

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS®
2nd Edition Player's Handbook Rules Supplement

The Complete Paladin's Handbook

by **Rick Swan**

CREDITS

Design: Rick Swan

Editing: Allen Varney

Black and White Art: Ken Frank, Mark Nelson, Valerie Valusek

Color Art: Les Dorscheid, Fred Fields,

L. Dean James, Glen Orbik

Electronic Prepress Coordination: Tim Coumbe

Typography: Angelika Lokotz

Production: Paul Hanchette

TSR, Inc.
201 Sheridan Springs Rd.
Lake Geneva,
WI 53147
USA

TSR Ltd.
120 Church End,
Cherry Hinton
Cambridge CB1 3LB
United Kingdom

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D, DUNGEON MASTER and DRAGONLANCE are registered trademarks owned by TSR, Inc. The TSR logo is a trademark owned by TSR, Inc.

This book is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of TSR, Inc.

Distributed to the book and hobby trade in the United Kingdom by TSR Ltd. Distributed to the toy and hobby trade by regional distributors.

© 1994 TSR, Inc. All Rights Reserved. Printed in the U.S.A.

Примечания переводчика:

Во-первых, я хочу поблагодарить Alquin'a и Venhild за неоценимую помощь в процессе перевода и редакции сего опуса. Без их участия этот перевод не был бы таким, каким вы его видите.

Во-вторых, что касается самого перевода.

1. Книга переводилась как есть, т.е. моих личных домыслов в ней нет, так что претензии по нестыковкам в тексте следует относить в адрес TSR.
2. Термины типа *ethos* и *bounded mount*, переводились так что бы не возникало противоречий с другими терминами, если вы сможете подобрать более удачные варианты, то милости прошу.
3. Все заклинания в книге снабжены английскими эквивалентами, дабы не возникало путаницы в их толковании. Перевод профессий на 99% заимствован из Philigon'овского перевода Книги Игрока.

Надо заметить, что в этой книге образ паладина излишне детализирован, что может даже мешать отыгрышу. Так что ко всему, что здесь написано нужно подходить с позиций здравого смысла, а не воспринимать как истину в последней инстанции.

Напоследок, мне хочется сказать несколько слов о проблеме перевода аднэшных материалов вообще. То, что ни TSR, ни Wizard'ы никогда не переводили, и другим не давали, переводить свои материалы на русский язык – общеизвестный и прискорбный факт. Но, как известно, существовали (а возможно и сейчас существуют) попытки перевода ролевой литературы на русский отдельными индивидами или группами. Касательно этого существует еще один прискорбный факт, в случае индивидуального перевода, терпение рано или поздно иссякает, и этот первый перевод оказывается и последним, за редкими исключениями. Казалось бы куда как проще переводить сообща, но и подобные проекты заканчивались неудачей, то ли в результате возникающих по поводу перевода разногласий, то ли еще почему. А недавно возникла еще одна проблема – выход так называемой “третьей редакции” (на мой взгляд, отличающейся от AD&D, как заяц с гранатой от макаки с пулеметом и вообще являющейся каким то настольным MUD'ом для луни), как известно система АБСОЛЮТНО не наследственна, а баланс игроков между второй и третьей редакцией составляет примерно 50 на 50 (да подкинули подарочек Wizard'ы). Так что, на данный момент проблема остается и я рад внести свой небольшой вклад в ее решение. Насчет моих будущих переводов – в данный момент я решил принять участие в переводе монстряника, организованного Venhild. Надеюсь нас не посигнет участь вышеописанных мной групп переводчиков.

Буду рад получить *любые* ваши отзывы и комментарии на e-mail gegeL@hotbox.ru или ICQ 142962776

Январь 2002г.

Содержание

Вступление

Глава 1: Создание Персонажа

Требования к Паладину
Прогрессия Уровней
Доспехи и Оружие
Заклинания Жрецов

Глава 2: Способности Паладина

Определение Эманаций Зла
Бонусы к Спасброскам
Иммунитет к Болезням
Лечение Болезней
Лечение Наложением Рук
Защитная Аура
Святой Меч
Изгнание Нежити
Верный Спутник
Заклинания Жрецов

Глава 3: Эмос

Заповеди
Эдикты
Нормы
Кодекс Чести
Нарушения и Наказания

Глава 4: Пути Паладина

Выбор Пути
Работа Мастера
Составляющие Пути
Истинный Паладин
Рыцарь
Воин Веры
Посланник
Всадник
Одиночка
Изгнанник
Охотник за Нежитью
Инквизитор
Целитель
Воин
Воин Небес
Сквайр
Фанатик
Убийца Драконов
Оставление Пути
Создание Новых Путей
Другие Расы и Паладинство
Дуаленые Паладины

Глава 5: Профессии

Полный Список Профессий
Дополнения и Изменения
Новые Профессии

Глава 6: Снаряжение

Стандартное Снаряжение
Эмблемы, Штандарты
Дополнительное Снаряжение
Новое Магическое Снаряжение

Глава 7: Отыгрыш

Демография
Становление Паладина

Ежедневная Деятельность

Один День из Жизни

Куртуазная Любовь

Экономика

Личность Паладина

Цитадели

Отношения С Элитой

Опыт

Глава 8: Вера

Модели Кампаний

Альтернатива Церкви

Основные Принципы Религиозных Эдиктов

Типы Эдиктов

Глава 9: Паладинские Ордена

Общая Информация

Благородный Орден Сияющего Сердца

Младший Орден Сияющего Сердца

Древний и Почитаемый Орден Розы

Заслуженный Орден Кристального Рассвета

Праведный Орден Железного Дракона

Орден Божьей Руки

Вступление

*To ride abroad redressing human wrongs,
To speak no slander, no, nor listen to it,
To honor his own word as if his god's,
To lead sweet lives in purest chastity,
To love one maiden only [...]
And worship her by years of noble deeds...*

--credo of the Knights of the Round Table
(Alfred, Lord Tennyson, *The Idylls of the King*)

*Жизнь в странствиях вести, преследуя порок,
Не клеветать, совет лжеца не слушать,
Чтить слово рыцаря, как если б рёк сам Бог,
И в чистоте хранить невинных души,
Любить одну лишь деву [...]
И в подвигах ее прославить имя...*

Кредо рыцарей Круглого Стола
(Альфред, Лорд Теннисон, "*Королевские Идиллии*")

(стихотворение перевела kot из Гильдии Переводчиков, за что ей большое спасибо)

Что первое приходит в голову, когда вы думаете о паладинах? Для большинства людей образ паладина неотделим от образа рыцаря, честного и благородного героя средневековья. Одетый в сверкающую броню, с копьем, блестящим в лучах утреннего солнца, рыцарь является воплощением благородства и хороших манер, он выступает защитником слабых и обездоленных, он - олицетворение храбрости, чести, достоинства - по крайней мере, таким мы его помним из истории.

Хотя эта книга охватывает все эти аспекты рыцарства, в то же время она значительно расширяет возможности Паладина по сравнению с рыцарем из средневековья. В то время как существуют просто конные солдаты служащие какому-либо лорду или правителю, в мире есть так же Наездники Единорогов, Убийцы Драконов, Истребители Нежити; мужчины и женщины которые управляют диковинными животными и вооружены магическими мечами; поклоняющиеся Древним Богам, а может быть последователи новых религий или философских учений, некоторые из них служат могущественным церковным орденам или королевским семьям, другие же держат ответ только перед своей собственной совестью.

В этой книге будет сделана попытка разобраться в тех силах и целях, которые движут паладином, будут описаны его уникальные возможности, а также некоторые ограничения - в общем, все то, что и отличает паладина от других классов доступных игроку. Мы попытались глубже проникнуть в личность паладина, понять его цели, чувства, чем он живет, и попытались разгадать загадку его исключительности; рассмотреть его роль в команде приключенцев и в обществе в целом; исследовать требования к паладину со стороны его религии и, что не менее важно его собственные принципы. В книге мы обсудим более дюжины путей, которыми могут пойти персонажи, благодаря этому вы сами сможете разработать кодекс поведения паладина которым играете, и описать новые профессии и снаряжение.

Для вашего удобства эта книга содержит и обобщает все актуальные правила из *Книги Мастера* (далее DMG) и *Книги Игрока* (далее PHB). Помните, что весь материал, представленный в этой книге, не более чем опционален. Каждая идея, взятая из этой книги должна быть согласована с Мастером до того как будет использоваться в игре.

Также весь нижеизложенный материал основан на Второй Редакции AD&D. Игроки, использующие Первую Редакцию AD&D должны *очень внимательно* изучить все за и против, прежде чем использовать данные правила.

Книга *Unearthed Arcana*, являющаяся дополнением к Первой Редакции AD&D, объявляла паладина подклассом рыцаря, в Второй Редакции AD&D это правило более не применяется. Паладин, несмотря на то, что он, также как и рыцарь, принадлежит к группе Воинов, очень хорошо переработан и дополнен в данной книге, так что теперь он является *отдельным* классом.

Много понятий в данной книге, так или иначе связаны с правилом профессий представленных во Второй Редакции AD&D. Настоятельно рекомендуем Вам использовать профессии в вашей игре и еще раз проверить все ли те правила, по которым вы играете, совместимы с данной книгой.

История Паладинства

Несмотря на то, что художественная литература и кинофильмы преподносят жизнь средневекового рыцаря очень романтической и безоблачной, это ошибочное мнение. Слово *Кнехт* впервые было использовано для описания сыновней французских крестьян, которые осели в Англии вследствие Нормандских завоеваний, имевших место в 1066 году. Манеры их были грубы, внешний вид же не являл собой воплощение вкуса и изящества, *Кнехты* в первую очередь привлекали внимание своими дорогостоящими доспехами и своим умением управляться с лошадьми, этим они

действительно владели в совершенстве. Несмотря на все это, *Кнехты* считались людьми второго сорта, естественно выше обычных крестьян, но, несомненно, менее благородными нежели английская аристократия.

С приходом феодального строя понятие *Кнехт* (в конечном счете превратившееся в *Кнайта*) претерпело огромные изменения. Эра феодализма началась тогда, когда богатые Лорды наделили группы крестьян землей в обмен на их труд, и закрепили эти соглашения тем, что в случае опасности они придут на помощь своему Лорду, либо лишатся земельных наделов. Отношения строились на так называемом «слове чести» и полном согласии по поводу их взаимных обязанностей. Со временем, все кто так или иначе принимал участие в такого рода отношениях становились частью благородного общества, но такие предложения получали только действительно достойные этой чести люди.

В то время как владения Лордов росли, они все больше нуждались в умелых воинах, чтобы защищаться от иностранных захватчиков и разбойников. Рыцари оказались лучшими кандидатами на эту роль. Согласно традициям, лорды предлагали различные блага этим рыцарям в обмен на верность: даровали поместья, земельные наделы и даже крестьян которые трудились на этой земле. Зарабатывая таким образом состояния рыцари, в то же время зарабатывали себе и имя, становясь уважаемым и благородным сословием, к мнению которого прислушивалась даже аристократия.

Статус Рыцаря был официально утвержден в 11 веке, когда церковь, ведомая собственными интересами и желанием внести порядок в очень разрозненное и, наверное, даже анархичное общество, официально утвердила статус Рыцаря. Рыцарство было объявлено священным, и именно тогда посвящение в рыцари получило вид ритуала. Вместе с новыми правами также появились и обязанности, изложенные в «Кодексе Рыцарства» или как его еще называют Кодексе Чести. Этот Кодекс в основном многом опирался на религиозные идеалы и на общие понятия о чести и благородстве. Несмотря на то, что они остались стоять достаточно низко в иерархической лестнице, Рыцарь теперь олицетворял самые высокие стандарты морали и поведения и был почитаем как крестьянами, так и королевскими особами.

Несмотря на то, что звание рыцаря безусловно было почетным, в большинстве случаев оно не было таким уж желаемым. Жизнь рыцаря была опасна и порой жестока, отмеченная непрерывными конфронтациями и возможностью быть униженными, она не была столь уж притягательна большинству людей того времени. Приключения ради удовольствия или славы были очень редки, приходилось заниматься постоянной борьбой за финансовое состояние, ища все возможные пути для заработка себе жизнь. Жесткий Кодекс Рыцаря, который ставил достаточно абстрактные принципы справедливости, святости и преданности выше самой жизни, часто становился фатальным для рыцарей. Очень немногие доживали до сорока лет. Те же, кто доживал до этого возраста очень часто проводили оставшиеся годы без пенни за душой и сломленные духом, в зависимости от их социального происхождения их в той или другой мере все забывали и оставляли.

Глава 1: Создание Персонажа

Эта глава включает всю статистику, все поправки, а также прогрессию уровней из *PHB* и *DMG* относящиеся к паладину. Хотя, конечно, не существует двух одинаковых паладинов, все нижеприведенное относится к паладинам в целом.

Требования к Паладину

Только исключительный человек, отвечая всем требованиям, приведенным в Таблице 1, может стать паладином.

Таблица 1: Классовые Ограничения

Минимальные Характеристики

Сила	12
Телосложение	9
Мудрость	13
Харизма	17

Основные Требования

Сила
Харизма

Допустимые Расы

Люди

Допустимая Склонность

Законопослушный Добрый

Не исключено, что игрок, пытающийся создать паладина используя метод 1, описанный в первой главе *РНВ*, будет кидать дайсы целый день. Конечно, его шансы увеличиваются, если он использует методы 2-4, но только при использовании Метода 5 или 6 появляется реальный, хотя не стопроцентный, шанс выкинуть необходимые параметры.

Хотя слишком высокие ограничения могут отбить у игрока желание создавать паладина, они все же нужны, чтобы поддерживать игровой баланс. Все-таки класс паладина является одним из наиболее сильных в игре. Если бы их так легко было накидать как, к примеру, воинов или магов, избыток слишком сильных персонажей сделал бы сложным, а может быть даже невозможным для Мастера отыскивать приключения одинаково интересные для всех членов партии. Мастер также может иметь другие причины ограничения количества паладинов - например, в мире паладинов могут просто недолго любить или даже презирать или же он может ограничить их количество, для того чтобы поддержать завесу тайны вокруг паладинского ордена.

В случае же если ваш Мастер хочет повести кампанию основанную на паладинах, к примеру группа паладинов направлена орденом для выполнения особо опасного и важного задания, вы можете использовать Таблицу 2 вместо накидывания параметров. Просто киньте 1d12 и загляните в таблицу.

Таблица 2: Заранее Подготовленные Значения Параметров

D12	Сил.	Лов.	Тел.	Инт.	Муд.	Хар.
1	12	8	16	10	15	17
2	17	10	10	9	14	17
3	12	9	12	10	16	18
4	15	13	15	11	14	17
5	14	16	9	15	18	17
6	12	11	11	9	13	18
7	18*	12	12	12	14	17
8	13	11	14	10	17	18
9	16	10	11	11	16	17
10	13	14	13	9	13	17
11	15	12	17	14	15	18
12	14	15	10	13	13	17

* Киньте 1d100, чтобы определить исключительную силу.

Прогрессия Уровней

По количеству хитов на уровень паладин ничем не отличается от обычного воина. С каждым уровнем, включая девятый, он получают 1d10 хитов. Позже он получают по три хита за уровень опыта. Таблица 3 совмещает прогрессию уровней паладина и отражает изменение ТНАСО в зависимости от уровня.

Надо помнить следующие вещи:

- Паладины, чья Сила и Харизма равняются 16 или больше получают 10% бонус к заработанным очкам опыта. Параметры паладина должны быть 16 или больше в *обеих* этих характеристиках, чтобы получить бонус.

- Необычно высокое Телосложение также вносит свои изменения в количество получаемых на уровень хитов. Паладин с Телосложением равным 17 получает бонус +3, а со значением 18 - +4 к хитам на уровень.

Таблица 3: Уровни Опыта

Уровень	Количество XP	Хитдайс (d10)	ТНАС0
1	0	1	20
2	2,250	2	19
3	4,500	3	18
4	9,000	4	17
5	18,000	5	16
6	36,000	6	15
7	75,000	7	14
8	150,000	8	13
9	300,000	9	12
10	600,000	9+3	11
11	900,000	9+6	10
12	1,200,000	9+9	9
13	1,500,000	9+12	8
14	1,800,000	9+15	7
15	2,100,000	9+18	6
16	2,400,000	9+21	5
17	2,700,000	9+24	4
18	3,000,000	9+27	3
19	3,300,000	9+30	2
20	3,600,000	9+33	1

Получая новый уровень, паладин получает новый слот профессии, так как это показано в Таблице 4. Паладин получает penalty -2 к броскам атаки, если он использует оружие, не имея опыта обращения с ним.

Таблица 4: Количество Профессий

Уровень	Оружейные	Не оружейные
1-2	4	3
3-5	5	4
6-8	6	5
9-11	7	6
12-14	8	7
15-17	9	8
18-20	10	9

Таблица 5 отражает спас броски паладина соответствующие его уровню. В отличие от всех остальных персонажей, паладин получает бонус +2 ко всем спас броскам. Для ясности, особые спас броски паладина указаны в скобках; пример: паладин первого уровня должен выкинуть 12 или больше чтобы на него не подействовали эффекты парализации.

Таблица 5: Спасброски

Уровень	Я,П,МС	П,Ж,ВП	О,П	Дыхание	Заклинания
1-2	14 (12)	16 (14)	15 (13)	17 (15)	17 (15)
3-4	13 (11)	15 (13)	14 (12)	16 (14)	16 (14)
5-6	11 (9)	13 (11)	12 (10)	13 (11)	14 (12)
7-8	10 (8)	12 (10)	11 (9)	12 (10)	13 (11)
9-10	8 (6)	10 (8)	9 (7)	9 (7)	11 (9)
11-12	7 (5)	9 (7)	8 (6)	8 (6)	10 (8)
13-14	5 (3)	7 (5)	6 (4)	5 (3)	8 (6)
15-16	4 (2)	6 (4)	5 (3)	4 (2)	7 (5)
17+	3 (1)	5 (3)	4 (2)	4 (2)	6 (4)

Аббревиатуры

Я,П,МС = Яд, Парализация, Магия Смерти

П,Ж,ВП = Посохи, Жезлы, Волшебные Палочки

О,П = Окаменение, Полиморф

Дыхание = Дыхательное Оружие

Доспехи и Оружие

Являясь членами воинской группы, паладины могут носить любой вид доспеха. Какой бы доспех ни носил паладин он не получает никаких штрафов к своим особым способностям.

Паладинам также доступно любое оружие, описанное в Главе 6 *РНВ*. Вместе с ростом уровней они могут проводить больше чем одну атаку за раунд, это показано в Таблице 6.

Таблица 6: Количество Атак за Раунд Паладина

Уровень	Атак за Раунд
1-6	1/раунд
7-12	3/2 раунда
13+	2/раунд

Также паладин может сражаться двумя орудиями, держа каждое в своей руке, необходимо учитывать, что второе оружие должно быть меньше и легче основного, неудивительно также, что в этом случае щит использовать невозможно. Если эти условия выполнены, то паладин получает одну дополнительную атаку в раунд вторым оружием. Как обычно битва на двух орудиях одновременно приводят к штрафам на броски атаки, как основного оружия так и второстепенного. Базовый штраф -2 для главного оружия и -4 для второстепенного. Модификатор Реакции Паладина, основанный на Ловкости, влияет на оба этих штрафа. Таблица 7 описывает эти штрафы.

**Таблица 7:
Штрафы к Броскам Атаки при Использовании Двух Орудий**

Лов.	Основное Оружие	Второстепенное оружие
1	-8	-10
2	-6	-8
3	-5	-7
4	-4	-6
5	-3	-5
6-15	-2	-4
16	-1	-3
17-18	0	-2

Заклинания Жрецов

По достижении девятого уровня, паладины получают возможность использования заклинаний жрецов. Таблица 8 показывает количество заклинаний получаемых паладином на каждом уровне. Таблица также указывает круг и уровень заклятия (если таковой имеется). Пример: Паладин тринадцатого уровня может прочитать заклинание второго круга *замедлить яд (slow poison)*, эффект будет сохраняться пять часов; длительность заклинания 1 час/уровень, как становится ясно из Таблицы 8, паладин тринадцатого уровня способен придать этому заклятию уровень силы 5. Заклинания паладина не могут быть выше девятого уровня.

Паладины имеют доступ к сферам *Боя (Combat)*, *Гадания (Divination)*, *Лечения (Healing)* и *Защиты (Protection)*. Таблица 9 перечисляет все заклинания из *РНВ* доступные паладинам. Также существуют следующие ограничения:

- Паладины не получают дополнительных заклятий за высокую Мудрость.
- Паладины не могут использовать волшебные предметы доступные только жрецам, так же они не могут читать заклинания со свитков жрецов или друидов. В то же время, они могут использовать любые магические предметы доступные группе воинов.

Таблица 8: Прогрессия Заклинаний Паладина

Уровень Паладина	Уровень Заклинания 1	Круг Заклинания			
		2	3	4	
9	1	1	-	-	-
10	2	2	-	-	-
11	3	2	1	-	-
12	4	2	2	-	-
13	5	2	2	1	-
14	6	3	2	1	-
15	7	3	2	1	1
16	8	3	3	2	1
17-18	9	3	3	3	1
19	9	3	3	3	2
20	9	3	3	3	3

Таблица 9: Заклинания Паладина

Круг	Название	Сфера
1	Лечение Легких Ран (Cure Light Wounds)	Лечение
1	Определение Магии (Detect Magic)	Гадания
1	Определение Яда (Detect Poison)	Гадания
1	Сопrotивление Огню/Холоду (Endure Cold/Endure Heat)	Защита
1	Волшебные Камни (Magical Stone)	Бой
1	Защита от Зла (Protection from Evil)	Защита
1	Убежище (Sanctuary)	Защита
1	Обнаружение Простых Ловушек и Ям (Detect Snares and Pits*)	Гадания
1	Обнаружение Животных и Растений (Locate Animals and Plants)	Гадания
1	Дубинка (Shillelagh*)	Бой
2	Предсказание (Augury)	Гадания
2	Песнопение (Chant)	Бой
2	Обнаружение Чар (Detect Charm)	Гадания
2	Нахождение Ловушек (Find Traps)	Гадания
2	Узнать Склонность (Know Alignment)	Гадания
	Иммунитет к Огню/Холоду (Resist Fire/Resist Cold)	Защита
2	Замедлить Яд (Slow Poison)	Лечение
2	Разговор с Животными (Speak with Animals)	Гадания
2	Духовный Молот (Spiritual Hammer)	Бой
2	Отступление (Withdraw)	Защита
2	Дубовая Кожа (Barkskin*)	Защита
3	Рассеивание Магии (Dispel Magic)	Защита
3	Найти Предмет (Locate Objects)	Гадания
3	Волшебное Одеяние (Magical Vestment)	Защита
	Защита от Негативной Энергии (Negative Plane Protection)	Защита
3	Молитва (Prayer)	Бой
3	Убрать Проклятье (Remove Curse)	Защита
3	Убрать Паралич (Remove Paralysis)	Защита
3	Разговор с Мертвецами (Speak with Dead)	Гадания
3	Защита от Огня (Protection from Fire*)	Защита
4	Лечение Серьезных Ран (Cure Serious Wounds)	Лечение
4	Почувствовать Ложь (Detect Lie)	Гадания
4	Гадания (Divination)	Гадания
4	Нейтрализовать Яд (Neutralize Poison)	Лечение
2	Защита от Зла, в радиусе 10 футов (Protection from Evil, 10' Radius)	Защита
4	Защита от Заклинаний (Spell Immunity)	Защита
4	Знание Языков (Tongues)	Гадания

4	<i>Защита от Молний (Protect. from Lightning*)</i>	Защита
4	<i>Веющая Вода (Reflecting Pool*)</i>	Гадания
4	<i>Отпугивание Насекомых (Repel Insects*)</i>	Защита

* Эти заклинания в Первой Редакции AD&D® относятся к друидским. Паладины, использующие Первую Редакцию не должны выбирать эти их.

Возможные пути ограничения заклинаний: По решению Мастера, паладинам использующим AD&D® 2nd Edition можно запретить использовать эти заклинания.

На третьем уровне паладин получает способность Изгонять Нежить. Количество и вид нежити, которую он может изгнать зависит от уровня паладина и указаны в Таблице 10.

Паладин изгоняет нежить как жрец двумя уровнями ниже. Игроки кидают 1d20, затем смотрят на соответствующую строку в Таблице 10. Результат равный или больше указанного в таблице гарантирует успех. Буква "Т" означает, что попытка удачна автоматически; Буква "D" означает, что нежить уничтожена. Нельзя пытаться изгнать нежить, если в этой графе стоит прочерк. Удачный бросок или символы "Т" или "D" действуют на 2-12 (2d6) неумерших. Допускается только один бросок за попытку изгнания, независимо от того из каких видов нежити состоит противостоящая группа.

Таблица 10:
Изгнание Нежити (Паладин)

Уровень Паладина	Категория Нежити												
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
3	10	13	16	19	20	-	-	-	-	-	-	-	-
4	7	10	13	16	19	20	-	-	-	-	-	-	-
5	4	7	10	13	16	19	20	-	-	-	-	-	-
6	T	4	7	10	13	16	19	20	-	-	-	-	-
7	T	T	4	7	10	13	16	19	20	-	-	-	-
8	D	T	T	4	7	10	13	16	19	20	-	-	-
9	D	D	T	T	4	7	10	13	16	19	20	-	-
10	D*	D	D	T	T	4	7	10	13	16	19	20	-
11	D*	D*	D	D	T	T	4	7	10	13	16	19	20
12-13	D*	D*	D*	D	D	T	T	4	7	10	13	16	19
14-15	D*	D*	D*	D*	D	D	T	T	4	7	10	13	16
16+	D*	D*	D*	D*	D*	D	D	T	T	4	7	10	13

Расшифровка категорий

- 1: Скелет (или нежить с 1 HD)
- 2: Зомби
- 3: Гуль (или нежить с 2 HD)
- 4: Тень (или нежить с 4 HD)
- 5: Умертвие (или нежить с 5 HD)
- 6: Привидение
- 7: Злой Дух (или нежить с 6 HD)
- 8: Мумия (или нежить с 7 HD)
- 9: Спектр (или нежить с 8 HD)
- 10: Вампир (или нежить с 9 HD)
- 11: Призрак (или нежить с 10 HD)
- 12: Лич (или нежить с 11+ HD)
- 13: Особые виды нежити, включая уникальных существ, Нежить обладающую свободой воли или Нежить с Негативного Плана, нежить других планов, и подобные меньшие или высшие демоны (Баатезу, Танар'ри).

*Вдобавок изгоняется 2d4 существ этого же типа.

Глава 2: Способности Паладина

У всех паладинов есть врожденные способности, которые коренным образом отличают их от других людей. Эти способности проистекают из огромной силы веры паладина. В этой главе мы детально рассмотрим каждую из этих способностей, обсудим сферы их применения, ограничения и

некоторые правила их использования.

Определение Эманаций Зла

Паладин настолько сильно связан с Силами Добра, что он может почувствовать *присутствие зла* почти что физически. Хотя эта способность напоминает заклятие *определение зла (detect evil)*, все же она действует больше как шестое чувство. Но также как и эта способность, заклинание не работает автоматически. Игрок должен объявить, что паладин пытается отыскать эманации зла; только тогда Мастер может предоставить информацию.

Использование и Ограничения

В отличие от остальных чувств, определение зла работает только тогда, когда паладин концентрируется на этом один полный раунд, оставаясь неподвижным и не предпринимая *никаких* других действий. Некоторые паладины закрывают глаза, опускают голову и пытаются ни о чем не думая сосредоточиться на своем дыхании. Другие же сжимают или разжимают ладони, дотрагиваются пальцами до своего лба или медленно разводят руки в стороны на уровне плеч. Детали этого действия очень разнятся от паладина к паладину и вполне могут быть у каждого свои. Однажды поняв, что нужно сделать, чтобы почувствовать зло, паладин уже всегда следует данному ритуалу.

