РАСЫ

Люди



Базовый класс, обладает базовыми характеристиками, населяет восточное побережье Аркана. 4 основные фракции:
Туннийцы – темнокожие маги, живут на севере.
Граждане Таранта – технологичный город на восточном берегу.
Коллтонцы – королевство Коллтон.
Южане – вольный Мидрагд и селение Навь.

Эльфы



Высокая ловкость и мудрость сочетаются с низкой силой и сложением.
Северные эльфы – заселяют леса на севере континента.
Изгнанные эльфы – обитают в горах на юге Гиблых топей.
Торгуют в людьми и бедоканами. Воюют с гоблинами на западе.
Считаются отличными магами природы и врожденным умением общаться с животными, легко осваивают и другие виды магии.
Дальнее оружие +5, наблюдательность +5, вёрткость +3, рукопашка -3, метание -5, запугивание -5.

Дварфы



Шахтеры, мастера, торговцы, воины. Сумеречное зрение, при ярком дневном освещении видят хуже.
Мифриловый клан - Королевский клан.
Серебряный клан, Клан меди, Железный клан.
Каждый родовой клан живет в своей пещере.
Торгуют с людьми. Воюют с орками на юге и гоблинами на севере.
Метание +5, ловушки +5, взлом +3, вёрткость -3, скрытность -5, воровство -5.

Орки



Коренные жители Аркана, раньше заселяли весь юг и восток материка. Отличные воины и скотоводы.
Великий вождь Кхан принимает участие во всех битвах. Дворец Кхана расположен в Орчьем городе-крепости Оррог. Берут в плен рабов, которые работают в шахтах. Редко обладают природной магией.
Холодное оружие +10, рукопашка +5, запугивание +5, вёрткость -5, скрытность -5, дальнее оружие -5, воровство -5.

Гоблины



Как и орки, коренные жители Аркана. Ловкие, не заметные, часто встречаются в городах в воровских гильдиях. Некоторые обладают природной магией.
При налетах берут в плен рабов – эльфов, бедокан и людей, которых загоняют в шахты и на плантации.
Скрытность +5, воровство +5, ловушки +5, общение -5, впечатление -5, рукопашка -5

Бедоканы



Полу люди полу ящеры, обитают в болотах на севере Аркана. Воюют с гоблинами, эльфами. Но это не мешает им с ними и торговать. На севере их земель расположены руины со священным для бедокан местом. Религии нет, поклоняются идолу Моргухи и совершают различные ритуалы, обладают магией звука.
Алхимия +10, вёрткость +5, общение -5, впечатление -5, дальнее оружие -5.

РЕЛИГИИ

Древние боги

Гракк – бог войны и силы. Почитается орками. Алтарь Гракка расположен в каждом военном лагере орков. Подношение Гракку – голова самого сильного создания, которое тебе получилось сразить. Если подношение принято, Гракк дарует орку силу и свирепость в бою.

Моргуха – богиня болот и ядов. Почитается бедоканами. Алтарь Моргухи расположен на севере Гиблых топей в руинах Тёмного города. В качестве подношения принимает плод элитры, завернутый в цветы мши. Ассоциируется, как победа бедокан над эльфами. Благословение Моргухи всегда не предсказуемо и подноситель может о нем узнать только через время. Но если дар не принят, цветы мши загораются черным пламенем.

Крук'чак – бог ловкости и хитрости. Почитается гоблинами. Алтари Крук'чака находятся в глубоких лесах и заброшенных руинах, куда редко ступает нога чужаков. В качестве подношения Крук'чак принимает ценные вещи, украденные с риском для жизни, или особые, редкие зелья. Если подношение принято, Крук'чак дарует гоблину способность видеть слабости в защите врагов и незаметно проходить там, где обычные существа не могли бы пройти.

Новые боги

Гайя – богиня земли, мать всего живого. Почитается эльфами. Подношение Гайи – цветы мши необходимо в полночь сбросить сверху водопада в струю падающей воды. Если подношение было принято – появится знак.

Дюрра – богиня огня, мастеров и кузнецов. Почитается дварфами. Алтарь Дюрры находится в храме в Мифриловом клане. В качестве подношения Дюрра принимает произведения кузнечного мастерства, созданные подносителем. Благословить Дюрра может мастера или его вещь.

Люмен – бог неба. Покровитель торговли. Почитается дварфами и некоторыми людьми. Алтари расположены в почти в каждом клане дварфов, а также в Таранте и в Коллтоне. В качестве подношения принимает редкие драгоценные камни.

