

МГ «БЕЗ (С) ПРАВИЛ»

Правила создания персонажа Серии игр «Медвежья Пасть»

Все материалы для создания полноценного персонажа во вселенной «За Границю»

В данном документе собрано все, что должно вам помочь при создании персонажа, которого вы хотите отыграть в данной вселенной. Помимо этого здесь собраны ссылки на полезные для вас материалы, а также информация необходимая для создания персонажа.

Создания Персонажа

Что нужно сделать, что бы создать персонажа, как сделать его максимально играбельным и интересным. Так как МГ в первую очередь придерживается принципов сотворчества, идти к МГ без первоначальной идеи персонажа, это не продуктивно. Конечно, вы можете так прийти, но тогда МГ вам создаст персонажа, который может не отвечать вашим критериям и желаниям, МГ все-таки не волшебники. Поэтому в первую очередь определитесь с идеей. И уже выносив ее можно переходить к дальнейшим этапам работы над ролью.

Итак, как только у вас возникла концепция вашего персонажа в голове, следующим этапом для вас станет, обращение в сообщения сообщества https://vk.com/role_beyond и обсуждение вашей идеи с членами МГ.

И уже после общения с мастерами, вы можете продолжить работу над ролью, и переходить к следующему этапу, а именно заполнению анкеты на сайте <https://www.allrpg.info/roles/1158/>.

Ну а если вы не знаете, какую концепцию выбрать, то вам может помочь, рубрика #Пасть_Горячие_Роли. В данной рубрике, перед игрой будут появляться некоторые концепции ролей, которые МГ хотели бы видеть на игре, но все они могут редактироваться и дорабатываться уже совместно с игроками, которые встают на данные роли.

После того, как у вас родилась концепция, вы ее обсудили, вы можете приступать к следующему этапу работы над ролью: Заполнение Анкеты.

Анкета на Сайте. Разбор и заполнение

На сайте <https://www.allrpg.info/roles/1158/> подготовлена форма вашей заявки на игру, она интуитивно понятная, однако стоит рассказать, по какому принципу заполняются блоки в ней.

ФИО персонажа 	Истинное Имя
Дата Рождения 	Статус Крови на выбор МГ

- **ФИО Персонажа** – это то имя, под которым вас знают в магическом мире, не нужно в этом поле указывать ваше реальное имя и фамилию. Это относится к вашему персонажу.
- **Истинное Имя** – это имя, данное вашими родителями вам при рождении. В мире магов, если кто-то знает ваше истинное имя, то по нему на вас могут удаленно наложить разные магические эффекты, поэтому истинное имя держится обычно в тайне. Не нужно в этом месте указывать фамилию. Только Имя.
- **Дата Рождения** – данное поле относится к дате рождения вашего персонажа. Не надо писать 25 лет. Указывайте в формате ДД.ММ.ГГГГ. В первую очередь это удобнее для МГ чтобы включить вашего персонажа в семейное древо.
- **Статус Крови** – это то, к какому типу персонажей относится ваш персонаж. Что это значит? Ваш персонаж чистокровный маг или может быть он существо? А может быть он Нулл? Что значат эти понятия, и какие бонусы вы получаете от того какой тип персонажа выбираете? Об этом подробнее описано ниже.
 - **Чистокровные** – это маги, которые не имеют примесей существ в своей крови, чистокровных родов в нашем мире много, однако далеко не за все можно играть, поэтому учитывайте данный фактор, когда выбираете данный тип персонажа. Новый род магов могут добавлять только члены МГ если это необходимо для сюжета конкретной игры. В одном роду могут быть разные фамилии представителей. Основное

преимущество данных персонажей это их влияние, экономическая стабильность и особая ритуальная техника, которую могут освоить этот тип магов. При этом данный тип мага не ограничен в выборе позиции на игре. Однако если вы хотите быть слугой и при этом чистокровным магом, вероятнее всего ваш персонаж бастард. Учитывайте данный факт.

