

Черный список. Вступление (игроки)

Формат профайлов:

1. Скайп (для читателей скрыт)
2. Имя владыки и его биография (как стал владыкой), и имя героя (герой нападает на осколки, владыки правят осколками), и их описания.
3. Название города, которым вы управляете и его описание.
4. Раса и её описание, если она не стандартная или с особенностью (любая раса, кроме подводных и обладающих силой богов).
5. Описание особенностей веры (по желанию)
6. Распределение очков характеристики (Всего их 20, максимум в одну характеристику можно распределить 10)

Вера-

Война-

Технология-

Трудолюбие-

7. Название и описание 4 уровней воинов (учтите воины в десятки раз сильнее обычных людей).
8. Родной тип осколка, и виды провинций (у игрока изначально 10 провинций, и по умолчанию, если вы ничего не указываете все 10 провинций типа родного осколка)
9. Начальный бонус. (В разумных пределах)

Valeric (Белко)

2. Белко - этот лко владыка имеет форму огромной белки, которая стала владыкой, путем ореховой магии, сумев самостоятельно провести ритуал, который помог ей вознестись в астральный план. Белко помогла своему развиться.

Ортениус - один из великих воинов Белко очень умен и владеет ореховой магией.

3. Белый - мировое древо, растущее на осколке служит домом для народа белок. Это дерево не горит. Самые секретные дома расположены в стволе дерева, но их муляжи на самом верху.

4. Белки - существа, живущие в двух видах. Они способны становиться духом, а могут существовать в материальной форме. Рост чуть меньше двух метров и с прочной шерстью.

5. ОРЕХИ! БОЛЬШЕ ОРЕХОВ!

6. Вера- 4

Война- 3

Технология- 8

Трудолюбие-5

7. I Латик - белка, которая носит с собой мешок гигантских орехов. Съев их, другие воины получают бафы и крайне высокий боевой дух. А также орехами можно кидаться во врага, ведь когда они достигают цели, они детонируют, и не-белки получают урон ореховой магией. Эта магия игнорирует защиту от обычной, но достаточно трудна в прямом применении и обычно применяется через орехи или другие предметы.

II Лериш - белка четыре метра ростом, которая орудует железным мечом, который просто несуразных размеров. Хорошая защита от всего, кроме магии.

III Сан - Лешир - две белки сливаются в духовной форме в одну и получается это. Оно высасывает обычную магию, но ореховую всосать не может. Эту магию оно способно превратить в оружие для себя. Это существо растет с помощью магии. Уничтожить данное существо может мифрил, а также оно теряет защиту от магии при воплощении (оно нужно, чтобы атаковать врага). Пламя дракона и тому подобные атаки способны уничтожить Сан - Лешира.

IV Кен - Латик - ореховый голем. В него вмонтирована баллиста, сам он имеет гуманоидную форму и состоит из орехов. Он также имеет стальные мечи, которыми он режет противника. Голем очень быстр и имеет крайне хорошую защиту от всех типов атак.

8. Тип - леса. Провинции: (2 лес и 8 болото)

Подлый Маф (Ро-бизон)

2. Имя владыки и его биография (как стал владыкой), - Ро-бизон, с головой бизона и туловищем человека (похож на минотавра, но голова больше. а тело более мускулистей). Почему его зовут Ро? Потому что это единственное слово которое он может произнести (у него же голова бизона). Является Владыкой еще со времен Катаклизма, его даже подозревают в самом создании Катаклизма хотя он в ответ просто говорит "Ро".

и имя героя (герой нападает на осколки, владыки правят осколками), и их описания. - Герой Пятница верховный Жрец а по совместительству полководец армии осколка великого Ро-бизона. Почитает пятницу, поэтому шесть дней в неделю на осколке пятница и один день отходной. По старой доброй традиции каждую пятницу он в... Ну не будем вдаваться в подробности.

3. Название города, которым вы управляете и его описание. Рассол - священный город, а также столица осколка, назван в честь божественного исцеляющего отвара, который спасает жителей почти от всех болячек, но в основном от головной боли и пересыхания в ротовой полости.

4. Раса и её описание, если она не стандартная или с особенностью (любая раса, кроме подводных и обладающих силой богов). Люди-амфибии - отлично чувствуют себя как на суше так и на воде. Всегда веселы, особенно когда радостно и задорно разрывают зарвавшихся врагов на мелкие кусочки.

5. Описание особенностей веры (по желанию) - Ро!!! перед каждым бокальчиком бодрящего бальзама нужно говорить "Ро!!!". Все люди-амфибии любят бодрящий бальзам и поэтому "Ро!!!". А всем остальным - смерть и расчлененка.

6. Распределение очков характеристики (Всего их 20, максимум в одну характеристику можно распределить 10)

Вера-7

Война-5

Технология-3

Трудолюбие-5

7. Название и описание 4 уровней воинов (учтите воины в десятки раз сильнее обычных людей).

I - Арбалетчик - носит тяжелый арбалет который стреляет бронебойными болтами. очень медлителен, кожаная броня и шлем.

II - Священник - Истинный поклонник Ро. Постоянно носит с собой ящик с бодрящим бальзамом, и дает выпить своим соратникам исцеляя им раны либо увеличивая атаку и урон (на выбор). Также может кинуть пустой бутылкой во врага, или приложиться с ней же в рукопашную нанося кровоточащую рану. Одет в балахон.

III - Яростный берсерк - Этих парней никто и никогда не видел трезвыми. А перед боем они выпивают добрую дюжину бутылок "Огненной водицы". Не чувствительны к боли, к страху, и к заклинаниям влияющим на разум (откуда он у них может взяться?), Чем больше повреждений получают, тем больше урона наносят. Броню не носят принципиально, ведь только трусы и слабаки надевают на себя эту жалкую и ничтожную защиту.

