убивай постоянно. Но "на вечно" снимать уровни... Ведь один уровень, допустим с 6 до 7, РС набирает по 10+ модулей.

Иллюзии и Фантазмы

Иллюзии

Иллюзии накладываються на местность/объект и относятся к школе "Сила".

Иллюзия не способна нанести какой-либо вред, даже виртуальный! Максимум что может произойти – существо со слабым сердцем умрет от его (сердца) разрыва (PEnd) или существо со слабой психикой сойдет с ума (PWill), но и то, ДээМ должен сам решать, достаточно ли крутая иллюзия была создана. Иллюзии могут влиять на все шесть рецепторов чувств, но при этом они влияют только на рецепторы. Иллюзия это то же самое, что голографическое изображение или мираж. Иллюзия это всегда воздействие извне. Иллюзия наложенная на определенную точку пространства видна всем, кто наблюдает эту точку пространства.

Пример влияния иллюзии на зрение: если в вас летит иллюзорная стрела – это влияние только на зрительные рецепторы и когда стрела попадет в тело, тело ничего не почувствует – мозг не получил команды от поврежденных тканей, так как повреждений действительно нет!

Пример тактильной иллюзии: иллюзорная стена. Человек пытается на нее облокотиться и падает сквозь нее. У него остается иллюзия прикосновения к чему-то, но самой стены там нет и, значит, реальной точки опоры тоже нет.

В иллюзию бесполезно верить или не верить. Из-за того, что мы не поверим в голографическое изображение, оно не пропадет!

Примеры использования иллюзий:

-Создать вокруг головы противника непроницаемый черный шар. Все, противник ничего не видит, пока вы концентрируетесь на иллюзии и не потеряли противника из вида.

-Испугать лошадь противника чем-нибудь и лошадь скинет наездника.

-Создать летящий на противника фээрбол. Противник скорее всего попытается отклониться. Если же он не отклониться, он скорее всего будет удивлен тем, что фээрбол не причинил ему вреда. А что если противник в этот момент идет через пропасть по узкому бревну?

-Показать своим товарищам по партии, что именно ты видел во-он за тем холмом.

Фантазмы

Фантазмы накладываются только на живое существо (на его мозг) и относятся к школе "Дух".

Фантазм – это прямое влияние на мозг, магический эквивалент псионики. Фантазм полностью основан на психосоматике, он может наносить не только виртуальный, но и реальный вред за счет того, что организм вырабатывает определенные вещества под влиянием мозга, контролируемого фантазмом. Фантазм видим/реален только для того, на кого он наложен. Если фантазм наложен на определенную точку пространства, он будет действовать только на того, кто в этой точке пространства находится! В фантазм можно не поверить (правила стандартны, см. РНВ) и тогда он перестает действовать.

Предвиденье

Знать будущее невозможно, так как оно еще не произошло. Судьбы не существует, есть только сумма вселенских факторов, ведущих к определенной ситуации, но чаще всего обсчитывать их все мы неспособны. Однако, есть и такие существа – те, кто может каким-то образом, чаще всего неосознанно, считывать из окружающего пространства вероятностные линии, знать, что будет дальше.

Этот дар (или же проклятье, с какой стороны посмотреть) редко проявляется осознанно – чаще всего это как вспышка, внезапное озарение. Однако, некоторые ментаты научились выяснять именно то, что им нужно и тогда, когда нужно.

Обычно нельзя выяснить что-то общее – нельзя ответить на вопрос “что будет?” Чаще всего предвиденье связано с каким-то конкретным фактом – “что случится, если я сделаю это?”, “получится ли у меня это сделать?”

Чем дальше по временной ветви отстоит предполагаемое событие, тем сложнее выяснить о нем что-то подробное.

Как это выглядит с точки зрения механики системы? У некоторым существ есть способность предвидеть, выражающаяся в числовом значении. У большинства ментатов она равна “5”, но некоторые продвинулись (натренировались) и до 10. ГээМ (если игрок не может контролировать свой дар) решает,

что вот здесь на персонажа снизошло озарение и кидает D20, прибавляя к нему значение дара. Стандартный DC для большинства простых ситуаций, если предвиденью не оказывается магическое противодействие и если оно не отдалено во времени слишком сильно – 15. Если DC переброшен ГЭЭМ сообщает примерный вариант развития событий, основываясь на своих знаниях или же производя броски, которые окажут влияние на событие.

Например, игрок спрашивает: “Смогу ли я перебраться через шторм через залив, когда за мной будут гнаться десять разъяренных морских элементалей?” ГЭЭМ говорит: “Бросай на swit”. Игрок кинул и кинул хреново – все, это его бросок. Если он все таки полезет в эту реку – он не будет иметь возможность кинуть еще раз. ГЭЭМ сообщает игроку: “Ты видишь (чувствуешь), что тебя ждет неудача.”

Организации

Я снес понятие класс, но создал понятие “Организация”. Они напоминают киты, распространенные в AD&D 2ed

Принадлежность к той или иной организации может как наложить на персонажа некоторые ограничения, так и дать ему некоторые способности (можно сказать, организации особым образом обучают своих людей). Никто не заставляет персонажей вступать в ту или иную организацию, но для вступления в них обычно нужно отвечать определенным требованиям.

Церковные храмы так же являются видом Организации.

Естественно, не каждая организация может контролировать своих членов (в хорошем смысле этого слова, кому оно не нравится – используйте слово “мембер”). Но, не стоит пренебрегать кодексом той организации, в которую вы умудрились вступить.

Кенсай

Кенсай – воин, слегка напоминающий мастеров фехтовальных школ средневековой Японии. Идеи и понятия примерно те же.

Ниже приведенный вариант кенся не является полностью моим, но несет в себе большое кол-во изменений и дополнений. Это, так сказать, третья редакция. Кенсай напоминает по устремлениям паладина, но поклоняется не богу, а холодному оружию и искусству обращения с ним. Кенсай постоянно совершенствуют свое умение, ищут возможности к его применению, стараются достигнуть максимума во владении оружием. Кенсай чем-то напоминают монахов – их жизнь состоит из телесного воздержания и духовного очищения. Они очень уважаемы другими воинами да и простым людом. О них ходит слава защитников правды и справедливости, но стоит учитывать, что “правда” у каждого своя.

Требования:

Dex 16, Con 14

Мин. 2 lvl Оружейного мастерства

To hit 5+

Фиты: “Ambidexterity”, “Мастер оружейник”, “Любимое оружие”.

Ограничения:

Не использует броню, абсорбирующую больше 2 hp dam.

Не использует магическое оружие и защиту. Улучшенные шмотки кенсяю вполне доступны. Использование волшебных "боевых" шмоток ставит под сомнение совершенство навыков кенсяю. Заметьте, про не боевые волшебные шмотки здесь ничего не сказано, так что Flying Boots и Ring of Magic Detection кенсяю доступны, а вот клинок с Vampire Touch или кожанка с перманентным Bless – нет.

Минимум час в день Кенсай должен посвящать медитации и тренировке с “основным” оружием (помимо тренировки, положенной ему оружейной школой). В противном случае за каждый пропущенный день он будет сражаться с пенальти –1 на to hit и –1 на dam пока не помедитирует.

Умения:

Кенсай через медитации и постоянные тренировки с оружием приобретают некоторые способности, приходящие к ним с уровнем.

1 lvl: Используя “основное оружие” получает дополнительно +2 на Def, за счет умения парировать и блокировать вражеские удары.

2 lvl: Кенсай способен нанести своим основным оружием максимальный dam 1 раз в сутки на каждые 2 уровня (2, 4, 6, 8 и т.д.). Допустим, если кенсай четвертого уровня дерется катаной (Dam 1D10) то два в сутки он может ударить на 10 хитов не кидая dam roll.

3 lvl: +1 to dam; +1 to hit; -1 сег; +1 Def на основном оружии за каждые 3 уровня (на 3, 6, 9, 12, 15, 18 и т.д.). Таким образом, на 18 уровне кенсай будет иметь дополнительные +6 to dam; +6 to hit; -6 сег; +6 Def.

4 lvl: постоянные медитативные тренировки кенсай снижают его восприимчивость к ментальным атакам. Кенсай получает +1 за каждый свой уровень на броски от всех заклинаний, действующих на мозг (чармы, иллюзии, фантазмы и т.п.).

5 lvl: Когда кенсай сражается своим любимым оружием, оно становится магическим, за счет чего кенсай может поражать существ, иммунных к не магическому оружию.

После того, как несколько игроков превратно понимали особенности кенсайского быта, я решил кое-что уточнить: кенсай, это не рыцарь добра и справедливости. Он вполне способен придать, но он не придаст в бою. Кенсай не атакует первым! Кенсай не убивает того, кто слабее его. Если его противник уронил оружие, кенсай даст ему время это оружие поднять. Кенсай никогда не ударит в спину и никогда не нападет из засады. Кенсай это тот, кого полностью характеризует фраза: "Но зато у тебя есть твоя честь!".

Тенеры

*“Неважно, сколько человек ты убил.
Важно, как ты уживаешься с теми, кто еще жив.”
Джимми Тюльпан, к/ф. “9 ярдов”*

Тенеры (от слова Тень) – нечто среднее между ниндзями (в общепринятом понимании) и ассасинами. Многие тенеры тренируются церквями различных покровителей и специализируются на заданиях, когда нужно кого-то тихо убить или что-то незаметно выкрасть. В таком случае тенер получает грантовку (если же, конечно, прошел полное посвящение), но никаких святых знаков с собой не носит. К какой церкви принадлежит тенер – его самая главная тайна, которую он не выдаст даже при глубинном зондировании мозга.

Требования:

Min. Dex 14

Требуемые навыки: Silently (5); Hide (5)

Ограничения:

Парадную форму одежды тенера вы себе я думаю, представляете. Доспехи тенеры не носят принципиально. Посему, желателен высокий показатель Dex.

Бонусы:

Improved Dodge. Каждые 3 уровня тенер получает +1 на показатель Def.

Тенер получает фит “Sneak attack” бесплатно.