- **Полукровки** – это маги, которые имеют в своей крови примесь, какого-либо магического существа. Это может быть один из родителей, бабушка или дедушка, или прабабушка или прадедушка. Стоит учитывать, что играя в той или иной географической полосе, мы берём за данность, что если вы являетесь новым персонажем, вы должны выбирать именно то существо которое отображено в бестиарии этого региона (исключением могут быть приезжие из другого региона мира маги, но в таком случае вы в своей истории должны учитывать необходимость нахождения в той части магического мира в которой будет проходить игра). На серии игр по "Медвежьей Пасти", полукровки ограничены только в том что не могут быть членами семьи Романовых и Волконских. В остальных династиях могут присутствовать скрытые полукровки. Так же полукровки могут занять любую из позиций в сетке ролей, начиная от студентов, заканчивая влиятельным магом.
- **Становленные** – это маги, которые родились обычным человеком, однако в течение своей жизни получили «Поцелуй» элементаря, за те или иные заслуги в их человеческой жизни. Персонажи данного типа являются самыми неподготовленными к жизни в магическом мире (если они в него попали недавно), однако по силам стоят наравне с другими типами магов. Данный тип персонажа отлично подходит для игры тем, кто не знаком с вселенной, и сможет пройти путь постижения мира, постепенно. Однако становленные маги могут быть и те, кто прожил уже какое-то время в мире магов и прекрасно в нем ориентируется. Особенность данных персонажей в том, что они разбираются в мире людей, так как вышли из него. Они на игре могут пользоваться знаниями мира людей, как и терминологией из него. В игровых реалиях данный тип персонажа не может быть в числе аристократических семей, если только не замужем/женат на аристократе. Поэтому если вы хотите играть за данного персонажа, вам больше всего подойдет позиция: слуга, студент академии или в паре с аристократом мужем/женой.
- **Нулл** – в мире игры, этот тип персонажа встречается не так редко как может показаться. Данный тип персонажа, это рожденный в магической династии, но так и не получивший поцелуй маг, а значит не обладающий магией. Такой тип персонажа могут быть у слуг. И обычно Нуллы обладают не магическими дисциплинами, например Травничеством. Если вы не уверены, что хотите играть в магию, разбираться в ней, то этот вариант для вас. Обычно такой тип персонажа, занимается интригами, или попытками обрести магию. Так что если вам нравится пробираться с самых низов социальной лестницы, этот вариант точно для вас.
- **Существа** – в некоторых играх серии МГ могут посчитать что наличие того или иного чистокровного существа, отыгрываемого игроком необходимо, и в игре может появиться данный персонаж. В данном случае набор на такую роль будет объявлен МГ заранее, и на конкурсной основе данный персонаж может появиться на игре. Однако данный вид персонажей выводится только на 1 игру серии (макс 2), и с четкой целью для сюжета.

Тип Существа: для полукровок или существ

– Выбрать –

Поцелуй Элементаря №1

Поцелуй Элементаря №3

Магический Род

Любой на выбор МГ

Поцелуй Элементаря №2

Поцелуй Элементаря №4

- **Тип Существа: для полукровок и Существ** – данный пункт выбирается, если вы выбрали соответственный тип персонажа. Если же у вас тип персонажа Нулл, Чистокровный, Становленный. Просто пропускайте данный пункт и идите дальше. Если же ваш тип персонажа полукровка или существо, то вам потребуется определиться, от каких существ у вас имеются примеси.
 - **Оборотень** – оборотни не случайно в этом блоке, так как оборотень, это тоже тип существа, так как чистокровным магом назвать его просто невозможно. Оборотничества – это дар. Оборотничества – это проклятье. Корни Оборотничества в Скандинавии. Именно там появились первые оборотни, и уже потом расселились по всему магическому миру. В данный момент оборотни одиночки, их не особо принимает общество, так как просто не понимает, и их настигает полная луна, так как в первую очередь, даже если ваш персонаж принимает себя и свою суть, оборотничества это все-таки проклятье. Оборотни превращаются в животных.
 - **Лилиут** – это слабые существа, они редко вступают в связь с магами, так как по большей части они лишены общепринятого понятия Разума, и полукровки от них очень редки. Однако вы можете изучив Бестиарий, найти того кто вам может подойти.
 - **Дэймон** – полукровки от дэймонов более распространены, нежели предыдущий тип. Однако далеко не все дэймоны пойдут на интимные отношения с магами (исключение суккубы и инкубы). Подумайте о том, что вам при данном выборе полукровности придется утолять свой голод на игре, так как у полукровок имеются те же минусы что и у существ, от которых они произошли. Так же стоит учитывать, что вероятнее всего тот, кто стал вашим прародителем, либо был связан контрактом со вторым прародителем из магов, или же там присутствовали факторы обмана. Запомните одно Дэймоны лишены способности любить! Так что если вы решили что ваш отец (дэймон) встретил мать и полюбил ее, то такой концепт МГ просто вам не пропустит, так как это очень неправдоподобно. Должны быть причины! Веские!
 - **Хэйри** – полукровки от Хэйри, очень часто встречаются в мире магов, так как хоть Хэйри редко появляются в мире магов, но все же иногда этим промышляют. Некоторые Хэйри специально приходят в мир магов, с целью найти суженого и родить ребёнка. Они хоть и светлые существа, но это не приписывает их к позиции добро. Поэтому они могут обманывать, поработать разум и ещё множество ухищрений, что бы добиться своего. Поэтому вы даже как персонаж можете и не знать истинных причин своего появления на свет. Все Хэйри, которые имеют антропоморфный вид, могут стать вашим предком.
 - **Элементаль** – самые редкие полукровки, именно от элементарей. Так как элементарии это более возвышенные существа, в отличие от всех остальных. И что бы появился такой полукровка, должен быть очень серьезное обоснование, обычно самый простой вариант, это «Истинная Любовь» (в конце файла, есть часть терминологии мира игры). МГ с настороженностью обычно относится к таким персонажам, и пропускает редко, если только это не требуется для сюжета.
 - **Дракон** – такие полукровки на игре возможны, но не желательны. МГ пропускает их ещё реже, чем полукровок от Элементарей, так как дракон скорее сожрет вашего магического предка чем, будет продолжать свой род с магом. Поэтому такие полукровки могут быть сюжетно выпущены в игру, и никак иначе.