IV - Инквизитор - Огромным молотом карает всех кто не верит и не почитает Ро. А так же испытывает жуткую ненависть ко всем неанфибиям, нанося по ним двойной урон. Мощная броня, острый ум, фанатизм, и абсолютная устойчивость к магии (спасибо Ро).

8. Родной тип осколка, и виды провинций (у игрока изначально 10 провинций, и по умолчанию, если вы ничего не указываете все 10 провинций типа родного осколка) - Вода. 5 вода. 3 холмы. 2 леса.

Garklav (Хирд)

2. Легенда о Хирде.

Эту легенда с незначительными различиями известна всему народу за пределами города Ганслингер. Согласно преданию, Астрал-Шейкер был божественным духом из другого мира, который сражался со своим злобным братом, Шэдоу. Их битва вызвала хаос и разрушения, и, увидев это, Астрал-Шейкер попытался спасти от уничтожения как можно больше невинных существ. Он подхватил тритонов, крестьян с равнин, людоящеров болот, гномов с гор. кентавров с равнин и эльфов из лесов. и перенёс их на этот осколок-на Каер Трайн. К сожалению, такой переход отнял у него слишком много силы, и Астрал-Шейкер распался на три составляющие - Плоть, Разум и Душу, и эти части упали вниз вместе со всеми, кого он нёс. Те, что вместе с Душой попали в Буроболот, зародили магическую силу осколка. Упавшие в море вместе с Разумом основали Портленд, а оказавшиеся на побережье с Плотью создали Мачете. Кости Астрал-Шейкера упали в самом сердце Светлолесья, и оставшиеся в живых

были превращены в расу "Торы", чтобы вечно стеречь последнее пристанище своего владыки...

Эта легенда совсем недалеко от истины. Тот, кого впоследствии назвали Хирдом, был обычным Тором, который сумел убедить жителей Ганслингера, что Астрал-Шейкер действительно существует. И то, что описано в легенде, не так далеко от истины. Хирд добился расположения других Торов и вместе с ними начал развивать новую цивилизацию на Каер Трайне, планируя сперва объединить осколок, а затем-помочь Астрал-Шейкеру победить Шэдоу.

Имя Владыки - Астрал-Шейкер.

Описание Астрал-Шейкера: Дух, который утратил свою силу. Его божественная форма могла быть любой, но по силам он оставался духом-владыкой.

Бонус: Рождённый в Астрале:

-Если будет найдена Плоть: Защита всех Торов увеличивается от всех типов физических атак. Стоимость Торов в золоте - уменьшится.

-Если будет найден Разум: Защита всех Торов увеличивается от всех магических атак. Соппротивления контролю над разумом.

-Если будет найдена Душа: Стоимость всех действий, требующих астральную энергию уменьшается на треть.

Весь комплект (Душа, Плоть, Разум): очки характеристик расы + 2.

Имя героя-Хирд. Герой командир-генерал.

Описание Хирда: герой из расы Торов. Обладает всеми качествами, которые должны быть присущи любому герою. Из недостатков можно выделить, что он лишён чувства юмора. Предпочитая лично участвовать в боях, он ни раз предопределял исход сражения, создавая численное превосходство благодаря своему тактическому умению, и поддерживая сражающихся всевозможными благословляющими чарами.

Бонус: +4 воина первого уровня, +3 воина второго уровня, +2 воина третьего уровня, +1 воин четвёртого уровня.

3. Каер Трайн - небольшой осколок с десятью разными провинциями, расположенный вдали от обжитого астрала. Другим владыкам известно о нём не так уж и много, поскольку сам осколок-мир редко когда вмешивался в перипетии сюжетов "великих сил".

Если вы никогда не были на Каер Трайне, первое, что бросится вам в глаза, как гостю на Каер Трайне, "перевернутые" горы. Их не много, но они стоят на узком основании и расширяются кверху. На "вершине" (то есть на самой широкой части горы) расположены целые города-поселения, которые носят то же название, что и мир - Каер Трайны. Столицей у них является Ганслингер. Город - рай для торговцев. Здесь просто уйма рынков, магазинов и лавок, где каждый может купить и продать всё, что душе угодно.

Номинально в Ганслингере правит Великий Понтифик и члены совета, но в действительности его члены являются марионетками в руках Владыки - высокоинтеллектуальной сущности, который познал секрет бессмертия и был когда-то одним из них.

Другие примечательные места осколка:

- Мачете, вольный (мятежный) город, расположенный в полузатопленной демонической провинции на юге. Город разделён на две части - одну из них, подводную, населяют тритоны, надводная в основном заселена людьми (впрочем, эти тритоны обладают уникальной способностью отращивать ноги на суше, так что их можно встретить и в верхней половине города).

- Портленд - портовый город, расположенный на побережье в самой восточной части осколка. Город стоит в единственной местности, которая снабжает весь мир красной дубравой.

- Буроболот, заболоченная топкой тиной провинция, местами покрытая лесами, на западе от столичного города, Ганслингера. Буроболот является домом для путников, бродящих в поисках арканита или мандрагоры в этих провинциях.

- Светлолесье, лес на севере. Таинственный, этот лес занимает значительное место в фольклоре народов мира - по легенде, именно здесь лежат останки Владыки, некогда захватившем власть над осколком.

"Название города, которым вы управляете и его описание":

Ганслингер. Остальные города-мятежные.

4. Раса: Торы.

Торы - наименее распространённая раса во вселенной. По меркам людей, Торы являются великанами. Они выше любого из ныне живущих. Их рост редко принижает двух метров, но и не превышает трёх метров. В отличие от многих известных великанов, обитающих в других осколках, руки и ноги этих "варваров великанов" усеяны железными иглами, а их температура тела способна достигать значений, близких к жару магмы, не причиняя им самим никакого вреда.