Орден Силы и Энергии

Орден Силы и Энергии разделен на две школы: Школу Силы, готовящую ЗурСов’ов и Школу Энергии, готовящую МанТей’ев. В принципе, это школы, готовящие воинов наемников, но если силовики делают основной упор на физическое превосходство над врагом, быстроту, мощь, навыки фехтовальщика и тактика, то энергетика ориентированы на магию – на чародейство, жречество, псионику и их совмещение.

Слова МанТей и ЗурСов – скорее знак членства в Ордене и определенной Школе, чем показатель уровня подготовки или способностей.

Как в ЗурСов'ы, так и в МанТей'и принимают далеко не всех, нужно еще найти поручителя, который не только примет тебя под свою опеку, но еще и объяснит главам храма, почему это нужно сделать.

Оба пути дают своим последователям неплохие преимущества, но за все нужно платить. Итак, расплата:

1. Независимо от того, обучались ли в самом Ордене, или же их учил одиночка, в дальнейшем они обязаны отчислять своей школе 10% от суммы, которую им платят за выполнение задания.

2. Орден активно вмешивается в действия своих последователей. У него своя политика и не стоит удивляться, если в какой-то момент вам запретят кого-то убивать или же, наоборот, потребуют вынести ну очень дорогое для вас существо. И, поверьте мне, не было еще такого МанТей'я или ЗурСов'а, который бы остался жив, послав Орден куда подальше.

ЗурСов'ы

Школа Силы, руководствующаяся Кодексом Дагорла (известным так же как Книга Силы). По сути, это учебник по наиболее эффективному и результативному ведению боевых действий.

Требования:

Критичные характеристики Str, Dex и Con. Две из них должны быть 18+, оставшаяся 16+ Организация доступна только ЭС'ам.

Ограничения:

ЗурСов'ы не применяют в бою заклинания/молитвы/псида. Т.е., не занимаются магией, хотя вполне могут использовать магическое оружие, свитки, potion'ы и т.п. магические предметы.

Бонусы:

+1 to hit

Бесплатные фиты: “Мастер Оружейник” (на две любые школы), “Любимое оружие” (на одно любое оружие).

Специальные тренировки делают ЗурСов'ов более живучими. При подсчете hp Модх с Con умножается на 2.

МанТей'и

Школа Энергии, последователи Кодекса Скэнлона (так же известного как Книга Энергии), редкому и умному магическому учебнику.

Развиваются по одному из магических направлений или сразу по нескольким. Обычно совмещают псионику или чародейство с поклонением Единому, Сатане или Смерти.

Если рассматривать МанТей'ев с точки зрения системы, стоит отметить, что это практически невозможно – развиваться одновременно и в псионическом и в чародейском направлении – Sp не хватит. Можно сделать псионика, который будет чуть-чуть чародеем, или же чародея, который будет чуть-чуть псиоником. В любом ином случае придется очень здорово жертвовать и от очень многого отказываться.

Требования:

Критичные характеристики Int, Train и Will. Две из них должны быть 18+, оставшаяся 16+ Организация доступна только ЭС'ам.

Бонусы:

Бесплатно являются Биоэнергетиками во всех псионических дисциплинах.

+1 ЧП за каждый уровень.

Рыцари

После длительного обсуждения был сделан вывод: Рыцарь, это не моральный урод с лэнсой и в FPM, да на хэви вар хорс. Рыцарь – это воин знатного происхождения, несущий в своей душе закон и

порядок. Так что с тем же успехом рыцарем можно назвать самурая, янычара и т.д. Но(!) это относится только к рыцарю как таковому, а не его социальному статусу.

Основное, что нужно учитывать – рыцари это в первую очередь правящий класс. Для них первична власть и служение своему монарху. На веру им плевать. Зато законная сторона жизни для них критична и именно на этом они и будут базироваться принимая решение.

Создавая рыцаря, грамотно продумайте квесту. Это должен быть или разорившийся дворянин или искатель приключений, покинувший свой замок по определенным причинам. Иначе будет странным то, что за рыцарем не тащится толпа меченосцев и пикменов из его личной дружины.

Рыцарь это всегда вассал, получивший неплохое образование и некоторые военные навыки в своем родовом замке. Соответственно, рыцарем может быть баструк, но только в том случае, если свое детство и юность он провел в замке отца/матери или же был отдан ими на обучение.

Бонусы:

Автоматически получают Leadership с бонусом +5 (без затраты SP) и за каждые 3 lvl эта способность бесплатно улучшается на 1.

В детстве проходят обучение, в результате которого "бесплатно" получают: профу на какой либо вид доспеха (по выбору), Two Handed Style, Мастер-Оружейник.

Ну и, конечно же, рыцарь – это привилегии. Это свой, пусть и захудалый замок, это уважение и т.п.

P.S. Почему есть рыцари, но нет самураев. Потому что янычар так же нет. Вынесение самурая в отдельный кит мне кажется глупым, так как самураи – это общее название японских феодалов, в узком значении – военно-феодалное сословие мелких дворян. Так что, можете смело запускаться рыцарем и называть себя самураем или кем там еще хотите. Главное для всех рыцарей/шевалье/самураев/янычар – это служение своему господину!

Храмовники

К храмовникам относятся персонажи, поклоняющиеся тому или иному Покровителю и обычно получающие за это грантовку (как способностями, так и жреческим “Хочу/Молю”). Естественно, это накладывает на персонажей серьезные и, часто неприятные ограничения.

Жрецы

Просто персонажи, посвятившие свою жизнь глубокому служению определенному Покровителю. Жрецы, в отличии от Паладинов и Воинов Веры, служат своему Покровителю не оружием, а пропагандой (большинство жрецов – активные миссионеры), молитвами, обрядами и жертвоприношениями. Именно за счет этого Покровители обращают на жрецов больше внимания, чем на Паладинов/Воинов Веры (говоря проще – кастовалка у жрецов покруче).

Паладины

Героями не становятся, ими хоронят.

И не надо путать паладинов и рыцарей. Да, по словарю паладин – рыцарь, преданный своему королю. Тогда не совсем понятно, откуда у него турялка, куряние, детект эвил и кастинг вообще.

Рыцарь – это просто вассал, барон или там лорд, который обязан сражаться в войнах как сам, так и заставлять это делать своих поданных.

Для паладина первична вера. Он подчиняется своему государю, но если встает выбор: вера или страна, он выберет веру.

Паладин – это рыцарь, подписавший дарственную церкви и практически отказавшийся от привилегий дворянства. Формально, он все еще владеет замком и обладает титулом, но, реально, церковь распоряжается всем, что есть у паладина, включая его жизнь.

Бонусы:

Автоматически получают Leadership с бонусом +5 (без затраты SP) и за каждые 3 lvl эта способность бесплатно улучшается на 1.

В детстве проходят обучение, в результате которого "бесплатно" получают: 1 уровень профы на какой либо вид доспеха (по выбору), Two Handed Style, Мастер-Оружейник.

Воины веры

Воины, посвятившие себя церкви. До паладинов они не дотянули знатностью, а так разницы между ними особой нет. Воинов веры обычно называют "церковными штурмовиками".

Друиды

Друиды – это жрецы, поклоняющиеся не покровителям, а самим стихиям. Они используют чародейские чары, но при этом не ограничены чар-пуллом. Они как жрецы молят о молитвах (за 100 сегментов) и у них так же есть нечто похожее на БкП, но это Близость к Стихиям, которая так же растет независимо. DC чар = 10 + lvl чары x2 (т.е., чара 1 уровня дает DC 12, а чара 9 уровня DC 28).

Друидам недоступны чары Школы Сила, но зато они научились находить компромисс между Огнем и Водой, Воздухом и Землей, поэтому им доступны все четыре стихийные школы.

Основной характеристикой для них так же является Will. Доступ к чарам они получают как и маги – 0 и 1 круги на 1 уровне, 2 на 3 уровне и т.д.

Их алтари – Омфалы и Неметоны (вопреки убеждениям, Стоунхеджи не являются творениями друидов) можно обнаружить в лесах и местах, где стихии проявляют себя особенно сильно.

Символ друидов ветвь омелы и она же является символом невмешательства. Друиды очень не любят вмешиваться в жизнь окружающих, так же как и ненавидят, когда кто-то вмешивается в их жизнь.

Заклинания

Здесь можно наблюдать новые магические чары и псида (псида – это все, которыми на данный момент пользуются мои псионики, так как аналогичные псионические действия из D&D я не приемлю).

Чары

Skel's Lightning Ball

(навык Силы 5+)

Диапазон: см. ниже

Продолжительность: 1 раунд/lvl

Область поражения: Специальная

Компоненты: V, S

Время Активирования: 65 сек.

Инстинктивная защита: половинная

Шаровая молния вылетает из ладоней мага и со скоростью 5'/lvl кастера направляется в сторону цели. Максимальная продолжительность существования Ш.М. – 1 раунд на уровень, затем она взрывается накрывая собой площадь 10X10 футов и нанося в ней повреждения 1D4 за каждый уровень кастера.

Если Ш.М. настигает цель она не взрывается, а наносит *dam* в 1D10 за каждый уровень кастера. Если *dam* был ополовинен сэйвингом, Ш.М. не исчезает а летит дальше по прямой, пока снова не найдет себе цель или не исчезнет.

Ш.М. летит на цель по кратчайшему пути. Всегда есть 20% (30% если есть металл) вероятность, что Ш.М. среагирует на подвижный объект находящийся в 5' от нее (когда она мимо него пролетает) и 10% (20% если есть металл) вероятности реакции на объект удаленный на 10'. К кастеру это не относится. В этом случае Ш.М. "пере нацеливается" и начинает преследовать уже новую жертву. И опять же может прицепиться к кому-нибудь другому.

Если цель застывает на месте или неподвижна, всегда есть 50% шанс, что Ш.М. пролетит мимо. Как только цель снова начнет двигаться шаровая молния возобновит преследование. Если цель имеет на себе высоко проводимый металл (холодное железо) шанс составляет 30%.

От Ш.М. вполне можно убежать или же заставить ее среагировать на что-то другое. Например в последний момент откинуть от себя меч, который она и атакует.