При выборе существа, в анкете появится еще одно поле, которое отсутствует на фото выше, в котором нужно четко описать что за существо ваш предок, как он стал вашим прародителем, то есть указать обязательно обоснуй того как вы стали полукровкой. Для оборотней, в поле описать то почему именно вы оборотень. Вас проклинали на это, или же вы потомственный оборотень. Так же указать в какое не магическое животное вы обращаетесь, и насколько хорошо вы уже своего внутреннего зверя убедили в вашей полезности.

- **Магический Род** – это поле важно, так как в нем обычно перечисляются те рода, которые допустимы в регионе, где идет повествование игры. Данное поле обязательно для

Чистокровных магов, нет чистокровных магов, которые не относятся к какому-нибудь роду. Новые рода добавляются только членами МГ, по необходимости. О магических родах, перед игрой выйдут несколько статей, в которых будет описано, что весь магический мир знает о них, по этим статьям вы сможете определиться, какой магический род вам подходит лучше всего. Если ваш персонаж является слугой, значит, вас по вассальной клятве приняли в клан, которому вы служите, поэтому выбирайте с умом.

- **Поцелуй Элементаля** - В мире игры существуют существа способные даровать любому существу способность освоить магическое искусство, данные существа имеют классификацию – Элементаль. Без поцелуя элементаля вы Нулл, поэтому учитывайте этот факт. В мире игры существует три типа элементалей:
 - **Элементаль Стихий** - разделяются по первым стихиям: Огонь, Земля, Вода и Воздух. Именно данные элементали дают возможность к любой магии (кроме лекарства, малефиций и солус артэм), всем типам магов в мире. Первый поцелуй у мага должен быть именно от стихийного элементаля.
 - **Элементаль Энергий** - это более сильные сущности, в сравнении с элементальными стихий, так как их связь с их энергией полная, а не 1 к 4 как у элементалей стихий. И получения «Поцелуя» от данных сущностей, является всегда процессом осознанным, так как не каждый, а только 5% всех магов удостоивается данного поцелуя, так как заслуживают его. Поэтому встретив такого мага, в магическом мире редкость, и означает лишь то, что данный маг является очень сильным. Лекари обязаны иметь поцелуй Кицунэ или Нагицунэ, если хотят заниматься лекарством выше 3 точки.
 - **Элементаль Рода** - или как их привыкли называть в мире магов «Семейный элементаль», покровительствуют магической семье, которая в первую очередь заслужила доверие перед элементом. Элементаль в данном случае является полноценным членом магической династии, который дарует свой поцелуй всех представителям магической династии. Данным элементом может быть как элементаль стихий, так и элементаль энергий. В течение существования магической семьи элементаль защищает и направляет магов из данной семьи, обучает магическим основам и выступает в роли проводника по магическому миру, делясь знаниями и собственным опытом.

Поцелуй Элементаля – это обмен частью личности (совокупность всех ментальных частей воля, разум, душа любого магического существа) между магом и элементом, что открывает для мага возможность обучения и практике в магии. То есть это событие, которое делает мага, магом, а не кем то ещё.

Среди магов, а точнее их типов, получение поцелуя происходит в разном возрасте, так как элементалю проще встретить в магическом мире, персонажи, связанные с магией с самого рождения получают поцелуи не то что бы чаще, а раньше, нежели люди.

В среднем, чистокровные персонажи получают свой поцелуй на второй неделе своей жизни, если у семьи в которой родился маг, имеется «Элементаль Рода». Если же нет, то поцелуй может быть дарован до возраста 7-8 лет, позже, маг, скорее всего, погибнет в процессе получения «Поцелуя», так как к данному возрасту «Личность» уже имеет полное очертание, и ей сложнее отделить часть себя (если маг так и остаётся без «Поцелуя» таких называют Нулл, то есть «Пустой»). В случае с полукровками, если они не получают свой поцелуй до 5 лет, то они никогда не смогут освоить магию, а будут обладать только силами своего мифического потомка.

В случае со ставленным магом, элементали смотрят уже на сформировавшуюся личность, так как она должна дорасти до той, которая способна выдержать данный обмен. По этой причине поцелуй ставленные маги получают в сознательном возрасте, и только после испытания элементалю, а именно в возрасте от 13 до 25 лет. Позже верхнего порога поцелуй дарован быть не может, так как личность, как бы себя начинает защищать от серьёзных вмешательств.

Как происходит процесс дарования поцелуя? Если рассматривать процесс в сознательном возрасте, элементаль проникает в сон к будущему магу, после чего для него устраивает испытание, обычно оно должно показать конкретную черту поведения, которая и требуется что бы определить способен ли маг выдержать именно этот поцелуй, конкретного элементаля (вы не найдёте двух восточных сильфов устраивающих одинаковые испытания). Дальнейшее развитие событий зависит от того прошел будущий маг испытание, или нет. Если да, то он обретает «Поцелуй» и, проснувшись, уже может пользоваться магией на начальном этапе. Если же нет, то ему навсегда суждено остаться Нуллом, так как другой элементаль, да и тот же самый, не станет приходить к данному магу, который не справился с испытанием.