Орион – бог первооткрывателей. Покровитель путешественников, исследователей и авантюристов. Алтари Ориона часто располагаются на перекрестках дорог и у ворот городов. В качестве подношения принимаются карты не найденных сокровищ, дневники путешественников. Благословение Ориона дарует способность находить верный путь.

Ноксар – темное божество. Бог ночи, хаоса и разрушения. Почитается тайными сектами и отверженными. Алтари Ноксара скрыты в пещерах и заброшенных местах, в качестве подношения принимает любое разумное существо, убитое на его алтаре мифриловым ножом. Если подношение принято мифриловый нож рассыпается в пыль, а Ноксар дарует редкую поющую вещь. Если ты разгневаешь Ноксара, на тебя может упасть его проклятие.

Рай – верховный бог. Покровитель солнца, порядка и жизненной энергии. Алтари Райя расположены в главных храмах каждого города. Чтобы получить благословение верховного бога, нужно получить до этого благословения всех остальных богов, кроме Ноксара. По легендам, первый правитель Коллтона Раксон Великий получил благословение Райя.

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

1. Выбираем расу персонажа
2. Кидаем кубик 1d20 на выбор детства
    1. **Проклят Ноксаром**: карма -30, обаяние -4, астральная магия +10.
    2. **Дитя тьмы:** карма -20, сила +2, сложение +2, ловкость +2, обаяние -6, видит во тьме.
    3. **Дитя Ницше:** уровень поднимается вдвое быстрее, но критика 1 и 2.
    4. **Бандит**: начинает с пистолетом 1d10 и 12 патронов, карма -10, обаяние -1, сила +1.
    5. **Ученик вора**: набор отмычек, ловкость +2, карма -5, сила -1, обаяние -1, взлом +10.
    6. **Бродяга**: карма -5, обаяние -2, путешествия +5, без денег, с собакой.
    7. **Варвар:** сила +2, сложение +2, обаяние -2, начинает в набедренной повязке.
    8. **Дитя леса:** магия природы +10, язык зверей, ловкость +6, интеллект -3, обаяние -3.
    9. **Оруженосец:** навык холодного оружия +3, сила +1, сложение +2, интеллект -3.
    10. **Выживший из «северного Ветра»:** устойчивость к магии 100%, восприятие -5.
    11. **Ученик продавца**: обаяние +2, сила -2, потайной кошелек (нельзя украсть деньги).
    12. **Дитя алхимика**: алхимия +10, интеллект +2, обаяние -1, сила -2.
    13. **Географ:** путешествие +10, интеллект +3, сила -2, сложение -2.
    14. **Изобретатель**: механика +10, интеллект +3, сложение -1, сила -2.
    15. **Ученик ментала:** ментальная магия +10, сила -1, сложение -2, обаяние +1.
    16. **Потомок дворян**: сила -2, сложение -2, обаяние +2, интеллект +2, впечатление +10.
    17. **Выращен монахами**: увертливость +5, рукопашка +5, карма +10, воровство -10.
    18. **Везунчик:** интеллект -1, можно перебросить критическую неудачу раз в день.
    19. **Благословлён Райем:** карма +20, обаяние +2, интеллект +2, сила -2, печать света.
    20. **Избран Райем**: карма +30, сила +1, ловкость +1, сложение +1, должен молиться.
3. Кидаем кубик 1d6 на каждую характеристику и прибавляем к ней

Раса	Пол	Сила	Сложение	Ловкость	Интеллект	Восприятие	Обаяние
Человек	М	8	8	8	8	8	8
	Ж	6	7	9	8	9	9
Эльф	М	7	6	9	11	9	6
	Ж	6	5	10	10	9	8
Дварф	М	9	10	7	8	8	6
	Ж	8	9	8	7	10	6
Орк	М	12	11	8	6	7	4
	Ж	10	10	8	6	9	5
Гоблин	М	7	7	11	6	12	5
	Ж	5	6	12	6	13	6
Бедокан	-	6	10	13	5	12	2

4. Вычисляем модификатор

Характеристика	2-3	4-5	6-7	8-9	10-11	12-13	14-15	16-17	18-19
Модификатор	-4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4

5. Выбираем 1 школу магии и выкидываем уровень знаний в ней

Раса	Магия
Человек	1d12 + И – астральная или ментальная или 1d4 + И - природная
Эльф	1d12 + И – астральная или ментальная или 2d12 + И - природная
Дварф	1d4 + И - любая
Орк	1d12 + И – природная
Гоблин	1d12 + И – природная
Бедокан	1d12 + И – магия звука