Известны случаи, когда магу в паре с пристом удавалось поставить *Глиф* с Ш.М.

Основное применение Ш.М. – в бою, когда на кастера несетя одичалый файтер, с явным намерением его порезать. Использовать ее, когда дружественные воины уже ушли в милли не совсем разумно – могут не понять.

Фуга

(навык Силы 6+)

Необратимое

Время каста: особое

Время действия: 1 раунд

Область воздействия: на себя

Спас бросок: нет

Компоненты: V, S

Одно из "комплексных" заклинаний. Немного похоже на "Mirror Image". Маг создает вокруг себя свои подобия, количеством уровень мага деленный на 2 (округление вниз). Время каста равно 1 раунд на 1 подобие. Заклинание, скастованное сразу же за Фугой будет немедленно повторено каждым из подобий. При этом, маг может для каждого своего подобия назначить отдельную цель. Подобия кастуют заклинания за ЧП-слотов мага. Ровно по истечению раунда подобия исчезают, но действия скастованных ими заклинаний не прекращаются. Таким образом, можно, например, разом откастовать несколько Огненных Шаров, каждый по отдельной цели или наложить Stone Skin на всю партию.

Регенерация

(навык Силы 3+)

Обратимое

Время каста: 5 мин

Время действия: 1 час

Область воздействия: касанием/на себя

Спас бросок: нейтрализующий

Меморайз: нет

Компоненты: S

+1 hp на уровень мага каждый час действия, до максимума. Если персонаж не прибывает в пассивном состоянии, восстанавливающее действие заклинания приостанавливается, но (!) само "время действия" все так же идет. Заклинание подстегивает регенеративные функции любого (!) живого организма.

Летающее облако Сун Укуна

(навык Воздуха 3+)

Необратимое

Время каста: 60 сек.

Дистанция каста: видимая область кастера

Спас бросок: нет

Компоненты: S, V

Создает магическое облако (или несколько облаков) размером 1 квадратный метр (3 квадратных фута) на уровень кастера (например, кастер 3 уровня может создать 3 облака по 1 квадратному метру каждое или же одно облако, размером 3 квадратных метра). Облако подчиняется воли кастера (концентрация не требуется, хотя для сложных действий облака может потребоваться сосредоточение). Грузоподъемность облака равна 100 фунтов (50 килограмм) на уровень кастера на один квадратный метр. Т.е., если облако создает маг 5 уровня, то 1 квадратный метр облака может выдержать до 500 фунтов. Если же этому магу потребуется перевести больший вес – придется его распределить по всему облаку (благо, он может создать облако размером 5 квадратных метров). Скорость перемещения облака равна 30' + еще 2' за уровень кастера (т.е., скорость облака у мага 20 уровня скорость будет 70').

Облако кастуется как заклинание 1 круга, т.е. тратит 4 EP. За каждый час своего существования облако вытягивает из мага еще по 5 EP. В том случае, если у мага кончились EP или же маг погиб (но не просто оглушен/без сознания) облако исчезает.

Облако не выглядит как что-то, на чем можно стоять, но если попробовать на него надавить, вы почувствуете, что его центр упругий. Т.е., этим облаком спокойно можно сбить кого-то с ног.

Продвинутый Сон

(навык Силы 7+)

Обратимое

Время каста: 70 сегментов (полный раунд)

Время действия: 1 час на уровень кастера

Область воздействия: касанием

Спас бросок: нейтрализующий

Компоненты: V, S

Максимальный lvl существа, которое может усыпить кастер равен уровень кастера минус. Т.е., чародей пятого уровня может усыпить существо с lvl 2 и меньше.

За один каст можно усыпить только одно существо.

Существо впадает в очень крепкий сон, его можно разбудить (если постараться), но все время, которое персонаж недоспал он будет чувствовать себя сонным.

Sense Magic Рамона Дэ'Эсхальта (Чувство Магии)

(навык Силы 5+)

Время каста: 100 сегментов (полный раунд)

Время действия: 10 мин. на уровень кастера.

Дальность наложения: либо на себя, либо на кого-то еще касанием

Спас бросок: нейтрализующий

Компоненты: V, S

Используя это заклинание маг/прист получает возможность чувствовать произнесение заклинания неподалеку от него. При этом, он может точно указать направление на кастера, расстояние до него и, приблизительно, мощность произнесенного заклинания.

Длительность заклинания – 10 минут на уровень кастера.

Дальность, на которой можно почувствовать произнесение заклинания равна 1 миля за каждый EP, вложенный в услышанное заклинание + 1 миля за каждый уровень самого кастера, пытающегося это заклинание услышать. Так, маг 5 уровня почувствует произнесение заклинания 1 круга на расстоянии 9 миль: 4 (в закле 1 круга 4 EP) + 5 (уровень самого мага) = 9.

Крайне не рекомендуется произносить это заклинание в магических школах – можно буквально оглохнуть. Кстати, это очень эффективно травмирует кастеров противника в бою с большим применением магии, вот только заклинания налагается касанием и от него бросается спас (если вы не хотите, что бы его на вас накладывали).

Физический подъем Криса Менги

(навык Силы 11+)

Время ритуала: см. ниже

Меморайз: нет

Время действия: уровень навыка чародея в часах

Дальность наложения: либо на себя, либо на кого-то еще касанием

Спас бросок: нейтрализующий

Компоненты: V, S

Позволяет увеличить одну любую физическую характеристику (т.е. Str, Con, End, Dex, Quick, EyeS) персонажа. Максимальное увеличение характеристики – не выше чем на Modx Int чародея.

После окончания действия чары поднимаемая характеристика падает на величину, на которую была поднята и остается заниженной то время, которое она была поднятой.

Время проведения ритуала: 10 минут на 1 поднимаемую единицу. Поднимает Dex с 15 до 20 – тратим 50 минут.

Действие чары можно отдиспелить.

Земляной Ангел

(навык Силы 9+ (воздействие на мертвые ткани))

Время ритуала: 1 час

Меморайз: нет

Время действия: 2 часа на уровень навыка

Дальность наложения: на мертвое тело

Спас бросок: нет

Компоненты: V, S, M

В принципе, это создание костяного голема с уникальными свойствами. Трансформируя кости большого мертвого тела (с человека и больше), некромансер создает следующую тварь: голова и грудина как у скелета, ног нет – вместо них обвислые ткани, вместо кистей рук длинные острые лезвия (похоже на конечности богомола). Существо не интеллектуально и у него отсутствует сознание, но выполняет простейшие телепатические команды создателя.

Основная способность Ангела – возможность передвигаться под землей, как крот пробивая себе путь. С камнем не справится.

Кости Земляного Ангела скрепляет гнилая плоть (если она была на теле до поднятия) и магическая “трупная” ткань.

Характеристики существа: Move 5'(3' под землей), Hp 5 на уровень чародея, to hit = уровню чародея, dam 1D6+1 за каждые 3 уровня чародея), атака 40 сегментов 1 рукой. Уничтожить можно любым оружием, а не только магией.

Хоровод Черепов

(навык Силы 9+ (воздействие на мертвые ткани))

Время ритуала: 10 минут на 1 череп

Меморайз: есть

Каст из меморайза (черепа должны быть в руках): 75 сегментов + 5 сегментов за каждый череп

Время действия: 1 минута на уровень навыка

Дальность наложения: на черепа

Спас бросок: нет

Компоненты: V, S, M

Чародей энчантит черепа (череп) на то, что бы они летали вокруг него по круговым орбитам и принимали на себя направленные в адепта атаки (любые). Череп принимает повреждения целиком, а не абсорбирует часть вреда. Т.е., какой бы силы удар не был в него направлен – череп развалится полностью, но не пропустит вред в чародея. Исключения составляют атаки по площади – заклинания вроде *FireBall*, взрывы и т.п. – они наносят вред как черепам, так и их создателю.

Вокруг чародея одновременно может летать не больше 1 черепа за каждые его 3 уровня.

Чару можно подготовить заранее (заеморайзить), а затем в нужный момент скастовать на так же заранее подготовленные черепа.

Каждый череп имеет количество hp, равное 3 на уровень кастера и после снятия их – разваливается.

Поймал череп удар или нет высчитывается следующим образом: каждый череп увеличивает чародею Def на величину, равную 1 единица на 4 уровня мага. Т.е., на 20 уровне маг может поднять 6 черепов и каждый из них даст ему +5 Def (общим количеством +30 Def). Если атакующий попал по чистому Def чародея без учета Def от черепов, но не попал с учетом – череп успел и с него сходят hp. Если же он попал по чародею даже с учетом Def от черепов – череп не успел.

Магические атаки черепа перехватывают автоматом, так что му-мушками обчерепованного чародея не очень то и задолбишь.

Ком Земли

(навык Земли 6+)

Время ритуала: 15 минут

Меморайз: да (время меморайза 15 минут).

Каст из меморайза: 65 сегментов

Время действия: мгновенное

Дальность наложения: 10 футов на уровень навыка Земли

Спас бросок: PDex neg. (чародей промахнулся)

Компоненты: V, S, M (наличие под руками достаточного количества земли)

Чародей опускает руки к земле и между его ладонями собирается земляной ком, диаметром 1 фут на каждые 3 уровня навыка (чародей с навыком Земли = 10 создаст ком диаметром 3 фута). Шар вылетает из рук чародея по направлению к цели и, если цель не прокинула PDex, наносит ей повреждения 1D8 за каждые 3 уровня навыка Земли (без максимума, чародей с 30 навыком нанесет повреждения 10D8).

Основной эффект чары не вред (*Fireball* наносит больший *dam*, так как дает 1D6 на каждый уровень навыка), а оглушение. Если противник провалил PDex, он должен сделать PEnd. В случае провала проверки противник сбивается с ног и лежит оглушенным количество раундов, равное разнице между броском на PEnd и силой заклинания. Расшифровываю: D20 + Модх End + lvl персонажа vs. D20 + Модх Int + уровень навыка Школы Земля чародея.

