

Правила создания персонажа «За Гранью»

Все материалы для создания персонажа во вселенной «За Гранью».

В данном документе собрано все, что должно вам помочь при создании персонажа, которого вы хотите отыграть. Также здесь собраны ссылки на полезные для вас материалы.

Версия документа 5.0 несет в себе снижение ТТХ при создании персонажа ради введения баланса. Начиная с “Вьюги над Хутором” данные правила будут едиными для всех игр серии, все персонажи с прошлых игр будут регенерены в соответствии с данными правилами.

Создание Персонажа

Что нужно сделать, чтобы создать персонажа, сделать его максимально играбельным и интересным?

МГ в первую очередь придерживается принципов сотворчества, мы будем очень рады, если вы прочитаете эти правила и придете к нам уже с какой-то идеей и пожеланиями. МГ все-таки не волшебники и, увы, пока мысли читать не научились. Поэтому в первую очередь определитесь с идеей, и далее мы поможем вам ее развить и реализовать.

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 (для игр Санкт-Петербурга группа игры https://vk.com/granyu_spb).

Уже после общения с мастерами вы можете продолжить работу над ролью, и переходить к следующему этапу — заполнению анкеты на сайте <https://www.allrpg.info/roles/1270/> (для игр Санкт-Петербурга сетка ролей <https://www.allrpg.info/roles/1287/>)

Если вы не знаете, какую концепцию выбрать, то вам может помочь рубрика #Рождество_Горячие_Роли (для игр Санкт-Петербурга #Лафей_Горячие_Роли). Под этим тегом будут появляться некоторые концепции ролей, которые МГ хотели бы видеть на игре, но все они могут дорабатываться уже совместно с игроками, которые встают на эти роли.

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

Так же перед началом заполнения анкеты вы можете посмотреть общий файл о мире - [О Мире](#), а так же посмотреть и изучить [ВИКИ.ФАНОМ](#) - https://za-granyu.fandom.com/ru/wiki/За_Гранью_Вики

Анкета на Сайте

На сайте, вне зависимости от игры, существует готовая и стандартная для нашего проекта анкета. Она может показаться очень большой и объемной, но на самом деле это не так. В ней сразу будут обозначены все ТТХ и, учитывая присутствующие модели магии, данные о вашем персонаже.

Фамилия и Имя персонажа	Истинное имя
Дата Рождения	Чистота Крови
	На выбор МГ 

- **Фамилия и Имя 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, 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. Однако в ваш игровой паспорт МГ могут добавить вам фамилию, это будет обусловлено сюжетом
- **Дата Рождения** — дата рождения вашего персонажа в формате ДД.ММ.ГГГГ. Это важно, ведь МГ будет включать 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 и минусы вы получаете?

- **Чистокровные** – это маги, которые не имеют примесей существ в своей крови. Чистокровных родов в нашем мире много, однако далеко не за все можно играть. Новый род магов могут добавлять только члены МГ, если это необходимо для сюжета конкретной игры. В одном роду могут быть разные фамилии. Основное преимущество данных персонажей — это их влияние, экономическая стабильность и особая ритуальная техника, которую могут только маги одной семьи. При этом чистокровные маги не ограничены в выборе позиции на игре. Однако, если вы хотите быть слугой и при этом иметь чистую кровь, ваш персонаж с высоким шансом — бастард
- **Полукровки** – это маги, которые имеют в своей крови примесь какого-либо магического существа. Это может быть один из родителей, бабушка, дедушка, прабабушка или прадедушка. Стоит учитывать, что, играя в той или иной географической полосе, нового персонажа вы должны выбирать именно из bestiария этого региона (исключением могут быть приезжие из другого региона, но для этого нужно обоснование и согласование с мастерами). Количество полукровок на игре обычно ограничено, так как они нередко не принимаются обществом чистокровных магов, да и вообще браки между магическим существом и магом не являются обычным явлением в мире “Гране”. Так что, если хотите себе персонажа полукровку, сообщите об этом МГ, и, если концепт конкретной игры и сетка ролей это позволяют, вам такого персонажа пропустят. Но помните, что все полукровки имеют внешние особенности существ (начиная от линз и заканчивая элементами костюма). И если вы заявляетесь на полукровку, будьте добры соответствовать.