Если он атакован, отвлечен чем то, или как либо по-другому потревожен во время концентрации, то эта попытка паладина считается неудачной. Он вполне может попытаться сделать это снова в следующих раундах.

Паладин может выбрать целью одного человека, целую группу, или как ему будет угодно, но на расстоянии не больше 60 футов, и как бы лучом со стороной 10 футов, так же он может попытаться определить зло просто в направлении, где могут находиться недружелюбные существа. Паладин должен находиться лицом к цели, но не обязательно видеть ее. Если он чем то ослеплен или находится в непроглядном тумане паладин может попробовать соориентироваться по звуку, либо просто положиться на удачу. В темном коридоре, к примеру, эта способность паладина может обнаружить, если кто-то или что-то со злыми намерениями прячется в темноте.

Возможные Цели

Паладин может определить зло, излучаемое людьми и монстрами; нежитью; влиянием Негативного Плана; артефактами со злой сущностью; такими же мечами; и любыми другими объектами, которые излучают зло. Эта способность не может определить проклята ли вещь или есть ли ловушка, и не работает на животных с интеллектом 0 или 1, а также на растения.

Паладин может определить зло, только если существо, являющееся его целью, задумывает в этот момент какое-нибудь злое деяние. Так же эта способность не дает никакой информации о конкретике задуманного и никоим образом не раскрывает склонность существа. Если паладин использует свою способность на NPC, которого подозревает в чем то, то он в принципе может уловить эманации зла исходящие от существа, но он не может понять его склонность, или допустим, что он хочет убить паладина. Если существо недавно убило прохожего - паладин может уловить эманации зла исходящие от него, но он никак не может определить природу преступления. Есть существа, например раکشасы, которые укрываются за очень сильными иллюзиями - этим они могут изменить свою внешность, но не свои злые намерения.

Высокоуровневый персонаж неразрывно связанный со злом может излучать его даже тогда, когда он не замышляет ничего плохого. Могучие злые монстры, такие как красные драконы или холмовые гиганты, так же постоянно излучают зло. Паладин в любом случае может определить присутствие этих существ, если только не происходит ничего экстраординарного. Скажем, в некоторых цитаделях зла или на других планах, *все* излучает зло, нейтрализуя таким образом способности паладина.

Те в отношении кого паладин использует свою способность определения зла, никак не могут избежать этого. Хотя, *неопределяемая склонность (undetachable alignment)* и другие подобные заклинания временно лишают паладина возможности чувствовать эманации зла исходящие от существа. Но если действие заклятия прекращается паладин может снова использовать свою способность.

Нельзя определить зло сквозь трехфутовый или более слой дерева, 1 фут или больше камня, и всего лишь один дюйм металла. Паладин не знает *ничего* из того что написано в этом абзаце.

Интерпретация Результатов

Если определить зло не удалось или в данном районе просто нет зла то паладин не ощущает ничего необычного. В обратном случае паладин физически ощущает его. Ощущения опять же зависят

от конкретного паладина, хотя у конкретного паладина характер ощущений неизменен. Существуют следующие типичные реакции: покалывание в кончиках пальцев, жар, озноб, тупая боль в районе переносицы; Мастер может изменять ощущения. Обычная продолжительность этих ощущений несколько секунд.

Если паладин исследует на предмет эманаций толпу людей его руки, конечно же, не вскинутся и не укажут на виновника этих ощущений. Если исследуется пруд мутной воды, то он не сможет определить, сколько там злых существ. Но, опираясь на яркость своих ощущений, он может определить примерную силу зла. Таблица 11 приводит типичные ощущения и их виновников. Мастер может только описать чувства паладина только в том случае если ему удалось определить зло; их интерпретация это дело самого игрока.

По желанию Мастера паладин может определить как общую природу зла, так и степень его силы. Карманник может излучать «легко ожидаемое» зло, вампир же зло без всяких кавычек и рамок. Мастер может использовать ощущения, описанные в Таблице 11, чтобы открыть паладину природу зла (к примеру, паладин чувствует «легко ожидаемое» зло как легкое покалывание в пальцах).

Таблица 11: Уровни Зла

Уровень	Обычный Источник	Ощущения
Слабый	карманник; забияка	легкий зуд на кончиках пальцев; легкая боль в районе переносицы
Умеренный	налетчик; скелет дьяволенок; обычный орк	несильное покалывание между пальцев рук; тупая боль в районе переносицы
Сильный	массовый убийца; гуль; вампир	колет всю руку причем очень сильно серьезно болят глаза
Ошелом- ляющий	древний красный дракон; лич;	невыносимая боль в руках ошеломляющая головная боль

Необычные ситуации порождают необычные исходы. Если вампир находится за 3-дюймовой каменной стеной, прикрытой двухфутовой деревяшкой паладин почувствует, скорее всего, умеренное или слабое зло. Если убийца прячется за толстой портьерой, то паладин скорее определит умеренное зло, нежели сильное. В некоторых случаях ощущения могут дополнять друг друга.

Бонусы к Спасброскам

Как и описано в Главе 3 принципы паладина зачастую ставят его жизнь под угрозу, в то время как его соратники раздумывать и сомневаться паладин всегда будет сражаться до последней капли крови, не взирая на количество врагов, он будет добровольцем на задания которые близки к самоубийству; он готов драться хоть с самой смертью ради защиты своих убеждений.

В качестве компенсации за все это, вера паладина дает ему некоторую дополнительную устойчивость к Магии Смерти, Яду, огню Дракона. Эта устойчивость выражается постоянным бонусом +2 ко всем спасброскам.

Эти бонусы не умеют отношения к проверке способностей паладина. Паладин с Силой 16 при ее проверке все равно остается с Силой 16. В тоже время паладину начисляются бонусы к спасброскам за высокую Мудрость и Ловкость, а также магическую броню.

Иммунитет к Болезням

Паладин обладает полным иммунитетом ко всем немагическим болезням. Эта иммунность включает также заразу от укусов крыс, отиков, и тому подобных существ. Паладин никогда не болеет простудой, у него никогда не болят зубы, он полностью невосприимчив к паразитам типа зеленого слизняка (green slime), фиолетового грибка (violet fungi), газовых спор (gas spores), фикомидий (phycomids) и гниющих личинок (rot grubs). Его раны не могут загноиться. Эта способность срабатывает автоматически, не требуя никаких усилий со стороны паладина.

Иммунность паладина к болезням это божественный дар и он никак не может быть передан другому персонажу. Переливание крови, к примеру, не будет нести никакого смысла - иммунность не передается. Потомство паладина тоже не получает никаких иммунностей, только если само не станет

паладинами.

Во всех нижеприведенных случаях паладин страдает также как и другие:

Физическая травма. Все ранения влекут за собой обычные последствия. Так же как и другие, паладин подвержен сотрясениям мозга, он может сломать руку или ногу, также как и на других на него действует высокая или низкая температура.

Яд. Паладин уязвим практически ко всем видам токсинов, проглоченных или же введенных в его организм как то по-другому. Включая ирританты (кислоты, ртуть), органические яды (ядовитые грибы, змеиный яд), яд, действующий на нервную систему (белладонна, мышьяк) и ядовитые газы (испарения которые останавливают сердце или затрудняют дыхание). Паладин вполне может запьянеть, может страдать аллергией на пыль, пыльцу или другие субстанции, но не страдает от вирусных инфекций или, или ядов подобных вирусу содержащемуся в слюне бешеной собаки.

Проклятья или магические болезни. Ликантропия, гниение мумий это проклятья, а не болезни. Так что паладин получает обычный вред от них. (смотри *RHB*, и *DMG*)
Заметьте, что паладин иммунен к заклятию *вызвать болезнь (cause disease)*. Мастер так же может решить что, несмотря на то, что болезни типа гниения мумий и преодолевает иммунитет паладина, но все же может быть вылечена его способностью к лечению оных.

Эффекты старения. Стареет паладин, так же как и обычный человек. Эффекты старения описаны в *RHB*. Зубы паладина, скажем, могут и быть иммунными к заразе, но они все же могут вывалиться от кариеса. Продолжительность жизни паладина равна обычной человеческой.

Психологические травмы. Паладин, также как и все остальные, подвержен галлюцинациям, кошмарам, потерям памяти, сумасшествиям и подобным психическим расстройствам.

Таблица 12: Прогрессия Способностей

Уровень Паладина	Лечить Болезни*	Лечение	
		Наложением Рук**	Другие
1	1	2	-
2	1	4	-
3	1	6	Изгнание Нежити
4	1	8	Верный Спутник
5	1	10	-
6	2	12	-
7	2	14	-
8	2	16	-
9	2	18	Заклинания жрецов
10	2	20	-
11	3	22	-
12	3	24	-
13	3	26	-
14	3	28	-
15	3	30	-
16	4	32	-
17	4	34	-
18	4	36	-
19	4	38	-
20	4	40	-

* количество раз в неделю

** восстановлено хитов

Лечение Болезней

Паладин не только иммунен к немагическим болезням, он также может их лечить у других людей. Это не требует никаких компонентов или ритуалов, просто надо дотронуться до больного, обычно возложить руку на лоб, щеку. Вся процедура занимает секунды - просто касание. Излечение происходит автоматически. Больной может быть человеком, гуманоидом, получеловеком, или же животным. Паладин не может лечить оборотней, нежить, существ с другого Плана или магических животных.

Паладин может использовать эту способность раз в неделю на каждые пять уровней опыта (Таблица 12). Больной не получает никакой дополнительной пользы если его лечили от одной и той же болезни

несколько раз; не ускоряется процесс выздоровления, также не восстанавливаются хиты. Если же в будущем вылеченный опять заразиться этой болезнью, то паладин может опять помочь ему.

Паладин может вылечить любую болезнь. Он не может лечить физические увечья, ликантропию (и почти все другие проклятья) или нейтрализовать яд. Гниение мумий все-таки можно вылечить этой способностью. Болезни, вызванные *желанием*, богами, артефактами или другими подобными источниками не могут быть вылечены.

Выздоровление

Больной выздоравливает сразу, как только паладин дотрагивается до него. Восстановление после болезни занимает от нескольких минут до 10 дней, в зависимости от серьезности заболевания и степени поражения болезнью. Если человека лечат от зубной боли или простуды, то он выздоравливает мгновенно. Больной пневмонией или черной оспой будет выздоравливать все 10 дней. А вообще все решает Мастер.

Больной после излечения не восстанавливает хитов утерянных во время болезни, но перестает их терять. Хиты восстанавливаются как обычно. Лечение останавливает симптомы болезни (головные боли, троеение в глазах), оно не затрагивает такие вещи как потеря веса или оспины.

Лечение Наложением Рук

Паладин может восстанавливать хиты себе, другому персонажу или животному просто возлагая на него руки. Что бы использовать эту способность паладин ненадолго возлагает руки на существо получившее повреждения - обычно на виски или на грудь, но в принципе подходит любая часть тела, дотрагиваться до кожи вовсе необязательно. Паладин может быть в перчатках или же цель может быть закутана с ног до головы, в этом случае паладин должен сжать лечимого человека, но только для того чтобы давление ощущалось.

Лечение наложением рук работает автоматически, восстанавливая количество хитов равное уровню паладина умноженному на 2 (Таблица 12). Паладин может использовать эту способность только один раз в день и только на одно существо. Также существуют дополнительные ограничения:

- Нельзя вылечить человека на большее количество хитов, чем его максимальное.
- Тот, кого лечит паладин, должен быть еще жив. Наложение рук не может поднять существо из мертвых.
- Лечение наложением рук не излечивает болезни, они лечатся другой способностью паладина.
- Если паладин находится без сознания, то партиец не может взять руки паладина в свои и излечить себя или кого-то другого. Лечение наложением рук требует желания сделать это самого паладина.
- Эта способность работает, только если паладин возлагает две руки одновременно. Прежде чем использовать эту способность паладин должен убрать свой меч в ножны, поставить на землю свою сумку или предпринять какие либо действия, чтобы освободить свои руки. Если паладин потерял руку в случае, допустим несчастного случая, он может попросить своего Бога разрешить ему лечить одной рукой и если паладин служил ему верой и правдой, то Бог может позволить ему это.

Защитная Аура

Невидимая защитная аура постоянно окружает паладина. Аура распространяется на 10 футов во все стороны вокруг паладина, действуя на все что, находится в границах ее влияния. Аура активна даже тогда, когда паладин спит или находится без сознания, исчезая только тогда, когда паладин погибает, но она не проходит сквозь стены, двери и похожие барьеры.

Эта аура воздействует угнетающе на всех злых существ, заставляя их кидать броски атаки со штрафом -1. Существа, на которых воздействует аура:

- Монстры и персонажи, чья склонность нейтрально злая, законопослушно злая или хаотично злая.
- Существа с другого плана со злыми намерениями или те, кого вызвали злые жрецы или маги.
- Монстры или персонажи, находящиеся под заклятиями злых магов или жрецов, или те, кто каким-то другим образом были убеждены сделать злое дело.

Только злые противники внутри этой ауры подвергаются ее воздействию. Аура может воздействовать на злого персонажа, даже если только какая-то его часть была ею затронута. Когда злой персонаж покидает пределы ауры штрафы больше не действуют, но если он опять попадает в пределы ауры то штрафы возобновляются.

Злой персонаж находящийся внутри ауры переносит -1 штраф к своим броскам атаки, когда нападает конкретно на паладина или других персонажей находящихся внутри или снаружи ауры. Этот штраф влияет на все физические атаки, производимые злым существом, но не имеет отношения к

магическим атакам. Поскольку аура воздействует на существ, а не какие-либо предметы, метательные атаки за пределами действия ауры не подвержены этому эффекту; огр который кидает в паладина булыжником с расстояния 11 не подвергается данному штрафу.

Существуют следующие аспекты, связанные с защитной аурой паладина:

- Злые персонажи ощущают ауру паладина в форме физических неудобств таких как: легкое подташнивание, покальвания, слабого удушья или внезапного холода. Вследствие того, что эти неудобства легко заметны, злые существа всегда знают, что является причиной перемены их состояния, даже если паладина не видно. Не злые люди и существа ничего рядом с паладином не ощущают, следовательно, они не знают, находятся они внутри ауры или уже вышли из нее. Паладин также ничего не ощущает, когда кто-то злой попадает в этот радиус, поэтому аура не может помочь определить зло.

- Паладин может получать пользу от использования заклинания *защита от зла* (*protection from evil*), несмотря на то, что его аура во многом повторяет это заклятие. *Защита от Зла* блокирует попытки, как ментального контроля, так и физического контакта с экстрапланарными так и вызванными существами. Поскольку аура и заклятие действуют одновременно, в это время паладин получает преимущество и от того и от другого.

- Защитная аура предоставляет заметное преимущество паладину во время ближнего боя. Но не всегда собрать вокруг себя всю партию является хорошей идеей. Во-первых, теряется преимущество стратегических перемещений, а во-вторых, маневрирование большой группы людей внутри десятифутового круга может оказаться весьма затруднены, а в-третьих, группа собранная в одном месте является хорошей мишенью, к примеру, для заклятия *шар огня* (*fireball*) или брошенным гигантом огромным валуном.

Святой Меч

Святой меч это особенный меч, благословенный богами, который дает паладину большие преимущества. Хотя *меч +5, Святой Мститель (Holy Avenger)* является одним из самых известных экземпляров, существуют и другие. Некоторые из них описаны в Главе 6 этой книги.

Кроме превосходного качества изготовления на первый взгляд Святой Меч мало, чем отличается от другого магического оружия. Паладин может и не догадываться о свойствах меча, пока они не будут использованы. В некоторых случаях паладин может опознать святой меч по надписям, которые на него нанесены (паладин должен иметь профессию *Древние Языки (Ancient Languages)*, либо рядом должен быть маг, который прочтет заклинание *чтение магии (read magic)*). Искусный оружейник или мудрец тоже могут узнать Святой Меч. Иногда святой меч начинает светиться, когда до него дотрагивается паладин, а возможно паладин почувствует покальвание в руке.

Святой Меч очень тяжело найти, паладин очень редко находит больше одного за всю свою жизнь. Обычно паладин получает святой меч в результате тяжелого приключения либо вследствие каких-то экстраординарных обстоятельств. Святой Меч может быть частью сокровищ древнего красного дракона, может быть скрыт в пещере на самой макушке высокой горы. Паладин может знать легенды о том, что Святой Меч погребен в каких-нибудь руинах посреди пустыни; на самом же деле в руинах может найтись карта, которая открывает истинное месторасположение Святого Меча, заточенного под тоннами льда где-то далеко на севере. Если паладин достиг высокого уровня но еще не нашел Святой Меч, его божество может направить его на поиски куда-нибудь в район храма на дне океана или одинокого неизвестного острова. В любом случае Мастер должен подготовить захватывающее, сложное и долгое приключение, соответствующее обстоятельствам.

Когда Святой Меч вынут из ножен и находится в руках паладина, он излучает так называемый *круг силы* диаметром десять футов, центром коего он и является. Круг движется вместе с паладином и сохраняется до тех пор, пока меч в руках воина. Меч испускает круг силы, даже если рука паладина заключена в латную перчатку или перемотана повязкой.

Внутри этого радиуса круг силы отменяет всю враждебную магию уровнем равную или ниже уровню паладина и дает сопротивляемость магии равную 50%.

А также:

- Любые злые существа внутри этого круга не могут читать заклинания, включая любых монстров или персонажей со злой склонностью; существ с других планов, призванных существ; также монстров или персонажей находящихся под контролем злых магов. Круг мгновенно отменяет любое заклятие. Не позволятся никаких сбросов, чтобы противостоять этому эффекту.

- Злые существа снова могут использовать свою магию, если они вышли из радиуса действия круга. Но паладин все равно остается иммунным к их заклинаниям, даже прочитанным из-за пределов круга. Злой маг может прочитать *шар огня* на паладина, но *он* исчезнет, как только попадет в круг силы. Если противник попытается установить ментальный контроль над паладином, то эта попытка так же потерпит неудачу.

- Магические предметы созданные при помощи злой магии не будут работать в этом кругу. Их физические свойства останутся неизменными: *меч +1* станет обычным мечом. За пределами круга, эти предметы функционируют нормально, но паладин остается неуязвимым к их эффектам.

Существуют следующие ограничения:

- Паладин, тем не менее, уязвим к магии, если заклинатель выше его уровнем, но у него остается обычный шанс избежать эффектов заклятия +50% сопротивляемостью магии

- Круг работает, только пока паладин держит меч в руках. Если он его роняет или же вкладывает в ножны, то круг мгновенно пропадает.

- Паладин должен находиться в сознании и сам управлять своими действиями, что бы Святой Меч излучал круг силы. Круг не будет глушить магию в руках спящего или находящегося в нокауте палладина.

- Злой волшебник может временно отменить магию Святого Меча, включая и круг силы, если он прочитает заклинание *рассеивание магии (dispel magic)* конкретно на оружие. Святой Меч может избежать действия заклятия, если прокинет спасбросок против заклинания, используя спасброски палладина. Если спасбросок провален, то Святой Меч неактивен на 1d4 раунда.

- Паладин может подвергнуться действию злой магии, если она не направлена конкретно на него. Если маг читает *удар молнии (lighting bolt)* чтобы вызвать обвал камней, то палладина одним из них может и пришибить.

Конечно, Святые Мечи могут иметь и другие преимущества. *Святой Мститель*, к примеру, наносит +10 очков повреждений по хаотично злым существам. Каждый Святой Меч, описанный в Главе 6, имеет свои собственные свойства. При разработке Святого Меча, Мастер может использовать описанные выше преимущества и ограничения, возможно добавляя бонусы от +1 до +5 к броскам атаки и повреждениям против злых оппонентов.

Изгнание Нежити

Благодаря тем силам, что паладин находит в себе благодаря своей вере, он становится как бы проводником на землю энергии Добра. Он может фокусировать эту энергию, что бы изгонять нежить или даже вовсе уничтожить ее.

Паладин получает эту способность на третьем уровне. Как показано в Таблице 10, паладин изгоняет нежить как жрецов двумя уровнями ниже. Паладин имеет те же ограничения, что и жрец:

- Попытка изгнания считается действием и занимает один раунд.

- У палладина есть только одна попытка изгнать конкретную группу неумерших. Под группой понимаются все неумершие в пределах видимости палладина. Если паладин удачно изгнал пять скелетов из группы насчитывающей семь, он не может использовать вторую попытку чтобы изгнать оставшихся, хотя другой жрец или паладин вполне может вполне предпринять такую.

Двое или больше палладинов (жрецов) могут предпринять одновременную попытку изгнать одну и ту же группу. Может получиться так, если один и тот же скелет получил результат "Т" от палладина и "D" от жреца, надо применить результат "D".

- Руки палладина должны быть свободны, и он должен иметь возможность говорить; он не может изгонять нежить, просто стоя на месте и ничего не делая. Попытка должна сопровождаться определенными жестами (Паладин разводит руки перед собой, или раскрывает ладони в направлении нежити, затем резко сжимает их в кулаки) или произносит фразу (например "Сгинь Нечистая Сила" или "Падите перед силами Добра!!!"). Каждый паладин сам определяет свои жесты и фразы.

Что случается с неумершим, если он изгнан? Результат "D" моментально и безвозвратно уничтожает нежить. Мастер определяет то, как это выглядит со стороны. Скелет рассыпается в пыль. Пламя охватывает гуля, затем он исчезает. Спектр издает душераздирающий вопль, затем исчезает через невидимый портал размером с ушко иголки. Вампир превращается в дымящуюся лужу.

Результат "Т" зависит от того, насколько сильна власть над ним или от того обладает ли он свободой воли. Нежить, которая кем-то контролируется, такая как скелеты, отступают, прижимаясь к стенам, или каким то другим образом пытаются отойти с дороги палладина и его спутников. Если же оно обладает свободой воли, то оно пытается улизнуть. Если убежать некуда, нежить кружит вокруг палладина, не подходя ближе, чем 10 футов. Будучи изгнанным, нежить может шипеть бить лапами воздух, но не может нанести вреда палладину, даже если паладин поворачивается к ней спиной. Подходя ближе, чем 10 футов к нежити, паладин нарушает границу, и нежить может атаковать нормально.

Верный Спутник

Скорее всего, самым ценным, чем паладин может обладать это так называемый «верный спутник», обычно им является тяжелая боевая лошадь исключительной силы, мужества и интеллекта, которая

служит своему хозяину с преданностью достойной подражания. Многие верят, что Боги сводят их вместе, чтобы быть уверенными, что рядом с паладином находится благородный и верный спутник. Однажды присоединившись, спутник остается верен паладину, пока тот придерживается своих принципов.

Паладин может встретиться со своим спутником по достижении четвертого уровня. Начиная с этого момента спутник, может объявиться в любое время. Поскольку появление спутника является важным событием в жизни паладина, Мастер может немного задержать его появление. Например, паладин четвертого уровня собирает сесть на корабль и отправится в путешествие с целью исследования древней цивилизации, Мастер вполне может подождать до того момента, когда паладин спустится на землю. В любом случае Мастер определяет, когда и как паладин обретет своего спутника.

Паладин не может одновременно иметь несколько спутников. Если его спутник умирает либо просто исчезает, паладин не может обрести другого, если еще не прошло десять лет с момента встречи с первым.

Обычно спутниками становятся боевые лошади, но и другие существа тоже могут ими стать. Таблица 13 предоставляет один из возможных списков. Мастер вполне может пополнять Таблицу 13 другими существами, только если они подходят для верховой езды, потенциально разумны, и доброй или нейтральной ориентации.

Игрок может предложить кого-то в качестве спутника для своего паладина, но Мастер выносит окончательное решение. Мастер просто кидает кубик и смотрит в Таблицу 13 или просто выбирает оттуда существо. Надо помнить то, что только самые смелые, сильные и умные становятся спутниками. Чтобы стать спутником, существо должно отвечать строгим требованиям. То, что описано ниже это всего лишь рекомендации, а не правила, так что Мастер может решить, что угодно.

Хиты. Большинство спутников имеет хотя бы шесть хитов на кубик. Тяжелая боевая лошадь, к примеру, имеет 21-27 хитов.

Интеллект. Интеллект того вида, к которому принадлежит спутник, должен быть, по меньшей мере, Животным (Animal) 1. Интеллект же спутника отличается следующим:

- Если общий интеллект этого вида - животный, Сам спутник имеет интеллект 4 Зачаточный (Semi). Например, лошади имеют Интеллект 1, но боевая лошадь являющаяся спутником паладина имеет Интеллект 4.
- Если Интеллект того вида, к которому принадлежит спутник Зачаточный или выше, то сам спутник будет иметь бонус +2 к самому высокому значению. В *Monstrous Manual* написано, что Интеллект грифона разнится от двух до четырех; значит если грифон является спутником паладина, то его Интеллект равен 6.

Мораль. Мораль вида должна быть, по крайней мере, Ненадежной (5-7). Мораль спутника отличается в лучшую сторону от морали его вида:

- Если мораль вида Ненадежная или Средняя, то спутник имеет мораль 11 (Надежная).
- Если существует разброс в определении морали спутника, то он имеет наивысшее возможное значение. К примеру, если грифон имеет Мораль 11-12; то если Грифон является спутником, то у него мораль 12.

Усовершенствованные спутники. Мастер может улучшать любые характеристики спутника, допустим, добавляя хитдайсы или улучшая рейтинг скорости. Допустим, улучшенная боевая лошадь имеет 5+5 хитдайса, скорость 18.

Уровневые Ограничения

Чтобы сохранить баланс, Мастер может запретить паладину низкого уровня выбрать себе любого спутника. Мастер, например, может решить, что какого-либо другого спутника, нежели боевую лошадь паладин может получить лишь на седьмом уровне, а летающего спутника не раньше 10.

Мастер может поставить перед всеми паладинами следующие условия:

- Хитдайс сухопутного спутника паладина равен уровню паладина.
- Хитдайс летающего спутника паладина равен уровню паладина деленному на два и округленному вниз.

Используя эти данные, у паладина седьмого уровня спутником может быть гиппогриф с 3+3 хитдайсами, но не грифон с 7 хитдайсами.

Ограничения Налагаемые Кампанией

Мастер должен выбирать спутника паладину учитывая особенности компании, и принимая во внимание партию паладина. Грифон может быть ужасен в партии, где все ездят на лошадях, отчасти потому что грифон любит конское мясо. А гиппопотам будет абсолютно бесполезен в безводной пустыне. То есть если выпал неподходящий результат, то лучше кинуть кубик еще раз.

Предпочтения Вида

Верными спутниками становятся только добровольно, а поэтому некоторые виды имеют свои собственные взгляды на то с кем им стоит путешествовать. Единороги, например, отправятся в

путешествие только с женщинами, в то время как легкая боевая лошадь может отказаться везти седока закованного в полный панцирь с тысячей фунтов поклажи. То есть если выпал неподходящий результат, то лучше кинуть кубик еще раз.

Подклассы паладина

Определенным подклассам паладина могут не подходить некоторые животные или же у них могут быть предпочтение только к какому-то определенному виду.

Таблица 13: Спутники

D100	Спутник
01-77	Боевая лошадь*
78-79	Грифон
80-81	Единорог**
82-83	Пегас
84-85	Гиппогриф
86-87	Гигантский Орел
88-89	Дикий Волк
90-91	Слон или Олифант
92-93	Лев, Тигр
94-95	Гигантский Лизард
	96-97 Водные (гиппопотам, морская лошадь, морской лев, небольшой кит, дельфин)
98-00	Выбор Мастера

* Стандартная боевая лошадь паладина.