Магическое око Гэндальфа-Каякера

(навык Силы 5+)

Время ритуала: 10 минут

Меморайз: нет

Каст из меморайза: нет

Время действия: 1 минута на уровень навыка

Дальность наложения: сам чародей

Спас бросок: нет

Компоненты: V, S

После окончания ритуала чародей может в течение 1 минуты на единицу навыка Школы Силы наблюдать окружающее его пространство как бы зависнув над ним. Видимое пространство центруется на чародее, и ограничено площадью 1 кв. км на единицу навыка. Расстояние, с которого чародей обозревает пространство – 2 км, за каждый уровень навыка в Школе Силы чародей может приблизиться к поверхности на 100 метров. Подниматься выше чародею особого смысла нет, так как размеры обозреваемого пространства не увеличиваются.

Чародей может концентрировать свой взгляд на любом участке видимого ему пространства. На 20 уровне навыка он, сможет рассмотреть любую точку квадрата 20x20 км практически в упор.

Заклинание работает исключительно на “свежем воздухе”, его нельзя применять в подземельях, пещерах или же помещениях. Смотреть сквозь объекты так же нельзя. Если кто-то спрятался от чародея в лесу, он скорее всего не сможет его увидеть через ветви – его взгляд просто остановится там, где не сможет пробиться сквозь ветви.

Псиды

Требование по дисциплине: минимальное значение дисциплины, нужное псионику для применения псида.

Время активации: количество сегментов, нужное псионику для активации псида. В описании дано базовое время. Из него вычитается величина псионической дисциплины и Модх Quick. Т.е., если псид активируется за 60 сегментов, а у псионика дисциплина этого псида 10 и Модх Quick 3, то активировать псид он будет за $60 - 10 - 3 = 47$ сегментов.

Способ активации: большинство псидов активируются концентрацией. Т.е., псионик должен тихо стоять и не отвлекаться на окружающую действительность, иначе псид не активируется.

Поддержка: некоторые псиды требуют поддержки на протяжении всего времени своего действия. Чаще всего это так же концентрация, но не обязательно такая же глубокая и полная, как при активации псида.

Расстояние: расстояние, на котором псионик может применить псид. Например, максимальное удаление цели, которую вы хотите поджарить *Пси-ударом*.

Область эффекта: область, которую псид накрывает своим действием. Например, область, которую поражает *Вортекс*.

Продолжительность эффекта: время, в течении которого активированный псид оказывает эффект.

Проверка: можно ли защититься от воздействия псида (если можно – то какой проверкой)

Затраты Ер: сколько Energy Points затрачивает псионик на активацию и/или поддержку псида.

DC: Difficulty Class, который должен перекинуть псионик для успешной активации псида.

Неуспех: неудача при броске на DC некоторых псидов влечет за собой неприятные последствия.

Шаблон

Требование по дисциплине:

Время активации:

Способ активации:

Поддержка:

Расстояние:

Область эффекта:

Продолжительность эффекта:

Проверка:

Затраты Ер:

DC:

Неуспех:

Телепатия (5)

Пси-удар

Телепатия 1+

Время сотворения псида: 50 сег.

Концентрация, на живое существо.

Расстояние: см. ниже.

Стоимость: см. ниже.

Неуспех: нет.

Проверка: Will отменяет/да

DC: 10 + 1 за желаемый dam

Действует только на живых существ. Наносит повреждения в количестве уровень псионика + 1 hp за каждые 2 Ер, вложенные в псид. Расстояние: 10 футов на каждый дополнительный 1 Ер, вложенный в псид. Если вы, псионик 1 уровня хотите на расстоянии 50 футов снести у противника 5 hp, вам придется заплатить: $5+4 \times 2=13$ Ер.

Дап-эффект

Телекинез 1+

Время сотворения псида: 100 сег.

Концентрация, на объект или на себя

Неуспех: нет

Расстояние: область зрения

Область: изменяется

Затраты Ер: 10

Проверка: Will neg.

DC = 10

Происходит Дап (см. Псионическая дисбалансировка). Псионик как бы на время разбалансирует собственное пси-поле, тем самым вызывая у себя короткий приступ псионической дисбалансировки.

Телепатическая связь

Телепатия 2+

Время сотворения псида: 60 сег.

Концентрация, объект должен быть в зоне действия (см. стоимость).

Неуспех: нет.

Время действия: см. стоимость.

Проверка: Will neg.

Затраты Ep: 3 + 1 за каждые 100 футов удаления от объекта + 1 за каждую минуту общения.

DC = 10 + 2 за каждые 100 футов удаления от объекта.

Позволяет безмолвно переговариваться с любым более-менее разумным существом (Int не менее 3+).
Разговор двухсторонний. Связь отлична от чтения мыслей, так как пси получает только те мысли, что ему хотят передать. Язык не имеет значения. Как только расстояние между псиоником и объектом превышает установленную зону действия – связь обрывается.

Внушение

Требование по дисциплине: Телепатия 3+

Время активации: 200 сег.

Способ активации: концентрация

Поддержка: нет.

Расстояние: 1 км. на единицу навыка в дисциплине

Область эффекта: знакомое мыслящее живое существо

Продолжительность эффекта: постоянная

Проверка: PWill neg.

Затраты Ep: 20

DC: 10 + 1 за каждый уровень жертвы

Неуспех: жертва понимает, что подвергается внушению

Если PWill жертвы не удался, псионик может внушить ей некоторую информацию/размышления, которые жертва будет расценивать как свои собственные мысли. Если внушаемая информация каким либо образом противоречит информации/размышлениям, уже имеющимся у жертвы – ей позволяют дополнительные PWill с модификаторами, соответствующими силе противоречия. Теоретически, можно заставить жизнерадостного и умиротворенного человека покончить жизнь самоубийством, но практически он просто откинется PWill.

Отведение взглядов

Телепатия 4+

Время сотворения псида: 100 сег.

Концентрация, на себя, касанием.

Неуспех на 5+ единиц: яркая световая вспышка

Проверка: Will neg., проводится тем, кто смотрит, с -5, neg.

Затраты Ep: 5 за каждую 1 минуту работы псида (min 5 Ep).

DC = 15

Отводит все взгляды обращенные на того, к кому применен этот псид (в том числе и магические, так что *Detect Magic* его не засечешь). В принципе, круче чем чара *Invisible*.

Доминирование

Телепатия 5+

Время сотворения псида: 50 сег.

Концентрация

Расстояние: область видения

Неуспех на 5+ единиц:

Затраты Ep: 10 + 5 за каждый раунд поддержки (min 15 Ep).

Проверка: Will neg.

DC = 13

Телепат отправляет команды в мозг жертвы. Жертва знает, что происходит, но может лишь выполнять почти все, что ей говорят. Никаких секретов о жертве узнать нельзя. ПWill предотвращает эффект. Спас-бросок делается всегда, когда жертву заставляют делать противоречащие ее мироощущению и характеру вещи.

Телекинез (9)

Телекинез

Телекинез 1+

Время сотворения псида: 30 сег.

Концентрация, на объект/существо.

Неуспех на 5+ единиц:

Стоимость в Ер: 5 + 1 Ер за каждые 5 фунтов веса объекта + 1 Ер за каждые 10 футов расстояния, на которое объект удален/удаляется/удалится от псионика. Каждый раунд поддержки псионик вновь оплачивает стоимость псида

Поддержка: глубокая концентрация

Время действия: пока идет поддержка

Проверка: Will отменяет/есть

ДС: 10 + 1 за каждые 3 фунта веса объекта + 1 за каждые 10 футов расстояния, на которое объект удален/удаляется/удалится от псионика.

Телекинез (ТК) – способность двигать вещи/существ в пространстве не касаясь их. В принципе, это воздействие на объекты не сильно отличается от действий руками, просто производится без рук и на большем расстоянии. Например, псионик может кинуть объект в противника, но он будет прокидываться на to hit с учетом его реального глазомера и ловкости. Обратите внимание, можно кинуть не объект в существо, а существо в объект. Например, приложить кого-то о скалу.

Пси-левитация

Требование по дисциплине: Телекинез 3+

Время активации: 60 сег.

Способ активации: Концентрация

Поддержка: мысленная, псионик не должен терять сознание, иначе псид прекратит действие

Расстояние: на себя

Область эффекта: псионик

Продолжительность эффекта: пока псид поддерживается

Затраты Ер: 10 + 2 за каждую минуту поддержки (min 12)

ДС: 10

Неуспех: нет

Телекинез наоборот. Псионик как бы отталкивает себя от окружающих предметов. Псионик летает над любой более-менее плотной относительно горизонтальной поверхностью со скоростью 5' + 1' за каждую единицу дисциплины Телекинез, свободно регулируя высоту и направление полета. Можно летать (т.е., отталкиваться) над водой, но нельзя отталкиваться над туманом. Высота на которую может подняться псионик ограничена 100 ярдами за каждую единицу Телекинеза.

Психопортация

Телекинез 5+

Время сотворения псида: 50 сег. –значение дисциплины –Модх Quick

Концентрация, касанием или на себя.

Неуспех на 5+ единиц: псих перемещается рэндомно.

Затраты Ер: 5 + 1 за каждые 10 ярдов (метров).

ДС = 10 + 1 за каждые 10 ярдов.

Ослабленный телепорт. Позволяет пси телепортироваться в знакомую область. Псих должен ясно представлять себе место назначения, даже если он там никогда не был. Например, можно прыгнуть в

место, которое псих видел в хрустальном шаре, в чужом разуме и пр. Можно перейти в место которое слегка изменилось – мебель в комнате может быть переставлена, там может быть пожар, но это не повлияет на телепорт.

Телепорт привязывается к определенному месту. Если, например, попытаться прыгнуть в цыганский фургон, который давно уехал, пси окажется в том месте, где он был, на прежнем расстоянии от пола до земли.

Телепорт мгновенен. Псих престаёт быть в старом месте и оказывается в новом с легким хлопком воздуха.

Цепи и веревки не влияют на силу, можно телепортироваться из любого положения, оставив цепи на старом месте. Можно переносить с собой вещи до 1/5 массы своего тела. Удвоив затраченные Ер, можно нести до 3 своих весов.

Пси-полет

Требование по дисциплине: Телекинез 5+

Время активации: 300 сег.