Тип Существа - для Полукровок/Существ

Лилиут



Описание Существа/Животного

- **Становленные** – это маги, которые родились у обычного человека, однако в течение своей жизни получили «Поцелуй» элементария, то есть прошли через становление магом за те или иные заслуги. 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, а их запасы силы крови выше, чем у чистокровных магов. Данный тип персонажа отлично подходит для тех, кто не знаком со вселенной, и сможет пройти путь постижения мира постепенно и на самих играх. Однако становленными магами 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. На игре становленные маги могут пользоваться знаниями мира людей, терминологией и даже некоторыми вещами. В игровых реалиях данный тип персонажа может входить в аристократическую семью, так как практика усыновления/удочерения талантливых магов практиковалась во все времена
- **Нулл** – в мире “Граней” этот тип персонажа встречается не так редко, как может показаться. Нулл — это рожденный в магической династии, но так и не получивший поцелуй маг, а значит — не обладающий магией. Такой тип персонажа может быть у

слуг, у обычных жителей городов и т.д. Даже возможно, что и в академии может быть Нулл в числе педагогического состава, например, тот, кто преподаёт историю (то есть предмет без использования магии). Обычно Нуллы обладают не магическими дисциплинами, например, Травничеством, Охотой на существ и т.д.. Если вы не уверены, что хотите играть в магию, разбираться в ней, то этот вариант для вас. У вас есть возможность играть в активную социалку, поиски обретения магии. Готовы приложить все усилия, чтобы завоевать место под солнцем и заработать право на магию? Этот вариант точно для вас

- **Маг-Оборотень** - отдельный тип персонажа. Они не всегда присутствуют на играх. Это тип персонажа с духом хищного животного внутри себя, который заперт очень сильной и древней магией. Многие считают оборотничество проклятием, некоторые благословением. Мастера выделяют оборотней, ведь вы будете отличаться от всех других персонажей поведением, целями и даже внутренним самоощущением (подкрепленным особыми механиками игры). Да, существуют маги Классического Шаманизма, которые могут временно превращаться в зверя, но это не одно и то же, да и силы Анимализма слабее чистокровного Мага-Оборотня. Данный тип персонажа подходит тем, кто готов к глубокой игре в самопознание, кто может переключаться с одной личности на другую в моменте и готов, если так сложатся обстоятельства, отыгрывать нападение, охоту, злобу и голод
- **Существа** – в некоторых играх серии МГ могут посчитать, что наличие того или иного чистокровного существа, отыгрываемого игроком, необходимо. Набор на такую роль будет объявлен заранее на конкурсной основе. Чистокровные существа выводятся только на 1 игру серии (макс 2) и с четкой целью для сюжета, чаще всего существ отыгрывают члены МГ

- **Тип Существа: если вы выбрали полукровку или Существо** Если же у вас тип персонажа Нулл, Чистокровный или 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.

- **Призрак** - поле для игротехнических существ
- **Лилиут** – это слабые существа, они редко вступают в связь с магами, так как чаще всего лишены общепринятого понятия Разума, и полукровки от них очень редки. Однако вы можете, изучив Бестиарий, найти того, кто вам подойдет
- **Дэймон** – полукровки от дэймонов более распространены, чем от лилиутов. Однако далеко не все дэймоны пойдут на интимные отношения с магами (исключение: суккубы и инкубы). Подумайте о том, что полукровкам от дэймонов придется утолять свой голод на игре, ведь у полукровок имеются те же минусы, что и у существ-родителей. Учитывайте: вероятно тот, кто стал вашим прародителем, либо был связан контрактом с магом-родителем, либо обманул мага. Запомните одно - истории любви между дэймоном и человеком быть не может, такой концепт МГ отклонит
- **Хэйри** – полукровки от Хэйри часто встречаются в мире, ведь они нередко заходят в города и поселения магов. Некоторые Хэйри специально приходят в мир магов с целью найти суженого и родить ребёнка. Они хоть и светлые существа, но это не делает их добрыми. Они могут обманывать, поработать разум и ещё много чего... 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. Элементаль — это возвышенные существа, которые встречаются редко, их достаточно мало. Чтобы появился полукровка, должен быть очень серьезное обоснование. Будьте готовы, что скорее всего такого персонажа не пропустим