**И - модификатор интеллекта.

***Если магия **<10** – 1 заклинание, **10-19** – 2 заклинания, **20-29** – 3 заклинания, **30-39** – 4 заклинания, заклинание должно быть 1 в каждом уровне. **Эльф +1** изученное заклинание.*

6. Выбираем 1 школу технологии и выкидываем уровень знаний в ней

a. Оружейное дело – огнестрельное оружие, взрывчатка.
b. Кузнечное дело – холодное оружие, ловушки.
c. Алхимия – знание трав и других ингредиентов для создания зелий, ядов.
d. Электричество и магнетизм – создание заряженных вещей, магнитной защиты.
e. Механика и робототехника – создание сложных устройств.

Раса	Технология
Человек	1d12 + И
Эльф	1d4 + И
Дварф	2d12 + И
Орк	1d4 + И
Гоблин	1d4 + И
Бедокан	1d4 + И

7. Выкидываем навыки

Кидаем 2d6 и плюсуем следующие модификаторы:

Рукопашка	Сила	Сложение
Холодное оружие	Сила	Сложение
Дальнее оружие	Ловкость	Восприятие
Метание	Ловкость	Сила
Вёрткость	Ловкость	Восприятие
Скрытность	Ловкость	Восприятие
Воровство	Ловкость	Обаяние
Взлом	Сила	Интеллект
Ловушки	Восприятие	Интеллект
Путешествие	Восприятие	Сложение
Лечение	Интеллект	Сложение
Наблюдательность	Восприятие	Интеллект
Впечатление	Обаяние	Сложение
Общение	Обаяние	Обаяние
Запугивание	Обаяние	Сила

8. Записываем другие характеристики

Здоровье = Сила + Сложение + Уровень. Манна = Интеллект + Магия + Уровень, вес, рост.

МЕХАНИКИ ИГРЫ

Механики прокачки

Прокачка **навыков** осуществляется при выбрасывании 20 (на кубике 1d20) при проверке на данный навык. Навык при этом увеличивается на 0.5, магии и технологии на 1.

Персонажи могут изучать профессии (кузнец, алхимик, следопыт и т.д.) у **наставников**. Наставником может стать любой игрок или NPC при разнице в 20 в навыке. Для повышения уровня профессии требуется успешное выполнение задания у наставника, если наставником является другой игрок, то оба должны выкинуть > 10 на 1d20.

На отдыхе персонажи могут прокачивать навыки – для повышения нужно выкинуть 20 на 1d20.

Характеристики поднимаются при подъеме уровня: +1 за каждый уровень. После подъема характеристики пересчитывается модификатор, а также **навыки**, зависящие от данного модификатора.

Механики магии

Количество безопасных заклинаний: каждое заклинание потребляет манну персонажа, если манны не достаточно для сотворения безопасного заклинания, но больше 0, то можно сотворить одно не безопасное заклинение, бросается кубик 1d20, если 10 и более, то заклинение считается безопасным, и далее кидается кубик на его успешное сотворение, если менее 10, то происходит потеря сознания у мага на несколько часов, при любом исходе манна становится равна 0 до восстановления.

Магия **восстанавливается** сном (ментальная), медитацией (природная), трансом (астральная).

Заклинание с **концентрацией** (магия > 20) требует время на подготовку (от 10 минут до нескольких часов) – увеличивает силу заклинания.

Коллективное создание заклинания несколькими магами, один главный, остальные помогают – увеличивает вероятность успешного сотворения заклинания – каждый бросает кость 1d20, выбирается максимальное число, заклинание создает главный.

Уровень магии персонажа определяется следующим образом

Магия	<10	10-19	20-29	30-39	40-49	>49
Уровень	1	2	3	4	5	6



Успешное сотворение заклинания:

- Изученное заклинание: 1d20 + Магия >= Уровень заклинания * 10
- Новое заклинание своей школы: 1d20 + Магия >= (Уровень заклинания + 1)*10
- Изучение новой школы магии: 1d20 + Магия >= 20 * (Изученные школы магии + 1)

Для школы **астральной магии** есть механика захвата души и помещения её в мифриловый предмет - создание поющей вещи. Данная вещь будет обладать уникальными свойствами, зависящими от уровня побежденного врага, качества мифриловой вещи и уровня мага заклинателя, а также его удачи.