Если же вы создаете чистокровного мага, вам следует ознакомиться с описанием магического рода, а именно узнать, нет ли у данного рода Элементаря Рода, и если есть, то вы должны выбрать именно его поцелуй, так как только в 1% случаев, к представителям магического рода приходят другие элементали. Для этого вы должны кардинально отличаться от вашей семьи, как говориться быть «Изгоем» в собственных родных.

Когда вы продумываете свою историю, учитывайте, что описано в данном блоке правил, чтобы не вышло недопонимания в метафизике мира.

Найти Элементалей, вы сможете в бестиариях игры, того региона, где по вашей задумке он родился, а найти их вы можете в группе нашего проекта:

P.S. Родная стихия – это стихия, которой обладал элементаль, даровавший вам, способности к магии.

Статус Персонажа	Честь Мага
На выбор МГ	3 - предательство
Триггер	

- **Статус Персонажа** – это то, какое положение занимает ваш персонаж. И о каждом пункте давайте разберемся отдельно:
 - **Правящая Семья** – этот пункт показывает, что вы в данный момент относитесь к элите общества, и к семье Романовых в частности. Перед вами открыты все двери, а все персонажи ниже по социальной лестнице. А это связи, деньги и влияние выше, чем у остальных персонажей.
 - **Член Аристократического общества России** – вы местный аристократ, вас уважают, но меньше чем царскую династию. У вас меньше влияния, чем у них. Но больше чем у всех остальных.
 - **Член Аристократического общества Европы** - вы не местный, а значит влияния, в этом обществе у вас нет, вы приезжий, все ваши регалии остались дома, будь вы хоть королем Италии, это ничего не значит тут. Да к вам будут относиться подобающе вашему статусу, но влиять на политическую обстановку в мире игры, вам будет намного труднее чем остальным.
 - **Преподаватель академии** – преподавать молодым магам магическое искусство, это самый почетный труд в магическом мире. Вас уважают, к вам прислушиваются, вы специалист в 1-2 двух дисциплинах, вы разбираетесь в них больше остальных. Ваше влияние на игре почти такое же, как у правящей династии, ведь от вас зависит, какое образование получают все будущие маги России.
 - **Студенты** – ваше влияние чуть больше чем у слуг. Вас не будут слушать на военном совете, пока вы не закончите ваше обучение, вас будь вы хоть кронпринцем, вам не

удастся повлиять на ход белых советов и другого. Ваше родовое имя ничего не значит из ваших уст. Вы можете только слугам отдавать указания, но не более того.

- **Слуги** – у вас нет влияния в обществе. Вас могут слушать только те, кому вы служите, и то если у вас с семьей хорошие отношения. Однако все слуги имеют компромат на свою семью, и могут даже сделать так, что семья может потерять свое влияние, или же наоборот подняться в своем влиянии.

- **Честь Мага** - Каждый маг имеет такой показатель, как честь мага, а определенные действия приводят к её потере, что влияет на характер мага. В таблице приведены только наиболее распространенные изменения, поэтому не удивляйтесь, если вам попадётся персонаж с чертами характера, не описанными в данной таблице. Чем больше показатель в числовом диапазоне 10ти бальной системы, тем более бесчестен маг.

Точка	Как получить?	Последствия от получения
1	Первая ложь. Обычно появляется у детей в возрасте 4-5 лет.	Нет
2	Первый гнев. Обычно появляется у детей 6-7 лет.	Нет
3	Предательство. В данный пункт входят предательства, которые не приводят к негативным последствиям для здоровья и жизни.	Нет
4	Физическое насилие, которое приводит к тяжелым ранам жертвы.	дополнительный триггер, к сработке энергетического выброса.
5	Первое убийство	Перепады настроения
6	Жестокое Убийство	дополнительный триггер, к сработке энергетического выброса.
7	Убийство более 3 существ или магов.	Потеря способности к истинной любви.
8	Теракты и Геноцид.	Персонаж может испытывать только низменные желания (есть, спать, интим, жажда крови, боли и смерти).
9	На усмотрение мира	Потеря человеческой памяти, при этом остается только желание есть, гнев и похоть
10	На усмотрение мира	Потеря физической оболочки, и преобразование личности в энергию тени и дэймона

Помимо того, что описано в данной таблице, зачернения могут появиться и другими способами. Даже если вы никого не убивали, вы можете иметь 5 точек зачернения чести (см. правила по боевому взаимодействию).

- **Триггер** – это то событие, которое выводит вашего персонажа из состояния эмоционального равновесия. У 1 персонажа триггеров может быть от 1 до 3. МГ не рекомендует брать больше положенных вам триггеров, так как это может привести к игровым последствиям. Пример: теряет равновесие, когда член семьи при смерти или если кто-то меня пытается. При встрече на

игре с вашим триггером, у вас происходит всплеск энергии. Подробнее о этой модели описано в общих правилах игры.

Греза/самый светлый сон

- **Греза** – это ваш самый светлый сон. Модель сноходства требует нахождения у вас снов, как светлых, так и темных. Опишите, какой для вашего персонажа самый светлый сон, сюда же может быть вписана мечта вашего персонажа. Чем красочнее опишите ваш сон, тем будет лучше и для вас и для МГ.