- **Дракон** – такие полукровки на игре возможны, но очень-очень маловероятны. МГ пропускает их еще реже, чем полукровок от Элементалей, так как дракон скорее сожрет вашего магического предка, чем будет продолжать свой род с магом (спать с едой вообще не комильфо, знаете ли)

При выборе существа, в анкете появится еще одно поле, в котором нужно четко описать, что за существо ваш предок, как он стал вашим прародителем — указать обоснуй, как вы стали полукровкой. Для оборотней в поле описать, почему именно вы оборотень. Вас проклинали на это, или же вы потомственный оборотень. Так же указать, в какое не магическое хищное животное вы обращаетесь (после согласования с МГ), и насколько хорошо вы уже своего внутреннего зверя убедили в вашей полезности (см. правила по Оборотням)

Магический Род/Семья

На выбор МГ

Статус в Магическом Мире

– Выбрать –

- ☐ Император/Императрица/Кронпринц/Кронпринцесса
- ☐ Принц/Принцесса
- ☐ Министр
- ☐ Директор Магической Академии
- ☐ Глава Магического Рода
- ☐ Член Тайной Магической Организации (по согласованию с МГ)
- ☐ Преподаватель Магической Академии
- ☐ Любые Военные чины/Службист
- ☐ Взрослый Аристократ
- ☐ Предприниматели
- ☐ Молодой Аристократ (до совершеннолетия)

выбрать все

- **Магический Род** – здесь вы найдете рода региона, в котором проходит игра. Данное поле обязательно для Чистокровных магов, нет чистокровных магов, которые не относятся к какому-нибудь роду. Новые рода добавляются только членами МГ. О магических родах, перед игрой выйдут несколько статей, в которых будет общая информация, 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. Обратите внимание: количество персонажей в каждый род ограничено
- **Статус в магическом мире** – это то, какое положение занимает ваш персонаж. У вас может быть несколько статусов, которые влияют не только на ваше благосостояние, но и на стартовые ТТХ, которые сейчас будут зависеть от статуса мага в мире игре, а не исходя из типа персонажа. Разбирать каждый пункт мы не будем, однако каждый статус имеет свои плюсы и минусы, закрепленные в общей таблице опыта, а также силу крови. Чем выше у вас статус, тем больше у вас может быть поцелуев элементаля (на старт игры). В выпадающем списке статусы расположены по иерархии. Любые военные чины/службисты включают в себя всю иерархию внутри армии и службы Грань, которая является отдельным разделом в рамках повествования и имеет свои бонусы и минусы

Предрасположенность Мага

заполняется мастерами

- **Предрасположенность Мага** - 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. Каждая предрасположенность влияет на характер, а так же имеет 1 пассивный и 1 активный бонус в рамках игры (система предрасположенностей будет пересмотрена в данной редакции правил).

Статус в Магическом Мире

Император/Императрица/Кронпринц/Кронпринцесса x

Поцелуй Элементалю №1	Поцелуй Элементалю №2
Поцелуй Элементалю №3	Поцелуй Элементалю №4

- **Поцелуй Элементалю** - В мире игры обитают существа, способные даровать любому другому существу способность освоить магическое искусство, данные существа имеют классификацию – Элементаль. Без поцелуя элементалю маг — это Нулл. 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 элементалю, чистокровные маги как правило получают этот поцелуй в раннем возрасте
 - **Элементаль Энергий** — это более сильные сущности в сравнении с элементалю стихий, их связь с их энергией полная, а не 1 к 4, как у элементалей стихий. «Поцелуй» эти элементали всегда даруют осознанно, выбирают достойного мага, только 5% всех магов удостоивается такого поцелуя, так как заслуживают его. Например, поцелуй Кицунэ позволяет заниматься лекарством выше 3 точки
 - **Элементаль Рода** - или, как их привыкли называть в мире магов, «Семейный элементаль», они покровительствуют магической семье, которая в первую очередь заслужила доверие перед элементом. Элементаль в данном случае является полноценным членом магической династии, который дарует свой поцелуй всем представителям семьи. Данным элементом может быть как элементаль стихий, так и элементаль энергий. Такой элементаль защищает и направляет магов семьи, обучает магическим основам и выступает в роли проводника по магическому миру, делясь знаниями и собственным опытом (как правило...все индивидуально в каждой семье)

Поцелуй Элементалю – 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 практики в магии. То есть это событие, которое делает мага магом как особым существом.