Рослые Торы могут показаться буйными и кровожадными дикарями, ведь так трудно представить, что в действительности эта раса миролюбивых изобретателей-еретиков.

В своей сути, Торы не завоеватели. Войнам они предпочитают стабильность, крепкое будущее. Торы не зарятся на чужие земли, но свои территории никому не уступят – именно поэтому они до сих пор сохранили свой дом под постоянным натиском быстро плодящихся людей, и именно поэтому, с другой стороны, другие расы до сих пор считаются хозяевами областей, провинций и городов осколка Каер Трайн.

Стойкость воли, механика, религия и постоянство – вот главные черты Торов. Тот, кто решит иметь дело с этим племенем походя, мимоходом, может подумать, что Торы грубы и нелюдимы. В действительности же они считают, что крепкое доверие требует времени и не даётся просто так.

Подстыть Торам и изготавливаемые ими механизмы – оригинальные, тяжёлые, прочные. Кузнечное ремесло, освещённое в религиозных обрядах, стало важнейшим аспектом жизни этой расы. Населяя труднодоступные места, Торы стараются обеспечить себя запасами металла, мрамора и других ресурсов все прочие провинции, выступают судьями в конфликтах и спорах, а также уберечь от чужаков части Астрал-Шейкера. Однако, по жестокой иронии судьбы, именно Торы стали причиной самого ожесточённого за многие годы конфликта среди других рас – хотя в действительности их вины здесь не было. По какой-то причине железо, добываемое рудокопами гномов, стало хрупким и негодным к использованию, и прочие расы, лишившись возможности нормально функционировать, вскоре обратились друг против друга. Между жителями Ганслингера едва не вспыхнула кровопролитная война!

Спасти положение помог молодой герой-генерал по имени Хирд. Обладая обширными знаниями в области религиозной магии металла, он явился к великому понтифику Ганслингера и предложил помощь. Благодаря усилиям Хирда и Торов, запасы чистого хорошего железа были восстановлены, и дразги между кланами поутихли. Однако Хирд, владеющий не только сильными лидерскими качествами, понимал: проблема с металлом – лишь надводная часть айсберга, и кое-что пострашнее угрожает Ганслингеру и Каер Трайну в целом.

Особенности: Защита от огня, уязвимость к холоду. Особое кузнечное ремесло, требующее наличия как металлов, так и не металлов, но дающее очень большой эффект его обладателю.

5. Вера для Тора-не просто слова. Религиозные обряды, как правило, имеют одну цель: усилить артефакты, созданные кузнецами. Единая Вера в единого Астрал-Шейкера, то небольшое, что ещё может объединить все расы, населяющие Каер Трайн. Особенностью веры является её возможность магического воплощения в мир живых. Вот только стоимость такого ритуала религиозного благословения совсем не маленькая и только изделия Торов принято благословлять подобным образом.

6. Распределение очков характеристики (Всего их 20, максимум в одну характеристику можно распределить 10)

Вера-4

Война-8

Технология-6

Трудолюбие-2

7. Название и описание четырёх уровней воинов:

I). Тор Мушкетник.

«Переговоры ничего не решили. Поднимайте весь наш взвод. Жаль, придётся потратить на них наши пули, но сегодня они умрут». Херувим астрала.

Дополнительная стоимость в ресурсах: 4 железа. 3 дерева.

Описание: Тор Мушкетник – это воин, закованный в кожу-доспех и благословлённый на битву за правое дело. Он вооружён огромным мушкетом, поднять который иному представителю расы не представляется возможным. Имея сравнительно высокую дальность стрельбы и мощный урон, Торы Мушкетники необычайно дороги и быстро теряют выносливость на поле битвы.

Умения, доступные с повышением уровней: Подкалиберные (урон по нематериальным существам и прочим тварям увеличивается). Расстрел (каждый второй выстрел по одной цели наносит увеличенный урон).

Сильные стороны: Очень далеко стреляют. Высокий урон. Благословлённая кожа-броня. Оружие пробивает доспехи.

Слабые стороны: Выстрелы отнимают много выносливости. Дорогой.

II). Тор Жрец

«Крепкий точно камень. И в два раза упрямей». Комплимент гномов.

Дополнительная стоимость: 6 Корней мандрагоры, 2 Арканита, 2 Мифрила, 1 Диозид.

Описание: Торы, несущие поддержку страждущим и силу союзникам. Эти воины обладают важным умением, которое помогает им становится сильнее до конца битвы каждый раз, как погибает воин врага. Благодаря этому, их сила возрастает только к концу боя. Их ценность

сравнима разве что с их ценой.

Умения, доступные с повышением уровней: Выучить заклинание регенерация. Увеличить дальность стрельбы всем союзникам и себе. Снять негативные заклинания с союзника. Выучить заклинание, которое восстанавливает выносливость целям на поле битвы.

Сильные стороны: Становятся сильнее со временем. Владеют заклинаниями.

Слабые стороны: Непомерно дорогие, из-за чего использовать их без ресурсов не представляется возможным.

III). Борей

«Мёртвые тела - праздник для некроманта. Некромант - праздник для инквизитора. Для Борей и те, и другие всего лишь закуска». Наставление мастера своему подмастерью.

Дополнительная стоимость: 8 Арканит. 8 Мифрил. 2 Красное дерево. 2 Железо. 1 Чёрный лотос.