** Доступно только паладинам женщинам.

Боевая Лошадь Паладина

Боевая лошадь паладина это не совсем обычный конь. Немногом больше чем обычная боевая лошадь, но гораздо более сильная. Ее взлохмаченная шерсть и очень толстая шкура дает ей природную защиту. Сильные ноги позволяют двигаться со скоростью средней боевой лошади. Доступный ей вес без нагрузки - 300 фунтов, легкая загруженность (половинная скорость) - вес 450 фунтов и полная загруженность (треть обычной скорости) - загруженность 600 фунтов.

Стандартная боевая лошадь паладина: Инт. Средний (7); Склонность N; AC 5; MV 18; HD 5+5; THAC0 15; #AT 3; Урон 1d3/1d8/1d8; Размер L; ML 12; XP 270.

Обретение Спутника

Обычно, возможность получить спутника появляется в течение нескольких месяцев, после того как паладин достигает четвертого уровня. Мастер определяет конкретное время и обстоятельства этой встречи, вписывая ее в течение кампании. В любом случае приобретение паладином спутника это драматичный момент, поскольку он является поворотным в его карьере. Вот некоторые возможности сделать это:

Видение. Паладина может посетить видение, посланное богами, где ему явится его спутник в какой-то определенной местности. Например, ему может привидеться израненная боевая лошадь посреди поля брани, окруженная трупами лизардов. Бесчувственный единорог может лежать на лужайке полной темно-красных цветов, сраженный ароматом усыпляющих растений. Видение может быть как предзнаменованием какого-то будущего события, так и воспоминанием из прошлого. Это видение посещает паладина все чаще и чаще на протяжении нескольких недель. Видение также становится более детальным по мере приближения к его источнику. Обычно приключения сталкиваются с ситуацией, которую паладин уже не один раз, во всех подробностях, видел во снах. Преодолевая последнее препятствие, такое как битва с чудовищами, нападающими на раненую лошадь или нахождение противоядия для единорога, паладин окончательно налаживает духовную связь со своим спутником.

Награда. Паладин также может получить своего спутника в результате совершения какого-то поистине героического поступка. Если, например он спас деревню от разрушения красным драконом или же собственноручно загнал обратно в леса огромную банду орков, то благодарные жители могут преподнести ему в подарок великолепную боевую лошадь. Паладин, строящий монастырь, посвященный своему Богу, на пике высокой горы может подскользнуться, и упасть; и пока он будет падать грифон, посланный богами, спасет его от верной гибели.

Приключение. Паладин может услышать слухи о возможном месторасположении потенциального спутника и захотеть побольше узнать об этом. Информация может прийти от бродячего барда, разговора услышанного в таверне, или из мистического фолианта, найденного в руинах древнего замка. Он может потратить недели или месяцы, просто стараясь разобраться в задаче которую он должен решить, чтобы воссоединиться со своим будущим спутником. Спутник может быть в плену у злобного чудовища, в рабстве у злого правителя, или продаваться на аукционе за астрономическую сумму.

Волшебство. Определенный магический ритуал может вызвать появление спутника. Паладин может узнать детали этого ритуала из заумного фолианта или от случайно встретившегося доброго и болтливого мага. Гигантский орел, заключенный в кристалл может быть вызволен оттуда, если будет омыт слезами лепрекон, к примеру. Изображение боевой лошади на стене пещеры может ожить, если паладин сожжет под ним определенные ингредиенты. Если он соберет кости мертвого грифона и бросит их в море, то уже живой грифон может подняться из волн.

Налаживание Отношений со Спутником

В отличие от паладина животное всегда знает, когда произошло воссоединение. Мастер должен описать поведение животного, чтобы паладин пришел к своим собственным выводам, вместо того чтобы сказать, что все уже произошло само собой. Вот несколько примеров этого:

- Животное выглядит особенно послушным и довольным: боевая лошадь подходит к паладину по первой просьбе, гиппогрифф вытягивается в струнку по команде.
- Животное необычно храбро, бесстрашно бьется плечом к плечу с паладином против заведомо более сильных чудовищ или дает знать если заметило засаду.
- Животное необычно добро и ласково: лошадь безропотно бежит рядом с паладином, останавливается когда останавливается он, и снова начинает движение если паладин двигается дальше, единорог отдыхает положив свою голову на руки к паладину.

После наблюдения за таким поведением животного в течение дня другого, даже самый недоверчивый паладин поймет, что его спутник найден. Чтобы окончательно развеять все сомнения насчет намерений животного, можно прочитать заклинание разговора с животным.

Обычные Обязанности

Почти всегда спутник паладина имеет те же потребности, что и остальные представители его вида. Он сам может позаботиться о себе, пасть или охотиться когда хочет есть и, идти на водопой, если хочет пить. Если не приказано ничего другого, спутник спит тогда же, когда спит паладин.

В редких случаях, спутник может посчитать паладина ответственным за свое пропитание, например, при отсутствии полей, на которых можно пасть или лесов где можно охотиться. В пустыне паладин должен поделится со своим спутником водой. Спутникам часто нужна соль, чтобы восполнить потери при выделении пота. Больные или раненые спутники нуждаются в медицинской помощи.

Некоторые спутники, обычно лошади, нуждаются в конюхе, чтобы оставаться здоровыми. Шкура лошади должна быть вымыта щеткой, потом протерта мягкой тряпкой. Ее подковы нужно проверить на наличие трещин, застрявших камней, и других недостатков способных нанести немалый вред животному. Все спутники нуждаются в проявлении заботы, такой как вкусная еда, ласковые слова, поглаживания.

Особенности Спутников

Все спутники, независимо от своего вида, имеют следующие особенности:

Преданность. Верность спутника непоколебима. Он беспрекословно выполняет приказы паладина, считая, что паладин понимает что делает. Если паладин передвигается сам, то спутник следует рядом с ним, если только паладин не попросит его оставаться на месте.

На поле битвы, спутник остается рядом с паладином, даже в случае смертельной опасности. Спутник никогда не бросит паладина даже перед лицом смерти; переводя на игровые термины, он Бесстрашен (Мораль 20) когда дерется рядом с паладином или защищает его.

Спутник редко обращает внимание на партию паладина, если только его специально не обучили защищать их или слушаться их команд. Если спутнику покажется, что партиец подходит к паладину с недобрыми намерениями, он зафыркает или предостерегающе постучит копытами, а возможно даже попытается оттолкнуть партийца. Если паладин успокоит своего спутника, он отказывается от своих намерений, но может по-прежнему поглядывать за этим человеком. На неигровых персонажей спутник реагирует точно также, игнорируя невраждебный NPC которые выдерживают дистанцию, бурно реагируя на тех, кто хочет причинить вред паладину.

Ответ на зов. Спутник мгновенно откликается на призыв паладина. Спутник может реагировать на любой жест или звук, определенный паладином. Паладин должен показать сигнал своему спутнику только один раз, в будущем он будет откликаться на него незамедлительно.

Послушность. Паладин всегда может успокоить чем-то взволнованного спутника. Он делает это просто словами или жестами

Езда верхом. Паладин не нуждается в профессиях езды верхом ни на наземных животных, ни на воздушных. Так же он может использовать все финты, которые дозволены обладателям этих профессий и может выполнить его спутник. Обычно финты требуют проверки профессии, паладину же для выполнения финта с наземными животными надо прокинуть проверку Мудрости с модификатором +3 , а для летающих с модификатором -2. Если не обучен обратному, то спутник не позволит никому кроме паладина управлять собой.

Бой. Спутник самоотверженно защищает паладина, если на того напали, до тех пор, пока нападающий не ретируется. Также спутник может атаковать любую цель указанную паладином.

Тренировка

Спутник обучен любым трюкам, которые доступны его виду. Паладин может обучить своего спутника другим трюкам и заданиям. Трюки это набор действий, выполняемый по команде и не требующий никакой импровизации. Задания это более сложные комбинации, которые могут потребовать от спутника, чтобы он сам решал, что ему сделать в какой-то ситуации. Благодаря своей связи с паладином, спутник может обучиться впечатляющим трюкам и заданиям и за гораздо более короткое время, нежели представители его вида.

Хотя процесс обучения очень похож, профессия тренировки животных не требуется. Паладин просто объявляет Мастеру, чему он хочет обучить своего спутника. Если Мастер согласен, то паладин начинает тренировки. Что бы обучить спутника трюку требуется одна-две недели, заданию 2-5. В конце периода обучения паладин бросает проверку. Если проверка удачна, то животное обучилось успешно. Если проверка провалена, то паладин может попробовать обучение снова на тех же условиях. Если завалена и вторая проверка Мудрости это значит, что животное не сможет никогда обучиться этому трюку. Спутник может знать 9-20 (1d12+8) трюков и заданий, в любой комбинации оных.

Паладин вполне может иметь профессию обучения животных и может обучать одновременно до трех штук, включая своего спутника.

Паладин должен регулярно тренироваться со спутником, чтобы обучить его чему-либо. Важно не время, затраченное за день, а регулярность тренировок. Если паладин пропускал занятия несколько дней подряд, то Мастер может решить, что тренировки нужно начинать заново.

Ниже приведено несколько примеров подходящих для всех видов спутников. Паладин не должен ограничиваться этим списком он может попробовать обучить спутника всему чему угодно, если только спутник на это способен выполнить это в принципе.

Обычно никакие проверки не нужны, когда спутник делает то, чему обучил его паладин, но в экстренных случаях может понадобиться проверка какой-то способности или Мастер установит процентный шанс. Мастер должен воспринимать задания или трюки, рассчитанные на бой, также как и обычные боевые моменты, кидая броски атаки и выясняя остальные нужные моменты.

Высокоинтеллектуальные Спутники. Спутники, которые могут разговаривать и те, чей интеллект сравним с человеческим, не нуждаются в тренировке. Они могут исполнить любой трюк или задание, которое дал им паладин, была бы причина делать это.

Простые Трюки

Разговор. Спутник рычит, хрипит или издает заранее обговоренные звуки по сигналу паладина.

Перевоз Грузов. Обычно, спутники не перевозят грузов. Одни приспособлены только для перевозки седока; другие считают, что это ниже их достоинства. Если обучить спутника этому трюку, он спокойно может переключиться между перевозкой поклажи и человека. Чтобы избежать натертостей и ран, спутнику обычно нужно специальные седельные сумки. Седельная сумка на лошадь стоит 5 золотых монет. Седельные сумки на другие виды животных стоят от 5 до 15 золотых, в зависимости от размера животного и решения Мастера.

Погоня. Обычно, спутник прекращает битву, как только агрессор отступает. Если спутник обучен погоне, он может преследовать нападающего. Если он догоняет врага, то он атакует снова. Спутник может преследовать врага до конца, возвращаясь, когда враг повержен или сбежал или возвращаться по команде паладина.

Остановка. Спутник немедленно останавливается и стоит, не двигаясь пока паладин не даст команду к движению.

Простые задания

Спасение. Если паладин падает без сознания на поле боя, то спутник пытается оттащить его в ближайшее безопасное место, возможно заранее определенное.

Стратегия Атаки. В бою спутник сам выбирает свою тактику боя и оппонентов. Он может ненадолго оставить паладин, преследуя какого-то монстра, или может атаковать врага, которого паладин не видит (например, приготовившегося ударить паладина в спину).

Стража. Спутник может остаться на страже лагеря или какого-то другого места. Если спутник замечает вторжение, он реагирует, как его учил паладин. Он может начать будить спящего паладина или другого указанного персонажа или же атаковать пришельцев.

Так как большинство спутников не могут определить намерения пришельца, то они, скорее всего, будут так реагировать на любого кто заходит в указанную зону. Чтобы улучшить его способности стражника, если паладин скажет ему реагировать только на определенный вид пришельцев (кто-нибудь на лошади, какой-нибудь огр). Что бы узнавать определенный тип пришельцев требует отдельного трюка, требующего отдельного периода тренировки. Другими словами сначала надо обучить спутника заданию Стражи, а затем трюку определения пришельцев, каждый трюк подразумевает один тип существа.

Поиск. Спутник может попытаться найти какой-то предмет по желанию паладина, если он находит его, то приносит его обратно паладину. Это могут быть драгоценности, оружие, фляжки, свитки. Искать можно в небольшой пещере, темной аллее, или какое-то здание. Паладин должен показать спутнику образец искомого предмета, чем более точный, тем лучше. (Если паладину нужно конкретный меч из оружейной то он должен показать своему спутнику очень похожий меч.) Паладин также должен указать зону поиска. Поиски продолжаются не бесконечно, обычно через час бесплодных поисков спутник возвращается.

Если условия поиска очень сложны, то Мастер может провести проверки способностей. Если, например спутник ищет конкретный меч, а в зоне поисков находится очень много похожих мечей, то Мастер может кинуть проверку Интеллекта спутника. Меч находится только в том случае, если пройдена проверка Интеллекта.

Также можно попросит спутника найти конкретного человека. Что бы узнать конкретного человека требуется изучить отдельный трюк, требующего отдельного периода тренировки. Другими словами сначала надо обучить спутника заданию Поиска, а затем научить его узнавать конкретного человека, что требует отдельного трюка, каждый трюк подразумевает одного человека.

Спутники Паладина Как NPC

Поскольку спутники это такие же существа из плоти и крови, со своими мыслями, чувствами и желаниями, Мастер должен вести их как NPC. Как любой человек NPC, спутник это отдельная личность. Он может быть упрямым или покладистым, доверчивым или хитрым, безрассудным или осторожным. Он может не любить бородатых людей, бояться воды, любить яблоки. Высокоинтеллектуальные спутники могут общаться кивками головы, топаньем лапами или даже разговаривать, давая советы..

Прощание со Спутником

В нормальных обстоятельствах, спутник служит одному паладину не больше десяти лет. В течение этого времени, паладин может отпустить спутника, если он стал калекой или серьезно заболел, если путешествие привело паладина в местность непригодную для жизни спутника или по какой-то другой причине. Спутник подсознательно знает, когда паладин отпускает его и считает свой долг выполненным. Мастер должен обыграть этот момент так же драматично, как и обретение спутника.

Если паладин возвращается на место, где он отпустил своего спутника и зовет его, он может вернуться. Он возвращается, если могут быть выполнены следующие условия:

- Спутник жив и дееспособен.
- Спутник не покинул это место и может услышать зов паладина.
- Десять лет еще не прошло с того времени как паладин обрел спутника.
- Паладин не обрел нового спутника за это время.
- Мастер одобряет возвращение.

Спутник может не ответить на зов по следующим причинам:

- Десять лет прошло со времени их первой встречи. Много животных, особенно лошадей,

слишком стары, чтобы путешествовать в этом возрасте. Другие, типа единорогов, становятся безразличными к приключениям.

После десяти лет службы, паладин может добровольно отпустить спутника. В противном случае, спутник просто исчезает при первой же возможности. Паладин, заслуживший свое звание, имеет право на нового спутника. Возможность возникает в течение следующих нескольких месяцев, на условиях описанных в главе "Обретение спутника". Новый спутник совсем не обязательно лошадь, если предыдущий был лошадью.

- Если паладин лишен своих способностей за нарушение своего Этоса, спутник теряет свою привязанность к паладину и не откликается на зов. Однажды оступившийся паладин уже никогда не может иметь спутника.

Заклинания Жрецов

Паладин получает заклинания также как и жрец. Поскольку паладин строго придерживается принципов своей веры, то божество в большинстве случаев предоставляет запрошенные силы. После получения заклинаний он пользуется ими также как и жрец с тем же временем чтения, компонентами и эффектами. Смотрите Главу 8, чтобы узнать больше о вере паладина.

Глава 3: Этос

Набор принципов, которые определяют жизнь паладина и влияют на его поведение называется *этос*. Хотя этос пересекается с законами общества он также охватывает духовные ценности и идеалы морали. Этос паладина определяет его жизненные ценности, подчеркивает его индивидуальность, и влияет почти на все поступки им совершаемые.

Хотя определенная идеология присуща каждому игровому классу, этос паладина имеет два кардинальных отличия. Первое, этос паладина это длинный список руководящих принципов и характерных для этого класса. Второе, этос паладина абсолютно бескомпромиссен и требует беспрекословного подчинения. Даже незначительные нарушения влекут серьезные последствия, от выговоров вышестоящих командиров до лишения привилегий. В результате же серьезного нарушения паладин может вовсе лишиться своего статуса и полностью потерять все свои особые возможности. Паладин считает свой этос скорее привилегией, нежели ношей. Каждое действие это выбор между правильным и неправильным. Со всеми на то основаниями, он считает себя образцом того, как должен жить и поступать человек.

Существует три аспекта этоса паладина: *заповеди* (общие правила), *эдикты* (указания вышестоящих чинов), и *нормы* (правила поведения). Также здесь описано, что можно считать нарушением этоса, и предлагает возможные наказания и пути искупления.

Заповеди

Самыми главными элементами этоса паладина являются *заповеди*, свод нерушимых правил описанных в *РНВ* которых паладин должен придерживаться во всех ситуациях. Заповеди также четки и незыблемы, как и требования по параметрам; они есть часть того, что делает паладина паладином и рзительно отличает его от всех остальных классов

Добропорядочность

Сама суть паладинства накладывает ограничение на склонность персонажа он должен быть только законопослушным добрым. Если в какой-то момент он отступит от этих принципов он перестанет быть паладином.

Основой данной склонности является вера в систему законов, которая обеспечит достаток всем членам общества, обеспечит их безопасность и гарантирует справедливость. Так как эти законы распространяются на всех членов общества, без всяких ограничений, то нет никакой разницы, что является их источником демократия или диктатура.

Поскольку любой добропорядочный общественный строй следует похожим основополагающим принципам, какие-то частные законы могут отличаться. В одном обществе может быть разрешено многоженство в другом приветствуется только моногамность. Азартные игры могут быть доступны в одном обществе и абсолютно запрещены в другом. Паладин уважает любой закон общества, если оно добропорядочно в целом и не будет пытаться навязывать свои ценности его членам.

Как бы то ни было, паладин не будет придерживаться закона, который идет вопреки его склонности. Правительство может быть уверено, что абсолютно нерегулируемые азартные игры не наносят особого вреда обществу, но если паладин увидит, что результатом такой политики стала

бедность и отчаяние народа, и он сочтет, что в этом виновата власть, потакающая данному беззаконию, в ответ может призвать жителей отказаться от азартных игр или будет стараться изменить закон.

Абсолютно безнравственные вещи, такие как рабство или пытки, могут заставить паладина напрямую вмешаться в процесс. Не имеет значение культурные ли это традиции или же они узаконены властью. Чувство справедливости паладина заставляет его при необходимости вмешиваться и облегчать как можно больше страданий. Заметьте, что в результате нехватки времени, возможностей, или при наличии каких-либо обязательств вмешательство паладина может быть ограничено, но он все равно должен попытаться изменить ситуацию. Хотя паладин может хотеть, что бы в обществе, где процветает каннибализм, произошла культурная революция, он может удовлетвориться спасением нескольких жертв, перед тем как обстоятельства вынудят его покинуть эту территорию.

Возникает вопрос, в каком случае паладин может отнять жизнь у другого существа? Паладин убивает только в том случае, если это в итоге ведет к добру или чтобы защитить свою жизнь, жизнь своих друзей или жизнь того, кого он поклялся защищать. Во время войны, он воюет с врагами своего ордена или церкви.

В остальных случаях паладин избегает убийства, когда это возможно. Он никогда не убьет человека, который только подозревается в преступлении, так же паладин не убьет того, кого он считает угрозой, только если нет неопровержимых доказательств или стопроцентной уверенности. Он никогда не убьет ради сокровища или личной выгоды. Он никогда преднамеренно не убьет законопослушно доброе существо.

Поскольку паладин верит в святость жизни в целом, большинство убивает животных в тех же ситуациях, которые описаны выше, хотя он может охотиться. Так же он может убить монстра, если он руководствуется инстинктом, а не злом. Хотя большинство паладинов не охотятся ради удовольствия, они могут делать это чтобы отточить свое боевое мастерство.

Лимит на Магические Предметы

Этот лимит распространяется также и на свитки, которые являются магическими предметами. В независимости от обстоятельств, пути или уровня паладина он не может обладать больше чем десятью магическими предметами.

Паладины ограничены не только по количеству магических предметов, но и по типу. В общем, паладин может обладать следующими вещами.

Один набор магических доспехов. Это ограничение не включает в себя обычный доспех, зачарованный на время, а так же вещи типа *плаща защиты (cloak of protection)*, *шлемы защиты (helm of protection)* или *ботинок скорости (boots of speed)* (все они относятся к прочим вещам лимит на которые описан ниже). Даже часть магической брони, например, грудная пластина, считается за полный доспех.

Один магический щит.

Четыре магических оружия Это ограничение не включает в себя обычное оружие зачарованный на время, но включает *святые мечи*. Колчан стрел или болтов для арбалета считается одним предметом. Такие вещи как *стрела поиска (arrow of direction)* или *стрела убийства (arrow of slaying)*, в общем, вещи наделенные особой магической силой, считаются одним предметом.

Четыре прочих магических предмета. В эту категорию входят кольца палочки, жезлы, драгоценности и свитки. *Мешок фасоли (bag of beans)*, набор *ioun stones*, *deck of many things* каждый считается за один предмет. Магическое зелье считается одним предметом независимо от количества доз.

Чтобы быть уверенным в том, что паладин выполняет это требование, важно знать, кто в точности владеет каждым магическим предметом внутри партии. В большинстве случаев паладин не будет использовать предмет, если он ему не принадлежит. Не имеет значения кто в данный момент несет предмет; если он принадлежит паладину, то он ему принадлежит, где бы он ни был. Паладин может давать в пользование свои предметы, но поскольку он все равно остается владельцем то они тоже засчитываются в его лимит.

И наоборот, если у паладина уже есть десять магических предметов, он не может брать на время другие предметы у своих компаньонов. Паладин никогда не будет использовать неоднозначность этого правила; он останется верным духу его статуса ровно также как и букве (обсуждено далее).

Естественно не рассматривается тот случай, когда паладин не знает, что предмет магический. Но с тех пор как у него появляются догадки о его необычных свойствах, он должен расстаться либо с ним, либо с другим своим магическим предметом.

Паладин сам, добровольно, расстается с какой-либо магической вещью, если нашел более подходящую. Например, он может отказаться от *стрел поиска (arrow of direction)* если он нашел

копье молний (javelin of lightning).

Лишние магические предметы могут быть отданы другим законопослушно добрым персонажам, пожертвованы церкви паладина или его ордену, или просто выброшены. Поскольку лишние предметы не принадлежат паладину, они не могут быть проданы или обменены, даже если вырученные деньги пойдут на благое дело.

Ограничение Богатства

Паладин не заинтересован в собственном богатстве. Ему больше по душе моральное, чем материальное удовлетворение, происходящие из служения своей вере и своему ордену. Материальные ценности для паладина мимолетны, поверхностны и, в конце концов, просто не имеющие смысла. Духовная удовлетворенность вследствие хорошо выполненного задания гораздо более притягательна, глубока и значима.

Несмотря на все это паладин прекрасно понимает, что какая-то сумма денег необходима, чтобы содержать себя и свое имущество в хорошем состоянии. Вместо того чтобы копить деньги, паладин оставляет себе достаточную сумму, что бы вести скромный, но удовлетворяющий образ жизни.

Паладин никогда не принимает подачек, не рассчитывает на щедрость встречаемых людей или их компаньонов. Он всегда оплачивает свои потребности сам и гордится своей независимостью. Он получает доход от сокровищ, вознаграждений, оплат услуг наравне со всеми остальными. В отличие от всех остальных персонажей паладин руководствуется строгими принципами что, куда и как можно тратить и сколько денег можно откладывать.

Бюджет Паладина

Паладину нужны деньги, чтобы покрывать следующие расходы:

Питание. Паладин должен сам кормить себя и своего коня (гриффона, слона). Что бы снизить расходы, паладин может охотиться, собирать фрукты, овощи.

Оружие, Доспехи, и Одежда. Это включает в себя стоимость покупки, обслуживания, ремонта и замены. Паладин редко скупится в этом вопросе, стараясь иметь снаряжение самого высокого качества.

Упряжь. Также как и в случае с оружием паладин пытается обеспечить всем самым лучшим своего спутника.

Жилье. Паладин всегда старается найти наименее дорогой вариант из подходящих.

Налог и Лицензии. Паладин должен платить все взносы, обозначенные его церковью или орденом. Так же он должен оплачивать все сборы и пошлины, возникающие в путешествиях.

Плата за Обучение. Паладин может оплачивать услуги тренера, если он законопослушный добрый и паладин имеет разрешение от своего покровителя.

Прочие Вещи. Включают лекарства, фонарное масло, одежду, постельные принадлежности. Большинство паладинов предпочитают по возможности сами изготавливать подобные вещи, чтобы сохранить деньги.

Оплата. Честная оплата должна быть гарантирована любому слуге либо наемнику.

Затраты на Замок. Паладин несет все расходы по строительству и содержанию своей крепости.

Замок

Вдобавок к своему резервному фонду, паладин также может иметь отдельный фонд на строительство собственной крепости. Как объяснено в Главе 7, хотя цены на строительство сильно разнятся, все равно они очень дороги. Паладин может копить деньги, на что в течение многих лет и даже десятилетий, для того чтобы накопить необходимую сумму. Мудрый паладин может начать откладывать деньги на строительство крепости даже с первого уровня.

Как только паладин достраивает замок, он сразу получается, вынужден оплачивать множество дополнительных расходов оплата услуг персонала и содержание замка. Он должен соответственно планировать свой бюджет.

Обычно крепости принадлежат к одной из трех экономических категорий, каждая из которых по-своему отражается на финансах паладина:

Нуждающиеся в субсидиях К этой категории относятся крепости, не имеющие значимого сельскохозяйственного или промышленного производства. Все производимые товары не в состоянии обеспечить содержание крепости и оплату служащим. В этом случае паладин должен оплачивать разницу из своего кармана, что существенно ударяет по его бюджету.

Это обычное дело для паладина субсидировать только что построенную крепость до тех пор, пока там окончательно все не уладится. При грамотном управлении и маленькой толикой удачи, крепость становится самокупаемой в течение нескольких месяцев, правда, обычно лет. Существуют причины, по которым некоторые крепости будут всегда нуждаться в субсидировании, вот две из них:

- Крепость по своей сути не предназначена для того чтобы приносить доход, функционируя как пограничная, тренировочный центр, госпиталь, или религиозное святилище. Крепость этого типа должна иметь хозяина, не обремененного финансовыми проблемами.
- Хотя крепость и была предназначена для принесения дохода, но из-за сложившихся неудачных обстоятельств или неправильного управления уже никогда дохода приносить не будет. Если паладин в этом случае решает оставить управление крепостью он в первую очередь должен позаботиться о решении проблем тех людей кто состоит у него на службе, находя им новую работу с не меньшей оплатой.

Самоокупаемая. Крепость сама окупает расходы на свое содержание путем продажи товаров или услуг. Паладин не должен ни субсидировать ее ни думать о том куда потратить излишки дохода. Для большинства паладинов это скорей всего наиболее подходящий вариант.

Приносящая доход. Крепость приносит надежный доход от продажи товаров или услуг. Паладин может использовать эти доходы для расширения своих владений (обеспечивая больше трудовых мест или большего прославления своей веры и никогда для собственной выгоды) а также увеличения пожертвований своей церкви или ордену . Приносящие доход крепости требуют либо большего внимания со стороны паладина либо наличия профессиональных управляющих.

Избыточный Доход

Весь избыточный доход паладина должен быть отправлен на благое дело. Это подразумевает все деньги, которые остались после уплаты всех необходимых платежей, только если это не те деньги, которые откладываются на строительство крепости. Он может оставлять резервный фонд размером два-три месячных дохода, но не больше. Он не может откладывать деньги для на наследство или же оплату расходов товарищей.