У чистокровных магов получение поцелуя происходит в разном возрасте, так как элементалю проще встретить в магическом мире, персонажи, связанные с магией с самого рождения, получают поцелуй не только чаще, но и 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», он называется 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 и скорее всего со временем потеряют свою человеческую составляющую, преобразуясь в существо.

В случае со ставленным магом, элементали смотрят уже на сформировавшуюся личность, так как она должна дорасти до той, которая способна выдержать обмен. По этой причине поцелуй ставленные маги получают в сознательном возрасте и только после испытания элементаля, обычно 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 претендент должен продемонстрировать конкретную черту поведения, которая необходима, чтобы выдержать поцелуй конкретного элементаля (вы не найдёте двух восточных сильфов, устраивающих одинаковые испытания). Дальнейшее развитие событий зависит от того, прошёл 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 не станет приходить к нему.

Если же вы создаете чистокровного мага, вам следует ознакомиться с описанием магического рода, а именно узнать, нет ли у данного рода Элементалья 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 говорится быть «Изгоем» среди собственных родных.

Найти Элементалей вы сможете в bestiaries игры того региона, где по вашей задумке он родился, а найти их вы можете в группе игры.

P.S. Родная стихия – это стихия, которой обладал элементаль, даровавший вам способности к магии. Если первым поцелуем был поцелуй элементаля энергии (который является семейным) у вас будет отсутствовать родная стихия, но будет родная Энергия, которая также влияет на вашего персонажа.

P.S.S. Каждый поцелуй элементаля из-за обмена частицами личности влияет на характер и на моральный кодекс вашего персонажа, это также следует учитывать в вашей предыстории.

Честь Мага

3 - предательство

Моральный Компас

- **Честь Мага** - Каждый маг имеет такой показатель, 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 10-ти 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	Умышленное физическое насилие, которое приводит к тяжелым ранам жертвы.	Перепады Настроения/Раздражительность
5	Любое первое убийство	Дополнительный триггер, к сработке энергетического выброса
6	Умышленное жестокое Убийство	Дополнительный триггер, к сработке энергетического выброса
7	Умышленное 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).

- **Моральный Компас** - это постулаты вашего персонажа, которые он никогда не станет переступать. МГ не регламентирует их количество и формулировки. Мы считаем за данность, что у любого мага есть его моральный принцип, хотя бы 1. Например, никогда не заниматься воровством. Если в рамках игры вы приступите свой моральный принцип, то мг от лица мира отреагирует на это
- **Триггеры** – 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 пытается персонажа. При встрече на игре с вашим триггером у вас происходит всплеск энергии. Подробнее о этой модели описано в общих правилах игры.

Триггеры

Триггер №1

Триггер №2

Триггер №3

Греза/самый светлый сон

Кошмар/самый страшный сон

Характер

История Персонажа

- **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** – это тоже является частью модели Сноходства, 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?

- **Характер** – опишите, какой вы персонаж, как реагируете на то или иное. Постарайтесь написать больше пары слов, помните, поцелуй элементария и тип персонажа тоже влияет на вас. 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 поведайте об учебе и вашем становлении. Опишите вашу первую любовь — словом, все, что с вами происходило до событий игры. Всегда здорово увидеть, как в мире игры появляются и развиваются события, начало которым было положено вашей историей.

ТТХ Персонажа

ТТХ/заполняется после согласования с МГ

Сила крови/Энергия Квинтэссенции

Энергия Корпусь Жизнь

Энергия Корпусь Смерть

Энергия Умбра Тени

Энергия Солус Света

Энергия Тэмпус Время

- **ТТХ персонажа** – данные пункты заполняются только членами МГ, отталкиваясь от общей таблицы (сила крови), будет учитываться и ваш статус и история персонажа
 - Сила Крови – от показателя Силы крови зависят 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 – игровая информация (если знаете по жизни, просьба не использовать в игре)

- Энергия Тени – игровая информация (если знаете по жизни, просьба не использовать в игре)
- Энергия Света – игровая информация (если знаете по жизни, просьба не использовать в игре)