Кошмар/самый страшный сон

- **Кошмар** – это тоже является частью модели Сноходства. Но вот только это ваш самый темный кошмар. Не скупитесь на подробности того от чего ваш персонаж может проснуться в холодном поту. Может быть, вам снится, как вас убивают? Или может быть, на вас охотятся? Или может, вы просто падаете с большой высоты лишённые магии? Не скупитесь на подробности.

- **Характер** – опишите, какой вы персонаж, как реагируете на то или иное. Хотя вы можете описать и одним словом, если это будет очень лаконично и верно для понимания вашего персонажа, но помните, то какой у вас поцелуй элементаля, какой тип персонажа у вас выбран, характер так же зависит. Допустим с поцелуем огненной саламандры – вы стремитесь к созданию очага семейного. Или же вы ученый по своей натуре, и готовы на все ради новых знаний.

- **История персонажа** – описывайте историю вашего персонажа, начиная с детства, не забудьте описать ваших родителей, чем одни занимаются, как их зовут. Если есть родственники другие, тоже укажите их. Расскажите, как прошла ваша юность, кто обучал вас магии. Если вы студент, то опишите свои студенческие годы, да и маги постарше опишите, как вы учились, и чему. Опишите вашу первую любовь. И опишите то, что с вами происходило до событий игры. Чем больше вы опишите событий, тем насыщеннее вы получите ваш загруз. Это два очень связанных между собой фактора. Учитывайте это.

ТТХ персонажа

Сила Крови/Квинтэссенция

0

Энергия Жизни

1

Энергия Смерти

1

Энергия Тэмпус

1

Энергия Тени

3

Энергия Света

0

- ТТХ персонажа – данные пункты заполняются только членами МГ, по большей части случайно, но и отталкиваясь от вашей истории. Это показатели того какая энергия содержится в вашем теле, и ее количество.

- Сила Крови – от показателя Силы крови зависит ваши хиты (подробнее об этом в правилах по боевому взаимодействию) и максимальный запас квинтэссенции.
- Энергия Жизни и Энергия Смерти – это та энергия, которой оперируют маги Лекари
- Энергия Тэмпус – нужна для реализации магии времени (не представлена в данной игре)
- Энергия Тени – нужна для реализации Малефиций
- Энергия Света – нужна для реализации Солус Артэм (не представлена на данной игре)

Предрасположенность

- **Предрасположенность** – также заполняется членами МГ, в зависимости от вашего персонажа, того что он из себя представляет, в какой семье родился и т.д. Это то к какой магической энергии ваш персонаж ближе, и в какой энергии вашему персонажу проще развивать свои способности. Для студентов, от этого зависит ещё, на каком факультете ваш персонаж обучается, так как распределение на факультеты, идет именно от того какая предрасположенность у мага.

Знания Персонажа

Стихийная Магия

3

Заклятья

0

Предсказания

0

Алхимия

0

Сноходство

0

Шаманизм

0

Артефактология

0

Лекарство

0

Малефиции

0

Знания Персонажа, это то какой магией и насколько хорошо обладает ваш персонаж. На старте игры, у каждого типа персонажа, свое определенное кол-во очков опыта, которые он может применить к знаниям, которыми он обладает. Ниже более подробно расписаны очки опыта а также представлены ссылки на правила, по каждой из допущенных на игру дисциплин (**Всерная магия** часть энергии души, **Узелковая Магия** – Часть энергии Разума)

В мире игры множество магических дисциплин, и с каждым годом существования вселенной их кол-во увеличивается. Данные знания относятся к техникам реализации той или иной энергии в мире игры и каждая из них имеет свой функционал.

- ЭНЕРГИЯ ДУШИ/АНИМАЭ
 - [Стихийная Магия](#)
 - [Всерная Магия](#)
- ЭНЕРГИЯ МИРА/УНИТАС
 - [Шаманизм](#)
 - [Сноходство](#)
 - [Артефактология](#)
 - [Предсказания](#)
 - Магия Мостов (недоступна в этом регионе)
- ЭНЕРГИЯ РАЗУМА/МНОГОЛИКИЙ
 - [Рунопись](#)
 - [Зельеварение](#) (открыта в 1940 года)
 - [Алхимия](#) (под заклатьем забвения с 1935 года)
 - [Гальдр/Заклятья](#)
 - [Техномагия](#) (открыта только 1940 году)
 - [Узелковая Магия](#)
- ЭНЕРГИЯ ТЕЛА/КОРПУС
 - [Лекарство](#)
- ЭНЕРГИЯ СВЕТА/СОЛУС
 - Солус Артэм (скрытая дисциплина)
- ЭНЕРГИЯ ТЕНИ/УМБРА
 - [Малефиции](#)
- ЭНЕРГИЯ ВРЕМЕНИ/ТЭМПУС
 - Тэмпус (скрытая дисциплина)

Каждая магическая дисциплина имеет 10 ступенчатую систему. То есть: 1-начало пути, 10-профи. Поэтому распределяйте очки опыта, задумываясь о том, чем ваш персонаж хочет заниматься, и чем может заниматься, потому что это важно. Так же огромный совет, не распыляйтесь на все и сразу,

выберите несколько дисциплин и изучайте их, постигайте их, совершайте открытия в них. Это намного интереснее для игры чем, собирательство крышечек и очивок.