Описание: По преданиям, Борей - это Жрец Тор, пожелавший стать величайшим защитником своего мира от посягательств чужаков. Хотя выглядит Борей на поле битвы как обычный Жрец Торов, на деле он куда опаснее своих собратьев. Его кожа броня куда прочнее, а магическое оружие - ещё более смертоносное. Но самое главное, его возможность становится сильнее не только от смерти врагов, но и от смерти своих союзников, и даже от вражеских заклинаний. Словно кубка он впитывает астральную и иную манну в себя, усиливаясь и усиливаясь, пока не сбросит свою личину жреца и не пойдёт месить «тесто». Правда сражаться он может только в ближнем бою, но зато - заклинания практически не эффективны против него.

Умения, доступные с повышением уровня: Иммуниет к яду. Регенерация брони. Регенерация. Иммуниет к магии. Круговой удар. Восстановление выносливости после удара.

Сильные стороны: Маскируется под жреца. Становится сильнее от заклинаний, а также убитых своих или вражеских воинов.

Слабые стороны: Заоблачная цена в самых разных ресурсах.

IV). Херувим астрала.

«В разгар битвы увидел я отблеск солнца на алой коже его благословлённой брони. Словно само сияние славы облачилось в доспехи. Тогда я отбросил свой меч и зарыдал, осознав всю нелепость войны». Вождь клана орков.

Дополнительная стоимость: Все ресурсы по 3.

Описание: Воин не является Тором. Он выглядит как гротескный монстр, для которого нельзя подобрать конкретного описания. Происхождения воина берёт своё начало в элитных цехах, построенных вместе с церковью Астрал-Шейкера. Поэтому считается, что Херувим астрала – это его посланник. Его миссия – одержать победу там, где победа казалась невозможной. Херувим астрала наносит очень большой физический и магический урон герою, который ведёт армию, и этот урон значительно увеличивается за каждого убитого воина с начала сражения. Неважно, убит был мой друг или враг. В отличие от Борея, Херувим астрала не заряжается от заклинаний, но зато намного сильнее заряжается от убитых воинов.

Умения, доступные с повышением уровня: Возможность атаковать не только героя, но и простого воина врага. Вернуть к жизни союзника, сохранив бонус от его смерти. Перенаправить заклинание врага, выбрав для него новые цели. Наделить моего героя неуязвимостью, пока жив херувим астрала.

Сильные стороны: Может атаковать через всё поле битвы. Может воскрешать моих воинов. Может защищать героя.

Слабые стороны: Дорогой и ценный. Не имеет такой высокой защиты, как воины других игроков.

8. Родной тип провинций и распределение провинций (10 провинций):

1 провинция: (Столица) Горы и холмы. 3 провинции: Леса. 1 провинции: Равнина с Мрамором (очень хорошо защищенна). 1 провинции: Адские земли. 1 провинция: Мёртвая земля. 3 провинции: Горы и холмы. Расы, населяющие мир: Эльфы, люди, гномы, тритоны (людоящеры), кентавры, Торы (моя раса).

Иезуид (Аркнос)

2. Имя владыки и его биография: Аркнос. Гений из расы гномов, он занимался и магией, и техникой, и во всём добился колоссальных результатов. В ходе одного его эксперимента с магической машиной его производства выделилось слишком много энергии, в следствии чего машина была перемещена в астрал вместе с близлежащими предметами и самим Аркносом. Но гном не растерялся: с помощью этих же предметов он сумел немного изменить машину и с её помощью взял себе под контроль целый осколок, а его жителей заставил верить в себя, как в божество.

Имя героя: Арон, тоже из семейства гномов, но является местным ярлом, правителем осколка

из семейства Акатана — гнома, размером с тролля, чей размер передавался по наследству и передаётся дальше. Его дед был учеником Аркноса и многое рассказал Арону о жизни божества в смертном теле. В следствии этого факта Арон сделал себя главой церкви и стал фанатически распространять веру в Аркноса.

3. Ардолин — город под землёй, весь пропитан искусством и технологией гномов, в следствии чего его залы огромны, укрепления надёжны, а обвалов не случилось со времён основания и даже землетрясения ему не повредили.

4. Гномы из вселенной Героев меча и магии.

5. Вера в Аркноса и в взаимосвязь технологий и магии. Только разностороннее развитие и обогащение культурно-технологической копилки общества может вознести тебя.

6. Распределение очков характеристики:

Вера- 4

Война- 3

Технология- 8

Трудолюбие- 5

7. I Уровень - Пехотинцы. Обычные гномы с большими щитами и булавами, одеты в тяжёлые доспехи.

II Уровень - Наездники. Гномы верхом на медведях, имеют большие дубинки и оснащены тяжёлой бронёй для себя и медведей.

III Уровень - Жрецы. Местные маги, жители монастырей, где они всю жизнь изучают магию и технологии и отлично развились в этом направлении.

IV Уровень - Таны. Вассалы ярла, местные дворяне, имеют родство с семейством ярлов, в следствии чего тоже имеют большие размеры, но, обычно, меньшие, чем ярлы. Служат верой и правдой своему ярлу.

8. Родной тип осколка: горы и холмы

Виды провинций: 6 провинций «горы и холмы», 2 провинции «равнины», 1 провинция «леса», 1 провинция «болото»

Губиск (Биг Босс Шкворл)

2. Большой Босс Шкворл был обычным БигБоссом Орков, скотив Вааагх! он отпрафится сражаться с юдишками но фо фремя прыфка Попасть на осколок и Задофиф прошлого Владиду зианял его место. Так как с нофыми силами он не может покидат ьсфои фладения его войсками командует Босс ДыщьКрак.

3. Большой Замок БигБосса Шкворла

4. Орки(Из вархаммера)

5. Мы орки и мы живем штобы сражаться, там где хорофший бой там и мы!

6.

Вера-4

Война-8

Технология-8

Трудолюбие-0

7. I Уровень - Бойзы - Вооружены Чоппами (всякими рубилами) и Пулялами (пистолетами стреляющими болтами).

II Уровень - Штурмаки - Вооружены чоппами, пулялами и стикк-бомбами (гранатами наподобие Stielhandgranate).