Способ активации: Концентрация

Поддержка: мысленная, псионик не должен терять сознание, иначе псид прекратит действие

Расстояние: на себя

Область эффекта: псионик

Продолжительность эффекта: пока псид поддерживается

Затраты Ер: 20 + 5 за каждую минуту поддержки (min 25)

ДС: 15

Неуспех: нет

Практически тоже самое, что и пси-левитация, только более крутая версия. Скорость $10^7 + 2$ за каждую единицу Телекинеза. Псионик не ограничен высотой – при желании может улететь хоть в космос, если конечно у него получится не задохнуться и пройти плотные слои атмосферы.

Телепортация

Телекинез 10+

Время сотворения псида: 100 сег. –значение дисциплины –Модх Quick

Концентрация, касанием или на себя.

Неуспех на 10+ единиц: псих перемещается рэндомно.

Затраты Ер: 10 + 1 за каждые 100 ярдов (метров).

ДС = 15 + 1 за каждые 100 ярдов.

Полноценный телепорт. Позволяет пси телепортироваться в знакомую область. Псих должен ясно представлять себе место назначения, даже если он там никогда не был. Например, можно прыгнуть в место, которое псих видел в хрустальном шаре, в чужом разуме и пр. Можно перейти в место которое слегка изменилось – мебель в комнате может быть переставлена, там может быть пожар, но это не повлияет на телепорт.

Телепорт привязывается к определенному месту. Если, например, попытаться прыгнуть в цыганский фургон, который давно уехал, пси окажется в том месте, где он был, на прежнем расстоянии от пола до земли.

Телепорт мгновенен. Псих престаёт быть в старом месте и оказывается в новом с легким хлопком воздуха.

Цепи и веревки не влияют на силу, можно телепортироваться из любого положения, оставив цепи на старом месте. Можно переносить с собой вещи до 1/5 массы своего тела. Удвоив затраченные Ер, можно нести до 3 своих весов.

Гиперпортация

Телекинез 15+

Время сотворения псида: 200 сег. –значение дисциплины –Модх Quick

Концентрация, касанием или на себя.

Неуспех на 5+ единиц: псих перемещается рэндомно.

Затраты Ер: 20 + 5 за каждые 1 милю.
DC = 20 + 1 за каждые 1 милю.

Полноценный телепорт. Позволяет пси телепортироваться в знакомую область. Псих должен ясно представлять себе место назначения, даже если он там никогда не был. Например, можно прыгнуть в место, которое псих видел в хрустальном шаре, в чужом разуме и пр. Можно перейти в место которое слегка изменилось – мебель в комнате может быть переставлена, там может быть пожар, но это не повлияет на телепорт.

Телепорт привязывается к определенному месту. Если, например, попытаться прыгнуть в цыганский фургон, который давно уехал, пси окажется в том месте, где он был, на прежнем расстоянии от пола до земли.

Телепорт мгновенен. Псих престаёт быть в старом месте и оказывается в новом с легким хлопком воздуха.

Цепи и веревки не влияют на силу, можно телепортироваться из любого положения, оставив цепи на старом месте. Можно переносить с собой вещи до 1/5 массы своего тела. Удвоив затраченные Ер, можно нести до 3 своих весов.

Ликвидация магии

Телекинез 3+

Время сотворения псида: 500 сег. –значение дисциплины –Модх Quick

Концентрация, касанием или на себя.

Неуспех на 10+ единиц: псионик думает, что он отменил магию, хотя этого не произошло.

Затраты Ер: 10 + DC отменяемой магии.

DC = в зависимости от магии.

В принципе, это тот же *Dispel Magic*. Нужно только перекинуть не DC самого псида, а DC магии, которую ты отменяешь.

DC, отдельно указанный у шмотки, если диспелятся ее свойства.

Если DC отдельно не указан, то он высчитывается как 10 + lvl заклинания (величину дисциплины, которая требуется для реализации псида) + lvl кастера, его наложившего + Модх основной хар-ки кастера, его наложившего.

Энергетический взрыв

Телекинез 5+

Время сотворения псида: 80 сег. –значение дисциплины –Модх Quick

Концентрация, на объект.

Неуспех на 10+ единиц: псид действует на псионика.

Расстояние: 100 футов на единицу дисциплины.

Область: 3 фута на единицу дисциплины

Затраты Ер: 10 за 1D6 дам (max = дисциплине).

Проверка: End, dam пополам.

DC = 15

В указанной точке происходит взрыв.

Вортекс

Телекинез 8+

Время сотворения псида: 100 сег. –значение дисциплины –Модх Quick

Концентрация

Неуспех на 10+ единиц: псид действует на псионика.

Расстояние: 10 футов на единицу дисциплины.

Область: воронка диаметров 5 футов

Затраты Ер: 20 +10 за поддержку в 1 раунд.

Проверка: Will neg.

DC = 20

Рядом с псиоником появляется энергетический вортрекс, подчиняющийся его мысленным приказам. Если псионик перестает концентрироваться на вортрексе – тот исчезает. Вортрекс способен проходить через немагические объекты, но как только псионик потеряет его из виду – он не сможет на нем концентрироваться.

Вортрекс перемещается со скоростью 5' за 10 сегментов, но всегда есть 50% вероятность того, что он полетит не в ту сторону, в которую ему сказал псионик, а в какую-то другую (рэндомно).

Проходя через живых (!) существ вортрекс наносит им вред 1D4 на значение дисциплины Телекинез. Магическим живым существам вортрекс наносит вред 1D6 на значение дисциплины Телекинез. Всегда есть 5% вероятности, что при атаке живого существа вортрекс его “дапнет” (т.е., даст эффект Дапа).

Экстрасенсорика (6)

Анализ ауры

Экстрасенсорика 1+

Время сотворения псида: 100 сег. –значение дисциплины –Модх Quick

Концентрация, на себя.

Неуспех на 5+ единиц: анализ неверен, но псих об этом не знает.

Затраты Ер: 5 за анализ ауры одного существа/объекта.

DC = 10+2 за каждый уровень объекта (ГээМ может варьировать DC, в том случае, если объект/существо скрыто магией или еще чем-то).

Расстояние: область виденья.

Псионик может проанализировать ауру существа/объекта, расположенного не далее чем 10 футов на уровень псионика от него. Чем выше переброшен DC, тем более точные и полные данные получает псионик. При переброске на 1 единицу псих, скорее всего, выяснит поврежден/не поврежден объект или ранено/не ранено ли существо. Перебросив на 10 единиц, псионик может выяснить скрытые особенности объекта/способности существа.

Видеть магию

Экстрасенсорика 1+

Время сотворения псида: 100 сег. –значение дисциплины –Модх Quick

Концентрация, на себя, касанием.

Неуспех на 10+ единиц: псионик получает неверную информацию.

Затраты Ер: 5

Время действия: 1 минута на единицу дисциплины Экстрасенсорика

Дальность: область зрения

DC = 10

Аналогично чаре *Detect Magic*.

Чувство опасности

Экстрасенсорика 1+

Время сотворения псида: 50 сег. –значение дисциплины –Модх Quick

Концентрация, на себя.

Неуспех на 5+ единиц: псионик получает неверную информацию.

Затраты Ер: 5.

Время действия: мгновенно

DC = 10

Псионик может почувствовать, угрожает ли ему в данный момент опасность. Область, в которой должно находиться нечто, опасное для псионика, равна 100 футов на единицу значения дисциплины Экстрасенсорика. При переброске DC на 5+ псих может почувствовать степень опасности. При переброске DC на 10+ псих может почувствовать не только степень опасности, но и направление, с

которого она исходит. При переброске на 15+ псионик может понять, что именно за опасность ему грозит. Короче, чем больше бросил, тем больше информации.

Ночное зрение

Экстрасенсорика 3+

Время сотворения псида: 100 сег. –значение дисциплины –Модх Quick

Концентрация, на себя, касанием.

Неуспех на 10+ единиц: псионик получает неверную информацию.

Затраты Ер: 10

Время действия: 1 минута на единицу дисциплины Экстрасенсорика

Дальность: область зрения

DC = 12

Персонаж получает Dark Vision.

Чувство объекта

Экстрасенсорика 5+

Время сотворения псида: 200 сег. –значение дисциплины –Модх Quick

Концентрация, на себя.

Неуспех на 5+ единиц: псионик получает неверную информацию.

Затраты Ер: 1 за каждый раунд действия.

Время действия: 1 раунд

Дальность: 1 миля на единицу дисциплины Экстрасенсорика

DC = 15

Псионик знает направление на неживой объект, которого он хотя бы раз касался. Так же, псионик может примерно определить расстояние до объекта (в зависимости от того, насколько сильно перекинут DC).

Видеть невидимое

Экстрасенсорика 5+

Время сотворения псида: 100 сег. –значение дисциплины –Модх Quick

Концентрация, на себя, касанием.

Неуспех на 10+ единиц: псионик получает неверную информацию.

Затраты Ер: 15

Время действия: 1 минута на единицу дисциплины Экстрасенсорика

Дальность: область зрения

DC = 15

Аналогично чаре *See Invisibility*.

Биокинез (5)

Каменная плоть

Биокинез 1+

Время сотворения псида: 200 сег. –значение дисциплины –Модх Quick

Концентрация, касанием или на себя.

Неуспех на 10+ единиц:

Время действия: псид весит пока не собьют все DP (см. ниже).

Затраты Ер: 5 + 1 за каждую 1 единицу абсорба.

DC = 10 + 1 за каждую единицу абсорба.

Псих получает броню, его тело абсорбирует вред. Абсорб не может превышать значение дисциплины Биокинез псионика. DP = 5 на каждую единицу абсорба.

Пси-регенерация

Требование по дисциплине: Биокинез 2+

Время активации: 100 сег. –значение дисциплины –Модх Quick

Способ активации: Концентрация

Поддержка: нет

Расстояние: касанием или на себя

Область эффекта: живое существо

Продолжительность эффекта: 1 час

Затраты Ер: 10 + 1 за каждый восстановленный hr

ДС: 10 + 1 за каждый восстановленный hr

Неуспех: на 5+ единиц – наносит цели повреждения равные значению дисциплины Биокинез

Цель в течение часа восстанавливает количество hr, максимально равное значению: Дисциплина Биокинез псионика + Модх Will псионика.