Также вы можете взять дополнительные очки опыта, если у вашего персонажа будет выбран психоз, список психозов пропущенных на игру, по ссылке ниже. Однако при выборе алхимии 4 и выше ступени, вы обязаны выбрать психоз обязательно, но не получаете от него бонусов. Бонус за психоз 3 единицы опыта (получение опыта идет только 1 раз). При этом если вы хотите взять немагические знания, то вам предстоит потратить на них за 1 единицу 1 единицу опыта. Учитывайте это.

Немагические Знания

Нет ×

- ☐ Травничество - наука о травах (-1 ед. опыта)
- ☐ Ботаника - наука о выращивании трав(-1 ед. опыта)
- ☐ Охота на Существ и Бестиарология(-1 ед. опыта)
- ☒ Нет

• ПСИХОЗЫ

Также очки опыта тратятся ещё и на таланты и семейную технику, которыми может обладать ваш персонаж. Поэтому учитывайте этот факт при распределении очков опыта, о талантах и их стоимости описано ниже.

Становлённый Маг. Генерация

Очки опыта в отличие от остальных типов персонажей, напрямую зависят от того насколько долго вы находитесь в мире магии.

- Менее 1 года – 5 очков опыта (дисциплины не выше 3 ступени)
- Менее 3 лет – 10 очков опыта (дисциплины не выше 5 ступени)
- Студент на игре – 15 очков опыта (дисциплины не выше 7 ступени)
- Вам 20 лет (выпускники академии) – 20 очков (не более 1 дисциплины 9 ступени)
- Вам 25 лет (вы не член династии магов) – 23 очка (не более 1 дисциплины 10 ступени)
- Вам 30-35 лет (вы или член династии или преподаватель) – 30 очков (не более 2 дисциплин 10 ступени)
- Вам более 35-40 лет (вы или член династии или преподаватель) – 35 очков (не более 3 дисциплин 10 уровня)
- Вам более 40 лет (вы член династии или преподаватель) – 40 очков (не ограничен в дисциплинах)

Чистокровный Маг. Генерация.

Очки опыта нужны для того чтобы определить уровень знания дисциплин на начало игры. Очки Опыта:

- Вам 10-15 лет - 10 очков опыта (дисциплины не могут быть выше 5 ступени)
- Вам 15-18 лет (обучаетесь в академии) – 17 очков опыта (дисциплины не выше 7 ступени)
- Вам 20 лет (выпускники академии) – 20 очков (не более 1 дисциплины 9 ступени)
- Вам 25 лет (вы не член династии магов) – 25 очка (не более 1 дисциплины 10 ступени)
- Вам 30-35 лет (вы или член династии или преподаватель) – 30 очков (не более 2 дисциплин 10 ступени)
- Вам более 35-40 лет (вы или член династии или преподаватель) – 35 очков (не более 3 дисциплин 10 уровня)
- Вам более 40 лет (вы член династии или преподаватель) – 40 очков (не ограничен в дисциплинах)

Полукровный маг. Генерация.

Очки опыта нужны для того чтобы определить уровень знания дисциплин на начало игры. Очки Опыта:

- Вам 10-15 лет - 5 очков опыта (дисциплины не могут быть выше 3 ступени)
- Вам 15-18 лет (обучаетесь в академии) – 10 очков опыта (дисциплины не выше 5 ступени)
- Вам 20 лет (выпускники академии) – 13 очков (не более 1 дисциплины 7 ступени)
- Вам 25 лет – 17 очка (не более 1 дисциплины 9 ступени)
- Вам 30-35 лет – 23 очка (не более 1 дисциплин 10 ступени)
- Вам более 35-40 лет – 30 очков (не более 2 дисциплин 10 уровня)
- Вам более 40 лет – 35 очков (не ограничен в дисциплинах)

Полукровки имеют бонус, в очках опыта, в зависимости от физических проявлениях полукровности, а также дальности родства с магическим существом.

В каждом бестиарии присутствует поле названное «Гибридное Размножение», в нём вы найдёте три типа размножения, и нас интересует только один из них, а именно «Полное». Данный тип размножения означает, что данное существо способно скрещиваться с магами, а значит, может быть вашим магическим предком. После того как вы выбрали вашего предка, вам требуется понять, насколько он дальний от вас и что от вас потребуется выполнить что бы соответствовать данному типу персонажа (имеется ввиду костюм и поведение).

Что полукровка получает от магического предка:

- 1) Магические особенности (таланты, предрасположенность к магии и т.д.)
- 2) Ментальные особенности (характер, предпочтение в пище, поведение и т.д.)
- 3) Физические особенности (хвост, чешуя, цвет волос, уши и т.д.)