III Уровень - Нобы. Вооружены Чоппами, Биг-Шутами (типо пулемета примитивного) и некотрые Огромными клешнями (вместо 1 руки).

IV Уровень - Баивой вахон. - Собственно Большой Вагон, для которого не нужны рельсы, едет сам на калесах, вместо двигателя вера водителя что эта железная хрень может ездить. Покрашен в красный, хорошо бронирован, утыкан пушками, Биг-Шутами, Пулялами и амбразурами. Ездят впрочем в нем лишь Нобы и Босс.

8. Родной тип осколка: Горы и холмы

состав: 7 гор и холмов, 2 мертвые земли, 1 леса.

Rav2705 (Аберратор)

2) Аберратор.

Катаклизм. То чудовищная трагедия, которая навсегда разделила историю на До и После. Но время неумолимо движется вперед и нужно мириться с переменами, какими тяжелыми они бы не были. Сущность по имени Сицран, один из немногих выживших, блуждает по астралу в поисках нового дома. Один осколок, другой... Необычным оказался лишь один серый болотистый осколок, который будто бы что-то прошептало на ухо сущности, что в этом месте придется задержаться. Спустившись на хлюпающую почву, Сицран применил свою силу и волю: болотная жижа разверзлась пред ним, явив свету Находку. Огромных размеров, переливающийся кроваво-красным, Кристалл Арканита, сокровище со старых времен, реликвия которую было так приятно видеть после всех тех осколков старых миров. Сицран трепетно вглядывался в каждый перелив Камня. Казалось что Кристалл отражает могущество сущности. "Абберат, я назову тебя", - сказал Сицран.

"Почему так много этого отребья в моих болотах? И откуда они все лезут? И говорят про каких-то Владык. Что ж, наверное я и сам теперь Владыка, разве нет? Мой великодушный спаситель благородно передал мне свой дар. Мне, а не кому то еще. Выбора у него конечно не было, но все же. Тогда это было шикарно - такая энергия, такая мощь! А эта мелюзга что? Такое поглащать не охото. Сколько сезонов прошло, не счесть. Скучное болото. Скучное... Хммм... Скучное? Вот и пришло время применить накопленные силы!"

Аберратор - Владыка осколка Аварития, создатель аваритов. Физическая оболочка, по легендам, является огромнейшим кристаллом Арканита. На деле, этот кристалл давно никто не видел. Поговаривают что Владыка либо бережет себя в укромном месте, либо изменил свою физическую оболочку. Если бы кто-то видевший мир До Катаклизма дожил бы до текущего времени, то он узнал бы тут тень, которую представляет собой духовная часть Владыки.

Ревербератор - Лучшее творение Аберратора, его апостол и верный пес. Ревербератор представляет собой свободно парящий кристалл в форме четырех метрового вытянутого октаэдра темно-зеленого цвета. Был создан специально для того чтобы создавать проблемы для тех кто покушается на владения Аберратора. В том осколок, в котором находится Ревербератор, все приказы других Владык, кроме Аберрата приглушаются. Так же Ревербератор вносит помехи в общение других народов кроме аваритов.

3) Аварития Прайм. Город-Храм на болоте. Некоторые части утянуты в пучины, однако факт того что он построен преимущественно из кристаллов позволяет назвать его красивым. Ну или чарующим, по крайней мере. Ну или, если у вас проблемы с восприятием от болотных испарений, то город можно назвать хотя бы гипнотизирующим. Основная часть построек используется как склады для материалов (который да, представьте себе, обычно представляет собой другие кристаллы)

4) Авариты. Кристаллическая форма жизни. Без половых признаков. Размер особи может варьироваться в зависимости от требований - от нескольких сантиметров в диаметре, до более чем 10 метров. Сознание коллективное. Рождение - новые особи происходят от старых отщеплением. Срок жизни - чрезвычайно большой. Рацион любые минеральные породы, крайне неприхотливы в "пассивном режиме". А "активном режиме" имеют способность левитировать и пользоваться телекинезом. С возрастом способности к левитации и телекинезу могут применяться даже в "пассивном режиме". Характерная черта характера - страсть к накопительству, жадность.

5) "Все снова станет единым, когда-нибудь. А пока мы лишь можем ускорить процесс - собирать мир по частям."

6) Вера-7

Война-3

Технология-1

Трудолюбие-9

7) I Уровень - Аваритийский Расщепитель. Аварит, создающийся для ведения военных действий. Дополнительные минеральные или металлические слои обеспечивают бронирование, в то время как дополнительные вкрапления кристаллов и/или металлов позволяют наносить по врагу удары пучками чистой энергии. Эффективность возрастает в группе - Расщепители могут распределять энергию между собой для проведения усиленных выстрелов либо для увеличения частоты стрельбы. В пассивном режиме (не во время войны) - увеличивают эффективность по добыче и сбору кристаллов.

II Уровень - Аваритийский Негатор. Аварит, создающийся для защиты передовых линий. Дополнительные минеральные или металлические слои обеспечивают бронирование, в то время как установка реверберационных вкраплений позволяет генерировать поле угасания, в котором быстро затухают все магические эффекты не имеющие аваритийскую природу. Эффективность возрастает в группе - Негаторы могут объединять энергию для создания полей отрицания, для защиты от не-аваритийской магии. В пассивном режиме (не во время войны) - увеличивают параметр веры.

III Уровень - Аваритийский Метаморф. Специальная ветвь аваритов, создающаяся для диверсионных действий. Вкрапления мягкого минерала и установки искажения позволяют

копировать способности у любых других существ. Эффективность повышается в группе - Метаморфы могут забирать у других существ их способности. В пассивном режиме (не во время войны) - увеличивают эффективность по добыче и сбору золота.