Механики религии

Поклонение богам: правильные подношения на алтарях и регулярные молитвы увеличивают шанс благословения. Не правильные подношения, или ранее полученное благословение не того бога может привести к проклятию.

Карма — это скрытый показатель, влияющий на поведение NPC, шанс получения благословений и результат некоторых случайных событий.

Карма изменяется в зависимости от действий игрока: убийства, воровство, помощь другим, принятие решений и т.п.

Значения ниже -50 могут привести к отторжению со стороны добрых богов и поселений.

Значения выше +50 увеличивают шанс благословений и доверие со стороны NPC.

Механика боя



Влияние брони на снижение увертливости персонажа:

Тип доспеха	Снижение увертливости
Легкий доспех	-1
Средний доспех	-3
Тяжелый доспех	-5
Механический доспех	от 0 до -10, зависит от качества

Тип цели	Снижение удачи атаки
Тело	0
Ноги, руки	-1
Шея, голова	-3
Малые части тела: глаза, пальцы	-5

Бросок атакующего: 1d20 + навык оружия (холодное, огнестрельное…) + бонус оружия (если есть) - тип цели.

Бросок атакуемого: 1d20 + навык увертливости - снижение увертливости от брони.

Если значение атакующего больше, то атака успешна, если нет, то рядом стоящие персонажи (в том числе npc) кидают на удачу, если у всех значение выше 5, атака ушла мимо, если нет, то прилет в бросившего наименьшее значение.

**При броске 20 — критический удар: урон удваивается или применяется особый эффект (по решению мастера).*

**При броске 1 — критическая неудача: оружие может выпасть, застрять или нанести урон союзнику.*

Нанесение урона: в случае успешной атаки бросаются кости силы оружия атакующего (например 1d6 выпало 2), бросаются кости брони той части по которой нанесен удар (например 1d4, выпало 3), в случае если вся сила удара поглощена броней (как в примере броня поглотила 2 единицы, при следующем попадании защита брони считается как 1d4 - 2). Броня может получать повреждения вплоть до снижения защиты до 0.

МАГИЯ

Основным магическим ресурсом является **мифрил**. Вещи сделанные из мифрила – усиливают магию. Астральные маги могут захватить душу убитого существа в мифриловый предмет. Чем сильнее душа, тем более ярко-голубым становится метал.

В Аркане в южных горах существуют **магические существа**, некоторые хорошо скрываются от людей, других видели очень давно и о них сложили легенды, например о **гигантском мифриловом кроте** или о **огнедышащем драконе**.

Магия в Аркане делится на **3 основных вида**, также другие, менее распространённые:

Ментальная магия

Это магия воздействия на сознание существ.

Астральная магия

Это магия работы с астральными сущностями, взаимодействие с душами.

Природная магия

Эльфы считают, что природная магия исходит от Гайи – высшего божества жизни. Гоблины же считают, что природная магия – дар избранным гоблинам от Крук’чака.

Магия звука

Редкая магия, носители данной магии могут с помощью звуков различной громкости и частоты воздействовать на не живые объекты и живых существ: в горах вызвать камнепад, вызвать потерю сознания или помешательство у существа, расколоть каменную стену, призвать магических существ себе на помощь, осушить водоем, выбить предметы из рук, защитное звуковое поле. Обладают данной магией преимущественно бедоканы.

Тайная магия искателей

Не свойственна для представителей Аркана, обладают единицы, чаще всего, искатели, нашедшие свитки или артефакты в древних руинах. Из известных заклинаний – телепортация, изменение формы тела, огненный дождь.

ЗАКЛИНАНИЯ



Уровень	Ментальная	Астральная	Природная	Расход манны
1	Оглушение	Разговор с мертвым	Разговор со зверем	5
1	Очарование	Лечение ран 1d4	Путы	5
1	Испуг	Благословение +1	Грозовой шторм	5
1	Размытый образ	Луч слабости -1	Туман	5
2	Чтение мыслей	Призыв духа зверя	Тьма	15
2	Ослепление	Усыпление	Рой ос	10
2	Обезоруживание	Лечение от яда	Ледяной ветер	10
3	Иллюзия	Оживление мертвеца	Мор	25
3	Паралич	Поглощение жизни	Призыв волка	20
3	Стирание памяти	Лечение сильных ран 2d6	Ураган	20
4	Ярость	Трансформация плоти	Замедление времени	35
4	Гипноз	Астральные стражи	Землетрясение	30
4	Изменение памяти	Захват души	Призыв медведя	30
5	Массовая иллюзия	Воскрешение	Наводнение/осушение/ цунами	45
5	Волна ярости	Призыв духа дракона	Огненная буря	40
5	Психическое порабощение	Массовое лечение 2d6 на каждого	Призыв магического животного	40
6	Массовое психическое порабощение	Облако смерти	Остановка времени	55
6	Массовый гипноз	Путешествие вне тела	Разверзшееся земля	50