Знания Магии Персонажа

Стихийная Магия - Выбрать -	Шаманизм
Сноходство 	Артефактология
Предсказания 	Рунопись
Наузы 	Алхимия
Заклятья 	Наузы
Лекарство 	Солус Артэм
Малефиции 	Тэмпус

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 потратить на знание магии. У некоторых магических дисциплин, начиная с определенных точек, может появиться специализация (обычно с 4)

Поле для выбора известных стихий, каждый в зависимости от своего статуса имеет право выбрать знание стихий:

- Без статуса - только родная стихия
- Молодой аристократ - 2 основные стихии
- Взрослый аристократ - 3 основные и 1 комбинированную
- Учитель, Директор, Глава рода (если род специализируется на стихийной магии) - 4 основные и 2 комбинированные
- Принц, кронпринц, король, королева - не ограничены.

P.S. браслет стихий вы так же можете заявить исходя из этих показателей.

Знания Магии Персонажа

Стихийная Магия 4	Стихийная Магия: Специализация <input type="text" value="Кузнечное Дело (" металла")"="" покоритель=""/>
Шаманизм 4	Шаманизм: Тип Классический Шаманизм

Магические дисциплины:

- **Стихийная магия** — берет свое начало от стихий, и строится на составлении заклинаний на основе языка элементарей. Дисциплина, которую все маги обычно осваивают первой, и которая есть хотя бы на начальном уровне у каждого аристократа.

- **Шаманизм** — особый вид общения с Миром посредством духов или выхода из собственного тела, основанный на ритуалах и камланиях. Различается от региона к региону
- **Сноходство** — искусство взаимодействия с Миром Снов, изнанкой мира, в которой таятся знания о прошлом, будущем и настоящем, живут свои обитатели и действуют свои особенные законы
- **Артефактология** — магия создания магических амулетов и копий артефактов, а также искусство придумывания историй и новых предметов через сказки
- **Предсказания** — умение смотреть будущее по любому предсказательному инструменту на выбор игрока
- **Заклятья** — это стих/песнь, которая благодаря вложенной энергии способна внести изменения в мир или в живое существо
- **Наузы** — родились из немагической дисциплины Травничество, знание о магических узлах, которые соотносятся с каким-либо магическим растением. Зачастую знанием о наузах обладают обычные маги из не аристократических семейств
- **Рунопись** — это не просто древний алфавит, а эффективная направленная магическая техника, которая способна на многие вещи, основанная на рунах и рунескриптах. В первую очередь эти техники доступны магам Скандинавии
- **Зельеварение** - родилась дисциплина в 1940 году, в результате потери алхимии. Дисциплина про варку зелий.
- **Алхимия** - древняя дисциплина, основа дисциплины это преобразование компонентов в готовый эликсир.
- **Техномагия** - дисциплина основанная на энергии разума, позволяет создавать и оживлять механизмы. Ссылка на правила отправляется по запросу.
- **Лекарство** — одна из самых сложных дисциплин (и самых сложных правил), которой маги посвящают жизнь, обучение выше 3-ей точки невозможно без поцелуя элемента энергии Тела
- **Малефиции** — темное искусство, позволяющее копировать другие виды магии, которое в разное время запрещалось во многих странах. Выше третьей ступени возможно только при заключении контракта с Демоном. Ссылка на правила отправляется по запросу.
- **Солус Артем** — большинство магов не слышали об этой дисциплине. Ссылка на правила отправляется по запросу.
- **Тэмпус** — большинство магов не слышали об этой дисциплине. Ссылка на правила отправляется по запросу

У каждой Дисциплины свои правила, читать к игре все абсолютно не обязательно (а также вредно для ментального здоровья игрока), читайте только те дисциплины к игре, которые есть у вашего персонажа.

В мире игры множество магических дисциплин, и с каждой игрой их кол-во увеличивается. Данные знания относятся к техникам реализации той или иной энергии в мире игры, и каждая из них имеет свой функционал. В данный момент мы работаем не над появлением новой магии в мире, а на добавление новых реализаций и техник, и с каждым годом жизни вселенной их появляется все больше.