IV Уровень - Аваритийский Тессеракт. Аварит, создающийся для атакующих действий. Большое количество дополнительных минеральных или металлических слев обеспечивают бронирование, в то время как вооружение составляют пустотная пушка и вкрапления для генерирования пучков энергии. Пустотная пушка создает разрыв в пространстве - портал в какой-то случайный осколок. Все попавшие в радиус действия - телепортируются. Эффективность увеличивается в группе - Тессеракты могут создавать провалы большего радиуса, к которому быстро затухают все магические эффекты не имеющие аваритийскую природу. Эффективность возрастает в группе - Негаторы могут объединять энергию для создания полей отрицания, для защиты от не-аваритийской магии. В пассивном режиме (не во время войны) - уменьшают затраты на астральную энергию при взаимодействии Владыки с другими осколками.

8) Родная местность - болото. Провинции: 7 болот, 2 горы, 1 адские земли.

Sandrox/Хексиго (Хезиорис)

2)Владыка:

Хезиорис - в отличие от других владык попал на эту роль откровенно случайно. Не обладая никакими качествами, которыми должен обладать владыка, или хотя бы претендента эту роль. Он не обладает ни магической силой, ни выдающимся умом, ни тонкой хитростью, но тем не менее Хезиорис стал Владыкой. Хотя при жизни он был ничем больше чем обычным охотником не прочь умыкнуть буханку хлеба, когда охота не особо удалась, однажды преследуя очередную раненую добычу он наткнулся на руины. Древний храм был скрыт в лесу и давно уже просел и бал как минимум на половину в земле. Любопытство одолело здравый ум и Хезиорис спустился внутрь храма... Когда он очнулся он не помнил что произошло, но осознавал себя не кем иным как владыкой, не от того что он хорошенько приложился головой, а от того что он действительно им стал по каким-то причинам. Весь арсенал возможностей владыки был в его распоряжении... опасная вещь когда не подготовленная душа получает такую мощь.

Ринко - родная и единственная дочь Хезиориса. Будучи рожденная еще до превращения последнего не обладала ничем особенным и как отец никогда даже не мечтала о славе, величии, или роскоши. Родная мать покинула ее у порога детского приюта, где у нее еще в раннем возрасте обнаружили хороший магический дар, но действительно известной предвестницей ей стать было не суждено. Она бы так и провела жизнь в тени славы своих соратников не способная ни на что действительно великое, если бы ее не отыскал ее отец, в котором она вмазала затрецину при знакомстве за то что покинул ее. Отец, не разозлился, а

признал свою вину и в качестве компенсации наделил Ринко выдающимся магическим даром и пообещал ей славу и почести.

3) Осколок Рогдар. Город Нис.

Город Нис вырезан в скалах хребта Рогдара, в самом центре осколка. Многочисленные мелкие водопады, которые берут свое начало с ледяных шапок вершин, предоставляет фавоксам источник чистой воды и движущую силу для несложных водяных мельниц. В свою очередь термальные источники подземных вод, предоставляют тепло для фавоксов не важно насколько глубоко заходят подгорные залы внутрь хребта.

Продовольствие. Зерновые и корм для скота поставляются в основном с двух равнинных провинций, в то время как интерес охотников привязан к лесным чащам, не столь далеко от города. Маги же с давних пор поддерживают и поощряют заселение болот, так как именно те являются самым большим поставщиком действительно качественных магических кристаллов.

4) Раса - Фавоксы. Крылатые полулюди-полуптицы. Тело мало отличается от человеческого, как, впрочем и голова, но вот ноги ниже колен, и руки ниже локтя, похожи на птичьи. Большие серые крылья за спиной сразу позволит узнать среди всех рас именно фавокс. Предплечья худые и с перьями на тыльной стороне, ладонь с пятью пальцами, пальцы тонкие, немного длиннее чем человеческие, птицеобразные с острыми круглыми когтями. Ноги подобно птичьим, тонкие, но, далеко не хрупкие, заканчиваются тремя когтистыми пальцами, к которому фавокс не способен ничего схватить, но зато на которых стоит без труда. Не смотря на их тонкость и внешнюю хрупкость лап, те вполне способны выдержать вес тела, даже при не слишком удачном приземлении, бегать на них не слишком удобно, но вполне возможно, если научиться. Ходьба же, вполне элегантна по мнению большинства рас. В среднем кончики перьев птичьего хвоста достают колен, но несколько особо длинных часто достают к самой земле. Перья обычно пепельно-серого цвета.

Как под расу можно рассматривать химер - искусственных созданий, сплетаемых из плоти трупов и все еще живых существ, для создания искусственных созданных существ с определенными целями. Это могут быть как военные существа, рабочие трудящиеся в шахтах и поле, так и для мелких задач.

5) «Мы верим только в крылья и своих соратников»

Фавоксы если и допускают существование божественных сущностей, то желают им не особо быстро и точно мучительной смерти за то что они не уберегли некогда целостные миры от Катаклизма. В то же время крылатый народец верит только в себя, в собственные силы, в собственные возможности и собственную цель - выживание. Для этой идеи фикс фавоксы уже давно пошли на крайности отбросив мораль, этику и гуманность, которая ограничивала арсенал возможностей и способов выжить.

Фавоксы верят что смерть одного, способна спасти десяток и потому почти все государство работает, чтобы обеспечить этого одного всем необходимым. Право на жизнь, а именно

владение землей, право создать семью и иметь детей выдается только тем, кто прошел воинскую подготовку и отслужил хотя бы три года в ополчении. Это относится как к мужчинам так и женщинам. В то же время, те кто посвящают свою жизнь ратному делу, выделяются значительные блага...