Ментальная магия

- ***Заклинания создаются словами*** заклинателя.
- Для наполнения заклинателя магической энергией требуется ***сон***.

Астральная магия

- ***Ритуал входа в транс заклинателя***, может быть усилен другими магами.
- Для наполнения заклинателя магической энергией требуется ***транс***.

Природная магия

- ***Ритуал обращения к Гайи*** у эльфов (без слов, прикосновением к земле), может быть усилен другими магами.
- Определенные движения чёток Крук'чака, сделанных из костей врагов, позволяют творить заклинания.
- Для наполнения заклинателя магической энергией требуется ***медитация на природе***.

Успешное сотворение заклинания:

- Изученное заклинание: 1d20 + Магия >= Уровень заклинания * 10
- Новое заклинание своей школы: 1d20 + Магия >= (Уровень заклинания + 1)*10
- Изучение новой школы магии: 1d20 + Магия >= 20 * (Изученные школы магии + 1)

  Новое заклинание можно изучить только при полной мане.

  Новую школу можно изучить при полной мане с обнулением маны до 0.

ТЕХНОЛОГИИ

Уровень	Оружейное дело	Кузнечное дело	Алхимия	Механика	Электричество
1	Порох	Железный кинжал	Порох	Арбалет	Электрофонарь
1	Примитивные патроны	Составной лук	Зелье лечения	Примитивный замок	Заряженное кольцо
1	Примитивный дробовик	Кожаный доспех	Зелье маны	Механические отмычки	Электроподжиг
1	Примитивный револьвер	Механические части	Простой яд	Примитивная ловушка с кольями	Браслет искр
2	Зажигательная пуля	Железный меч	Зелье ночного зрения	Автоматический арбалет	Электрошокер
2	Дымовая граната	Кованый щит	Снотворное зелье	Капкан	Мини генератор
2	Обрез двойной	Железный доспех	Газовая граната	Ручной бур	Батарея
3	Разрывная пуля	Кольчужная рубаха	Яд иллюзий	Механический паук	Электро двигатель
3	Ослепляющая граната	Наручи с клинками	Зелье бодрости	Механический протез	Шлем защиты от пуль и стрел
3	Хламомёт	Точёный боевой топор	Взрывное зелье	Механическая перчатка	Электро перчатка
4	Осколочная мина	Скрытое оружие	Яд ярости	Сапоги скорости	Электрощит
4	Осколочная граната	Латный доспех	Граната ярости	Паровая пила	Электропила
4	Ручная пушка	Оружие из закаленной стали	Зелье скорости	Механический голем	Электро граната
5	Автоматическое ружье	Обработка мифрила	Эликсир невидимости	Паровой доспех	Защитное поле
5	Переносная турель	Лёгкие мифриловые доспехи	Зелье мутации	Паровой шагоход	Генератор молний
5	Снайперская пушка	Мифриловый одноручный меч	Зелье уменьшения	Боевой автоматон	Рубашка регенерации
6	Звуковая пушка	Тяжелые мифриловые доспехи	Зелье воскрешения	Силовая броня	Энергомина
6	Плазмоган	Мифриловый двуручный меч	Зелье некромантизации	Механический дирижабль	Пушка теслы

Технологии Аркана находятся в начале эпохи промышленной революции: передовые технологии электричества, паровых машин, огнестрельного оружия, паровая роботизация. Также развита алхимия, кузнечное дело, механика.

Успешное создание схемы:

- Изученная схема: 1d20 + Технология >= Уровень схемы * 10
- Новая схема изученной технологии: 1d20 + Технология >= (Уровень схемы + 1)*10
- Изучение новой технологии: 1d20 + Технология >= 10 * (Изученные технологии + 2)

Некоторые схемы требуют знаний нескольких технологий:

- *Электро-доспех регенерации – кузнечное дело + электричество.*
- *Танк – оружейное дело + кузнечное дело + механика.*