Стальная плоть

Телекинез 3+

Время сотворения псида: 50 сег. –значение дисциплины –Модх Quick

Концентрация, касанием или на себя.

Неуспех на 5+ единиц:

Время действия: количество раундов, равное значению дисциплины Биокинез психа.

Затраты Ер: 10 + 2 за каждую 1 единицу абсорба.

ДС = 10 + 2 за каждую единицу абсорба.

Псих получает броню, его тело абсорбирует вред. Абсорб не может превышать значение дисциплины Биокинез псионика. Понятие DP на этот псид не распространяются.

Перекачка энергии

Биокинез 3+

Время сотворения псида: см. ниже

Концентрация, касанием или на себя.

Неуспех на 10+ единиц:

Проверка: Will neg.

Время действия: см. ниже

Затраты Ер: см. ниже.

ДС = 15

Напоминает чару "Прикосновение Вампира". Дает возможность переливать энергию в живое существо, превращая hr в Ер и наоборот. При переливании энергии псионик как бы заливает свои Ер, восстанавливая существу hr в соотношении 1 hr к 5 Ер. При вытягивании происходит обратное действие: hr жертвы переходят к магу и превращаются в Ер, так же в соотношении 1 hr к 5 Ер. И в том и в другом случае перекачка происходит со скоростью 1 hr/Ер на единицу дисциплины Биокинез психа за терн (1 минута). Псих с Биокинез 10 может за 1 минуту перекачать кому-либо 10 своих Ер, превратив их в 2 Hr, или же вытянуть из живого существа 10 hr, преобразовав их для себя в 50 Ер.

Изменение внешности

Биокинез 5+

Время сотворения псида: 200 сег.

Концентрация, касанием или на себя.

Неуспех: нет.

Проверка: Will neg.

Время действия: см. затраты

Затраты Ер: равен ДС + 1 за каждую минуту поддержки (min 21 Ер).

ДС = в зависимости от радикальности изменений.

Изменяет внешность (но не форму!) существа. Изменения не очень серьезные, нельзя отрастить себе еще одну руку или голову. Можно модифицировать рост в пределах фута (+15 DC), телосложение в пределах 30 фунтов (+20 DC), цвет волос (+1 DC), длину волос (+5 DC) цвет глаз (+1 DC), лицо (+10 DC), количество волосяного покрова (+5 DC).

Изменения не могут быть функциональны. Отдектить *Detect Magic* псид не получится, поскольку это не иллюзия, а реальные физические изменения.

Энергетический вампиризм

Требование по дисциплине: 10+

Время активации: 100 сег.

Способ активации: концентрация, на себя

Поддержка: просто висит

Расстояние: на себя

Область эффекта: псионик

Продолжительность эффекта: пока оплачивается поддержка

Проверка: нет

Затраты Ер: 20 + 10 за каждый раунд поддержки

DC: 20

Неуспех: нет

Любой псид, который будет направлен на псионика пока на нем висит “Энергетический вампиризм” имеет эффект (если, конечно, псионик не откинется ПWill), но при этом Ер, затраченные псиоником-противником перейдут в Ер-пул псионика под “Энергетическим вампиризмом”.

Т.е., на вас висит “Энергетический вампиризм” и по вам двинули “Пси-ударом”, при этом затратив 15 Ер. Вы не откинулись от псида, получили *dam*, но в ваш Ер-пул пришло 15 Ер. Этим псидом можно накачать Ер-пул больше максимума!

Этот псид имеет смысл использовать если вы знаете, что вот сейчас вас начнут долбить серьезными псионическими штуками.

Химия и алхимия

Наркотические вещества и психотропы

Проверка на действие тяжелого наркотического психотропа при попытке персонажа что-то сделать.

Бросаем 1D100

0-10 – Полный "п" с большой буквы.

11-60 – Действие и результат уровня: "Сам не понял что исполнил..."

61-90 – Сделал не совсем то, что хотел и не совсем так как хотел. Но, в принципе, нечто похожее и предполагалось...

91-100 – Все пучком.

Кровь Демона

Впервые эта дрянь была синтезирована на Фрострайде тайными алхимиками Церкви Арслайда, а уже потом какой-то мудака из "высших" завез "Кровь Демона" в "остальной мир". На Фрострайде Кровь колют своим пленным врагам храмовники-арслайдовцы, ниже объясню, почему именно.

Итак, "Кровь Демонов" – искусственное, не встречающееся в природе вещество. Его получают, смешивая несколько природных алколоидов с магически синтезированными барбитуратами. Что еще входит в этот страшный наркотик – одному Арслайду известно, да и то не факт.

"Кровь Демона" в чистом виде выглядит как зеленоватая вязкая жижа, ее разбавляют водой (1 к 20) и вводят внутривенно. Если попробовать эту шнягу пить или вдыхать – она попросту сожжет слизистую носоглотки и желудка. "Кровь Демона", принятая в чистом виде наносит 20D10 пунктов вреда за каждые 0,1 миллиграмм дозы.

Вставляет наркотик через 1D6 + Модх Соп раундов. Начальное действие – как у тяжелого транка. Еще через 1D10 + Модх Соп раундов начинается трип. Трип от "Крови Демона" – отвратительная

нереальная вещь. Тело принявшего полностью расслабляется, опорожня кишечник и мочевой пузырь, полный залипон, ни грамма подвижности. Одновременно вступают жесткие галлюцинации по всем шести сенсорным каналам. Продолжительность трипа: 12 + 3D4 часов. Затем идет отходняк, продолжающийся в два раза дольше того времени, которое персонаж триповал. На время отходняка все характеристики персонажа падают на 3+1D4 единиц (Внимание! PEnd не делается, но если Con упала до "0" или ниже – смерть).

Наркотик очень быстро вмешивается в нейронные связи организма, в связи с чем привыкание наступает после принятия 1+Модх Con доз (Если Модх отрицательный – привыкание с одной дозы). Если существо на наркотик подсело, то "Кровь Дракона" требуется принимать сразу же по окончании отходняка, иначе:

Ломка. Начинается, сразу после окончания отходняка, с того, что все характеристики персонажа восстанавливаются на 1D10 + Модх Con тернов и, затем, снова падают на 1 единицу (PEnd не кидается). При этом все тело начинает болеть, но боль не очень сильная, к ней даже можно привыкнуть. Если наркотик под рукой, жертве нужно сделать чек против DC 25 на 1D20 + бонус с Will или же, если чек не покати, проставиться. Если в течение суток снова не принять наркотик, характеристики упадут еще на 1 (итого, уже на 2), а боли усилятся в два раза. И так далее. Таким образом, если подсевший в течение 10 дней не принимает наркотик, его хар-ки падают на 10 единиц, а боли увеличиваются в десять раз (вам когда-нибудь ампутировали конечность без наркоза? Мне нет и пробовать это я не желаю!).

Как только наркотик снова принят, все боли исчезают, все хар-ки восстанавливаются, новый трип, новый отходняк, новые ломки.

А теперь самое поганое: на этом наркотике вполне можно жить. С ума от него сойти нельзя (хрен знает почему), на здоровье его прием как таковое не влияет (только сам отходняк и ломка). Главное – всегда иметь под рукой достаточное кол-во "Крови Демона". Но достать ее почти невозможно, если вы конечно не являетесь инквизитором высшего звена культа Арслайда. В результате, подсевший не может найти дозу, у него начинаются ломки и он попросту кончает с собой от дикой боли. Если же покончить с собой сил уже нету, то как только Con достигает "0", наступает смерть.

Вот этим и пользуются арслайдовцы. Если у кого-то, очень несговорчивого, нужно что-то узнать, то гораздо удобнее посадить его на "Кровь Демона", чем пытаться. При пытках может произойти много чего непредвиденного – не рассчитали и у "пациента" отказало сердце или же пациент может отключать нервные центры в определенных частях тела. С "Кровью" такое не прокатит.

Кокаин

Психостимулятор ЦНС. Получают из листьев Коки, произрастающей в основном на материках Вульстоф и Армигин. Естественно, химическая, а точнее, алхимическая обработка коки стоит очень дорого, поэтому кекс делают магическим способом (что, впрочем, так же недешево). Средняя стоимость 1 грамма на черных рынках Великих Империй Грави'та – от 1 до 10 твотов, в зависимости от качества дряни и обстоятельств покупки/продажи.

Основное преимущество кокаина в том, что он действует на всех живых, вне зависимости от физических и магических данных употребляющего. В зависимости от качества, кокс дает от +1 и выше бонус в Will (увеличивает концентрацию, сосредоточение) продолжительностью в среднем от 2 до 4 часов при употреблении 0,1 грамма (доза) вещества по ноздре (поедание кокаина сопряжено с неприятным, а то и просто опасным воздействием на желудок). Если кокаин колоть (простейшие шприцы в мире есть, кстати, в RL они имели место быть еще в древней Индии, Китае и Северной Африке) эффект сильнее и продолжительнее. Действие усиливается в 1,5-3 раза, продолжительность трипа увеличивается в два-три раза, могут быть и еще какие-нибудь положительные эффекты (увеличение не только Will, но и Dex, например). Но, при этом имеет место быть некоторый отходняк. Так что, большинство употребляющих предпочитают кокс нюхать.

Кокаин вызывает привыкание, но для этого его нужно сандалить часто и достаточно долго. Не верьте праведникам, за 10 употреблений (даже подряд) не сядешь (если примешь десять доз разом - передознешься). Порог передоза у каждого свой, за раз можно втереться количеством доз, равным вашему Модх с End +3 (если число получается нулевое или отрицательное, т.е. Модх -2 и выше – получите передоз). Действие кумулятивно.

Главное. Кокаин дает эмуляцию превосходства. В отличие от настоящих стимуляторов, он не делает вас быстрее, круче, сильнее, умнее, он только заставляет вас думать, что вы таковым стали. Своеобразный неоправданный синдром Господа Бога. Помимо всего, кокаин усиливает выделение эндорфинов, вызывая эйфорию, обладает анестезирующим действием.