Так что же паладину делать с излишком денег? У него есть три варианта:

- *Отказаться от них.* Если жители города предлагают ему горсть драгоценных камней за уничтожение вампира он может вежливо отказаться от платы. ("Ваша благодарность и есть наилучшая плата.") если он находит сундук полный жемчуга, золотых монет, и сборником стихов, он берет книжку и оставляет остальное (после того как он ее прочитает он, скорее всего, подарит ее другу либо отдаст в библиотеку).

- *Пожертвовать церкви.* Это не будет считаться обязательной *десятиной*, так как это не является частью его обычного дохода.

- *Пожертвовать на добропорядочное предприятие.* Подходящими могут считаться госпитали, библиотеки и детские приюты, исследования, военные организации и правительственные проекты могут быть подходящими, если только паладин уверен, что деньги пойдут на благие цели.

Придерживаясь этих принципов паладин волен, выбирать, как потратить деньги. В одном случае он может пожертвовать сокровища госпиталю и отказаться от вознаграждения в другом. Он никогда не отдаст излишек денег другому персонажу или NPC.

Если паладин отказывается от награды или от сокровищ это не значит что его компаньоны должны поступить также. Если он убил злого дракона, но не взял ничего из его сокровищ, партия вольна делать что ей будет угодно.

Заем

Паладин, который попал в сложную финансовую ситуацию, может попросить в долг у человека или организации с законопослушно доброй склонностью. Поскольку заем денег сам по себе не очень приятное занятие то нарушением этоса оно считается только в том случае, если паладин занимает деньги, которые ему реально не нужны или он не собирается их возвращать.

В большинстве случаев, паладин может занимать лишь небольшие количества денег (к примеру, его месячный доход). Так же он может занять денег в случае экстренной необходимости; возможность купить карту, на которой обозначен путь к святому мечу не является необходимостью, но нужда в медикаментах для излечения умирающего друга как раз и есть это обстоятельство. Занять деньги на управление крепостью позволено, но только если это надо для выплат рабочим либо для поведения, не терпящего отлагательств ремонта. (Текущая крыша может подождать; а вот разрушенная стена крепости вряд ли.) Паладин должен стараться как можно быстрее отдавать свои долги.

Повторный заем в течение короткого промежутка времени уже можно рассматривать, как нарушение этоса. Если паладин занимает деньги на протяжении нескольких месяцев подряд, он должен лишиться своей крепости, своего спутника и всего того чего он не может себе позволить.

Десятина

Паладин должен отдавать 10% своего дохода добропорядочной организации по своему выбору. Это называется *десятиной*. В большинстве случаев он отдает десятину своей церкви. Если он не

принадлежит никакой церкви и действует самостоятельно (описано в главе Пути Паладина), он может отдавать десятину любой добропорядочной организации типа госпиталя или университета. Паладин не высказывает никаких желаний по поводу того как эти деньги должны быть потрачены, хотя деньги и так как обычно идут напрямую на расходы по содержанию института, приему учеников, закупке необходимых материалов и на затраты по обучению. Однажды выбрав организацию паладин обычно платит ей десятину всю жизнь.

Первая десятина паладина обычно платится из превоначальных денег паладина 5d4 x 10 золотых. После этого, он должен платить десятину со всех источников своего дохода, включая награды, соровища, оплат, и дохода который приносит крепость. Если он находит драгоценность или магический предмет, он должен пожертвовать 10% от его ценности в золоте, при первой возможности. Если он находит алмаз стоимостью 500 золотых, он отдает 50 золотых; если алмаз теряется или украден, он все еще должен отдать 50 монет золотом.

Десятин платится только с реального дохода паладина. Если он не взял сокровище или отказался от награды, то в этом случае десятин не отчисляется.

Прямой обязанностью паладина является то, что он должен как можно быстрее отдать десятину. Ежемесячные оплаты должны проводится в почти любом случае. Если месячная плата невозможна или установлен другой график отчислений; если паладин находится на миссии в другой части света, если он занят на войне - то десятину нужно отдать при первой же возможности по возвращении. Десятину паладин может отдавать сам или пользоваться услугами посыльного.

Десятин, которая по каким-то причинам находится у паладина, все равно считается собственностью организации, куда она будет отчислена. Голодающий паладин у которого из всех денег только 50 золотых десятины не может их тратить если только не получит разрешение на это своего божества. Если он вел себя достойно, например он потратил свой последний золотой чтобы накормить голодающего ребенка, разрешение обычно даруется, естественно при условии что десятин будет отдана в полном объеме.

Склонности Компаньонов

Мнение о паладине в немалой степени зависит от партии, с которой он путешествует. В идеале паладин путешествует только с добрыми компаньонами. Отношения с нейтральными персонажами в некоторых ситуациях считаются допустимыми, но более долгий контакт может посчитаться нарушением этики. Нахождение в одной партии со злыми персонажами расценивается как злой поступок. В общем то паладин несет ответственность за поступок любого члена партии.

Наемники. Без всякого исключения все наемники паладина будь то просто воины или же рабочие в его крепости должны быть законопослушно добрыми. Паладин должен сделать все возможное, чтобы определить их склонность, прежде чем нанимать. Если наемник совершает злой поступок или каким-то другим образом показывает что его склонность не законопослушно добрая у паладина не остается другого выхода кроме как уволить его либо отдать под суд.

В некоторых случаях паладин несет ответственность за злые поступки совершенные теми, кого он нанял. Например, конюх паладина совершил убийство. Фактически паладин невиновен, но он может считаться причастным с точки зрения этики. Хотя высшие чины могут и не покарать паладина, он может понести наказание за нарушение своего этики, за то, что он не удосужился, к примеру, полностью изучить биографию конюха, прежде чем его нанять. В любом случае только Мастер определяет, явилось ли что-то нарушением этики.

Последователь. Паладин принимает только законопослушно добрых последователей. Как и в случае с наемниками паладин должен предпринять все меры, чтобы выяснить склонность последователя. Паладин должен немедленно отказаться от последователя, который совершил злой поступок.

Добрые Персонажи. При путешествии в партии паладин отдает предпочтение законопослушно добрым персонажам, именно они становятся его самыми близкими друзьями. Но разве может паладин предвидеть судьбу, которая иногда сводит вместе людей очень разных мировоззрений. Паладин так долго остается с партией пока общая склонность партии добрая; преимущество нейтральных персонажей либо наличие хоть одного злого может вызвать проблемы.

Паладин может поддерживать хорошие отношения с персонажами нейтрально доброй склонности, исключая взгляд таких персонажей на государственные структуры и общество в целом. Как бы то ни было нейтрально добрые персонажи должны строго придерживаться добрых принципов, чтобы паладин хорошо к ним относился. Чуть тяжелее общаться паладину с хаотично добрыми персонажами, из-за их острого чувства собственной независимости и отсутствия всякого уважения к власти. Но паладин будет продолжать сотрудничать с хаотично добрыми персонажами в случае совпадения их целей.

Нейтральные Персонажи. Некоторые паладины также комфортно чувствуют себя в компании

законопослушно нейтральных персонажей, восхищаясь их чувством долга и преданностью своему покровителю. Естественно это относится только к персонажам представляющим порядочные структуры, никак не работарговцев или тиранов.

Паладин будет взаимодействовать с партией, в которой есть часть законопослушно нейтральных или истинно нейтральных персонажей. Но, скорее всего от нейтральных персонажей он будет держаться несколько отстранено. Паладин, скорее всего, попытается собственным примером показать нейтральным персонажам, что служение идеалам добра приносит куда большее духовное удовлетворение, нежели принципы нейтралитета. Пока нейтральные персонажи воздерживаются от злых действий, паладин может вполне хорошо уживаться с ними.

Паладин присоединится к партии состоящей целиком только из нейтральных персонажей только в том случае, если ставки действительно высоки. К примеру, он может сотрудничать с нейтральной партией в целях поиска святого артефакта, спасении короля, или предотвращения уничтожения монастыря. В случае простой охоты за сокровищами или разведывательной экспедиции паладин, скорее всего, пойдет своей дорогой. (Если партия состоит из нейтральных персонажей Мастер должен объяснить игроку играющему паладином основные цели и задачи будущего приключения. Игрок должен либо выйти из ситуации путем нахождения для паладина места в данном приключении либо взять другого персонажа.)

Злые персонажи. Поскольку долг паладина всячески подавлять зло то паладин никогда не будет сотрудничать со злыми персонажами. Он может взять злого персонажа под стражу, физически ограничивать персонажа, или добиваться его исключения из партии. Если ничто не имеет смысла, то паладин разрывает свои отношения с партией и идет своим путем. В любом случае бездействие непростительно.

Паладин понимает что сложно, даже почти невозможно полностью отгородиться от злых людей. Они везде: идут по улице, обедают в таверне, прогуливаются по рынку. Этос паладина не заставляет его нападать или вступать в конфликт с каждым злым человеком; во многих случаях, таких конфронтаций надо избегать особенно в случае если это может отвлечь паладина от выполнения от более важной миссии, или если это может вызвать ответные действия, которые возможно затронут невинных жителей.

Обстоятельства могу позволить паладину общаться со злым человеком, следовать за ним или же пытаться что-то выяснить о нем. Это не является нарушением этоса, если не переходит границы. Первым признаком того, что паладин вступил на скользкую дорожку, является тот момент, когда его начинают ассоциировать со злыми NPC или воспринимать как их приятеля этого NPC.

Эдикты

Указания вышестоящих чинов, инструкции и традиции которым паладин обязан, подчиняется и обычно налагаемые покровителем паладина называются эдикты. Паладин должен беспрекословно следовать эдиктам; он должен их воспринимать также серьезно как свой этос.

Паладин не выбирает, подчиняться данному конкретному эдикту или нет. Обычно, он обязывается подчиняться всем эдиктам изданным выбранным источником. Этот источник он выбирает тогда когда начинается его карьера. Мастер может порекомендовать наиболее подходящие источники.

Обычно прошлое паладин может помочь выбрать источник эдиктов. Например, паладин, чьи родители хотели, чтобы он подчинялся тем же эдиктам и соблюдал те же традиции что отец и мать.

Происхождение и регулярность эдиктов решат Мастер. По его же решению может быть издан пакет эдиктов сразу как паладин начал свою карьеру или же выйдут они только по происшествии какого-то события (постройка крепости паладином или объявление войны). В любое время может быть выпущен новый эдикт, исправлен или приостановлен старый. Вполне возможно паладин за всю жизнь не увидит ни одного эдикта, но как бы то ни было он должен дословно их выполнять

В редких случаях эдикты могут противоречить друг другу. Скажем эдикт, изданный церковью паладина может противоречить эдикту, изданному правительством. Для паладина обычно эдикты, изданные религиозными источниками, перевешивают мирские. Во *всех* случаях, **ограничения паладина и его принципы имеют приоритет перед любыми эдиктами или ограничениями, изданными любой социальной структурой.** Больше о противоречиях в эдиктах можно узнать в Главе 8.

Религия и Философия

Если паладин принадлежит к религиозной организации, то источником эдиктов, скорее всего, будет являться церковь. Эдикты церкви охватывают духовные обязательства, нормы поведения, обязанности несения службы. Философия паладина может быть источником своих собственных эдиктов, основанных на ее принципах или принципах паладина. Также божество паладина может являть ему свою волю во сне или при помощи аватаров.

Правительство

Паладин, который присягнул на верность своему правительству, должен выполнять все его эдикты, например:

- Нести военную службу.
- Даровать использование своей крепости на любую законную нужду государства (тренировочный лагерь для солдат, пограничная башня, склад).
- Заплатить единовременный налог.
- При необходимости одалживать работающим в его крепости людей.
- Охранять конкретный объект или человека. Паладин берет на себя заботу о безопасности того, что охраняет.
- Предпринимать длительные путешествия для эскортирования и охраны высокопоставленного лица, доставки важного сообщения или разведывания территории.
- Представлять свое правительство на поединках или других соревнованиях требующих его мастерства.
- При необходимости появляться на всевозможных банкетах церемониях.

Наставник

Паладины, у которых нет тесных связей с религиозными организациями, часто предпочитают подчиняться эдиктам своего наставника. Наставником может быть его учитель, мудрец или просто человек, которого паладин очень уважает. Обычно, наставником является либо человек, которого паладин считает образцом для подражания либо тот человек, который направил его на путь паладинства. Группа людей так же может быть включена в эту категорию. Возможные эдикты:

- Периодически проводить беседы с наставником для выяснения целостности личности паладина. Например, наставник может обсуждать с паладином проблему взаимоотношений добра и зла, а также всех аспектов дружбы.
- Забота о наставнике если он в преклонных годах.
- Прививание идеалов паладинства юному послушнику по выбору наставника. (В этом случае паладин сам становится наставником.)

Традиции

Эдиктам от правительства или религии паладин может подчиняться традициям общества. Культурные эдикты обычно происходят из древних традиций страны, народа или данной местности и почти никогда не изменяются. Могут быть следующие эдикты:

- Жениться в определенном возрасте.
- Всегда высказывать знаки внимания и уважения старшим или незнакомцам.
- Уважать жизнь животных наравне с человеческой. Паладин, следующий этому эдикту, никогда не ест мяса, не охотится ради удовольствия или еды и убивает животных только в случае опасности для себя или тех, кого он защищает.

Семья

Семейные эдикты в основном складываются из традиций, обязательств перед родственниками и пожеланий конкретных членов семьи. Эдикты могут быть объявлены родителями паладина, или общим решением всех членов семьи.

Но возникает вопрос, не должен ли паладин в любом случае прислушиваться к эдиктам семьи? Совсем не обязательно. Семья паладина не обязательно имеет добрую склонность. Паладин может быть сиротой и ничего не знать о своей семье. Некоторые семьи могут считать, что не следует нагружать паладина еще и своими проблемами. Если паладин не пожелал следовать эдиктам семьи, то его обязательства перед ними абсолютно равны его обязательствам пред кем-то другим. Вот несколько примеров семейных эдиктов:

- Раз в год в определенный день навещать могилы предков.
- Придерживаться семейных традиций. (Например, если медведь однажды пожертвовал собой, чтобы спасти сестру паладина от злого дракона, традицией семьи может являться никогда не вредить медведям.).
- Жертвовать часть собственного дохода семье.

Нормы

Нормы это то, что объясняет самые высокие стандарты морали, благопристойности и долга присущие паладинам. Они входят в личный кодекс паладина. Нормы паладина не затронуты в *РНВ*, хотя они являются такой же неотъемлемой его частью, как и заповеди паладинства, его жизненные ценности,

его роль в обществе, в общем, все то, что составляет облик паладина. Также как паладин должен подчиняться заповедям, ровно также он не должен отступать от норм.

Хотя большинство паладинов придерживается всех норм описанных ниже, исключения вполне возможны. Например, паладин может быть родом не из самого аристократического общества, так что было бы неправильно считать галантность частью его этоса. Все поправки должны быть внесены и одобрены Мастером в самом начале карьеры паладина.

Не существует правил, по которым паладин может быть наказан, если он нарушил одну из норм. Если паладин допускает невольную ошибку, Мастеру советуется принимать сторону паладина. И наоборот игрок не должен искать лазейки, чтобы использовать доброту Мастера, в общем, действовать в духе паладинства. Ниже приведены примеры того, как нормы паладина влияют на его поведения во время игры.

Верность

В феодальные времена под верностью понимали отношения между лордом и воином. Воин принимал присягу верности в обмен на защиту, поддержку и земельный надел. Лорд, в свою очередь, мог рассчитывать на поддержку в военных и других делах. Оба они тщательно соблюдали данную договоренность. *Вероломство*, нарушение условий договора, считалось серьезным поступком против Бога.

Эта книга берет понятие верности шире, рассматривая ее как не только верность определенному человеку, но и любой законопослушно доброй организации, религии или философии. Для удобства, мы рассмотрим верность паладина своему *покровителю*.

В зависимости от того, кто или что выступает покровителем, верность дает паладину чувство единения с чем-то большим, чем он сам. Верность так же сильно влияет на моральный кодекс паладина; в сущности, покровитель и есть тот, кто устанавливает разницу между хорошим и плохим, между добром и злом. Тем не менее, хотя именно покровитель закладывает основы поведения паладина, только паладин отвечает за характер своих поступков.

Категории

Существует три категории покровителей:

Религия. Религия это набор убеждений центром которых является одно или несколько всемогущих божеств со сверхестественными способностями. Покровителем может быть как церковь, так и само божество.

Правительство. Это может быть или один человек или правительство, в современном понимании, которые обладают неограниченной властью в издании законов, объявлении войны. В этом случае покровителем обычно является монарх.

Философия. Философия это некая система положений, которая объясняет все происходящее в мире, в том числе его происхождение, не беря в расчет богов. Покровителем может выступать философия уже разработанная мудрецами, или уникальная философия, разработанная самим паладином. Если смотреть с точки зрения верности философия и религия это взаимоисключающие вещи, следовательно, нельзя присягнуть на верность и религии и философии одновременно.

Выбор Покровителя

Каждый паладин должен присягнуть на верность чему-то. Как минимум он должен присягнуть на верность либо религии, либо философии; эта вера и дает ему его особые возможности описанные в Главе 2. Прежде всего, покровитель должен быть логичен для данного паладина исходя из его прошлого. В большинстве кампаний все само встает на свои места. Например:

- Паладин следует принципам законопослушно доброй и состоит на военной службе у законопослушно доброго правителя, скорее всего он присягнет на верность и своей церкви и своему правителю.

- Если паладин родом из очень религиозной страны (например страной управляют жрецы) или семьи, то скорее всего он присягнет на верность только религии.

- Если законопослушно добрая монархия не может наладить отношения с религией, то паладин скорее присягнет на верность правителю и философии, нежели религии.

- Если паладин действует самостоятельно и не имеет тесных связей ни с церковью ни с государством то очевидным выбором является философия.

В таблице 14 представлены возможные комбинации покровителей.

Таблица 14: Комбинации Покровителей

Комбинация	Разрешено/Запрещено
Правительство, Религия и Философия	Запрещено *
Правительство и Религия	Разрешено
Правительство и Философия	Разрешено
Религия и Философия	Запрещено *
только Правительство	Запрещено **
только Религия	Разрешено
только Философия	Разрешено

* с точки зрения верности Религия и Философия вещи несовместимые.

** Каждый паладин должен присягнуть на верность либо религии либо философии; эта вера и дает ему его особые возможности (описано в Главе 2).

Обязательства Верности

Как только паладин присягнул на верность одному покровителю, он связан с ним до конца своих дней. Только в случае если его покровитель совершает злой поступок или его церковь отходит от идеалов ей свойственных паладин может присягнуть на верность другому покровителю; Путь Отрекшегося (Изгнанника) (Глава 4) описывает один из возможных вариантов. Обычно все-таки паладины не меняют покровителей.

Обязанности, связанные с принесением присяги сильно разнятся в зависимости от покровителя. Монархи, к примеру, чаще будут призывать паладина на несение военной службы. Церкви будут ожидать от своего паладина выполнения сурового Кодекса Чести. Как бы то ни было любая присяга, в общем и целом, обязывает паладина:

- Верно служить своему покровителю независимо от обстоятельств.
- Продвигать принципы и идеалы своего покровителя.
- Почитать и уважать представителей своего покровителя и его символику.
- Жертвовать своей жизнью ради жизни покровителя если это необходимо.

Примеры:

• *Сир Геффен, который присягнул на верность королю, узнал что его родину объявила войну Дригстону, соседнему королевству. Геффен был обескуражен новостями. Много его друзей жило в Дригстоне, и даже его родной брат. Тем не менее, Геффен поклялся считать всех солдат Дригстона врагами, кем бы они ни были.*

• *В далекой деревне, умирал от ран нанесенных могучим красным драконом Сир Геффен. Сердобольный фермер предложил Геффену доставить его до медика. Геффен согласился, и фермер уложил его в свою телегу. После часа езды телега столкнулась с посланником, на груди у которого был вышит герб родины Геффена. Геффен потребовал, что бы телега остановилась, затем настоял, чтобы фермер поднял его на ноги. Сопrotивляющийся фермер сделал все так как он просил. Из последних сил, Геффен отдал честь родному флагу.*

Галантность

Для паладина галантность значит больше чем просто следование правилам этикета. Это также отношение к миру и желание показать себя с самой хорошей стороны. Паладин гордится своим званием, всегда сохраняет самоконтроль и всегда спокойно воспринимает плохие манеры. Он следует законам общества в лучшем их понимании. Он вежлив и обходителен как с друзьями, так и незнакомцами.

Ко всему прочему паладин обязан:

- Считаться с чувствами других людей и думать о том что бы не сделать им больно. Паладин всегда демонстрирует хорошие манеры (жмет руки друзьям, всегда выражает благодарность за услугу). Он всегда выглядит на все сто (регулярно принимает ванну, носит чистую одежду).
- Говорит он всегда тактично и любезно. Не бывает случаев, когда паладин кого-то оскорбляет и тем более не клеветает. Если другие делают это, то он предпочитает уйти.
- Ведет себя с достоинством. Паладин старается воздерживаться от всплесков эмоций, чрезмерного чревоугодия и хамства

Примеры:

• *Сир Геффен спросил у пожилого трактирщика как ему пройти в Арм-Инн. "Моя информация не бесплатна," услышал он рык в ответ. "Особенно для таких как ты." С этими словами трактирщик плюнул Сир Геффену в лицо ,затем пристально посмотрел на него, ожидая реакции. Сир Геффен*

галантно поблагодарил трактирщика за потраченное на него время, аккуратно вытер плевков со щеки, спокойно развернулся и направился к выходу.

• После целого дня пути по грязной болотистой местности, Компаньоны Сира Геффена не стали даже разбивать лагерь прежде чем уснуть. Он же, как обычно, задержался, а час-другой, что бы привести себя и свои доспехи в надлежащее состояние.

Честность

Паладин всегда говорит правду, такой какой он ее знает. Он может отказаться отвечать либо придержать информацию, но никогда не станет обманывать никого, даже врага. Он может попросить разрешения не отвечать на прямой вопрос, но если на него нажмут, он будет вынужден ответить правдиво (в любом случае он может отвечать на вопросы так, что бы не раскрыть важную информацию). Поскольку паладин не дает обещаний направо и налево, однажды дав слово, он всегда его держит.

Примеры:

• Сир Геффен был взят в плен армией противника. Командир хотел узнать, где находятся товарищи паладина. Сир Геффен хранил молчание.

"Мои шпионы доложили мне что ваши войска подойдут к замку Короля Релхана завтрашним утром," сказал командир. "Это правда?"

Хоть это и было правдой, Геффен остался молчать.

"Если ты ничего не ответишь я сочту что я прав."

"Ты можешь думать все что тебе угодно," ответил Геффен.

• Превост, юный компаньон Сира Геффена, спросил о том как он выглядел вчера на поле боя. Сир Геффен был уверен, что Превост сражался не так как подобает. С твоего разрешения я предпочту не отвечать, "сказал Геффен,

"Пожалуйста," настаивал Превост. "Я хочу знать".

Геффен взглянул в его глаза. "Как пожелаешь. Ты позволил своему противнику сбежать. Ты выронил свой меч в критический момент. Ты очень плохо показал себя вчера."

Превост зло посмотрел на Геффена, затем развернулся и зашагал прочь.

Доблесть

Паладин всегда демонстрирует несгибаемую смелость перед лицом опасности или несчастья. Никакая опасность не заставит его не сдержать собственное слово или отступить от выполнения важной миссии. Его обязательства сильнее страха боли, трудностей или даже смерти.

Доблесть паладина особенно сильно проявляется на поле боя. Он считает войну благородным действием, а бой хорошим способом прославить тех, кого он представляет. Он атакует врага без промедления, продолжая бой до тех пор, пока враг не сдастся или не будет побежден. Когда это возможно, паладин выбирает наиболее опасного противника - могучего монстра, гиганта, дракона, или лидера противостоящей группы - своим оппонентом. Почти всегда, паладин предпочитает бою на расстоянии схватку лицом к лицу.

Примеры:

• Всего мгновение назад, Сир Геффен со своими компаньонами спокойно ехали через тенистую аллею, а сейчас они уже подверглись нападению кровожадного холмового гиганта. Гигант выхватил молодого воина Фредрина из седла и стал размахивать им в воздухе.

"Я объявляю его своим рабом!" проревел гигант. "Если вы хотите получить его обратно я предлагаю дуэль вашему самому сильному воину!"

Без задержек, Сир Геффен выехал вперед.

• Зажатые в битве бандой огров, партия Сира Геффена терпела тяжелые потери. "Отходим!" закричал Борду, друг Геффена. "Мы перегруппируемся и позже продолжим бой!"

Компаньоны Сира Геффена врассыпную бросились с поля боя, Но Геффен предпочел остаться. "Быстрее за нами!" закричал Борду. "Тебе их не одолеть!" "Возможно нет," ответил Геффен, отбиваясь от осаждавших его огров. "Но я задержу их настолько насколько смогу".

С точки зрения Мастера, паладин может отступить с честью, если его превосходят больше чем 2:1 в хитдайсах. Если паладин принадлежит к элитной организации, то это отношение увеличивается до 3:1. Если игрок попадает в такую ситуацию и хочет отступить он должен спросить у Мастера, не будет ли это позором. С разрешения Мастера паладин может отступить, не нарушая этики.

Честь

Паладин всегда остается паладином в не зависимости от обстоятельств. Он ведет себя пристойно даже когда находится в одиночестве или же когда не знает, что за ним наблюдают. Это похвальный поступок облегчить смерть друга, но честь - отнестись также к врагу.

Честь также подразумевает уважительное отношение не только к равным себе и старшим, но и ко всем кто разделяет взгляды паладина. Паладин проявляет милосердие кающимся, и не станет причинять неза заслуженные страдания даже самому страшному злодею.

Так же паладин:

- Относится с почтением к любому решению законопослушно добрых персонажей которые ваше социальным статусом, уровнем или званием.

- Одинаково уважает всех законопослушно добрых людей, независимо от их расы, класса, финансового положения.

- Принимает любой вызов на дуэль от примерно равного по классу и силе. (Дуэль предложенная безумным юнцом или же пьяным воином игнорируется).

- Скорее умрет чем предаст свои принципы, веру или бросит того кого поклялся защищать.

Примеры:

- *После долгой битвы, король лизардов лежал истекая кровью у ног Сира Геффена. "Прошу тебя," прохрипел король, "Оставь мне жизнь." Сир Геффен задумался. Король лизардов стар и слаб. Больше он не может представлять опасности. Да и сражался он с честью.*

Сир Геффен убрал свой меч в ножны. Он позвал своих помощников, чтобы они отнесли лизарда туда, где ему окажут помощь. Король провел остатки свои дней в тюрьме.

- *Сир Геффен был захвачен культом злых жрецов. Скованный цепями, он пристально смотрел в глаза жреца держащего нож у его горла. "Отрекись от своей веры," прошипел жрец, "и я пощажу твою жизнь."*

"Если отречешься ты то я пощажу твою!" таков был ответ.

Другие Нормы

Верность, галантность, честность, доблесть и честь являются частью почти всех известных паладинских этосов. По соглашению с Мастером могут быть добавлены новые нормы. Вот некоторые из них:

Смирненность. Паладин остается смирен даже на поле боя. Его не интересуют восхваления и награды, они смущают его; знание того, что работа выполнена хорошо это самая хорошая награда. О своих делах он говорит скромно, благодарный лишь за то, что смог выполнить обязательства пред самим собой.

Щедрость. Паладин охотно делится всем, чем имеет с тем, кому это на самом деле нужно. Если у него есть два меча, а у охотника нет ни одного, он охотно преподнесет свой второй меч в виде подарка. Он отдаст последнюю краюху хлеба голодающему ребенку. Он так же щедр духовно: всегда готов выслушать и помочь компаньону оказавшемуся в затруднительном положении.

Целомудрие. Паладин не допускает даже намека на неприличие, оставаясь целомудренным в делах, словах и мыслях.