6) Вера- 4

Война-10

Технология-3

Трудолюбие-3

7) Войска:

I Уровень - Неак та. Быстрая и изворотливая птица, размером не больше чем обычная ворона. Имеет острые когти, сильный клюв и перья пепельно-серого цвета. Из-за своей слабости обычно сбиваются в стаи. Они опасны для легко вооруженных воинов, но в то же время, почти бесполезны против панцирной пехоты.

Неак та, выведены магическим образом, как и остальные химеры фавоксов и используются преимущественно в целях разведки, связи, или войны.

Способны хорошо запоминать и знающие несколько несложных десятков фраз, которые могут значить «враг», «много», «мало», «север»... и тому подобное - неак та прекрасные незаметные разведчики предоставляющие ценные сведения фавоксам о передвижении противника, или добычи. Способны переносить небольшие грузы, или обычные письма, эти птички показали себя прекрасными почтальонами и курьерами способными доставить как оплату, так и несколько не тяжелых зельев.

В военных целях неак та прекрасны для отвлечения противника от основных их целей хаотичной атакой на их ряды и столь же хаотичным и сбивающим с толку нападением. Их так же столь же часто используют как живой щит из-за отсутствия страха перед смертью и большей численности, чтобы те принимали стрелы и заклинания на себя. Но основной и самой важной чертой это есть усиление способностей соратников.

Оружие: когти, клюв.

Защита: нет.

Сильные стороны: Небольшой размер и изворотливость позволяет избегать дистанционных атак, а сильные крылья и полет - держаться подальше от контактных войск противника.

Слабые стороны: Слабые и хрупкие, к сожалению, им чаще всего хваает одного удара, чтобы стать бесполезной кучей плоти, крови и перьев...

Способность: Магическая акселерация. Неак та, способны усиливать способности своих соратников, или открывать их новые грани.

II Уровень – Застрельщик. Самые быстрые, зоркие и сообразительные дети могут стать застрельщиками. Их обучение начинается с раннего возраста, как только у тех были обнаружены необходимые качества. Впрочем, начальные тренировки мало связанные с будущей профессией и в основном базируются на развитии и укреплении физических возможностей а так же неотъемлемых для всех фавоксов – духовных сил. В самом малом возрасте преобладает духовная составляющая тренировка, из-за слабости и хрупкости детских тел. Ее основные цели избавить детей не от самого естественного страха, а от сковывающих его последствий, от нерешительности и промедления. Их учат медитировать и искать силы и сокровища внутри себя, вместо того чтобы обращать внимание на материальные блага. В старшем же возрасте эти соотношения выравниваются, добавляются марш броски, полете с утяжеленной стандартной экипировкой с гирями, бег со связанными крыльями и полет с препятствиями в качестве перекрытых на время обучения улиц полиса. В то же время духовные тренировки усложняются, хоть от застрельщиков не требуется отказаться от сна, заменив его медитацией, тем не менее, медитация должна не хуже сна приносить покой и отдых.

Тренировки из стрельбы с луков всегда идут на оценку для всей группы учащихся, а не индивидуально. Лучшие группы всегда получают почет и признание среди сверстников, имеют больше свободных дней в месяце, в которые свободно могут посетить полис, худшие же полностью лишаются отгулов и занимаются день и ночь. Это принуждает учеников самим заставлять работать и тренироваться усердней отстающих, так как от успеха в контрольных тренировок зависит их награда.

Не менее важной, а может и основной составляющей тренировки это обучения застрельщиков этой тонкого искусства диверсий и партизанской войны. Практики у этого рода фавоксов хваает как и на обычных тренировках каждого сезона, где им отдают задание выследить и убить одну из тварей Рогдара. На общих военных маневрах застрельщики занимаются организацией засад, ночными нападениями и обрывом линий снабжения. Задача всегда усложняется наличием звончков, которые звон, который хорошо слышно, если фавокс сделает не осторожное движение.

Сильные стороны: Быстры, выносливы и скрытны.

Слабые стороны: физическая хрупкость присущая фавоксам присутствует.

Оружие: составной лук, охотничий, три метательных ножа, короткий меч.

Защита: Чешуя из перьев рогдарского железнкрыла.

*Железно крыл, хоть и обладает крыльями, но не способен на полет из-за тяжести крыльев, которые он использует как щит, во время боя. Не смотря на тонкость его перьев, они прочнее железа легче его, но как для перьев достаточно тяжелы.

Способность: Заговоренная стрела. Стрелы летят дальше и быстрее, кроме того, что несут в себе магические заклинания, которое может применять застрельщик.

*Стрелы летят тем дальше, тем быстрее и бьют тем сильнее, чем больше было неак та возле застрельщика.

*Если стрелы попадают в неак та, заклинание бьет по площади, тем больше и тем сильнее, чем больше неак та было попадания.

III Уровень - Предвестник бури. Маги фавоксов, специализируются не на прямой конфронтации с врагом, а подготовкой позиций соратников и поля боя перед сражением. Им нет необходимости учатковать в бою, да и до боя редко когда доходит если все сделано грамотно и с умом. Почти не имея мгновенных заклинаний, предвестники дистанционно устанавливают на поле боя магические сигилы, которые, грубо говоря, есть ни что иное как отсроченные заклинания. К сожалению, во время боя сигилы установить невозможно из-за длительности ритуала и необходимости в ровных магических потоках, предвестники могут помочь своим соратникам только глифами.

В предвестников отбирают тех фавоксов, которые подают большие надежды на магическую силу в будущем. Кандидатам дают отпить микстуру грязекрыла, которая изменяет расцветку радужки глаз на белую. Чем чище белый цвет радужки тем сильнее дар у ребенка. Никаких стандартов в Рогдаре нету, набирают всегда лучших с тех, кто имеется и столько, сколько нужно не только для того, чтобы поддержать искусство предвестников, но и развивать его.