Предок	Магические	Ментальные и Физические особенности
Мать/Отец	+9 очков опыта, к имеющимся. Также на выбор до трех талантов предка, и предрасположенность к магии предка.	Полное соответствие по отыгрышу характера, морального кодекса, а также поведения и отношений к магическому миру соответствуют предку. А также все физические и ментальные особенности предка.
Бабушка/Дедушка	+6 очков опыта, к имеющимся. Также на выбор до двух талантов предка, и предрасположенность к магии предка.	Полное соответствие морального кодекса, а также поведения и отношений к магическому миру соответствующее предку. Наличие минимум 2 физических особенностей внешних и 1 ментальная.
Прабабушка/Прадедушка	+4 очка опыта, к имеющимся. Также на выбор до двух талантов предка, и предрасположенность к магии предка.	Полное соответствие поведения и отношений к магическому миру соответствующее предку. Наличие минимум 1 физических особенностей и 1 ментальная
Прапрабабушка/Прапрадедушка	+2 очка опыта, к имеющимся. Также на выбор 1 талант предка.	Полное соответствие отношений к магическому миру соответствующее предку. Нет физических особенностей, 1 ментальная особенность.
Более дальнее	Нет магических особенностей. Генерация по типу «Становленный Маг»	Нет ментальных особенностей. Нет физических и ментальных особенностей

МГ предполагает тот факт, что персонажи могут не принимать свою внешность или ментальную часть, поэтому, если ваш персонаж отказывается (с помощью магии) от тех или иных черт, он теряет и магическую силу, сдвигаясь вниз по таблице, вне зависимости от степени родства, однако данное правило работает и в обратную сторону.

Слуга. Генерация

Так как все слуги не имеют образования априори, очки опыта слуг на начало игры, зависят от их статуса крови, но не от возраста или других факторов.

- Слуга Чистокровный - 14 единиц опыта (не более 7 й ступени в дисциплине)
- Слуга Полукровка - 12 единиц опыта (не более 7 й ступени в дисциплине)
- Слуга Становленный - 10 единиц опыта (не более 7 й ступени в дисциплине)

Помимо этого, есть бонус для всех слуг, который зависит от того насколько долго вы служите семье. Если вы слуга в семье более 10-ти лет, вы получаете дополнительные 5 очков опыта. Также слуги имеют право изучить семейную технику семье которой служат, при учете что они являются чистокровными магами.

- **Барьеры Личности** - Барьеры Личности, заполняются только членами МГ, вам следуют пропустить данный пункт анкеты

Барьеры Личности/БЛ/Ментальные хиты сумма всех барьеров

Воля

Разум

Душа

Семейная Техника

Ментальные отклонения

Физические Отклонения

Лхимией

• **Семейная Техника** – данная техника, это ритуалы, особенные и неповторимые, которыми обладают члены чистокровной династии. Данная магия это уникально для каждого магического рода, иногда видов семейных техник, у магов одной династии может быть несколько, однако 1 чистокровный или становленный персонаж, входящие в чистокровную династию, имеют право взять семейную технику. При генерации вашего персонажа, 1 точка семейной техники (их всего три) стоит 1 очко опыта. Учитывайте это при генерации вашего персонажа.

• **Ментальные и физические отклонения**, вы можете взять самостоятельно, в этих же полях фиксируются ваш психоз, как дополнительный, для получения бонуса, так и от алхимии, если вы взяли выше 4 точки включительно. Также у полукровок именно в этих полях фиксируются ментальные отклонения и физические отклонения, полученные от ваших предков. Это могут быть уши, хвосты, аллергии или же предпочтения по питанию. За каждое ментальное или физическое отклонение вы получаете +1 очко опыта, однако если вы берете что-то положительное, то такое отклонение от нормы стоит -1 очко опыта. Это не относится к тем отклонениям, которые вы получаете как полукровка.

- **Мутации Алхимии** – данные мутации могут заявить только обладатели данной дисциплины. Заявка на мутацию лишает вашего персонажа возможности получения до старта игры таланта. Поэтому придётся выбирать.

- **О Талантах** - кто ими может обладать на старт игры?

Таланты

Таланты это особые магические умения. Главное, что стоит усвоить, таланты имеют корни от существ. Не важно, каким образом вы им смогли научиться, или получить, корни талантов берутся от существ. То есть если рассматривать их с физиологической точки зрения, то значит, в вашем организме с обучением таланта просыпается ваша

связь с каким то существом. Это может быть какой-то очень дальний предок, о котором вы даже не догадывались, или же ещё какие-нибудь обоснования его появления.

Если вы хотите обладать талантами на старт игры, от вас потребуется, за каждую ступень таланта отдать по одному очку опыта. Ну и соответствовать максимально допустимому кол-ву талантов, которые вам как персонажу могут быть доступны, а именно:

- Чистокровный персонаж - 1 талант (максимум у персонажа 2 таланта)
- Становленный персонаж - до 2 талантов (максимум у персонажа 3 таланта)
- Полукровный персонаж - до 3 талантов (максимум 4 таланта)
- Существо - до 4 талантов (максимум 5 талантов)

В скобках указано максимальное кол-во талантов, которыми может обладать ваш персонаж. Если ваш персонаж, каким-то образом превысил ограничение, то поздравляю вас с наступлением вашей мгновенной смерти.

Таланты разделены на 2 типа: Обычные (им можно научиться на игре) взять их можно без особых трудностей, главное в истории вашего персонажа указать, как он получил данный талант и Врожденные (для их получения требуется выполнения ряда заданий обозначенных в сл. пункте). Исходя из названия, с этими талантами можно только родиться. Помимо самого таланта при этом вы получаете предрасположенность, к которой относится талант, без каких либо исключений. Но на них помимо основной траты очков опыта, требуется еще пройти испытание на соответствие, но о нем ниже и подробно описано.