Безбрачие. Вдобавок к целомудрию паладин дает обет безбрачия.

Трудолюбивость. Паладин все время проявляет активность. Он трудится до тех пор, пока работа не будет сделана идеально. Когда не занят он либо учиться, либо оттачивает свое мастерство военного искусства. Каждое мгновение его жизни чем-то занято, все кроме дела он считает пустой тратой времени.

Кодекс Чести

Феодальные традиции предписывали новым рыцарям клясться в верности королю и принципам, олицетворяющим религиозные идеалы. Клятва представляла собой священное обещание, что служило гарантом ее исполнения.

По решению Мастера, паладин тоже может принести похожую клятву перечисляющую все заповеди, нормы и эдикты которым он обязуется следовать.

Обычно паладин присягает на верность Кодексу в самом начале своей карьеры во время посвящения. Почти всегда монарх, жрец или наставник определяет содержание клятвы; паладин повторяет слова вслед за тем, что официальное лицо их произносит. Хотя паладин может составить свой личный Кодекс и принять его, адресуя свои слова божеству, предку ("Клянусь памятью своего отца") или какой-то вселенской силе ("Клянусь силой этого мира").

Поскольку не все паладины следуют полностью одинаковым принципам, к примеру, они могут

подчиняться разным эдиктам - версии клятвы могут различаться. Как вариант Мастер может унифицировать текст клятвы в определенной кампании. Клятва должна включать в себя следующие элементы:

Имя и Место Рождения. Паладин должен объявить свое имя и то откуда он родом. Так же он может упомянуть свое происхождение. ("Я, Шарлинн из Ноттермуна, дочь принцессы Аэриэль, внучка Герхарда Справедливого.")

Заповеди. По решению Мастера или желанию игрока, кодекс может перечислять все заповеди паладинства. В любом случае, поскольку *все* паладины должны следовать *всем* заповедям, совсем необязательно их всех упоминать. Можно вполне ограничиться общей фразой: "Клянусь всегда и во всем следовать этим священным заповедям"

Покровитель. В клятве должно быть отражено чему или кому паладин присягнул на верность.

Нормы. Пять главных норм - верность, галантность, честность, доблесть и честь должны быть обязательно упомянуты, только если Мастер не видит достаточных причин исключить одну или несколько норм. Добавление новых норм зависит от того согласны ли с ними Мастер и игрок. Все эти изменения должны быть введены до принесения клятвы.

Эдикты. Перечисление всех эдиктов не имеет смысла, надо обозначить источники эдиктам которых паладин будет подчиняться, и упомянуть наиболее важные.

Обычно принципы, которым присягнул паладин в самом начале, не меняются. В критических ситуациях, например, экономические трудности делают очень сложным выплату десятины - паладин может направить петицию своему королю или церкви, в которой будет содержаться просьба об освобождении его от этой обязанности.

Освобождения предоставляются редко, исключая случаи, когда паладин более не может придерживаться своего этоса (его церковь стала злой) Паладин который когда-либо просил об освобождении от какой-то обязанности может вызывать определенные опасения, и может быть наказан, но не строго.

Пример Клятвы

Ниже приведен пример клятвы, которую приносит новоиспеченный паладин. Ее можно изменять или дополнять по своему желанию и согласованию с Мастером.

*Я, *, клянусь всегда быть верным заветам паладинства и защищать их до последней капли крови ** и обязуюсь всегда хранить верность ***. Клянусь всегда придерживаться принципов **** всегда быть верным и следовать эдиктам *****. Я приношу эту клятву добровольно, не ожидая никакой награды и, возлагая свою руку на эту реликвию ***** клянусь продолжать дело тех, кто сложил свои жизни во имя правого и справедливости.*

* Имя и родина паладина.

** Это те самые заповеди верность которым должен хранить каждый паладин, нет смысла перечислять их дословно.

*** Покровитель паладина.

**** Пять главных норм.

***** Источники эдиктам которых паладин намерен подчиняться.

***** Некоторые церемонии предполагают что паладин возложет руку или прикоснется губами к какой-то реликвии.

Нарушения и Наказания

Когда паладин нарушает свой этос, т.е. когда он нарушает *заповедь*, *эдикт* или *норму* которым он поклялся быть верен - он несет наказание. Это наказание суммарно с любым наказанием, исходящим от государственных органов. Например, если паладин ограбил купца, он наказывается за нарушение этоса и также может быть посажен в тюрьму.

Существует два метода для определения серьезности нарушений и наказаний. Первый метод, описанный в *Player's Handbook* для Мастера самый легкий, но может служить источником зачастую чересчур суровых наказаний. Второй же метод требует более пристального изучения нарушения Мастером.

В любом случае, было или не было нарушение этоса, решает Мастер. Мастер также может разрешить игроку привести аргументы в свою защиту, хотя может и не делать этого. Если доводы игрока были убедительны, то наказание отменяется.

Если нарушение паладина было не очень серьезным, то Мастер может ограничиться предупреждением. При повторном нарушении наказания производится немедленно.

Мастер вполне может отказаться от использования, как первого, так и второго метода сам решая, что является нарушением этики и назначая наказания по своему усмотрению. В любом случае добровольное и продуманное злое действие означает потерю статуса паладина раз и навсегда. Последствием небольших нарушений этики могут стать временные лишения некоторых паладинских способностей. Подходящий квест, заклание жреца *искупление* (*atonement*) или они оба могут быть использованы чтобы искупить вину

Первый Метод

Этот метод расценивает нарушения строго по букве склонности. Мастер решает, какое было нарушение хаотическое или злое и в зависимости от этого выносит решение.

Хаотические Нарушения

Под хаотическими подразумевают нарушения совершенные нечаянно, импульсивно, но сравнительно безобидные.

Примеры:

- Паника.
- Препирания с официальными представителями его правительства или церкви. Если паладин не подчиняется конкретному эдикту, то нарушение принимает злой.
- Неоказание соответствующих почестей высшему по рангу или равному.
- Высокомерие.
- «Ложь во спасение» либо намеренное искажение правды. Если это наносит вред другим персонажам, нарушение считается злым.

Наказание: Если паладин совершил хаотический поступок, он должен найти жреца со склонностью законопослушный добрый и уровнем не ниже девятого. Желателен Жрец той же веры, что и паладин, но не обязателен. Паладин должен найти жреца как можно быстрее. Из-за необоснованной задержки нарушение может перейти в разряд злых .

. Вот типичные наказания:

- 1-4 недели работ в церкви или монастыре.
- День или два полной изоляции, где паладин размышляет о своем поступке.
- Выполнение достойного задания (принести ценный компонент для зелья с самой верхушки высокой горы или помочь монастырю избавиться от нашествия змей).

Нарушения Связанные со Злом

Зло это заранее продуманное, а также совершенные добровольно: кража, предательство, жадность, жульничество, а также кощунство. Так же любой этик считает злым нарушением вред, нанесенный законопослушно добродушному человеку.

Наказание: Даже единственное злое действие является причиной для немедленного и безвозвратного лишения статуса. Он лишается всех сил, преимуществ и привилегий, связанных с паладинством это не может быть восстановлено как магией, так и никакими другими способами. С этого момента он считается просто воином того же уровня и с тем же количеством опыта.

Действия Совершенные Под Влиянием Магии

Мастер может простить паладину небольшой проступок совершенный, когда он находился под чьим-то влиянием и ограничится так называемым самонаказанием описанным ниже.

Если же паладин совершает зло, находясь под чужим влиянием, он тоже теряет статуса паладина, но на время. Что бы восстановить свой статус паладин должен выполнить опасное задание назначенное его государем, церковью или наставником. Это может быть все что угодно: достать артефакт находящийся на другом плане, собрать достаточно денег для постройки грандиозного монастыря или же в одиночку убить злого дракона. Игрок не получает опыта во время выполнения этого задания. Если игрок выполняет задание, то он снова становится паладином того же уровня и с тем же количеством опыта что и ранее.

Если же задание выполнить не удалось, значит, персонаж вынужден оставить паладинство и продолжать свою карьеру воином. С этого момента к нему относится все то, что относится к воинам (ограничения) и он уже никогда больше не может стать паладином.

Второй Метод

Этот метод дает Мастеру большую свободу действий в отношении того, что считать нарушением этики и как следует наказывать паладина. Что бы определить серьезность нарушения Мастер должен

звесить намерения паладина, последствия его действий и то кто конкретно пострадал.

Нарушения этики делятся на четыре группы. Первая и вторая категория включают нарушения допущенные паладином в отношении не злых персонажей, равных или превосходящих его по статусу. Большинство нарушений из этих категорий происходят из-за неосмотрительности, эгоистичности и действий которые сложно отнести к злым. Обдуманно или однозначно злые поступки относятся к категориям три или четыре. Все нарушения этики связанные с монархом, церковью или организацией, которой он присягнул на верность, относятся к категории три или четыре.

Поскольку понятия слишком растянуты, ниже приводится несколько примеров облегчающих выбор Мастеру. Мастер должен всегда выбирать наказание, соответствующее преступлению, ниже приведено несколько примеров.

Категория 1: Случайные Нарушения

Эта категория включает нарушения произошедшие случайно или по невнимательности и не затронувшие безопасности любого не злого существа. Паладин в любом случаи не выигрывает от этих происшествий.

Примеры:

- Трусость. Колебание перед тем как зайти в потенциально опасную комнату. Если паладин так и не зашел туда это нарушение переходит в категорию 2 (если в результате этого пострадал компаньон, то нарушение относится к третьей категории).

- Невежливость. Не ответить незнакомцу на приветствие. Если это бала не просто неосмотрительность, а высокомерие то это относится ко второй категории.

- Хулиганство. Опрокинуть обеденный стол на человека за ним сидящего.

Обычные наказания:

- Извинится перед всеми кто пострадал в результате его действий и всеми кто за этим наблюдал.

- В течение одной - двух недель каждую ночь несколько часов обдумывать свой поступок.

Категория 2: Нарушения Средней Тяжести

Эта категория включает серьезные нарушения против этики паладина, включая даже случайности которые нанесли вред незлому существу. Эта категория также включает вещи, продуманные заранее, которые порочат или вводят в заблуждение, но не вредят незлым существам. (Продуманные действия которые нанесли вред или же угрожали незлым существам относятся к категории №).

Примеры:

- Неряшливость. Содержание в ненадлежащем состоянии своего оружия или снаряжения.

- Тоже. Не следить за собственной гигиеной.

- Обман. Врать продавцу о качестве его товаров. Если это сделано ради собственной выгоды, например чтобы сбить цену то это уже относится к категории 3.

- Необязательность. Проигрыш или потеря вещи принадлежащей не ему.

Обычные наказания:

- Найти высокоуровневого законопослушно доброго жреца и совершить искупление

- Отдать некоторое количество денег на благотворительность(2d10 или день работ).

- Платить двойную или тройную десятину следующие 1d4 месяцев.

- Временная потеря одной или нескольких способностей на 1d4 недель.

- Получать только половину экспы следующие 1-10 недель.

Категория 3: Серьезные нарушения

В эту категорию попадают нарушения, которые ставят под сомнение приверженность своему этике, такие как преднамеренное причинение вреда незлому персонажу.

Примеры:

- Непочтительное отношение к словам старших по званию. Откладывание выполнения эдикта, или неспособность его исполнить.

- Преднамеренное утаивание информации. Сказать путешественникам, что дорого впереди безопасно и не сказать, что слышал слухи о бандитах.

- Неосмотрительность приведшая к серьезным последствиям. Непреднамеренное причинение большого вреда интересам покровителя, неудача в охране важного артефакта или официального лица.

- Жадность, ростовщичество.

- Не смог излечить умирающего человека.

- Неумение держать себя в руках, неследование этике. Паника, побег с поля боя.

Обычные наказания:

- Лишение крепости или какой-то другой собственности.

- Лишение возможности использования заклинаний (или сферы заклинаний) до совершения

подходящего искупления.

- Лишение одной или нескольких особых способностей до совершения подходящего искупления.
- Уходит и никогда не возвращается спутник паладина. Невозможность получить нового.

Категория 4: Вопиющие Нарушения

Эта категория включает в себя самые недопустимые нарушения этоса, худшее, что может сделать паладин. Любое прямое нарушение заповеди или эдикта, так же преднамеренные действия приведшие к нанесению вреда любому законопослушно доброму персонажу.

Примеры:

- Отказ от выполнения или игнорирование эдикта.
- Малодушие или подлость.
- Кошунство.
- Предательство покровителя.
- Преднамеренное нарушение любой заповеди.

Здесь может быть только одно наказание:

• Немедленная и бесповоротная потеря статуса. Гнусные преступления против монарха могут окончиться казнью. За преступления против церкви паладин может постигнуть небесная кара: молния ударяющая с небес или земля может поглотить его. (Если сомневаетесь киньте двадцатку если выпала единица то разгневанное божество карает богохульника.)

Нарушения под Воздействием Магии

Если паладин совершает злое действие под воздействием магии, Мастер определяет его серьезность по таблице 15.

Таблица 15: Наказания Паладинов Находившихся под Магическим Воздействием

Категория Нарушения	Наказание
1	из категории 1 или игнорирование проступка
2	из категории 1
3	из категории 2
4	Паладин до искупления своей вины становится просто воином

Церемония Разжалования

По решению Мастера паладин, который нарушил этос может вдобавок к обычному наказанию подвергнуться так называемой церемонии разжалования. Обычно эта церемония проводится лишь, в случае если паладин совершил совсем уж гнусный поступок (зло в первом методе или 4-ая, реже 3-я категории во втором методе).

На церемонии паладин предстает перед несколькими представителями его церкви или правительства. Чем серьезней проступок, тем выше чин лиц присутствующих на церемонии, иногда их может посетить даже сам король или глава церкви (нарушения категории 4). Что бы паладин почувствовал всю тяжесть своей вины эта церемония часто проводится прилюдно, например, на городской площади.

Церемония начинается с того, что официальные лица зачитывают список преступлений паладина. Зачитывают статью Кодекса Чести, которую он нарушил, затем назначают наказание. В случае небольшого нарушения у паладина могут отобрать немагическое оружие. Оно уничтожается путем бросания в костер.

За более серьезные нарушения предусмотрены еще более унижительные наказания. Вдобавок к уничтожению паладина его могут попросить отдать доспех. Доспех также бросается в огонь после чего его начинают бить молотом до полного уничтожения. После этого паладину могут дать пощечину, опустить в ведро с помоями, или грубо постричь волосы. Затем паладина лишают его имени и он должен себе выбрать новое, коим с этого момента его и будут называть.

В течение всей церемонии паладин должен сохранять молчание, поскольку разговор во время церемонии может быть расценен как грубое нарушение этоса, требующее дополнительного наказания.

Самонаказание

В редких случаях Мастер может счесть нарушение паладина незначительным и незаслуживающим наказания. Паладин может допускать похотливые мысли в отношении привлекательной наемницы,

бормотать проклятья вслед удирающему врагу или случайно съесть суп на курином бульоне, если он поклялся быть вегетарианцем. Хотя такие нарушения формально являются отступлением от этоса Мастер может или не обратить на них внимания либо посчитать их незначительными.

Но даже если Мастер и не заметил нарушения или не обратил на него внимания настоящий паладин никогда не забудет свой проступок. В таких случаях паладин может выбрать себе наказание сам; Мастер же может отменить его, если сочтет его слишком суровым.

Вот типичные примеры самонаказаний:

- Извиниться перед лицами которых затронул это проступок с заверениями что этого больше никогда не случится.
- Обет молчания на следующие пару дней.
- Обдумывание своего поступка в течение следующих 1-2 дней, вследствие чего все проверки и броски атаки делаются со штрафом -1.
- Пожертвование сделанное специально по этому случаю.

Антипаладины

Что может быть худшим наказанием для паладина как не его полный антипод представляющий силы зла? Поскольку антипаладин является как бы отражением паладина, он, скорее всего, может определять эманации добра, создавать защитную ауру против добрых существ и быть вооруженным *проклятым* мечом.

Хотя Мастер может экспериментировать с любыми классами, мы бы не рекомендовали использовать в игре антипаладинов. Ведь добро и зло не являются всего лишь отражениями друг друга. Как и силы зла имеют своих героев - так героем добра является паладин. Паладин является отражением давно принятого постулата, что почти всегда силы зла выигрывают в количестве, а силы добра в качестве своих воинов, хотя это не значит, что на стороне зла не бывает очень сильных воинов. Все же использование антипаладина как класса доступного игрокам может внести некоторый дисбаланс в игру.

Глава 4: Пути Паладина

Путь - это набор профессий, преимуществ и недостатков, который отличает двух персонажей одного класса друг от друга. Путь дает информацию о личности персонажа, его прошлом и целях. Совсем необязательно использовать пути, но они могут добавить глубины в образ персонажа и сделать игру более интересной.

Выбор Пути

Паладин выбирает свой путь в начале карьеры. Паладин может идти только одним путем.

Если вы уже играете, то вы тоже можете выбрать Путь для своего паладина, но с разрешения Мастера. Путь должен соответствовать прошлому персонажа и его привычкам. Допустим, Путь Рыцаря подойдет тем, кто посвятил свою жизнь служению монарху, а вот Путь Небесного Воина вряд ли годится тем, кто боится высоты.

Работа Мастера

Прежде чем создавать персонажа Мастер должен рассмотреть каждый путь со следующих сторон:

Подходит ли этот путь к миру кампании? Мастер может исключить любой путь, по его мнению, не подходящий миру кампании. Если в мире всего одна религия, то Путь Фанатика вряд ли подойдет. А Путь Воина не подойдет в кампанию, где практически нет больших организованных армий. Прежде чем игроки создадут своих персонажей, Мастер должен объявить какой из путей запрещен.

Нужна ли игрокам дополнительная информация, касающаяся пути? Есть ли какая то информация, которая в будущем может сделать этот путь абсолютно бесполезным. Если, например местная королева казнит всех дипломатов подряд, то игроку следует избегать Пути Посланника.

Будут ли изменения в одном из путей? Мастер волен вносить изменения в представленные Пути. Он может решить, например, что все Воины Веры должны принадлежать к определенной религии, или что все Убийцы Драконов должны владеть навыком Бой Слепую. Все изменения необходимо объяснить игрокам.

Составляющие Пути

Все Пути паладина описаны следующим образом:

Описание: Этот раздел описывает обязанности, манеры, и внешний вид персонажей связанных с этим путем.

Требования: Здесь описаны минимальные значения параметров и другие требования. Персонаж не может идти путем, если он не проходит по одной из характеристик. "Обычные" означает, что нет каких то особых требований.

Принадлежность: Здесь описаны все, кому паладин присягнул на верность и чьи указы он обязан исполнять:

Церковь. Паладин держит ответ перед старейшинами или официальными лицами данной религиозной организации. Чаще всего непосредственным начальством паладина является высокопоставленный жрец.

Правительство. Паладин работает на государство, короля или другое высокопоставленное лицо. Обычно непосредственным начальником паладина является военный офицер высокого звания или другой паладин выше уровнем.

Наставник. Паладин получает указания от члена своей семьи, учителя, старейшины или какого-то другого лица который не связан с государством или церковью.

Независим. Паладин сам принимает все решения. Он держит ответ только перед своим богом и самим собой. Он может сам выбирать, чьим эдиктам ему следовать, но подчиняться им он не обязан.

Что угодно. Для этого пути нет никаких ограничений. Паладин сам может выбирать, кому или чему ему подчиняться.

Роль: Здесь описана роль персонажа в жизни общества и в кампании в целом. Его личность, мотивации и убеждения, отношения с другими людьми, причины которые могут заставить его присоединиться к партии приключенцев и его цели в этой партии. Заметьте, что личностные характеристики не обязаны быть одинаковыми с остальными представителями данного класса или пути. Просто этот путь накладывает определенный отпечаток на личность паладина.

Символ: Здесь описаны святые символы, олицетворяющие эти пути. Некоторые религии или правительства могут требовать, чтобы их символы были представлены определенным образом, вышиты на одежде или выгравированы на щите. В противном случае паладин может показывать свой символ, когда посчитает нужным. Игроки по соглашению с Мастером могут использовать не только те святые символы, которые предложены.

Вторичные навыки: Если вы используете профессии, описанные в Главе 5 Книги Игрока (*Player's Handbook*), персонажу не следует давать профессии описанные в этой главе.

Оружейные профессии: Если вы используете правила оружейных профессий, то Путь несколько детализирует доступные оружия и их использование. *Любое* означает, что может быть выбрано любое оружие (большинство паладинов, независимо от пути, своим оружием выберут пику и какой-либо меч). В остальных случаях паладин должен выбрать из списка рекомендованных профессий. *Обязательны* означает что паладин *должен* взять указанное оружие.

Неоружейные профессии: Хотя неоружейные профессии это дополнительное правило, мы настоятельно рекомендуем их использование. Если вы используете вторичные навыки, то не используйте неоружейные профессии и наоборот.

Некоторые неоружейные профессии попадают в категорию *бонусов*. Персонаж получает эти профессии, не затрачивая на них слотов профессии.

Паладин должен взять все необходимые профессии, чем быстрее, тем лучше, затрачивая все необходимые слоты.

Персонажу нельзя брать профессии из запрещенного ему списка.

Значок (*) означает, что это новая профессия, описанная в Главе 5.

Доспехи/Снаряжение: Здесь указаны требования и рекомендации по снаряжению и доспехам. Если не указано другое, то все необходимое и рекомендованное снаряжение паладин покупает из стартовых денег. *Обычные* значит, что у паладина нет никаких ограничений на выбор снаряжения.

Как и все воины, паладины начинают с 50-200 (5d4x10) золотых монет. Он может начинать закупки сразу, после того как отчислит десятину в пользу своей организации. Если ему не хватило денег чтобы купить все *необходимые* вещи он должен докупить их при первой же возможности.

Верный Спутник: Здесь описаны рекомендованные спутники паладина.

Особые Преимущества: Очень много Путей получают особые преимущества. Обычно это чем-то улучшенные способности, права в определенных ситуациях и бонусы на реакцию.

Особые недостатки: Что бы сбалансировать преимущества пути у него так же есть некоторые недостатки.

Пути

Истинный Паладин

Описание: Это типичный паладин описанный в Книге Игрока (*Player's Handbook*). Воплощение добропорядочности - он олицетворяет собой самые высокие стандарты героизма и справедливости. Он прекрасный наездник, мастер конного боя и бесстрашный воин. Истинный Паладин живет, чтобы нести свет Добра всюду, где он появляется.

Примечание. Из-за того, что Истинный паладин имеет меньше всего требований и впишется в любой мир и любую кампанию это, наверное, лучший выбор, чтобы создать паладина без лишней суеты.

Требования: Обычные.

Принадлежность: Любая. Что бы облегчить процесс создание персонажа рекомендуется, чтобы покровителем паладина является только божество и он имеет очень мало связей с церковью или правительством. Истинный паладин это, скорее всего сирота которому божество дало его способности. Или же он мог обучаться у наставника, который погиб или исчез.

Роль: Истинный паладин это очень набожный и великодушный человек, поклявшийся всегда придерживаться кодекса чести и освобождать мир от зла. Он является совестью своей партии, являя собой самые высокие стандарты доблести и чести и, направляя ее, когда она склоняется в сторону зла. Он уважает всех законопослушных добрых людей и с почтением относится к старейшинам своей веры.

Символ: Любой.

Вторичные Навыки: Бронник, Крестьянин, Конюх, Охотник, Кожевник, Писарь, Зверолов/Скорняк, Оружейник, Столяр/Плотник.

Оружейные Профессии: *Обязательные:* Копье (любое). *Рекомендуемые:* Меч (любой), кинжал, боевой топор, цеп всадника, булава всадника, копье всадника, боевой молот.

Неоружейные Профессии: *Обязательные:* Истинный Паладин должен получить профессию Наземной Верховой езды до четвертого уровня. *Рекомендуемые:* Изготовление Доспехов, Выносливость, Этикет, Геральдика, Поединок*, Законы*, Местная История, Ораторство*, Оружейное Дело.

Доспехи/Снаряжение: *Обязательные:* Оружие (любое), щит (любой), доспех (по крайней мере, кольчуга, но желателен пластинчатый доспех). Так же он должен как можно быстрее купить себе лошадь.

Верный Спутник: Любая боевая лошадь.

Особые Преимущества: Нет.

Особые Недостатки: Нет.

Рыцарь

Описание: Галантный воин, Рыцарь воплощает в себе честь, отвагу и преданность. Поскольку его прообразом является рыцарь феодальных времен, Рыцарь служит своему королю (или другому правителю) офицером элитной части мощного королевского войска. Первоначально являясь воином, рыцарь выполняет все же некоторые церемониальные обязанности, старается продвигаться по иерархической лестнице, а также проводит необходимые работы для содержания своего поместья в материальном достатке.

Требования: Вдобавок к обычным требованиям к паладину, Рыцарь должен отвечать хотя бы одному из следующих факторов:

- Он должен быть сыном Рыцаря, дворянина или аристократа.
- Он должен быть достаточно богатым что бы "купить" свое паладинство путем пожертвования очень ценного имущества или могучего артефакта своей церкви или правительству.
- У него должны быть параметры не меньше 15 на Силу, Телосложение или Мудрость.

Принадлежность: Правительство. В условиях теократии церковь.

Роль: Тренировки рыцаря начинаются с самого детства и продолжаются в течение всей его жизни. В то время как повышается его статус, у него появляются новые обязанности. Обычно он начинает как оруженосец у более опытного паладина.

Поскольку рыцари принадлежат к аристократии, их мнение уважают и к ним прислушиваются. Традиции требуют от рыцарей, что бы они не вели активной мирской жизни из-за этого их круг общения в основном составляют другие паладины. Они всегда поддерживают опрятный и достойный вид, исключительно учтивы и сохраняют достоинство во всех ситуациях.

Рыцарь любого уровня может присоединиться к партии, только если ее интересы не противоречат целям тех, кому он присягнул. Хотя его спутники не смогут отказать ему в его профессионализме, его

будет сложно считать другом из-за его претенциозности и некоторого высокомерия. Рыцарь вряд ли станет лидером партии, поскольку привык брать командование на себя только в случае если его об этом попросят или прикажут.

Символ: Рыцарь носит тот же символ что и его правитель, часто это бывает либо корона, либо какое-то животное ассоциируемое с монархией (лев, орел) или военный герб (скрещенные копыта или рука сжимающая меч).

Вторичные Навыки: Бронник, Конюх, Оружейник.

Оружейные Профессии: *Обязательные:* меч (любой) и копыта (любое). *Рекомендуемые:* кинжал, боевой топор, цеп всадника, булава всадника, копыта всадника, боевой молот.

Неоружейные Профессии *Рекомендуемые:* Изготовление Доспехов, Бой Вслепую, Бюрократия*, Этикет, Геральдика, Поединок*, Языки (Древние и Современные), Законы*, Местная История, Ораторство*, Оружейное Дело.

Доспехи/Снаряжение: Обычно Рыцарь сам покупает себе снаряжение. Как минимум он должен приобрести лошадь (хотя бы ездовую, пока не приобретет спутника), меч, копыта и доспех (как минимум кольчуга). Иногда снаряжением его обеспечивает его покровитель; в этом случае обычно назначаются ежемесячные выплаты долга (2-10 золотых монет).

Верный Спутник: Любая боевая лошадь. Летающие спутники встречаются, но достаточно редко.

Особые Преимущества:

Строгая Субординация: Любой рыцарь выше уровнем может отдать команду тому Рыцарю кто ниже его в звании. Эти команды должны быть исполнены так же, как если бы их дал покровитель Рыцаря. Могут быть отданы приказы о даче оружия или лошади, доставке сообщения, или же обеспечения чем-либо.