Кроме духовных учений и физических тренировок очень важную часть в подготовке предвестников занимает магические упражнения и, как бы не странно это выглядело - каллиграфия. Сигилы и глифы тесно сплетенные с искусством знаков и от того как будущий предвестник «чертит» его на магическом, зависит его эффективность. Магические и духовные тренировки с самого малого возраста составляют основную часть обучению, физические нагрузки от начала до конца ровно такие, чтобы поддержать тело в хорошей форме и чтобы магов фавоксов нельзя было назвать «задохликами».

Как и застрельщики предвестники проходят достаточно суровую школу теневой войны. В отличие от застрельщиков они не обязаны участвовать в засадах непосредственно, но вот подготовить местность для засады - обязаны. Необходимо скрыть присутствие войск от не только взгляда врага, но и от чувств магов, необходимо начертить сигилы так, чтобы их нельзя было бы заметить до тех пор, пока они не сработают и не станет слишком поздно. У предвестников едва ли не самая важна роль в бою и они учатся выполнять ее настолько мастерски, чтобы никто не мог упрекнуть их.

Сильны стороны: разнообразие и большой арсенал сигил и глифов.

Слабые стороны: сигилы могут устанавливаться только до боя, глифы же недолговечны и их редко хватает больше чем на несколько ударов.

Оружие: облегченная, глефа с крюком на обратной стороне. Два метательных ножа.

Защита: бригантина из перьев рогдарского железнкрыла.

Способность: Предвестник способен разместить сигил, становясь на который соратник получает бонусы к характеристикам, а противник получает штрафы.

*Эффективность сигила и площадь его действия увеличивается относительно количества неакта во время его создания.

Способность: Дар глифа. Предвестник способен подарить воину глиф, усилив его, или же дополняя его атаку дополнительным эффектом.

*В присутствии неакта, эффективность и длительность глифа возрастает тем больше, чем больше неакта..

IV Уровень - Олицетворение. Огромная химера ростом под три метра, в виде прекрасной женщины фавоксов до пояса и львиного туловища с птичьими крыльями, ниже пояса. Как и все остальные химеры крылатого народа Олицетворение было выведено искусственным магическим способом. Способ создания такого существа врятли можно назвать гуманным, этичным и, тем более, моральным но для фавоксов это достаточно естественные и вполне приемлемые меры для достижения собственной безопасности и покоя.

Кандидатку на становление Олицетворением отбирают очень тщательно, и не смотря на достаточно большое количество желающих, выберут лучшую среди всех. Основными чертами есть сильный магический дар, хорошая физическая форма и как не странно не очень то и свойственная фавоксам наивность и добросердечность. При том при всем, не смотря на доброту по отношению к сородичам, кандидатка не должна испытывать ничего к другим существам. Ни ненависти, ни сострадания не должно присутствовать. Этого достигнуть довольно сложно и еще сложнее это проверить, но приходится выкручиваться.

Нижнюю часть тела Олицетворения создают искусственно, сплетая необходимые материалы и вливая достаточно магической силы, чтобы эта часть тела не была хрупкой. И не смотря на присущий стандарт в создании всех химер, создание Олицетворения всегда уникально и не похоже на других, не только потому что создается исключительно для определенной кандидатки, но и потому каждую из них создатели вкладывают не меньше труда, чем в воспитание детей и не меньше души, чем бард вкладывает в песню. Для них это не что иное чем тонкое, только им понятное искусство и потому творцы всегда привязаны к своему творению, так же как и Олицетворение чувствует к творцам неопределенную но точно особенную связь.

После ритуала изменения, молодое Олицетворение должно не только свыкнуться с новым телом, но и пройти еще достаточно трудный и тернистый путь к тому, чтобы овладеть телом, его способностями и свыкнуться со своей ролью в обществе.

Сильные стороны: Физически выносливы, большая скорость движения, сильно в ближнем бою, способности.

Слабые стороны: Теряет жизни если рядом нет соратников. Требуется кристаллы манны для поддержания жизни. Дорогое. Появляется только через два хода, после оплаты обучения.

Оружие: в каждой руке держит увесистой двуручный (для обычных фавоксов) клинок, без гарды у эфеса.

Защита: тяжелый кованый нагрудник, со множеством свободных элементов, которые отвлекают и привлекают внимание врагов к Олицетворению.

Способность: Сердце боли. Олицетворение способно поглощать полностью весь урон полученный союзниками рядом с ней накапливать его в себе и при смерти, наносить его обидчикам своих соратников. Олицетворение теряет жизни вместо ее соратников тем самым накапливая заряд, но так же теряет жизни, когда соратников нету рядом. Так же если рядом присутствует достаточно неакта Олицетворение может возродиться используя в качестве жертв этих птиц.

*В присутствии неакта радиус действия Сердца боли увеличен, и нанесение предсмертного урона усилено.

Способность: Порочная регенерация. Любой урон наносимый непосредственно Олицетворению восстанавливает ей жизни.

*В присутствии неакта сила регенерации увеличивается.

Способность: Материнские слезы. Искусственно вплетенные в сознание химер материнские инстинкты заставляют ее сражаться тем сильнее и двигаться тем быстрее, чем больше противники вокруг ее соратников, заставляют ее бросаться под заклинания и стрелы, чтобы защитить своих "детей"...

*В присутствии неакта эффективность способности возрастает.

8) Родной ареал «горы и холмы».

Осколок "Рогдар". 3 гор. 1 водоем. 2 лес. 2 болота. 2 равнины.

<http://tl.rulate.ru/book/19668/477654>