Если кокос нюхать – отходняков нет вообще (точнее, наличествует легкое подавленное состояние, но на системных характеристиках персонажа, на стагах и умениях, это не отражается). Если им двигаться – на столько же часов, сколько персонаж триповал, у персонажа все характеристики уменьшаются на 1 единицу.

Не нюхайте кокаин часто, не надо...

Яды

Блокшауш

Название яда и его особенности взяты из фэнтезийной серии Г. Кука "Приключения Гаррета" (конкретнее – из "Сладкозвучный серебряный блюз").

Блокшаушем этот яд называют его изобретатели – эльфы, в основном же он известен как "Черный соус". Это один из самых смертоносных немагических препаратов. Отравление происходит после попадания в кров и PEnd кидается сразу же. DC = 20. Если спас не брошен, персонаж один раунд бьется в конвульсиях, а затем умирает. Если брошен – персонаж получает дополнительное время – яд начинает действовать не сразу, а через кол-во раундов, равное разнице между броском и DC +1: т.е., если PEnd получился 25, то у персонажа есть еще 6 раундов (25-20+1=6). Плюс один сделан для того, что бы если PEnd равен 20 (вы все равно вкинулись в DC) вам все шел бы 1 дополнительный раунд.

Любое заклинание, способное излечить яд, не нейтрализует блокшауш, а дает вам возможность еще раз бросить PEnd, но уже с бонусом, равным уровню кастера, пытающегося вас излечить.

Но, вся феня яда не в его смертоносности. Блокшауш полностью исчезает из тела жертвы через час после отравления (естественно, жертва к тому моменту уже будет мертва) и тогда уже никакая магия не способна определить причину смерти.

Яд невероятно дорог, но, даже если у вас куча денег, нужно еще найти продавца. Ну а спасти от Блокшауша может только специальное противоядие, которое стоит в несколько раз дороже яда или же ну очень крутой прист (даже не буду говорить какого уровня – вам станет страшно).

Рахл

Яд взят из цикла "The patterns of Chaos" Чарли Ингрида.

Яд, не смертельный для большинства здоровых существ, но блокирующий псионические способности. При употреблении:

PEnd vs. DC 20 + 1 за каждую дозу (1 доза ~1 миллиграмм): если не прокинут -1 hr за каждую дозу и блокирование псионических способностей на кол-во часов, равное количеству употребленных доз.

Рахл получают из желез внутренней секреции океанской глубоководной Гудящей Рыбы, он очень редок и невероятно дорог.

Просто прогон

Если это вообще кому-то интересно. Здесь будет гон, касательно DAP20 и Логоса вообще, рождающейся в моей голове.

Фиты

Я там в фитах всякие Cleave, Great Cleave и т.п. оставил, но вообще – это, конечно, бред полнейший. Это уже не ролевка, это даже не пошаговая тактическая воргейма, это больше недоделанную CRPG напоминает. Cleave, насколько я понимаю, это когда я одним ударом вражину пополам разрубил, клинок дальше пошел и в еще одну вражину, рядом стоящую, воткнулся. Ну и что? Если персонаж фит Cleave не взял – он на такое не способен? Типа, не умеет? Типа, нужно не просто очень сильно ударить очень острым клинком, нужно еще некоторые хитрости заумные освоить. Случайно такое, конечно же не получится! Если персонаж без Cleave кого-то с одного удара вальнет – у него меч в воздухе застынет. И все, и дальше никак. Бред какой-то! И оглушить противника в бою нельзя, и прицеливаться просто так невозможно.

Вообще, фиты – это еще одно обвинение в дебилизме игроков, на которых была рассчитана система. Если уж так хотелось создать сей раздел – туда нужно было выносить только те особенности, которые по логике своей не могут быть развиты. Фит Run. Т.е., достаточно уметь бегать, а вот бегать хорошо или плохо – нельзя! Нельзя научиться хорошо владеть щитом, им можно просто владеть. Нельзя тренироваться исключительно в выбивании оружия – может быть, я такой весь из себя гуманный!

Так много всего нельзя, что уже и невидно то, что можно.

Скрытый кастинг

В D&D 3ed это фиты Still и Silent Spell. Ранее у меня существовало хомрульное умение Скрытый Кастинг. После реорганизации магической системы оно было снесено, поскольку таковое действие невозможным. Чародеи и жрецы обязаны творить заклы с четкими пасами, произнося вербальные компоненты в нужной модуляции и с должной громкостью. Если кто-то хочет кастовать относительно незаметно – становитесь псиоником. Псих реализует псиды посредством одной только концентрации.

Дабы никто не парился своим крутым уровнем

В мире шатаются парни и дивчины 40-50 уровней, которые все еще не могут стать новым Властелином/Покровителем/владельцем собственного планара просто потому, что Властелины/Покровители/владельцы собственных планаров считают их полными лохами. Т.е., если вы ходите 20 уровнем – у вас еще все впереди.

Размышления на тему чародейства

Создавая магическую систему под AD&D, авторы пользовались знаниями, почерпнутыми из популярно-развлекательной фэнтэзийной литературы. Все бы ничего, но авторы этой литературы знали о магии еще меньше, чем авторы D&D. Говоря "знали" я имею в виду то, что верите вы в магию или нет, но магические изыскания велись на земле несколько десятков веков и на данный момент адепты уже могут похвастаться огромным количеством серьезных, логично построенных, не противоречащих друг другу трудов. Так как в D&D представлен условно европейский (имеющий, в свою очередь, египетские корни) вариант магии, то логично было бы воспользоваться Кабалой, трудами Ж. Анкосса (Доктор Папюс), Сен-Жермена, Лидбитера, Агриппы, Соломона, ну, на худой конец М. Крега. Так нет же, нужно было заново изобрести велосипед, причем этот, с позволения сказать аппарат, получился настолько кривым, что ездить не может. С переходом на D&D 3ed создатели продолжают толкать этот чудной агрегат, в надежде, что он наконец-то поедет. Я дальше немного постебусь на AD&D 2ed, если интересно – читайте.

Касательно перевода названия той или иной школы на русский язык. Можно сколько угодно извращаться и задумываться над правильностью перевода. Перевод, в первую очередь должен быть информативным и говорить о том, чем же знаменита та или иная школа. Вот мои варианты перевода и пояснения, какими заклинаниями какая школа заведует.

Greater Divination/Lesser Divination – Большие/Малые Предсказания или же Прорицания (что более верно). Не нужно переводить Divination как "гадание". Предсказания и гадания – вещи совершенно разные. Ну, я думаю и так понятно, что же эти школы делают. К этим школам относятся различные Detect'ы, ESP, Read Magic и т.п. Короче, это способности что-то узнать, почувствовать, выяснить.

Invocation/Evocation – Призывание (Обращение или Возглашение)/Воплощение. На самом деле такой школы как Invocation нет, есть только Evocation. Наиболее правильный перевод все-таки Воплощение, так как эта школа создает что-то из нечего, воплощает мысль в действие или же объект. К Evocation относятся все боевые заклинания (Magic Missile, Lightning Bolt, Delayed Blast Fireball, Meteor Swarm, Energy Drain), заклинания, реально создающие что-то из ниоткуда (Limited Wish, Tenser's Floating Disc, Wall of Fog, Wall of Fire), но есть и прибудные (Energy Drain, Enchant Item). Так же, нужно учесть, что большинство заклинаний из школы Evocation так же относятся к другим школам (Enchant Item – Enchanted, Energy Drain - Necromancy).

Illusion/Phantasm – Иллюзии/Фантазмы. Элементарно. Все что кому-то кажется, но чего нет на самом деле. Вот только каким боком сюда затесался Wraithform (еще он относится к Alteration), Fear (логично предположить, что это Charm), Blindness (это же прямое воздействие, а не глюк!) и Phantom Steed (это вызывание или создание!)? Тупейшее распределение заклинаний.

Conjuration/Summoning – Заклятие (или Колдовство)/Вызывание. Призвать кого-то откуда-то (Summon Swarm, Unseen Servant), но, так же, и боевые заклинания (Flame Arrow). Так же, сюда идут заклинания, которые проклинаят кого-то (Power Word, Kill). Если исходить из того, что Conjuration – это именно Заклятие, то все правильно.

Necromancy – Работа с нежитью, со смертью. НЕ НЕКРОМАНТИЯ. Necros с греческого переводится как "мертвый", а manteia – гадание, пророчество. Так же как хиромантия (chier – с греческого переводится как рука) – гадание по руке, некромантия – гадание по трупам и их останкам (например, в Вудизме бросают кости фаланг пальцев и трактуют то, как они упали, а в Египте гадали по кишкам). Так что Necromancy скорее нужно переводить как некромантия (тяга к смерти). Ну, по традиции сюда отнесли все самые "черные" заклинания (Chill Touch, Spectral Hand, Vampiric Touch, Magic Jar, Energy Drain) и, слава богу, хоть немного логики – все заклинания, работающие со смертью (Animate Dead, Reincarnation, Control Undead). Что в некромантии делает Clone – хоть убей, не пойму.

Abjuration – Отречение (а, скорее, Отторжение), Защита. Защитные, охранные и "отменяющие" заклинания (Alarm, Protection From что-то, Remove Curse, Non-Detection, Dispel Magic). Наверное, одна из самых логичных школ.

Enchantment/Charm – Зачарование/Очарование. Именно то, что всегда подразумевают под словом "чары". При этом, зачарование – это изменение свойств предмета (Enchanted Weapon, Magic Mirror), а очарование – изменение "свойств" существа (Charm Person, Friends, Ray of Enfeeblement, Antipathy-Sympathy).

Alteration – Изменение. Предполагает прямое воздействие на предмет или существо. Enlarge, Comprehend Languages, Wizard Mark, Continual Light, Haste. Одна из самых больших школ, сюда запилили все, что только можно. Бред...