Обратите внимание: в новой редакции правил у вас может быть только 1 специализация вашей магии, вы не можете изучать кузнечное дело и при этом пользоваться ментальной магией, так как это как гвоздь забивать микроскопом, контрпродуктивно и совершенно нецелесообразно.

Каждая магическая дисциплина имеет 10 ступенчатую систему. То есть: 1-начало пути, 10-профи. Поэтому распределяйте очки опыта, задумываясь о том, к каким знаниям у персонажа был доступ и что ему интересно.

Важный совет: не распыляйтесь на все и сразу, выберите несколько дисциплин и изучайте их, постигайте их, совершайте открытия в них. Это намного интереснее, чем собирательство

крышечек и ачивок. Мы постарались переработать систему генерации так, чтобы на старт игры у нас не было сильнейших магов, система генерации приобрела баланс. Также меняются правила по обучению, чтобы стало осваивать новые ступени сложнее и интереснее — теперь упор будет на специализации и глубине понимания, а не на “точках” и “разгонах”

- **Не магические Навыки** - это то, в чем не требуется магия, и чем может обладать ваш персонаж. Текущий список будет расширяться от игры к игре, так как список навыков и моделей, необходимых игре, может меняться и расширяться. Каждый немагический навык стоит 1 свободное очко. Файл со списком немагических навыков -

☰ 1.2 Немагические Навыки 1.0

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

Барьеры Личности/БЛ/Ментальные хиты сумма всех барьеров

Воля

Разум

Душа

Семейная Техника

● **Семейная Техника** — это ритуалы, особенные и неповторимые, которыми обладают члены чистокровной династии. Данная магия уникальна для каждого магического рода, иногда видов семейных техник у одной династии может быть несколько. При генерации вашего персонажа, 1 точка семейной техники (их всего три) стоит 1 очко опыта. Учитывайте это при генерации вашего персонажа.

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

Таланты

Таланты — это особые магические умения, которые всегда происходят от магических существ. С точки зрения лекарства в вашем организме по мере обучения таланту просыпается связь с каким-то существом. Это может быть какой-то очень дальний предок, о котором вы даже не догадывались, или глубокая связь с существом, появившаяся в течение жизни

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, описано в таблице генерации ниже.

Таланты разделены на 3 типа. Список талантов в мире игры: 3. Таланты 5.0

- Таланты

- **Обычные** — взять их можно без особых трудностей, главное в истории вашего персонажа указать, как он получил данный талант, то есть придумать историю, в которой вас кто-то обучил данному таланту. Это может быть семейный элементаль, член семьи или, например, служанка. Чем лучше и интереснее вы опишите момент обучения таланту, тем интереснее для вас это может в дальнейшем сыграть
- **Наследственные** - данные таланты вы наследуете при рождении от магического предка. Эти таланты в основном встречаются у полукровок. В редких случаях сила этих талантов может быть больше в *2 раза, в отличие от тех же талантах у других персонажей.
- **Врожденные** — взять их просто так нельзя, чтобы заявить данный талант, от вас может, например, потребоваться выполнить до игры тестовое задание. С этими талантами можно только родиться. Помимо самого таланта при этом вы получаете предрасположенность к которой относится талант **их всего 7, по количеству энергий в мире игры.**

- **Плюсы и Минусы** - вы можете взять самостоятельно, в этих же полях фиксируются ваш психоз, если вы его взяли как недостаток или как последствие занятий алхимией, если вы взяли эту дисциплину от 4 точки. Также у полукровок здесь фиксируются ментальные и физические отклонения, полученные от предков. Список отклонений, которые могут быть в мире игры, находится в специальном документе. **Плюсы и минусы -**

☰ 0.4 Плюсы и Минусы 1.0

Минусы

Общие Минусы

нет

Физические минусы

нет

Магические минусы

нет

Дополнительно минусы (от МГ)

Психические минусы

нет

Существа Минусы

нет

Мутации Алхимией

- **Мутации Алхимии** — данные мутации могут заявить только те, кто знают Алхимию. Заявка на мутацию лишает вашего персонажа возможности получения до старта игры таланта. Поэтому придётся выбирать.