Убежище: Рыцарь может просить убежища в любой крепости на территории своего государства или любого государства с кем его королевство поддерживает хорошие дипломатические отношения. Владелец крепости обязан предоставить им укрытие, и обеспечит провиантом как минимум на три дня; количество друзей Рыцаря, которым так же предоставляется убежище зависит от уровня Рыцаря (Рыцарь четвертого уровня может взять с собой четверых друзей).

Особые Недостатки:

Строгая Субординация: Эта особенность Рыцарей имеет и обратную сторону медали, если ты ниже уровнем значит, ты должен выполнять все команды.

Дополнительные Обязанности: Рыцари имеют больше обязанностей, чем иные паладины. Он должен заботиться о благе государства, принимать участие в королевских пирах, и представлять своего покровителя на турнирах. Он может быть вызван тренировать молодых бойцов, писать ежемесячные отчеты о своих похождениях. В общем, чем больше королевство, тем больше обязанностей у Рыцаря.

Враги Государства: Обычно у королевства много врагов, а враги короны - это враги Рыцаря. Рыцарь может быть объектом похищения или попытки убийства с целью насолить правителю или за что-то отомстить.

Звания Рыцарей

Здесь представлен типичный рост рыцарей по званиям. Эти звания нужны только для игровых целей, они могут отличаться от исторических аналогов.

Паж. На нулевом уровне кандидат в Рыцари становится слугой в одной из рыцарских крепостей, которая служит местом воспитания и обучения молодых рыцарей. Он изучает основы университетских наук (история, этикет, религия), а также основы охоты и езды верхом.

Оруженосец. На первом уровне он становится Оруженосцем, учеником уже опытного паладина (обычно Рыцаря не ниже пятого уровня). Являясь помощником паладина и на поле боя и в быту он обучается технике боя, совершенствует свою верховую езду, теологию. Если он навсегда выбирает для себя эту роль, он становится Сквайром (смотрите описание класса Сквайр).

Рыцарь Крепости. На втором уровне Рыцарь получает это звание. Обычно это время он проводит в крепости, выполняя обязанности охранника, смотрителя за ведущимися работами. С позволения своего правителя он может отправиться на войну или какое-то важное задание.

Защитник. Им рыцарь становится на третьем уровне, когда получает силы изгонять нежить. Он уже более часто отсылается выполнять какие-либо задания, но по-прежнему живет в крепости и его наставники пристально наблюдают за его становлением как Рыцаря.

Стражник. На четвертом уровне он уже становится более уважаемым и достойным выполнять опасные задания за пределами крепости. Наблюдение становится не столь пристальным.

Хранитель. На пятом уровне Рыцарь уже достаточно опытен, чтобы самому стать чьим-то наставником

Рыцарь. На шестом уровне Рыцаря могут направить на какую-нибудь дипломатическую миссию. Хотя формально он все еще принадлежит к своей крепости, он уже волен отлучаться на очень долгие

периоды времени.

Бакалавр. Чтобы стать бакалавром, нужно достичь седьмого уровня и иметь достаточный надел земли, что бы строить крепость. С этого момента рыцарю разрешено иметь дом за пределами крепости. Обычно что бы получить разрешение жениться рыцарь должен стать бакалавром.

Знаменосец. Чтобы достигнуть этого звания необходимо достичь девятого уровня и иметь свою собственную крепость. С этого момента рыцарю разрешается иметь собственных слуг.

Лорд. Этот дворянский титул может быть дарован Рыцарю не ниже десятого уровня, который уже в течение достаточно долгого имеет собственную крепость (обычно пять-десять лет). Эта крепость должна быть прибыльной (гарантирует, что рыцарь будет в состоянии оплачивать все налоги), выдержать хотя бы одно нападение врагов (чтобы быть уверенным в способности Рыцаря управлять воинами), и воспитать хотя бы десять хороших солдат (способность Рыцаря тренировать воинов).

Воин Веры

Описание: Являясь очень религиозными, Воины Веры являются военной силой своей церкви и считают себя солдатами своего Бога. Своим священным долгом они считают проповедование принципов своей веры.

Требование: Обычные. Воин Веры должен принадлежать к какой-нибудь церкви, старейшины которой обычно воспитывают его с самого детства.

Принадлежность: Церковь.

Роль: Воины Веры часто сопровождают паломников своей церкви, защищая их от бандитов и чудовищ. Церковь может решить, что *все* зло в мире должно быть уничтожено - тогда Воин Веры выходит в мир с целью его искоренения. Для Воина Веры любое зло является вызовом его вере и уничтожение любого источника зла это благословенное деяние.

В то время как Воин Веры становится абсолютно непримирим, когда дело касается зла, в остальное время он исключительно добр, внимателен и готов оказать помощь. Он видит себя защитником любого человека, источником утешения для тех, кто разочаровался в жизни или имеет какую-то другую проблему. Воин Веры может настаивать на том, чтобы партия поделилась своими сокровищами с голодными семьями, обнищавшими деревнями. Он также может предложить временную работу тем, кто слишком горд принять его благотворительность. Он может проводить службы в импровизированных часовнях, также может быть официальным лицом при рождении ребенка или же похоронах. Абсолютно преданный своей вере он относится с уважением к любой законопослушно доброй религии и мало заинтересован в том, что бы кого-то в свою веру обратить.

Символ: Воин Веры с гордостью носит символ своей церкви или Бога на щите, доспехах, оружии, одежде, попоне лошади. Обычные символы: восходящее солнце, святой символ, распустившийся цветок, звезда, очень часто этот символ либо перекрещен с оружием или находится рядом с ним.

Вторичные Навыки: Кожевник, Каменщик, Ткач/Портной, Оружейник, Плотник/Столяр.

Оружейные Профессии: Любые.

Неоружейные Профессии: *Обязательные:* Религия. *Рекомендуемые:* Изящные Искусства, Этикет, Лечение, Языки (Древние и Современные), Чтение/Письмо, Поэзия.

Доспехи/Снаряжение: Обычные.

Верный Спутник: Любые.

Особые Преимущества:

Дополнительная Сфера: Вдобавок к Сферам Боя, Гадания, Лечение, и Защиты, Воин Веры так же получает одну из следующих: Очарования, Охраны или Солнца. Выбор он делает на первом уровне и он не может быть изменен.

Религиозная Твердыня: Если Воин Веры решит строить крепость, то это должен быть или монастырь или какое-то иное религиозное учреждение. Если Воин Веры хорошо послужил своей церкви и не допускал серьезных нарушений этоса, церковь может дать ему официальную санкцию на постройку. Она вкладывает деньги, материалы и дает рабочую силу на это предприятие, что снижает стоимость постройки примерно вдвое. Обычно Воин Веры получает эту санкцию лишь на 12 уровне, чтобы не обидеть жрецов, которые тоже собираются строить свои крепости.

Особые Недостатки:

Увеличенная Десятина: Воин Веры жертвует 20% своего дохода церкви. В зависимости от того, что больше Воин Веры должен платить либо 20% либо 2-10 золотых монет как минимальный взнос, невыполнение этого считается нарушением этоса.

Медитация: Воин Веры должен проводить один полный час каждый день в молитвах, чтобы очистить свой дух, обычно либо на ночь, либо с утра. Если его настойчиво прерывают в течение двух раундов подряд, он вынужден начинать заново. Воин Веры, который не молился, теряет способность читать заклинания на соответствующий день.

Посланник

Описание: Посланник это воин, искусный в дипломатии равно как во владении оружием, служащий представителем своего правительства в других государствах. Как и любой дипломат, Посланник пытается всегда найти компромисс, но иногда может применить силу для достижения своих целей. Он старается заключить союзы с добрыми или нейтральными государствами, злой социальный строй он пытается разрушить.

Требования: Для Посланника необходим Интеллект не ниже 12.

Принадлежность: Правительство.

Роль: Жизнь Посланника может сейчас быть спокойна и размеренна, а уже в следующий момент стать очень опасной. Сегодня его могут попросить доставить приглашение на банкет в дружественное соседнее государство, а завтра попытаться выкупить заложников у племени каннибалов. Он может представлять свою страну на переговорах, готовить отчеты о передвижениях иностранной армии, и разведывать новые территории с целью нахождения новых торговых путей. Поскольку Посланник редко сам принимает решения, то официальные лица прислушиваются к его мнению.

Посланник почти всегда может выйти из трудной ситуации не прибегая к насилию. У него прекрасный аналитический ум, он чувствует где надо уступить чтобы потом не пожалеть - в общем, в партии он будет незаменим при проведении переговоров. Если он столкнется с обществом, где процветает тирания он скорее подготовит революцию или еще что-то, нежели в открытую поведет войну.

Символ: Сова, Ворон, Весы Справедливости, Скипетр.

Вторичные Навыки: Конюх, Картограф, Писарь, Торговец/Купец.

Оружейные Профессии: Поскольку посланник более занят изучением других дисциплин, нежели военных он может иметь только две оружейные профессии, выбирая их на первом уровне.

Неоружейные Профессии: *Бонус:* Этикет. *Обязательные:* Бюрократия*. *Рекомендуемые:* Изящные Искусства, Танцы, Азартные Игры, Геральдика, Законы*, Местная История, Ораторство*, Чтение/Письмо.

Доспехи/Снаряжение: Обычные. Поскольку Посланнику часто приходится иметь дело с первыми лицами государства он всегда должен презентабельно выглядеть. Он должен приобрести все парадные вещи, описанные в разделе Одежда и Особое Снаряжение Главы 6 как можно быстрее.

Верный Спутник: Любой.

Особые Преимущества:

Бонус Реакции: Являясь мастером убеждения, Посланник получает бонус +2 на все броски реакции, со злыми существами тоже.

Дипломатические Привилегии: Все Посланники получают следующие привилегии в странах, с которыми установлены дипломатические отношения:

- Страна, в которой находится Посланник должна предоставлять ему кров и питание до окончания его дел в этой стране. Страна не обязана предоставлять тоже самое спутникам Посланника, только если это не его семья, но большинство стран все же делают это из вежливости. Если Посланник просто пересекает дружественную страну, не имея никаких дел в ней, страна опять же не обязана предоставлять ему что бы то ни было, но опять же из вежливости они обычно делают это.
- Страна должна гарантировать безопасность Посланника в условиях военных действий, либо предоставить ему военный эскорт для возвращения на родину.
- Посланник имеет дипломатическую неприкосновенность. В случае если он совершает преступление, его могут попросить покинуть страну. В некоторых случаях, если страна разрывает дипломатические отношения с родиной Посланника, во время его нахождения там, он может подвергнуться наказанию за неспособность предотвратить конфликт.
- Посланник не платит никаких пошлин или взносов стране, в которой находится с визитом, сколько бы он не продолжался.
 - Посланник обладает полной свободой вероисповедания.
 - Принимающая сторона не может требовать у Посланника предъявить к просмотру его переписку с родной страной.

Особые Недостатки:

Обязанности Посланника часто подвергают его жизнь риску. Он становится привлекательной целью для похитителей или убийц и желаемым заложником во время войны. Одно неосторожное слово или незначительное нарушение протокола может быть представлено как серьезное оскорбление, наказуемое, как правительством принимающей страны, так и начальством палатина. Как жест добрых намерений палатин должен входить во враждебное поселение один и невооруженный. Вместо того чтобы уничтожить злого NPC Посланник должен попытаться обезвредить его и передать официальным органам для суда.

Всадник

Описание: Всадники - прекрасные наездники, изначально предрасположенные к спутникам всех видов. Он неразлучен со своим животным и их отношения больше чем просто дружба.

Требования: Всаднику необходима Мудрость не ниже 14.

Принадлежность: Любая.

Роль: Всадники часто служат кавалеристами, разведчиками или проводниками. Чтобы не случилось он всегда остается со своим спутником, если животное боится спускаться в пещеру он не оставит его одного. Он даже спать предпочитает рядом с животным, ночью в гостинице, только если нет другого выхода. Жизнь животного значит, для Всадника куда больше своей, он с радостью поделится последним бурдюком воды с животным, даже если сам будет умирать от жажды.

Поскольку Всадник проводит большую часть времени со своим животным его друзья могут посчитать, что он очень застенчив и нелюдим, но то не так он также хорошо относится и к компании людей, всегда открыт для разговора и отдыха. Будучи как хорошим бойцом, так и великолепным тактиком Всадник станет хорошим дополнением к любой партии.

Символ: Любой символ связанный с лошадьё или другим спутником.

Вторичные Навыки: Конюх, Охотник.

Оружейные Профессии: Всадник начинает игру с тремя слотами под оружейные профессии. Один из этих слотов обязательно отдается под копьё (любое).

Неоружейные Профессии Обязательные: Верховая Езда (Наземная или Верховая зависит от типа спутника). **Рекомендуемые:** Приручение Животных, Тренировка Животных, Охота.

Доспехи/Снаряжение: Обычные. Так быстро как это возможно Конный Воин должен приобрести попону для своего спутника (желательно кожаную).

Верный Спутник: Всадник может сам выбирать себе спутника, конечно учитывая здравый смысл - мужчина не может иметь спутника Единорога

У Всадников есть следующие возможности:

1. Он может выбрать своего спутника в самом начале своей карьеры, если у спутника 4 HD или меньше. Он получает спутника, так же как и обычный паладин только на первом уровне.

2. Если он хочет спутника больше чем с 4 HD, он может откладывать до половины своей экспы до тех пор пока не накопится число равное указанному в Таблице 16. Например, если Всадник хотел бы видеть своим спутником Гриффона, он должен отложить 64,000 экспы. Когда он сделает это он получает спутника также, как и обычный паладин.

Таблица 16: Количество Экспы для Получения Спутника Всадником

Хитдайс Спутника	Количество Экспы	ТНАС0
1	0	19
2	2,000	19
3	4,000	17
4	8,000	17
5	16,000	15
6	32,000	15
7	64,000	13
8	125,000	13
9	250,000	11
10	500,000	11
11	750,000	9
12	1,000,000	9
13	1,250,000	7
14	1,500,000	7
15	1,750,000	5
16	2,000,000	5

Улучшение Способностей Спутника. Независимо от вида спутника Всадник может улучшить его способности отдавая ему до половины своей экспы. Как показано в Таблице 16, если спутник получает необходимое количество экспы от паладина он получает и дополнительный хитдайс. Допустим, Всадник выбрал спутником легкую боевую лошадь (2 хитдайса). Первые 2,000 экспы отданные лошади не будут иметь эффекта. Но когда накопится 4,000 экспы лошадь получает дополнительный хитдайс.

Как только спутник получает дополнительный хитдайс, он сразу получает и следующие изменения:

- Спутник становится законопослушным добрым и бонус к Интеллекту +2.
- Спутник дерется как монстр с таким же хитдайсом. Таблица 16 повторяет информацию из *Dungeon Master's Guide*.

Спутник может получить на 10 хитдайсов больше чем у него было изначально, до 16 хитдайсов включительно. Получив 1,000,000 экспы, легкая боевая лошадь становится 12 хитдайсовым существом; получив 2,000,000 экспы хитдайс гриффона поднимается до 16. Если спутник умирает, то вся экспа теряется; хотя *желание* или похожая могущественная магия могут вернуть все на место.

Бонус к Спасброскам. Спутник делает спасброски также как воин с уровнем равным его хитдайсу. Когда Паладин едет на спутнике спутник получает также бонус +2 к спасброскам. В случае если магический эффект воздействует на паладина и на спутника то прокинутый спасбросок паладином действует на обоих.

Особые Преимущества:

Оценка. Всадник может определить примерную цену любых лошадей, пегасов, грифонов и других спутников. Если он проведет пять раундов осматривая животное и прокинет проверку Мудрости, он может определить категорию: низкая (треть или меньше от максимального числа хитов), средняя (половина от максимальных хитов) или превосходная (две трети или больше хитов). Какого бы спутника он ни выбрал, спутник получает +2 хита на хитдайс (не больше максимума).

Особые Недостатки:

Нарушения Этоса. Если всадник допускает плохое обращение с животным того же вида что и его спутник он нарушает свой этос.

Также он нарушает этос, если он и спутник находятся отдельно друг от друга неделю или больше. Вдобавок к обычному наказанию Всадник получает штраф -2 ко всем своим броскам атаки, спасброскам, и проверкам профессии до тех пор, пока они не воссоединятся.

Продажа или умышленное убийство спутника считается злым поступком и влечет немедленную потерю статуса Всадника и паладина в целом.

Траур. Если с путник умирает от любых причин кроме естественных, Всадник получает штраф -2 ко всем своим броскам атаки, спасброскам, и проверкам профессии, до те пор пока не выполнит квест заданный Мастером и не отомстит за смерть спутника.

Одиночка

Описание: Одиночка это независимый воин который путешествует по миру в поисках приключений, предлагая свою помощь каждому доброму или нейтральному NPC нуждающемуся в одной. Хотя он формально связан с церковью или правительством, он не несет практически никаких обязательств перед ними. Его покровители дали ему неограниченную свободу передвижения и возможность самому принимать необходимые решения.

Одиночка может получить независимость, потому что его правительство более не нуждается в регулярной армии или потому что его церковь санкционировала его путешествия по миру либо с целью исследования неизвестных территорий либо в качестве представителя своей веры в миру.

Требования: Обычные.

Принадлежность: Хотя формально Одиночка принадлежит либо церкви либо правительству фактически он полностью независим.

Роль: Очень часто Одиночки стремятся попасть в партию с доброй или нейтральной склонностью. Его судьба в руках его Бога, как он полагает, и с охотой берется за любую миссию, которая обещает приключение и не противоречит его принципам.

Между приключениями Одиночка занят тем чтобы заработать себе на жизнь: обычно это турниры. Поскольку он не зависит от церкви или правительства он может оставлять себе заработанные деньги (отдельно от десятины).

Если турниры проходят нечасто, то он может наняться к любому доброму правительству или церкви. Обычно контракт включает в себя следующие пункты:

- *Время службы.* Обычно, служит не меньше полугода, но и не больше года. На это время он присягает своему работодателю, после же окончания контракта его присяга считается недействительной.

- *Жалованье.* Обычно он получает жалованье раз в четверть года, причем первый платеж авансом. Стандартная оплата колеблется от 30 до 50 золотых за период.

- *Обязанности.* Одиночка не должен выполнять задания сфера которых не оговорена заранее.

- *Финансовые Обязательства.* Одиночка сам несет ответственность за свое снаряжение, питание, жилье. Наниматель только организывает транспорт до места назначения, если у паладина нет никакого животного. Одиночка не может использовать чужую лошадь в битве, только если заранее не оговорено что он возместит ущерб в случае ранения или смерти животного.

• *Трофеи.* Все заложники, оружие, земли и другие военные трофеи, захваченные Одиночкой принадлежат работодателю. Щедрый работодатель может вознаградить паладина за найденные трофеи, хотя может этого не делать.

• *Сдача Внаем.* В течение контракта работодатель может одолжить паладина другому законопослушно доброму правительству, церкви или партии приключенцев. Работодатель имеет право на 50% всех сокровищ обнаруженных паладином в течение времени аренды.

Символ: Одиночка имеет символ церкви или правительства к которому формально принадлежит, хотя у него может быть свой собственный.

Вторичные Навыки: Крестьянин, Рыбак, Конюх, Охотник, Зверолов/Скорняк.

Оружейные Профессии: *Бонус:* Получает свободную специализацию на турнирное копье
Обязательные: Меч (любой).

Неоружейные Профессии: *Бонус:* Поединок*. *Рекомендуемые:* Приручение Животных, Изготовление Лук и Стрел, Выносливость, Этикет, Fire-building, Рыболовство, Охота, Скалолазание, Верховая Езда (Воздушная или Наземная), Выживание.

Доспехи/Снаряжение: в начале своей карьеры Одиночка получает 25-100 (5d4x5) золотых монет. Он должен как можно быстрее приобрести турнирное копье.

Верный Спутник: Любой.

Особые Преимущества:

Обычно Одиночка придерживается законов своего правительства или же указов церкви. Но его покровители крайне редко издают эдикты в его сторону, разрешая ему самому выбирать себе союзников, идти туда, куда он посчитает нужным и принимать свои собственные решения.

Покровители обычно требуют, что бы он предоставлял отчет о своих действиях примерно раз в год. Может пройти несколько месяцев после времени отчета прежде чем будет принято решение наказать паладина, но даже тогда при наличии веской причины это опоздание может быть прощено.

Особые Недостатки:

Независимость имеет и обратную сторону. Он должен полностью себя обеспечивать, обеспечивать своего спутника, покупать оружие, доспехи, одежду. Нон не может рассчитывать на деньги своей церкви или правительства даже в крайней ситуации. Одиночка сам полностью оплачивает расходы, связанные со строительством и содержанием крепости.

Изгнанник

Описание: Также как и Одиночка Изгнанник не имеет собственного дома, скитаясь по миру в поисках приключений и признания. Но его главное отличие от Одиночки заключается в том, что обстоятельства вынудили его пойти на это. Воин в изгнании, он отрекся от своих клятв церкви или правительства, которые изначально посвятили его в паладины. Его церковь или правительство могли предаться злу, отступить от принципов добра или же он мог стать разменной монетой в крупной политической игре. В любом случае он решил больше не подчиняться своим покровителям, а сам принимать решения.

Есть два способа выбрать путь изгнанника в игре:

1. Можно выбрать путь Изгнанника на первом уровне так же как и любой другой. Возможно, будучи учеником, он не подозревал об истинных намерениях своих покровителей и только после принятия клятвы правда открылась ему. Или же мог произойти политический переворот в государстве, которому он принес клятву, и режим поменялся на любой злой

2. Персонаж ранее шедший другим путем может отречься от своих клятв церкви или правительству по причине предательства последних или же это решение ему могут подсказать иные заслуживающие того обстоятельства. Персонаж может стать обычным паладином или с разрешения Мастера пойти путем Изгнанника (уровень паладина не изменяется). У Изгнанника остается все его старое снаряжение и профессии, но его особые преимущества и недостатки, связанные с прошлым путем пропадают, взамен он получает новые уже относящиеся к Изгнанникам.

Требования: Обычные.

Принадлежность: Независим.

Роль: Оставаясь законопослушно добрым он настороженно относится к любым организациям, даже с такой же склонностью и предпочитает прислушиваться к своей совести и божеству нежели к официальным представителям религий или правительств. По-прежнему являясь учтивым и почтительным он трижды взвешивает любое предложение, сравнивает его со своими собственными принципами и соглашается на миссию, только будучи полностью уверенным в ее характере, с особым подозрением он относится к тем, кто принимает решения с позиции силы. Изгнанники достаточно часто циничны и жестки в своих высказываниях. Он по-прежнему хорошо относится ко всем с законопослушной доброй склонностью, но старается избегать тесной дружбы с кем бы то ни было. Он не очень терпелив с нейтральными персонажами считая их принципы безнравственными и всего лишь

поводом в любом случае оказаться в выигрышной ситуации, к своим же врагам он не допускает ни малейшей жалости.

Немногие правительства и организации доверяют Изгнанникам, следовательно, существует очень небольшой шанс, что он сможет наняться к ним на работу. Следовательно, Изгнанник рассчитывает исключительно на свои силы в финансовых вопросах.

Символ: Обычным символом для этого пути является перечеркнутый знак его бывших покровителей.

Вторичные Навыки: Бронник, Крестьянин, Рыбак, Лесник, Конюх, Охотник, Кожевник, Шахтер, Писарь, Зверолов/Скорняк, Оружейник, Столяр/Плотник.

Оружейные Профессии: Любые.

Неоружейные Профессии: Любые.

Доспехи/Снаряжение: Обычные.

Верный Спутник: Любой.

Особые Преимущества:

Самостоятельность: Изгнанник может сам выбирать свой путь, не подчиняясь ничьим эдиктам и не неся ответа ни перед кем кроме своей совести и божества.

Бонус Реакции: Изгнанник является героем для крестьян и большинства людей вообще которые осведомлены о его прошлом и восхищаются его стойкостью и неукоснительным следованиям своим принципам, несмотря на то, что с ним произошло, он получает бонус к реакции +2 от всех кто не связан с его бывшим правительством или церковью. Вдобавок ему и его компаньонам с радостью окажут любую посильную помощь, начиная от провизии и, заканчивая предоставлением укрытия, все, чья реакция была как минимум Дружелюбной.

Особые Недостатки:

Самостоятельность: У самостоятельности есть также и обратная сторона. Как и Одиночка Изгнанник не получает помощи от церкви или правительства. Он может строить крепости только если накопит достаточно денег и никогда не получит помощи в этом предприятии от кого-либо.

Штраф к Реакции: Обычно высокопоставленные лица, опасаются связывать свое имя с Изгнанником боясь гнева бывших покровителей палатина. Реакция таких людей к Изгнаннику модифицируется на -2.

Преследование: Бывшие покровители палатина считают его как минимум помехой, а как максимум изменником. Изгнанник периодически подвергается повышенному вниманию со стороны своих бывших покровителей, которые хотят наказать, арестовать или даже возможно убить его.

Охотник за Нежитью

Описание: Главной целью Охотника за Нежитью является поиск и уничтожение злых неумерших таких как призраки, спектры, личи и вампиры. Для достижения этой цели божество Охотника за Нежитью дарует ему особые силы, помогающие уничтожить нежить и избежать их магии.

Требования: Обычные.

Принадлежность: Любая; Обычно независим.

Роль: Охотник за Нежитью может объединиться с любой подходящей партией которая по его мнению имеет шансы встретится с нежитью. При возможности он будет обследовать каждый склеп, кладбище или заброшенный замок в поисках нежити, беспощадно уничтожая ее вплоть до последнего скелета или до тех пор пока ситуация не станет слишком опасной для партии. Но, как и обычные палатины, Охотник за Нежитью так же не упускает из поля зрения любое зло, не только связанное с неумершими.

Являясь очень прямолинейным и настойчивым в выполнении своей миссии он может вызывать раздражение даже у тех кто питает к нему самые теплые чувства. Охотники за Нежитью обычно замкнуты и предпочитают одиночество жизни в обществе. Его сдержанность и нелюдимость делает его не очень хорошим лидером для команды, также ему очень тяжело сосредоточить свое внимание на общей цели партии. Охотник за Нежитью может вполне покинуть партию (допустим из-за расхождений в целях партии и его принципах) и продолжить свою беспрестанную борьбу с неумершими в одиночку.

Символ: Могильный Камень, Сломанная Коса.

Вторичные Навыки: Охотник, Каменщик, Шахтер, Писарь, Оружейник.

Оружейные Профессии: Любые.

Неоружейные Профессии: *Рекомендуемые:* Древняя История, Бой Вслепую, Языки (Древние), Местная История, Искусство Магии, Выслеживание.

Доспехи/Снаряжение: Обычное.

Верный Спутник: Любой.

Особые Преимущества:

Рассеять Зло: На пятом уровне Охотник за Нежитью получает способность читать заклинание *рассеять зло (dispel evil)* один раз в день. Это заклинание не требует компонентов, но действует также как аналогичное заклинание жреца. Количество раз в день, которое он может читать это заклинание, растет вместе с его уровнем (Таблица 17).

Иммунность к Парализации: Охотники за Нежитью независимо от уровня имеют 95% иммунность к парализации вызываемой нежитью. Вдобавок все Охотники имеют способность читать заклинание *убрать паралич (remove paralysis)*. Это заклинание также не требует компонентов и действует также как аналогичное заклинание жреца. Также как и в предыдущем случае, количество раз в день, которое он может прочитать это заклинание, зависит от его уровня (Таблица 17).

Таблица 17: Способности Охотника за Нежитью

Уровень	Рассеять Зло*	Убрать паралич*
1-4	-	3
5-9	1	4
10-14	2	5
15-19	3	6
20+	4	7

* Раз в день.

Лучшие Изгоняет Нежить: Охотник за Нежитью изгоняет неумерших, так же как и жрец такого же уровня (Таблица 18).