Список талантов в мире игры:  Таблица #5: Таланты

- **Живое Сердце** (предрасположенность к Свету) - маг, рожденный от союза двух чистых и светлых родителей, которые любят друг друга истинной любовью в самое светлое время суток (полдень). Рожденный таким образом маг может получить данный талант. Чтобы заявить наличие этого таланта требуется описать минимум 5 событий из прошлого персонажа с самоотверженностью, помощью другим и т.д. Однако решение о допуске такого персонажа на игру принимается только МГ.
- **Войной Единой** (предрасположенность к Разуму) - маг, рожденный в близости к энергии Разума, отсюда и способности к манипулированию другими магами. Персонаж должен быть связан в первую очередь с ораторством или армией. Чтобы получить данный талант, напишите 5 ваших пламенных речей, которые помогали вашему персонажу в жизни. Однако решение о допуске такого персонажа на игру принимается только МГ.
- **Обманщик Ограничений** (предрасположенность к Тени) - маг, максимально близкий к энергии тени, который родился на границе чего-либо (граница года, граница миров или между ними и т.д.), эти маги так же очень сильно редки в мире. Чтобы заявить своего персонажа обладателем данного таланта, требуется, чтобы ваш персонаж был не привязан к одному месту в своей жизни. Требуется, чтобы игрок максимально красочно описал 5 мест, которые он посещал и каждое должно быть вплетено в историю вашего персонажа, но решение по поводу того, давать ли вашему персонажу такой талант, остается на усмотрение МГ.
- **Сказитель** (предрасположенность к энергии Мира) - маг, который имеет предрасположенность к энергии мира и способен влиять своей волей на мир, тем самым способный внедрять легенды в мир и запускать процесс формирования артефактов. Помимо этого сказитель обладает силами, способными изменять существующие мировые законы. Стать Сказителем невозможно, так как им можно только родиться (обстоятельство рождения должны быть связаны с риском для жизни матери и ребёнка). Если вы хотите заявиться на роль Сказителя от вас потребуется: написать 5 сказок, в которых фигурируют артефакты, название которые назначает МГ. Дополнительным условием для ваших сказок является "География России". На игру будет допущен только 1 обладатель данного таланта! МГ будет оценивать ваши сказки на красоту, лаконичность и связь с миром игры.

- **Истинный Сноходец** (предрасположенность к энергии Мира) - маг, рожденный в полнолуние и являющийся близким к миру снов по своей натуре. Он более подготовлен к миру снов и может в него переходить без каких-либо вспомогательных техник. По большей части истинными сноходцами могут являться полукровки. Очень редко может родиться чистокровный маг с таким талантом. Если вы хотите заявиться на игру с таким врожденным даром, от вас требуется написать, минимум, 5 снов, которые видел ваш персонаж, и именно от красочности этих рассказов будет зависеть решение МГ.
- **Третий Глаз** (предрасположенность к энергии Мира) — маг, рожденный во время небесных явлений таких как: Северное или Южное сияние, солнечное или лунное затмение, парад планет малый или большой. Судя из названия таланта, стоит понимать, что эти маги являются очень сильными пророками и предсказателями, они видят больше остальных магов. Тем самым, чтобы заявить данный врожденный талант, вы должны дать минимум 5 предсказаний о будущих событиях. Оцениваться будет красочность описания, лаконичность и соответствие миру игры (вы можете предсказывать как реальные события из настоящего, так и выдумать свои). Однако решение давать ли вам данный талант все равно остается на усмотрение МГ
- **Связной Растений** (предрасположенность к энергии Души) - маг настолько близок к энергии души, что чувствует природу и может ей управлять. Рожденные в нетронutom человеком лесу персонажи могут оказаться связанные с природной магией. Они настолько близки к природе, что способны общаться с растениями. Чтобы заявить себе такого персонажа, требуется описать 5 растений (магических). Что должно быть: описание, способ ухода при росте, способ и время сбора, основное свойство растения и 3 дополнительных, а также мат. Эквивалент.
- **Хвостатый Герой** (предрасположенность к энергии Тела) - маг, очень близкий к энергии тела, при этом он прирожденный лекарь. Родиться таким магом можно только в семье потомственных лекарей (минимум 4 поколения). Чтобы заявиться на данного персонажа, требуется описать минимум 5 лекарственных сложных дел или болезней, которые вылечили ваши предки так, как в мире игры еще никто не поступал. Однако, решение давать ли вам данный талант, все равно остается на усмотрение МГ

P.S. В мире игры так же существует феномен “**Магических Близнецов**”, более подробнее о данном феномене и персонажах рождённых таким образом, можно узнать подробнее у членов МГ. Если вы имеете магического близнеца, отыгрыш которых требует определённых затрат на самой игре как физических, так и эмоциональных, данное отклонение от нормы дает вам +3 очка опыта.

На этом все, вам осталось только заполнить вашу анкету, и вуаля вы станете участником ролевой игры живого действия по вселенной «За Гранью»