Написал все это и сам ужаснулся! Как по такой магической системе можно играть? И нужно ли?! Нет, ну ведь правда полный бред! Какое счастье, что есть ТоМ и РО:S&М. В ТоМ, помимо того, что там добавлен новый вид магов – Wild Mage, еще и введена разбивка всех заклинаний по элементам (тоже здорово кривая). Но, большее влияние на магическую систему D&D все-таки оказал РО:S&М. В этом расширении было более подробно объяснено разбиение заклинаний по философским школам (появилась шестая школа, **Universal Magic**, к которой отнесли много заклинаний, которые ну никак не подходили к прежним восьми школам), а так же добавился новый вариант магической системы – разбивка по школам Эффекта. Еще, в S&М были представлены пять новых видов магов (Школы Тауматургии) – Алхимики, Геометры, Wild (Кастуй, а там посмотрим! Что выйдет – то выйдет.), "Певцы", Техники (т.е., использующие не собственные маг. способности, а различные амулеты, артефакты и другие магические шмотки). Школы Тауматургии я всецело поддерживаю, но это разделение на группы не самой магии, а ее способов "добычи", так что вернемся к школам Эффектов.

Школ Эффекта по S&М семь (четыре из них стандартные элементальные): Вода, Воздух, Земля, Огонь, Магия Измерений (**Dimensional Magic**), "Силовая" (Force) и Теневая. Вот об этом новом разделении я и хочу поговорить. Школы Эффекта построены на том, что черпают энергию из какого-то определенного элемента. Итак, более подробно и со своими комментариями.

Вода, Воздух, Земля, Огонь – четыре основных элемента европейской оккультной школы (у друидов еще был элемент "Дерево", а восточное направление ввело элемент "Дух", иногда так же называя его "Космос" или "Астрал", что одно и тоже, так как astralis с латыни переводится как "звездный"). Маги элементалисты получают энергию на прямую от одной из этих стихий (подробнее смотри в разделе EP). Вода противоположна Огню, а Земля – Воздуху.

Школа Измерений – или школа планаров. По S&М предполагается, что маг черпает энергию из другого измерения, что позволяет им с этими другими измерениями работать. Это не укладывается в мою концепцию мира, так как у меня энергия одна на все планары. Таким образом, у меня все заклинания Школы Измерений входят в Силовую Школу.

Силовая Школа – По S&М сюда относятся "непонятные" заклинания, не связанные ни с чем. Таки как Magic Missile, Wall of Force и т.п. У меня Силовая Школа – это управление чистыми энергиями, не обработанными каким либо иным элементом. Заклинания вроде перемещения между планарами – это именно сюда.

Теневая Школа – заклинания тени и темноты. Нет, ну как людям все-таки хочется иметь вечного врага – что-то злое, темное, плохое. Как людям хочется разграничить все на Свет и Тьму! По S&М (первый раз эта школа, а точнее направление мага, возникла в РО:S&P) к Теневой Школе относятся все

заклинания связанные с темнотой, тенями, иллюзиями и некромантией. Я не приемлю четкого разграничения на Свет и Тьму, а потому у меня Теневой Школы нету.

Характеристики

Intellect & Wisdom

Рассматривая ментальные характеристики D&D с более-менее логической точки зрения, мы получаем:

Мудрость – лучшим синонимом этого понятия будет "жизненный опыт". Мудрость, это информация, то, сколько и как человек знает. В РПГ мудрость отражается в первую очередь умениями персонажа. Становится непонятной причина выноса Мудрости в раздел характеристик. Мудрость – это и есть весь объем skills & Fiats.

Интеллект – умения этими знаниями, т.е. Мудростью, пользоваться, применять ее на практике.

Именно по этой причине я против вынесения Мудрости в независимую характеристику.

Strength & Dexterity

Мне всегда казалось глупым то, что to hit в D&D на миллевом оружии зависит от Str, а не от Dex. Причина в том, что в D&D не так важно попасть по противнику, сколько пробить его доспех. Ситуация, мягко говоря нереалистичная. Теперь я это исправляю.

Со Str идут только бонуса на dam, который абсорбируется доспехом (см. раздел по доспехам). А бонуса на to hit в милли идут с Dex. В свою очередь, бонус на стрелковую атаку идет с EyeS – подробнее смотри в "Бой – дальнобойная атака".

Charisma

Я отменяю Харизму, все чеки на скиллы, кидаемые с харизмы, переносятся на более подходящие статистики. Бонус первичной реакции – ерунда и должен жестко мотивироваться ГээМом. Игрокам же не кидают кубик на их реакцию на NPC и не говорят: "Что-то он тебе не понравился сразу". В отыгрыш!

Греческое слово "харизма" имеет общий корень с греческим словом "очарование". Это дар очаровывать, в Библии "харизмой" обозначали мудрость, знания, сверхъестественные способности (кстати, это может оправдать стремных D&D'ишных сорцеров, у которых Cha – основная характеристика). Короче, это уже не харизма из D&D (всех редакций).

Если же предположить, что харизма – это в какой-то мере внешность, то:

В мире, где куча рас, понятие красивый/некрасивый вообще неприемлемо. Для неискушенного белого человека все негры и китайцы на одно лицо. В каждой отдельно взятой стране своя шкала определения красоты, зависящая от культурных, исторических, эстетических и еще много каких факторов. Что может сказать дварф о красоте арахнида?! Этот арахнид – первый красавец в паучьем гнезде, а у дварфа может быть арахнофобия. Некоторые находят собак породы бульдог очаровашками, а кто-то их на дух не переносит.

Если отнестись к харизме, как к навыкам лидера... В варварском племени наибольшим почтением будет пользоваться тот, у кого основной аргумент – дубиной врыло. Соответственно, лидером там будет не тот, кто умеет хорошо убеждать, а тот, с кем спорить опасно для здоровья. Согласитесь, в современном обществе такой подход будет выглядеть сомнительно. Так о какой единой оценке может идти речь, если условно средневековый мир D&D поддерживает общества различных уровней и существ с разным менталитетом. То, что принято у одной расы или считается хорошим в одном социальном институте, обычно не подходит для другой расы или другого социального института, а соответственно расценивается как негатив.

Короче, прописывайте подробную квенту для PC/NPC и занимайтесь отыгрышем, а не бросками кубиков. Закоренелым дайсометам советуется обратить свой взор в сторону настольных Wargame'ов. Правда, и там просто кубы не покидаешь, там думать нужно.

Alignments

У меня нет понятия элайментов. Имхо, Мироззрения – позор D&D, отвратительная попытка загнать игроков в глупейшие рамки ограниченности поступков и решений, наложить клише на все и вся. Я не понимаю, как можно оценивать психику разумного существа по двум шкалам. Я не понимаю, как можно разбить всех разумных существ на девять групп. Тем более я не понимаю, как существо, не обладающее разумом, может быть злым или добрым, а тем более иметь какое-то отношение к порядку! Ankheg: Int – 1 (насекомое, можно сказать что интеллекта нет), Alignment – Neutral! А письменные столы у них тоже нейтральные?! А блохи людей кусают потому, что они (блохи) злые?!

Детсадовский вариант, предложенный в D&D, был добросовестно исправлен каждым уважающим себя ГээМом. Как итог – куча громоздких версий, понятных только своему идейному создателю, или наоборот, простых и недействительных в серьезных, суть реальных, ситуациях.

Поступок любого, будь то разумного или не разумного существа, должен быть четко мотивирован. Как пример: Гуль ест трупы потому, что он трупоед, а не потому что он всем плохо сделать хочет. То, что некоторым это не нравится, не ставит на гуля клише ЗЛО. Немотивированные поступки – удел сумасшедших, и место таким в психушке. Существо, творящее что хочет, сразу же вступает в конфронтацию с окружающим миром и очень быстро заканчивает свое существование или же изгоняется из общества. Это обычное дело у хищников, держащихся стаями, посмотрите хотя бы на волков. Изгой же выживают только в сказках.

У меня есть любимый пример. Современный человек, попавший к дикарям-людоедам, будет выглядеть с точки зрения их племени очень плохим, отказавшись от порции человечины на ужин. В свою очередь, дикарь-людоед, оказавшийся в современном обществе и разок попирававший, будет приговорен к смертной казни (есть такой реальный закон). Но почему? Папа и мама этого дикаря всю жизнь ели себе подобных. Бабушки и дедушки, прабабушки и прадедушки, все предки этого дикаря кушали человечину и считали это нормальным, естественным!

Я взял за основные постулаты следующее: Зло и Добро для каждого свое. Понятие о законах, морали, хорошем и плохом устанавливается обществом, и это общество иногда достаточно невелико (отдельный социальный институт). Перед тем, как запускать игрока в мир, постарайтесь донести до игрока законы общества, в котором ему придется виртуально приключаться. Заставьте его написать квесту, в которой он объяснит вам как именно и почему он будет поступать в той или иной ситуации. Если игрок идет жрецом, паладином, рыцарем, кенсаем, любым другим существом с четкими понятиями о морали и законах – донесите до него эти четкие понятия. Если игрок поначалу "дурит", его можно "вести", запрещая ему некоторые действия или попытаться достучаться до его здравого смысла/выслушать его мотивацию (может быть вы, как ГээМ, не правы). Но если игрок просто хочет делать все, что угодно, не отягощая себя сдерживающими факторами – такого игрока лучше не водить. Отморозки редко способны на погружение в игровой мир, а принятие на себя роли – основная составляющая RPG.

Да и еще одно. Не стоит путать аморальность и зло. Скотоложество аморально, с точки зрения многих обществ, но кто сказал что это зло?

Обновления

Обновления в версии 0.1:

1. Я все-таки нашел в себе силы уничтожить главное зло D&D – классы. Все – на Не буду объяснять причины, если они кому и непонятны, это проблемы того, кому они непонятны. Класс в DAP20 ранее регулировал следующие прибуды: HD персонажа, Save персонажа, экспу на уровень, особенности классов. Что стало с HD и Save (их теперь вообще нет) можно прочесть в разделе “Физиология и психология”, о Exp узнать в соответствующем разделах, классовые фишки разбросаны по “Умениям/Навыкам/Фитам”, “Бой”, “Магия” и т.п. Так же, появились “Организации” – что-то типа “китов” из AD&D 2ed.

2. А вообще, обновлений так много, что о них лень писать.