Наличие Святого Меча: Его божество скорее всего предоставит Охотнику за Нежитью *святой меч +3 Очиститель (Purifier)* (см. Главу 6) до тех пор пока он не получит шестой уровень. Надо заметить, что это всего лишь возможность и она не дает 100% гарантии.

Особые Недостатки:

У Охотника за Нежитью меньше особых способностей, чем у обычного паладина:

- Он не может лечить наложением рук.
- Он не может читать заклинания жрецов.
- У него нет иммунитета к болезням.
- Он не может лечить болезни.

Таблица 18: Изгнание Нежити (Охотник за Нежитью)

Уровень	Категория Нежити												
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
1	10	13	16	19	20	-	-	-	-	-	-	-	-
2	7	10	13	16	19	20	-	-	-	-	-	-	-
3	4	7	10	13	16	19	20	-	-	-	-	-	-
4	T	4	7	10	13	16	19	20	-	-	-	-	-
5	T	T	4	7	10	13	16	19	20	-	-	-	-
6	D	T	T	4	7	10	13	16	19	20	-	-	-
7	D	D	T	T	4	7	10	13	16	19	20	-	-
8	D*	D	D	T	T	4	7	10	13	16	19	20	-
9	D*	D*	D	D	T	T	4	7	10	13	16	19	20
10-11	D*	D*	D*	D	D	T	T	4	7	10	13	16	19
12-13	D*	D*	D*	D*	D	D	T	T	4	7	10	13	16
14+	D*	D*	D*	D*	D*	D	D	T	T	4	7	10	13

Расшифровка категорий

- 1: Скелет (или нежить с 1 HD)
- 2: Зомби
- 3: Гуль (или нежить с 2 HD)
- 4: Тень (shadow) (или нежить с 4 HD)
- 5: Умертвие (или нежить с 5 HD)
- 6: Привидение (ghost)
- 7: Злой Дух (wraith) (или нежить с 6 HD)
- 8: Мумия (или нежить с 7 HD)
- 9: Спектр (или нежить с 8 HD)

- 10: Вампир (или нежить с 9 HD)
- 11: Призрак (или нежить с 10 HD)
- 12: Лич (или нежить с 11+ HD)
- 13: Особые виды нежити, включая уникальных существ, Нежить обладающую Свободой Воли или Нежить с Негативного Плана, нежить других планов, и подобные меньшие или высшие демоны (Баатезу, Танар'ри).

*Вдобавок изгоняется 2d4 существ этого же типа.

Инквизитор

Описание: Инквизитор посвящает свою жизнь поиску и уничтожению тех кто применяет злую магию. Равно искусный как в науках, так и в воинском деле, он является непримиримым борцом со жрецами и магами предавшимися злу.

Требования: Интеллект минимум 11.

Принадлежность: Любая.

Роль: Для Инквизитора магия священна и он ненавидит тех кто использует ее во зло. Каждый злой жрец или маг рискует навлечь на себя поистине страшный гнев инквизитора.

Обладая очень гибким и аналитическим умом, Инквизитор больше проводит времени в раздумьях, нежели в разговорах. Являясь по своей натуре одиночкой, Инквизитор, может быть по настоящему дружен с теми, кто придерживается идеей добра, обычно с добрыми жрецами или магами.

Символ: Открытая книга, Свеча, Факел.

Вторичные Навыки: Конюх, Картограф, Писарь, Оружейник, Столяр/Плотник.

Оружейные Профессии: Любые.

Неоружейные Профессии: *Обязательные:* Искусство Магии, Религия. *Рекомендуемые:* Астрология, Языки (Древние и Современные), Чтение/Письмо.

Доспехи/Снаряжение: Обычные.

Верный Спутник: Любой.

Особые Преимущества:

Обнаружение Злой Магии: Инквизитор может обнаружить излучение злой магии, откуда бы оно ни исходило. Эта способность срабатывает, когда паладин хочет того, имея те же ограничения, как и способность, *определение эманаций зла*, описанная в Главе 2. Так же он воспринимает и силу магии (слабая, средняя, сильная и ошеломляющая); ощущение те же что описаны в Таблице 11 Главы 2. Этой способностью определяется как защитное заклинание, наложенное на себя злым некромантом, так и магическая ловушка установленная злым жрецом.

Рассеивание Злой Магии: На третьем уровне Инквизитор получает способность *рассеивания магии*. Это заклинание не требует ни вербальных, ни соматических компонентов, но воздействует только на злую магию. Это заклинание имеет 100% шанс успеха и имеет силу равную уровню Инквизитора. Во всем остальном оно работает также как и заклинание жреца. Количество раз, которое это заклинание может быть прочитано за день, зависит от уровня Инквизитора (Таблица19).

Иммунитет к Иллюзиям: Инквизитор имеет 80% плюс 1% на уровень иммунитет к иллюзиям любого уровня. Лимит этой иммунности 95% независимо от уровня паладина.

Таблица 19: Рассеивание Злой Магии

Уровень	Рассеивание Злой Магии*
1-2	-
3-5	1
6-8	2
9-11	3
12-14	4
15-17	5
18+	6

* Раз в день.

Иммунность к Заклинаниям Воздействующим на Разум: Инквизитор любого уровня имеет 90% сопротивляемость ко всем заклинаниям воздействующим на разум.

Особые Недостатки:

У Инквизитора отсутствуют следующие паладинские способности:

- Он не может лечить наложением рук.

- Он не может читать заклинания жрецов.
- Он не может изгонять нежить.
- Хотя он и не может лечить болезни у других, сам он к ним иммунен.

Целитель

Описание: Большую часть своей жизни Целитель проводит облегчая страдания людей, леча болезни и спасая человеческие жизни. Он много тренировался в искусстве целительства и его божеством является бог лечения и сострадания. На поле боя он, скорее всего, попытается помочь раненому товарищу, чем бросится преследовать врага. Являясь таким же врагом зла, как и любой другой паладин, Целитель своей стезей выбрал борьбу с болезнями, эпидемиями и ранениями.

Требования: Интеллект минимум 10.

Принадлежность: Любая.

Роль: Целитель в период обучения проходит множество дисциплин связанных с целительством: гербализм, анатомию и диагностику. После того как он завершит свое теоретическое обучение, он должен провести хотя бы год практики с опытным медиком. Из-за продолжительности обучения, Целитель первого уровня реже бывает младше 24-25 лет.

Где бы ни был Целитель, дома ли или в подземелье в составе партии он всегда занимается своим делом. Он готовит противоядия, сращивает сломанные кости, готовит припарки и мази для лечения гноящихся ран и всегда готов провести всю ночь рядом с человеком нуждающимся в его помощи. В свободное время он экспериментирует с новыми методами лечения, вырабатывает новые техники диагностики и ведет истории болезни, для того чтобы поделиться своим опытом с другими целителями.

Ни один целитель никогда не оставит без внимания ни одного больного и раненого законопослушно доброго человека (или животное). То же самое относится и к нейтральным персонажам просто предпочтение отдается в пользу добрых. И только лишь экстраординарные обстоятельства заставят Целителя помогать заведомо злему персонажу.

Символ: Сердце, открытая ладонь, силуэт младенца, крест, капля крови.

Вторичные Навыки: Крестьянин, Конюх, Писарь.

Оружейные Профессии: Целитель проводит так много времени своих тренировках что его боевые способности сильно ограничены. У Целителя есть только *одна* оружейная профессия на первом уровне и этой профессией должно быть копьё (любое), боевой топор или меч (любой). Вторую профессию он получает на третьем уровне, а третью на шестом; их он волен, потратить как угодно.

Неоружейные Профессии: *Бонус:* Диагностика*, Лечение. *Ограничение:* Поскольку мастерство целительства не дается просто так Целитель кроме бонусных профессий может иметь еще всего три. Одну он может взять на первом уровне, вторую на третьем и третью на шестом. *Рекомендованные:* Древняя История, Приручение Животных, Звероведение, Тренировка Животных, Геральдика, Гербализм, Языки (Древние и Современные), Чтение/Письмо, Религия, Верховая Езда (Воздушная или Наземная). *Запрещенные:* Бой Вслепую, Изготовление Луков и Стрел, Поединок*, Изготовление Оружия.

Доспехи/Снаряжение: Вдобавок к обычному снаряжению, Целитель должен приобрести и всегда иметь принадлежности предназначенные для лечения: иголки для зашивания ран, тканевые бинты, шины, стерилизующие мази и набор немагических зелий и трав (от головной боли, расстройств желудка, снятия температуры). Обычная цена такого набора 50 золотых. Хотя бы раз в месяц Целитель должен пополнять свои запасы (1-4 золота, если покупать или 1-4 дня если собирать). До того как он не обновит свой набор он не получает своих особых преимуществ. Вес набора один фунт.

Верный Спутник: Любой.

Особые Преимущества:

Целитель имеет следующие преимущества при использовании профессий:

- Бонус +1 ко всем проверкам профессии Диагностика. (Если у Целителя есть также профессия Гербализм он получает еще бонус +3; это доводит бонусы при проверке профессии Гербализм в целом до +4)

- Бонус +1 при проверке профессии Лечение. Это позволяет излечить 1-4 повреждения, если рана нанесена не дальше чем три раунда назад (за место 1-3 повреждений раунд назад).

- Под контролем Целителя, пациент восстанавливает один дополнительный хитпоинт в день 1 (или 4 хитпоинта если пациент весь день ничего не делает).

- Если Целитель пять раундов подряд ухаживает за отравленным человеком, то этот человек получает бонус +4 к своему спасброску (кидается по истечении пяти раундов).

Особые Недостатки:

Один раз в год Целитель должен на 2-5 (1d4+1) недель отойти от всех своих дел и провести это время в университете, госпитале, монастыре или другом законопослушно добром заведении в молитвах и тренировке своих целительских навыков. Если он этого не делает, он теряет все свои особые

преимущества. Также его божество лишает его возможности лечить наложением рук и иммунитета к болезням. Все способности восстанавливаются по прохождении вышеописанной процедуры.

Воин

Описание: Воин является настоящим виртуозом военных действий. По его мнению, война священна и несет духовное удовлетворение. Своей победой над врагами он платит свой долг богам и обеспечивает себе счастливое посмертие.

Требования: Минимум 12 Ловкости и Телосложения.

Принадлежность: Правительство или Церковь.

Роль: Обычно, Воин служит офицером в регулярной армии или другой военной организации. Во время войны, он командует войсками на поле боя, принимает участие в спецоперациях, разведке, спасении пленных или операции с целью саботажа. Он работает либо в одиночку, либо с группой элитных солдат. В мирное время, он защищает крепость своего покровителя, тренирует рекрутов и оттачивает свои воинские искусства. Он всегда готов отправиться куда угодно, если того потребуют интересы его церкви или правительства.

Воин вызывает уважение равно как аристократии, так и крестьян. Очень часто они становятся легендарными личностями; люди выходят из домов, чтобы поприветствовать Воина проходящего через их городок. Воин любит нежиться в лучах славы, останавливаясь чтобы перекинуться парой слов со счастливым юношей или поцеловать руку восхищенной им девушки. Он также с удовольствием принимает награды за военные услуги и очень редко отказывается от посещения каких-либо церемоний.

Во время боя Воин всегда берет на себя роль командира. Своим друзьям он будет казаться очень хорошим и бесстрашным командиром, который использует любую возможность для битвы с врагами. Вне поля боя Воин обычно уходит в тень, стараясь поддерживать сугубо профессиональные отношения с товарищами. Он не слишком заинтересован делами, которые не касаются войны, проводя свободное время в обсуждении стратегии и тактики боя.

Символ: Все что относится к военной тематике, оружие или сжатый кулак.

Вторичные Навыки: Бронник, Оружейник.

Оружейные Профессии: Воин должен выбрать свое так называемое *любимое* оружие: меч (любой), копье (любое), боевой топор, цеп всадника, булава всадника, пика всадника.

Рекомендуемое: любой меч, любое копье, боевой топор, кинжал, цеп всадника, булава всадника, пика всадника. Поскольку Воин предпочитает верховую битву, они очень редко умеют обращаться с луками, пращами и другими метательными оружиями которыми трудно пользоваться на лошади.

Неоружейные Профессии: Поскольку Воин специализируется на военных действиях он может заменить половину своих неоружейных профессий на оружейные (но не наоборот). Он может поменять таким образом, половину своих неоружейных профессий. *Бонус:* Наземная Верховая Езда. *Рекомендованные:* Изготовление Доспехов, Бой Вслепую, Выносливость, Поединок*, Изготовление Оружия.

Доспехи/Снаряжение: Обычное. Воин предпочитает пластинчатый доспех, но удовлетвориться и кольчугой, если это все что он может себе позволить. Но как только его финансовое состояние улучшится, он *должен* купить пластинчатый доспех. Он всегда носит при себе все свои военные награды.

Верный Спутник: Любая боевая лошадь.

Особые Преимущества:

Бонус Верховом Сражении: Превосходный всадник, Воин атакует так как будто был бы одним уровнем выше, когда находится в седле. И если он находится в седле своего спутника, он атакует так как будто он двумя уровнями выше. На 19 уровне, он атакует, как если был бы двадцатого независимо ни от чего. На 20 он лишается этого преимущества.

Если он атакует любимым оружием, он прибавляет 1 к своим броскам повреждений. Бонусы к повреждениям не учитываются на поединках и других турнирах, где целью является разоружить или сбить противника с лошади, а не убить его.

Бонус Реакции: Воин получает бонус +2 к броскам отношения к нему со стороны добрых и нейтральных персонажей. Злые персонажи реагируют на него как обычно.

Награды: В месте с поднятием уровня Воин получает следующие награды, описанные в Таблице 20. Мастер может и не награждать Воина, если он этого не заслужил.

Таблица 20: Награды Воина

Уровень	Награда
2	Церемониальный банкет в честь Воина
3	Он получает специальный гребень для своего шлема (см. Главу 6)
5	Получает церемониальную накидку (см. Главу 6)
7	Может без всяких вопросов получать до 500 золотых в долг у своего правительства или церкви (Мастер может изменять сумму займа)
9	Церковь или правительство даруют ему землю (размер надела и его месторасположение определяет Мастер)
10	Церковь или правительство самолично отбирают наемников Воину; все они гарантировано законопослушно добрые (Паладин по прежнему должен сам оговаривать все остальные вопросы, связанные с их работой)

Особые Недостатки:

Регулярные Тренировки: Воин должен тратить хотя бы один час в день на тренировки с оружием и в верховой езде. Если он не тренируется, то на следующий день он теряет все свои преимущества при битве верхом и использовании любимого оружия. Мастер может отменить тренировки, если в этот день Воин принимал участие в серьезной битве.

Регулярные Отчеты: Воин должен хотя бы раз в полгода возвращаться, чтобы предоставить отчет своим покровителям. Это отчет представляет из себя отчет информацию о последних военных операциях, активности вражеских армий или любой другой информации, которую захотят услышать его покровители. Воин, если он предупредит о причинах своей задержки, может не предоставлять отчет в условленное время, в противном случае это будет считаться нарушением этоса.

Воин Небес

Описание: Несомый своим спутником Воин Небес летит сквозь облака с грацией орла и скоростью стрелы. Он является защитником Добра как в воздухе так и на земле.

Своими способностями Воин Небес во многом обязан своему спутнику. Обычно Воины Небес родом из не очень развитых уголков Мира, где старейшины племен растят их с самого детства вместе со спутником. Ребенок и его животное проводят вместе очень много времени: тренируются, играют и даже спят вместе. Через пять лет подобных тренировок связь между ними устанавливается настолько сильная, что они понимают друг друга без слов.

Требования: Обычные.

Принадлежность: Любая, Обычно Наставник или Независимый.

Роль: Хотя Воины Небес это прекрасные разведчики и исследователи, они так же хороши и как солдаты. Их летающие животные позволяют быстро достигать отдаленных мест, независимо от рек, гор и других подобных препятствий. Они могут перелетать крепостные стены, облетать противника, чтобы напасть с тыла, узнавать количество людей в армии противника и докладывать о ее передвижениях.

В мирное время, Воин Небес может заниматься поисками новых плодородных территорий и торговых путей, патрулировать местность в поисках пожаров или наводнений. Некоторые умеют отслеживать смерчи и ураганы и предупреждают людские поселения о стихийных действиях. Воин Небес может доставлять продовольствие в изолированные поселения, искать пропавших исследователей, или посещать дальние страны практически без усилий.

Почти всем этим паладин может заниматься и, находясь в партии, проводя разведку, атакуя врагов с воздуха и доставлять припасы и сообщения в условиях, если партия не может откуда-то выбраться. По причине, что Воин Небес предпочитает компанию своего спутника компании людей, его часто считают холодным и отчужденным.

Символ: Любой символ связанный с полетом, вроде крыльев или профиля птицы.

Вторичные Навыки: Крестьянин, Лесник, Охотник.

Оружейные Профессии: Любые. Поскольку Воины Небес могут спокойно пользоваться метательным оружием, они часто выбирают своим оружием луки или арбалеты.

Неоружейные Профессии: *Бонус:* Воздушная Верховая Езда. *Рекомендованные:* Чувство Направления, Охота, Выслеживание, Чувство Погоды. *Запрещенные:* Поединок*.

Доспехи/Снаряжение: Обычное. Воин Небес всегда покупает самую лучшую экипировку для своего спутника (как уздечки, сумки и седла так и броню).

Верный Спутник: Гриффон, гигантский орел, пегас, гиппогрифф. Своего спутника Воин Небес

получает на первом уровне.

Особые Преимущества:

Боевые и Профессиональные Бонусы: Находясь в воздухе, все не дистанционные атаки, проводимые Воином Небес или его Спутником, получают модификатор +1, включая атаки, как по наземным, так и воздушным целям. Модификаторы дистанционных атак приведены в Таблице 21.

Таблица 21: Модификаторы Дистанционных Атак

Скорость Движения Спутника	Модификатор
Меньше чем $\frac{1}{2}$ от максимальной скорости	+1
От $\frac{1}{2}$ до $\frac{3}{4}$ максимальной скорости	0
Больше чем $\frac{3}{4}$ максимальной скорости	-2

Вдобавок, Воин Небес получает бонус +2 ко всем проверкам профессии Воздушная Верховая Езда (только со своим спутником).

Дольшие Взаимоотношения: Спутник проводит с Воином Небес 15 лет, а не 10 как с обычным паладином.

Ускоренная Тренировка: Все трюки и задания отнимают на обучение в два раза меньше времени, хотя общее их число остается прежним.

Телепатическая Связь: По достижению Воином Небес двенадцатого уровня, он получает способность телепатической связи со своим спутником. Эта способность действует на расстоянии уровень паладина умножить на десять футов.

Особые Недостатки:

Траур: Если Воин Небес теряет своего спутника, он чувствует себя абсолютно разбитым. Если спутник покинул Воина Небес, из-за его же действий, например, Неосторожность паладина привела к смерти спутника, или спутник покинул его в результате нарушения паладином этоса - Воин Небес проводит в трауре 2-5 (1d4+1) месяцев. Если же спутник отслужил положенные 15 лет, или паладин добровольно отпустил его раньше, Воин Небес страдает 2d4 Недель. В течение этого времени он получает штраф -2 к своим броскам атаки, проверке профессий и спасброскам.

Сквайр

Описание: Исторически, Сквайр это ученик, служащий своему хозяину как дома так и на поле битвы в целях совершенствования своих умений. Когда тренировки закончены Сквайр сам становится паладином, уже сам себе беря ученика.

Очень редко, паладин предпочитает навсегда остаться Сквайром. Он проводит свою жизнь, помогая либо паладину высокого ранга, либо главе своей церкви. Хотя они никогда не достигают статуса других паладинов, карьера Сквайра показывает его приверженность своим идеалам и вере.

Требования: Нет никаких особых требований к Сквайру, кроме того что игрок должен объяснить почему его персонаж выбрал это жизненный путь, который предполагает меньший статус нежели любой другой путь, но подразумевает то же отношение к этосу. Вот несколько возможных причин:

- Персонаж не хочет иметь все те обязанности, которые предполагает паладинство.
- В данном обществе, что бы стать паладином нужно обязательно иметь благородное происхождение, которое у персонажа отсутствует.
- Предок персонажа допустил такое страшное нарушение этоса, что его потомкам запрещается быть паладинами в полном смысле этого слова.

Так же игрок должен объявить, кто будет его хозяином. Обычно хозяином является паладин высокого ранга, аристократ или высокопоставленный жрец.

Предпочтительно было бы, что бы хозяином Сквайра был паладин NPC, которого контролировал бы Мастер. В целях удобства и целесообразности этот NPC действует как бы за кадром, крайне редко принимая участие в непосредственных действиях партии (или вообще никогда). Хозяин может быть уже стариком, прикованным к постели в своей крепости или, возможно, находиться на очень важной миссии, где-то в другом конце мира. Общение между Сквайром и хозяином происходит либо при помощи писем, либо посредников, а может быть условлены определенные периоды, в течение которых Сквайр обязан появиться у хозяина. Так же, хозяин может быть уже мертв, и Сквайр посвящает свою карьеру его памяти. В любом случае для Сквайра первоочередное значение имеют пожелания хозяина и его интересы.

Принадлежность: Сквайр получает указания от своего хозяина. Если хозяин мертв то указания дает его наследник.

Роль: Сквайр выполняет работу по дому, заботится о лошадях и оружии. Если он обладает соответствующими способностями он так же готовит еду, ремонтирует одежду или доспехи. Это

могут быть его обязанности, а может и личное желание.

Несмотря на его хорошую репутацию, Сквайр никак не ровня по статусу с паладином. Они очень редко приглашаются на банкеты или совещания, только в качестве официантов или поваров. Они никогда не становятся высокопоставленными военными и никогда не достигнут славы других паладинов. (Если Рыцарь и Сквайр оба приняли равноценное участие в убийстве дракона, то рыцарь получит праздничный банкет в свой адрес а также дорогой подарок, а Сквайр одобрительное похлопывание по плечу, и пойдет готовить лошадей к отъезду). Хотя обычные люди уважают Сквайров, открытого восхищения ими никто не показывает; многие думают, что Сквайр сам не может стать паладином из-за какого-то серьезного недостатка.

В партии Сквайр буде неутомимым работником и отзывчивым другом для своих товарищей. Он всегда галантно предложит свою помощь; он всегда поможет зашить порванную тунику, если его товарищ не может этого, вымоет лошадь, если компаньон очень устал. Он всегда будет избегать роли лидера и никогда не откажется от работы.

Символ: Сквайр носит тот же символ что и его хозяин.

Вторичные Навыки: Бронник, Конюх, Портной, Оружейник, Плотник/Столяр.

Оружейные Профессии: Любая.

Неоружейные Профессии: *Рекомендуемые:* Изготовление Доспехов, Плотничество, Кузнечное Дело, Пивоварение, Ткачество, Приготовление Пищи, Этикет, Обработка Кожы, Кройка и Шитье, Изготовление Оружия.

Доспехи/Снаряжение: Обычное. Хозяин почти всегда предоставляет Сквайру все начальное снаряжение бесплатно, включая кольчугу, короткий меч, копье, кинжал, и ездовое животное (ездовую или легкую боевую лошадь). В случае утраты снаряжения или выхода его из строя хозяин предоставляет замену.

Верный Спутник: У Сквайра редко бывают высокоинтеллектуальные спутники, вроде пегасов, единорогов или тяжелых боевых лошадей. Обычно это либо легкая либо средняя боевая лошадь.

Особые Преимущества:

Облегчение Наказания: Формально, за действия Сквайра несет ответственность его хозяин. Следовательно, если Сквайр, совершил какой либо проступок или по неосторожности допустил какую-либо оплошность, то его хозяин либо разделяет с ним его вину. В игре это значит, что небольшие отступления от этоса будут прощаться Сквайру. Например, если Сквайр случайно оскорбил аристократа, Мастер может ограничиться предупреждением и не наказывать Сквайра (хозяин взял на себя ответственность за действия Сквайра, извинился перед потерпевшей стороной, договорился об облегчении наказания). Сквайр все же несет полную ответственность за серьезное нарушение этоса, когда его хозяин не может или не хочет вставать на его защиту.

Финансовые Преимущества: Хозяин не только обеспечивает Сквайра первоначальным снаряжением, он так же регулярно выплачивает ему некоторую сумму денег, обычно 5-10 золотых в месяц. (десятина с этих денег выплачивается, как и с любого другого дохода). Так же хозяин может обеспечивать Сквайра необходимым тому снаряжением бесплатно или по существенно более низким ценам и давать деньги займы не интересуясь, на что они понадобились.

Особые Недостатки:

Отсутствие Связей. Сквайр обычно не имеет связей с высокопоставленными жрецами, государственными лицами, только если хозяин не замолвит за него слово.

Подчинение: Сквайр не может предпринять затяжное путешествие, жениться или сделать какое-либо важное действие без разрешения хозяина. Хозяин решает куда пойдет десятина Сквайра, стоит ли эта миссия времени, сколько денег может Сквайр оставить себе из найденного сокровища. Если хозяин мертв, то Сквайр должен молиться духу хозяина чтобы узнать ответ на какой-либо вопрос, ответ приходит во сне, в видении, или как решит Мастер.

Сквайр обязан встречаться со своим хозяином хотя бы раз в год, невыполнение этого правила считается нарушением этоса. Если хозяин мертв, значит, Сквайр должен посещать его могилу, общаясь там с духом хозяина.

Вдобавок Сквайр должен подчиняться указаниям *любого* паладина, даже того который ниже его уровнем.

Отсутствие Крепостей. Сквайру запрещено строить собственные крепости или иметь какую-то другую значимую собственность. Исключение может быть предоставлено только Сквайру очень высокого уровня, например 15, который совершил поистине героический поступок (он спас жизнь короля, вернул похищенного принца).

Фанатик

Описание: Так же как и Воины Веры, очень набожные Фанатики являются солдатами своей церкви. Но они гораздо дальше ушли в своей религиозности, считая поклонение "ложным" богам

злом. Вдобавок, Фанатики следуют исключительно строгой версии этоса, которая включает целомудрие и аскетичность.

Требования: Обычные.

Принадлежность: Церковь. Фанатики крайне редко присягают на верность правительству, если только правительство не подчинено церкви.

Роль: Обычно Фанатик это жесткий, одержимый человек склонный быстро принимать решения. Он считает, что только его церковь истинна и с подозрением относится к другим религиям. Он с "каменной" любовью разговаривает с представителями других законопослушно добрых религий и с открытым скептицизмом относится к нейтральным верованиям. Последователи злых богов, по его мнению, заслуживают, по меньшей мере, смерти.

Фанатики ведут аскетичный образ жизни. Они не употребляют спиртные напитки, даже избегают сильно приправленной пищи, не одобряют азартных игр, танцев и тому подобных проявлений "детства". Некоторые фанатики оставляют свои волосы и бороды нерасчесанными "как завещал Бог", уделяя своей гигиене, ровно столько времени, сколько необходимо для хорошего здоровья, и сколько требуют правила приличия. Хотя Фанатик, как и любой другой паладин, может влюбиться, он *никогда* не рискнет открыть себя объекту любви; считая это чувство своей виной и свои позором.

Многие восхищаются Фанатиком его самодисциплиной и преданностью принципам, но многие находят их образ жизни и их резкость пугающими. Отсутствие чувства юмора и правильность во всем очень часто обескураживает, особенно друзей.

Символ: Фанатик носит символ своей церкви *только* на щите. Он никогда не несет флаг, символ никогда не выгравирован на доспехе, попоне лошади или других вещах; он считает это слишком вульгарным и претенциозным.

Вторичные Навыки: Конюх, Охотник, Писарь.

Оружейные Профессии: Любые.