- **Другое/Проклятья/Контракты** - сюда вносится все то что не относится к остальным полям. Например наличие контракта с Дэймоном или Лекарская Клятва и т.д.. Ну или может быть Семейное проклятье.
- **Пожелания к роли** - впишите сюда то, во что вы хотите играть или нет. ЭТО ВАЖНО.
- **Красные Флаги** - обязательно заполните ваши красные флаги, чтобы игра не принесла вам пожизненного дискомфорта. ЭТО ВАЖНО. Игра эмоциональная, яркая, напряженная, почти на каждой кого-то выносит.

Таблица Генерации

Новые правила помогут привести мир и магию к балансу, поэтому будем оперировать данными, которые вам потребуются:

- **Основная Дисциплина Семьи** — это дисциплина аристократического рода, которая практикуется в семье испокон веков, и именно в ней род максимально силен
- **Дополнительная Дисциплина Семьи** - это дисциплина, которой уделяется чуть меньше внимания, но в ней семья не уступит никому (только если у другого рода эта дисциплина является основной)
- **Талант Семейного Элементаля** — это талант у чистокровной семьи, которому обучает только ваш конкретный семейный элементаль (если он присутствует у семьи)

Ниже представлены все статусы, которыми может обладать ваш персонаж (допустимо несколько статусов у одного персонажа). Некоторые показатели имеют знак “+” — этот статус увеличивает кол-во ОП на старт, те что не имеют, не суммируются, берется значение наивысшего.

Статус	Очки опыта	Ограничения
Император/Императрица/ Кронпринц/Кронпринцесса	+6 ОП	● Бонус: возможность заявить талант семейного элементаля ● Бонус: + Влияние
Принц/Принцесса	30 ОП	● Бонус: возможность заявить талант семейного элементаля
Министр	+4 ОП	● Знание основной дисциплины рода до 10 точки ● Знание дополнительной дисциплины семьи до 10 точки ● Остальные дисциплины не выше 8 точки ● Бонус: + Влияние
Директор Магической Академии	+6 ОП	● Бонус: заявить дополнительный талант ● Бонус: + Влияние
Глава Магического Рода	+12 ОП	● Знание основной дисциплины рода до 10 точки ● Знание дополнительной дисциплины семьи до 10 точки ● Остальные дисциплины не выше 8 точки ● Бонус: возможность заявить талант семейного элементаля ● Бонус: + Влияние
Член Тайной Магической Организации	+4 ОП	● Возможность заявить дисциплину тайной организации (Малефиции, Тэмпус, Солус Артэм) ● Бонус: + Влияние
Преподаватель Магической Академии	+6 ОП	● Знание основной дисциплины рода до 10 точки ● Знание дополнительной дисциплины семьи до 9 точки ● Остальные дисциплины не выше 7 точки ● Бонус: + Влияние
Любые Военные чины/Службист	+4 ОП	● Знание основной дисциплины рода не выше 7 точки ● Остальные дисциплины не выше 6 точки ● Бонус: возможность заявить до 2х талантов ● Бонус: + Влияние
Взрослый Аристократ	18 ОП	● Знание основной дисциплины рода не выше 7 точки ● Остальные дисциплины не выше 6 точки ● Бонус: возможность заявить талант семейного элементаля

Предприниматели	+2 ОП	• Знание основной дисциплины рода не выше 5 точки • Остальные дисциплины не выше 4 точки • Бонус: + Влияние
Молодой Аристократ (до совершеннолетия)	12 ОП	• Знание основной дисциплины рода не выше 5 точки • Остальные дисциплины не выше 4 точки
Старшие Слуги	+2 ОП	• Знание магических дисциплин не выше 4 точки • Бонус: Знание основной дисциплины рода где служит слуга +2 точки • Бонус: + Влияние
Слуги	6 ОП	• Знание магических дисциплин не выше 3 точки • Бонус: Знание основной дисциплины рода где служит слуга +1 точка
Крестьяне	4 ОП	• Знание магических дисциплин не выше 4 точки • Бонус: Знание наузов +2 точки
Нет статуса в магическом мире	4 ОП	• Знание магических дисциплин не выше 4 точки

P.S. Полукровки обязаны потратить 2 ОП на Таланты своего магического предка и не имеют права брать семейную технику, также полукровки выбирают 1 минус и 1 плюс (без оплаты ОП) своего магического предка