Неоружейные Профессии: *Рекомендуемые:* Древняя История, Выносливость, Лечение, Языки (Древние и Современные), Религия, Выслеживание. *Запрещенные:* Пивоварение, Приготовление Пищи, Танцы, Этикет*, Азартные Игры, Поединок*, Музыкальные Искусства, Поэзия*, Гончарное Дело, Пение.

Доспехи/Снаряжение: У Фанатика нет никакой собственности кроме его оружия, доспехов и других, необходимых для выполнения какой-то миссии инструментов. Он никогда не будет покупать дорогую одежду и никогда не будет украшать свое оружие или доспехи, скажем бриллиантами.

Верный Спутник: Любой.

Особые Преимущества:

Больше Заклинаний: Из-за своей исключительной преданности божеству Фанатик получает большее количество заклинаний, чем другие паладины, но что особенно важно он получает их *раньше*, а конкретно на шестом уровне. Таблица 22 детализирует прогрессию заклинаний Фанатика.

Таблица 22 : Прогрессия Заклинаний Фанатика

Уровень Фанатика	Уровень Заклинания	Круг Заклинания			
		1	2	3	4
6	1	1	-	-	-
7	2	2	-	-	-
8	3	2	1	-	-
9	4	3	2	-	-
10	5	3	2	1	-
11	6	4	2	1	-
12	7	4	2	2	-
13	8	4	2	2	1
14	9	4	3	2	1
15	9	4	4	2	1
16	9	4	4	3	1
17	9	4	4	3	2
18	9	4	4	3	3
19	9	4	4	4	3
20	9	4	4	4	4

Ненавистная Вера: Фанатик получает определенный бонус при битве с приверженцами определенной злой веры. Эта вера должна быть выбрана в начале карьеры; вера может быть только одна и однажды выбрана, не может быть изменена. Это может быть религия, какой то расы (орочья религия) или местности (божество, которому поклоняются на равнинах), хотя может быть и конкретное божество. Фанатик получает бонус +4 к своим броскам атаки против жрецов этой религии

или просто ее последователей. Что бы получить это бонус Фанатик должен узнать представителя этой религии по характерным символам, ритуалам, жестам, словам.

Особые Недостатки:

Штрафы Реакции: Фанатик выказывает открытое неприятие других религий. законопослушно добрые жрецы других религий реагируют на Фанатика со штрафом -2; и их реакция не может быть лучше, чем Безразличная (Indifferent). Нейтральные жрецы реагируют на Фанатика со штрафом -4; их реакция не может быть лучше, чем Осторожная (Cautious).

Дополнительная Десятина: Фанатик должен жертвовать 50% общего дохода своей церкви.

Безбрачие: Фанатик должен внести обет безбрачия в свой этос.

Отсутствие Крепости и Наемников: Фанатик никогда не строит крепость; за место этого, он живет в церкви, монастыре или храме. Он никогда не истратит деньги на такие бесполезные вещи как наемники.

Убийца Драконов

Описание: Убийца Драконов посвятил свою жизнь уничтожению злых драконов. Закаленный в боях, решительный воин, Убийца Драконов путешествует по миру в поисках этих ненавистных тварей. Даже самые могучие драконы боятся, если Убийца подбирается к их логову, поскольку это одни из немногих существ реально представляющие для них угрозу.

Только избранный богами может стать Убийцей Драконов. Если кандидат подходит по параметрам, он должен объявить намерение стать Убийцей Драконов до того как присягнет Кодексу Чести. В его клятве он должен поклясться уничтожать всех злых драконов, выделяя конкретный вид как своего *заклятого врага*. Заклятым врагом может быть черные, синие, зеленые, красные, белые или любые другие виды драконов подходящие к данной кампании. Однажды определив своего заклятого врага, паладин уже не может поменять свой выбор.

После принесения клятвы, кандидат становится обычным паладином первого уровня. Следующей ночью божество посещает паладина в видении и дает ему какое-либо задание что бы он мог доказать свое мужество. Типичные задания:

- Принести яйцо из логова заклятого врага.
- Найти и уничтожить логово заклятого врага.
- В одиночку защитить деревню от нападения заклятого врага.

Задание должно быть выполнено в определенный отрезок времени, обычно 1-2 года. Если паладину не удастся выполнить задание, он навсегда остается обычным паладином и никогда больше не сможет выбрать Путь ни Убийцы Драконов, ни какой-либо другой. Если задание выполнено то божество дарует ему особые силы, описанные ниже; с этого момента паладин становится Убийцей Драконов. Он остается того же уровня, что и был.

Требования: Убийца Драконов должен иметь параметры равные или больше в Силе 14, Ловкости 10, Телосложении 10.

Принадлежность: Любая.

Роль: Так же как Истребитель Нежити посвящает свою жизнь уничтожению неумерших, Убийца Драконов готов вступить в бой с любым злым драконом. Проводя свою жизнь в бесконечных скитаниях по миру он пытается собрать достаточно информации, что бы узнать расположение логова любого злого дракона. Хотя Убийца Драконов формально и связан с церковью или правительством он имеет практически неограниченную свободу передвижения и действий; его покровители знают, что лучше предоставить ему действовать самостоятельно.

Хотя они ничего не имеют против путешествия в одиночку, Убийца Драконов присоединяется к партиям, чей путь лежит через местность, где предположительно может обитать злой дракон. Его желание битвы с ближайшим злым драконом на одних производит впечатление того, что этот паладин исключительно отважен и делает великое и благое дело, на других что он слегка помешан. Но никто не думает что это желание пустая бравада.

Символ: Профиль дракона, череп, коготь или крыло; скрещенные копыя.

Вторичные Навыки: Бронник, Лесник, Охотник, Оружейник.

Оружейные Профессии: *Бонус:* Любое из списка доступного оружия. *Доступное:* Убийца Драконов может овладеть только следующими вилами оружия, все они наносят много повреждений по противникам большого размера: Тяжелое копье всадника, среднее копье всадника, бердыш, длинный меч, двуручный меч, трезубец.

Неоружейные Профессии: *Бонус:* Звероведение (только то, что относится к его заклятому врагу). *Рекомендуемые:* Изготовление Доспехов, Чувство Направления, Выносливость, Лечение, Охота, Скалолазание, Верховая Езда (Воздушная или наземная), Выживание, Выслеживание, Изготовления Оружия.

Доспехи/Снаряжение: У Убийцы Драконов должен быть как минимум пластинчатый доспех, а в

идеале полный доспех. Так же он должен обязательно иметь щит, как минимум средний.

Когда паладин выполняет задание и становится Убийцей Драконов его божество зачаровывает его щит, так что бы тот защищал его от дыхания дракона; если спасбросок от дыхания прокинут то паладин вообще не получает повреждений, если провален то получает половинные. Эта магия работает, *только* если Убийца Драконов держит это щит, и он включается в лимит магических вещей палладина.

Верный Спутник: либо Боевая Лошадь, либо кто-то летающий.

Особые Преимущества:

Драконы Языки: Убийца Драконов может разговаривать понимать языки всех злых драконов.

Иммунитет к Страху: Убийца Драконов иммунен к ауре страха, которую излучает его заклятый враг. Он получает бонус +4 к спасброскам против страха, который излучают другие злые драконы. Его верный спутник так же получает спасброски палладина

Бонус к Повреждениям: Когда Убийца Драконов наносит удачный удар по своему заклятому врагу, он получает бонус к повреждениям равный его текущему уровню. Если он удачно проводит атаку против другого вида драконов, он получает бонус +1 к повреждениям. Верный спутник палладина наносит двойной урон по заклятому врагу палладина, и +1 по другим драконам.

Особая Награда: Если паладин внес решающий вклад в уничтожение дракона из рода его заклятых врагов, его божество дарует ему особую награду. Весом ли был вклад палладина в уничтожение дракона или нет, определяет мастер (например, можно подсчитать, кто больше всего нанес повреждений дракону). Обычные награды:

1. Даруется участок земли достаточный для построения крепости.
2. Даруется рабочая сила и все материалы для построения крепости.
3. Открывается секретный тайник где спрятано множество сокровищ (излишки естественно будут пожертвованы на достойное дело).
4. Магический дар:

- Иммунитет к заклинаниям своего заклятого врага (так же как в случае со щитом).
- Превращение обычного меча в *Святой Меч*.
- Постоянный доступ к еще одной сфере заклинаний (Мастер предоставляет список сфер из которых позволен выбор).

• Превращение спутника палладина в молодого серебряного дракона (возраст выбирает Мастер). Дракон служит палладину столько же сколько оставалось спутнику. Дракон не нуждается в тренировках трюков и заданий, поскольку он очень и очень высокоинтеллектуальное существо.

Особые Недостатки:

Штраф к Реакции. Поскольку он не может скрыть свою ненависть, из реакции его заклятого врага вычитается 4.

Битва с Врагом. Во время боя Убийца Драконов все время избирает своим противником своего заклятого врага. Если партия столкнется с ордой орков и черным драконом, являющимся заклятым врагом палладина. То он не обращая внимания на орков, бросится на дракона. Если он услышит слухи о том, что его враг живет в соседнем лесу или сейчас находится в близлежащей пещере он сразу же отправится туда, только если его компаньоны не убедят его в необходимости подождать или не удержат его силой.

Его Одержимость никоим образом не мешает палладину трезво оценивать ситуацию и в случае необходимости помогать друзьям. Если его враг прыгнул в жерло вулкана, Убийца Драконов не бросится следом, если его друг нуждается в помощи паладин на время оставляет схватку со своим заклятым врагом и возвращается только тогда когда его друг находится в безопасности.

Невозможность Изгонять Нежить. Убийца Драконов не может изгонять нежить.

Оставление Пути

Персонаж должен идти выбранным путем всю свою жизнь, путь нельзя поменять на другой. Единственный способ отказаться от нынешнего пути это, продолжать свою карьеру обычным палладином, описанным в *RHB* с потерей всех преимуществ и недостатков оставляемого пути.

Существует множество причин, по которым персонаж может захотеть оставить свой путь. Он может устать от ограничений налагаемых данным путем, (персонаж хотел бы больше свободы, чем может предоставить путь Сквайра), нынешняя кампания налагает существенные ограничения на персонажа (местный король захотел, что бы все его Рыцари прибыли в его замок и в течение года охраняли его). Какой бы причина не была он должна быть согласована с мастером. Мастер в свою очередь может попытаться вписать оставление пути персонажем в текущую кампанию, что этот процесс происходил более естественно и правдоподобно.

Когда персонаж оставляет путь, он теряет все бонусы, преимущества, штрафы и недостатки с ним связанные. Неоружейные профессии ассоциируемые с этим путем, включая требуемые и

рекомендованные, теряются. Но бонусные профессии не утрачиваются, они как бы временно забываются (по-прежнему присутствуют но не могут быть использованы) до тех пор пока персонаж не получит возможность изучить новую профессию. Вместо новой профессии персонаж должен изучить бывшие бонусные профессии (в любом порядке). Необходимо изучить все бывшие бонусные профессии, прежде чем изучать новые.

Создание Новых Путьей

Игрок, которого не устраивает ни один из представленных путей, может попробовать создать свой собственный, возможно эта глава немного поможет ему в этом. Но прежде чем начинать создавать абсолютно новый путь с чистого листа, посмотрите, может быть можно в чем то изменить уже описанные и получится как раз, то о чем вы думали. Если же нет, значит, начинайте с самого начала. После создания пути обратитесь к Мастеру, пусть он прочтает все и вынесет свое решение, Мастер может запретить, изменит или добавить, что от себя, если сочтет, что данный путь слишком силен или нуждается в определенных дополнениях, связанных с миром, в котором будет происходить игра.

Вот некоторые идеи:

Меценат. Охотник за сокровищами и филантроп одновременно, он раздает найденные сокровища нуждающимся в финансовой поддержке.

Проклятый Паладин. Этот паладин постоянно должен бороться с последствиями древнего проклятия лежащего на его семье, должен пытаться найти способ от него избавиться и сделать так, что бы оно не отражалось на его близких.

Паладин - Элементалист. За место обретения спутника этот паладин может раз в неделю на час призывать Элементала, который обладает свободой воли.

Предсказатель. У него есть жуткий дар предвидеть будущее, а также расширенный доступ к сфере Гаданий.

Эстет. Очаровательный человек, который находит правду и справедливость в стихах, живописи, песнях.

Чужеземец. Один из немногих выживших паладинов какого-то затерянного королевства, он пытается жить по своим идеалам в мире, который не понимает и не верит ему.

Пацифист. Он противостоит жестокости во всех ее формах, все проблемы старается уладить миром. Старается найти иной путь, нежели убийство, даже злых людей и существ.

Защитник Морей. Паладин, путешествующий на кораблях и являющийся защитником как моря в целом, так и каждого его обитателя в частности.

Другие Расы и Паладинство

Если следовать *PHB*, то только люди могут быть паладинами. Но, используя правила описанные в этой книге, Мастер может позволить и любой другой расе играть персонажами, которые во многом будут похожи на паладина. За отсутствием некоторых качеств, что бы стать паладином в полном смысле этого слова, эти герои подвержены не некоторым ограничениям и известны как полупаладины.

Полупаладин это воин/жрец которые получает способности, напоминающие паладинские от своего божества за выполнение каких-либо заданий для своей церкви. Полупаладином может быть тангар, гном, эльф, полуэльф или невысоклик. Каждый персонаж, который хочет стать полупаладином должен быть законопослушно добрым и отвечать требованиям по параметрам паладинов. Персонаж может получать 10% бонус экспы в классе жреца или воина, если его Сила или Мудрость (соответственно) 16 или больше (Харизма естественно должна быть не меньше 17). Так же с самого начала карьеры персонаж должен следовать определенному этосу.

Персонаж атакует как воин, делает спасброски как воин или жрец (смотря какой класс, дает лучший спасбросок), и получает оружейные и неоружейные профессии в обоих классах. Экспа делится между классами так как это описано в *PHB*, заклинания жреца такой персонаж получает как обычно. Полупаладин изгоняет нежить как жрец его уровня.

Каждый полупаладин должен выбрать один из путей описанных в этой книге. Мастер же должен подтвердить выбор игрока и или же внести в выбранный путь определенные изменения (пример, невысоклик может стать Воином Небес, только если найдется очень маленький пегас, но вряд ли сможет стать Убийцей Драконов, особенно если в мире нет драконов).

Задания, за выполнение которых персонаж получает паладинские способности, даются, как только персонаж получает доступ к новому кругу заклинаний жреца (на третьем уровне, когда персонаж получает доступ ко второму кругу заклинаний, на пятом уровне, когда получает заклинания третьего круга). Природу каждого конкретного квеста определяет Мастер, но задание должно быть сложным и полным риска.

Если квест выполнен, то персонаж получает одну из способностей паладина, какую определяет

Мастер: возможность использования магических вещей паладинов (таких как *святой меч*); определение эманаций зла; бонус +2 к спасброскам; иммунитет к болезням; возможность лечить болезни прикосновением; возможность лечить наложением рук; защитная аура; верный спутник. Расовые ограничения уровней не позволят получить все способности паладина; невысоклики, которые могут быть жрецами максимум восьмого уровня, получают только три способности (на 3, 5, и 7 уровнях).

Вот несколько путей полупаладина, которые отражают расовые склонности:

Эльф - Кавалерист: Кавалерист сопровождает эльфийскую знать во время поездки по территориям эльфов или за ее пределы, патрулирует границы королевства, лично выполняет особо важные задания.

Полуэльф - Герольд: Официальный посол эльфийского или человеческого правительства (обычно в города или страны другой расы), доставляющий документы высокопоставленным лицам, предающий официальные указы и подбирающий кандидатов для выполнения особых заданий.

Невысоклик - Шериф: Шериф это представитель закона уполномоченный производить аресты, выносит приговоры и всячески поддерживать порядок в поселениях невысокликов.

Тангар - Хранитель Очага: Хранитель Очага посвящает свою жизнь возрождению пришедших в упадок тангарских королевств (из-за войн или предательства), и которые находятся теперь под влиянием других рас (люди, орки), он пытается возродить их былую мощь, всячески стараясь сплотить тангаров.

Дуаленые Паладины

Паладина можно задуалить, это относится к любому пути описанному в этой книге. Что бы переключиться в другой класс, паладин должен иметь Силу, Телосложение и Мудрость не меньше 15. Так же он должен иметь не меньше 17 в главном параметре нового класса.

Паладин не может быть задуален с любым подклассом воина, с вором (из-за ограничения склонности) или магом (маги не могут носить доспехов). Так что единственным доступным классом остается жрец. Персонаж, желающий задуалится в паладина из другого класса должен иметь не меньше 15 в своих классовых параметрах и не меньше 17 в Силе, Телосложении, Мудрости и Харизме. Каждый персонаж со склонностью законопослушный добрый и не являющийся воином может задуалиться в паладина.

Глава 5: Профессии

Мы настоятельно рекомендуем использование неоружейных профессий в вашей игре, особенно если вы пользуетесь Путиами, описанными в Главе 4 этой книги. В этой главе перечисляются все доступные паладину профессии из *PHB*, описываются несколько новых, а также вносятся поправки в ряд старых.

Полный Список Профессий

Паладину доступны все неоружейные профессии, относящиеся к Общей, Воинской и Жреческой группам. Таблица 23 объединяет все эти профессии, а также несколько новых, описанных далее.

Таблица 23: Неоружейные Профессии

Профессия	Слоты	Пров. Хар.	Модиф.
Азартные Игры*	1	Харизма	0
Астрология	2	Интеллект	0
Бег	1	Телосложение	-6
Бой Вслепую	2	-	-
Бюрократия	2	Интеллект	0
<i>Верховая Езда, Воздух*</i>	2	Мудрость	-2
<i>Верховая Езда, Земля*</i>	1	Мудрость	+3
Возничество	1	Ловкость	+2
<i>Выживание</i>	2	Интеллект	0
Выносливость	2	Телосложение	0
Выслеживание	2	Мудрость	0
Геральдика	1	Интеллект	0
Гербализм	2	Интеллект	-2
Горное Дело	2	Мудрость	-3
Гончарное Дело	1	Ловкость	-2
Диагностика	1	Мудрость	-1

<i>Древняя История</i>	1	Интеллект	-1
Законы	1	Мудрость	0
Звероведение*	1	Интеллект	0
Земледелие	1	Интеллект	0
Изготовление Доспехов*	2	Интеллект	-2
Изгот. Луков и Стрел	1	Ловкость	-1
Изготовление Оружия	3	Интеллект	-3
<i>Изящные Искусства</i>	1	Мудрость	0
Инженерное Дело	2	Интеллект	-3
Использование Веревки	1	Ловкость	0
Искусство Магии	1	Интеллект	-2
Кройка и Шитье	1	Ловкость	-1
Кузнечное Дело	1	Сила	0
Лечение*	2	Мудрость	-2
<i>Местная История</i>	1	Харизма	0
Мореплавание	1	Ловкость	+1
<i>Музык. Инструмент</i>	1	Ловкость	-1
Навигация	1	Интеллект	-2
Обработка Камня	1	Сила	-2
Обработка Кожы	1	Интеллект	0
Ораторство	1	Харизма	0
Охота*	1	Мудрость	-1
Пение	1	Харизма	0
Пивоварение*	1	Интеллект	0
Плавание	1	Сила	0
Поединок	1	Ловкость	+2
Поэзия	1	Интеллект	-2
Приготовление Пищи	1	Интеллект	0
Приручение Животных*	1	Мудрость	-1
Разведение Огня	1	Мудрость	-1
<i>Религия</i>	1	Мудрость	0
Рыболовство*	1	Мудрость	-1
Сапожное Дело	1	Ловкость	0
Скалолазание	1	-	-
Столярное Дело	1	Сила	0
Танцы	1	Ловкость	0
Ткачество	1	Интеллект	-1
<i>Тренировка Животных*</i>	1	Мудрость	0
Установка Ловушек	1	Ловкость	-1
<i>Чтение/Письмо</i>	1	Интеллект	+1
Чувство Погоды	1	Мудрость	-1
Чувство Направления	1	Мудрость	+1
Этикет	1	Харизма	0
<i>Языки, Древние</i>	1	Интеллект	0
<i>Языки, Современные</i>	1	Интеллект	0

* Эти профессии имеют некоторые особенности применительно к паладинам, все изменения разъяснены ниже.

Выделенным шрифтом обозначены новые профессии.

Выделенные курсивом профессии обязуют игрока выбрать область специализации. Например, персонаж с профессией Музыкальные Инструменты, должен выбрать определенный музыкальный инструмент. Каждый дополнительный потраченный слот позволяет изучить еще один инструмент.

Дополнения и Изменения

Следующая информация дополняет описания профессий, которые описаны в Главе 5 *PHB*. Там где указан бонусный модификатор, он добавляется к обычному, указанному в Таблице 23. Например, паладин получает бонус +2, когда использует профессию тренировки животных в отношении своего спутника, а модификатор проверки увеличивается с 0 до +2.

Приручение Животных: Как описано в Главе 2 этой книги, паладин может успокоить своего

спутника без использования этой профессии; она нужна, если паладин имеет дело с другими животными.

Звероведение: Хотя эта профессия и позволяет имитировать звуки, издаваемые животными, знать их повадки, она никак не помогает в обретении спутника.

Тренировка Животных: Паладин не нуждается в этой профессии для обучения своего спутника трюкам и заданиям. Хотя если он умеет тренировать животных того же вида, что и его спутник, он получает бонус +2 ко всем проверкам при тренировке спутника. Этот бонус относится только к спутнику палладина и ни к кому более.

Изготовление Доспехов: Эта профессия так же позволяет, при наличии всех необходимых материалов и инструментов, изготавливать доспехи для своего спутника. Таблица 24 дает время необходимое для изготовления доспеха для боевой лошади и спутников приблизительно такого же размера. Для спутников отличающихся по размеру время изменяется соответственно.

Таблица 24:
Время на Изготовления Доспеха

Тип Доспеха	АС	Время (недели)
Кожаный, Набивной Доспехи	6	4
Бригантина, Клепаная Кожа, Чешуйчатый Доспех	5	8
Кольчуга	4	10
Плетеный Доспех	3	14
Пластинчатый Доспех	2	16
Латный Доспех	1	18
Полный Латный Доспех	0	20

Как и в случае с человеческим доспехом, доспех для спутника может иметь незаметные недостатки. После изготовления доспеха Мастер бросает проверку профессии. Если проверка провалена, нов пределах четырех от удачного броска, персонаж думает что, доспех сделан хорошо, но в битве он имеет АС на единицу хуже. Недоработанный доспех ломается на броске 19 или 20 во время ближнего боя; АС животного в это время ухудшается на 4, но не может быть хуже АС 10. Пока животное находится в сломанном доспехе, его скорость падает вдвое, и оно получает штраф -4 к своим броскам атаки. Снятие сломанного доспеха занимает 2-8 (2d4) раундов.

Поскольку доспех подгоняется индивидуально, он не подойдет другому животному, даже этого же вида.

Пивоварение: Паладин, чей этос запрещает, ограничивает потребление спиртных напитков, вряд ли будет иметь эту профессию. Паладин же с менее строгим этосом вполне может этим заниматься, как для целой кампании, так и для себя лично.

Рыболовство: Паладин, чей этос запрещает не вынужденные убийства, никогда не будет рыбачить ради забавы или соревнования. Он рыбачит только для пропитания.

Лечение: Эта профессия никак не действует на способность палладина к лечению наложением рук. Паладин с профессией Лечение может использовать ее вместо или вместе со своей спец. способностью.

Охота: Паладин, чей этос запрещает не вынужденные убийства, никогда не будет охотиться ради забавы или соревнования. Он охотится только для пропитания, либо может убить животное, которое непосредственно угрожает ему либо его товарищам.

Азартные Игры: Если в этосе палладина есть негативное отношение к азартным играм, то он не сможет взять эту профессию. Если нет, то в любом случае, использование этой профессии с целью жульничества является серьезным нарушением этоса.

Верховая Езда, Воздушная, Наземная: Если под седлом палладина находится его спутник, то он автоматически получает все преимущества связанные с профессией верховой езды; он не нуждается в профессии как в таковой (см. Главу 3). Но если у него есть эта профессия, он получает бонус +2 ко всем проверкам этой профессии.

Новые Профессии

Каждый паладин может овладеть любой из этих профессий независимо от выбранного пути, затрачивая на них количество слотов, указанное в Таблице 23. Персонажи, которые принадлежат к пересекающимся группам, также могут получить эти профессии, тратя то же самое количество слотов. Остальные классы тратят на один слот больше при изучении этих профессий.

Бюрократия

Эта профессия охватывает знание правительственного протокола и умение успешно решать в вопросы в бюрократических организациях. Персонаж с этой профессией знает к кому, по какому вопросу и когда нужно обратиться (помощник сборщика налогов может иметь больший доступ к информации, чем сам сборщик); клерк может быть более полезным в начале месяца, чем в конце, он знает, где хранится правительственный архив и пути чтобы получить возможность изучить его. Он знает, как можно обойти несговорчивых или медленных чиновников. Он получает все необходимые ему разрешения и документация за половину обычного времени. Для данных действий не требуется проверка профессии.

Так же персонаж, при помощи этой профессии, может запустить против кого-нибудь всю государственную систему. Удачная проверка профессии позволяет вдвое увеличить время решения по какому-то вопросу, может получиться, так что разрешение выйдет не на то имя или документ может просто затеряться. Паладин должен аккуратно использовать эту профессию, что бы не нарушить закон или этос.

Обычно профессия Бюрократии подразумевает знание государственной системы в каком-то конкретном регионе, обычно стране, откуда паладин родом. Он может затратить дополнительные слоты, что бы изучить систему других государств или областей. Эта профессия работает с организациями, штат которых превышает десять человек.

Пересекающиеся Классы: Жрец, Вор.

Диагностика

Диагностика позволяет узнать, отчего была получена рана, каков прогноз на будущее, но повреждений она не лечит.

Если успешно кинута проверка профессии, то персонаж узнает все следующие вещи о пациенте:

- Если больной получил физические повреждения, персонаж может узнать насколько они серьезны, он может и не узнать конкретного источника ранений (если жертва была атакована тигром, персонаж узнает что жертва была атакована большим животным, а оружием были когти). Персонаж может посоветовать необходимое решение и дать прогноз болезни.

- Если пациент отравлен, персонаж знает противоядие (если оно существует) и как его приготовить. Заметьте, что даже если персонаж и знает, как приготовить противоядие, у него не обязательно есть все ингредиенты.

- Персонаж узнает название болезни, ее причину, как долго пациент болеет и наиболее подходящее лечение. Если пациент лечится, как предписано, болезнь протекает в самой легкой форме и наименьшее количество времени. Если пациент нарушает предписанный режим, то болезнь протекает, как должна была. Персонаж может диагностировать как естественные, так и магические болезни.

- Когда обследует труп, персонаж может определить как давно он мертв. Если жертва умерла неестественной смертью, то персонаж может определить только общие обстоятельства смерти.

Например, если маг спалил жертву *шаром огня (fireball)*, то удачная проверка профессии покажет, что жертв мгновенно сгорела в результате действия некой магии, но не что причиной смерти был конкретно *шар огня*.

Персонаж с этой профессией может диагностировать себя, других людей, животных, но не может диагностировать неестественных существ (призрак, скелет) и существ с других планов существования (ксорн, воздушный элементал). Он может провести попытку диагностики определенного существа только один раз.

Если у персонажа есть профессия Лечение, то его проверки профессии Диагностики получают бонус +1.

Пересекающиеся Классы: Жрец.

Поединок

В эту профессию входят умения необходимые для успешного участия в рыцарском поединке, манеры, поведение и способность произвести впечатление на публику. Что бы взять эту профессию, персонаж должен иметь навык обращения с турнирным копьем.

Персонаж с этой профессией получает бонус +2 ко всем своим броскам атаки в течение поединка. Подразумевается наличие подходящего копья, щита и лошади.

Если персонаж выигрывает поединок, то его выступление производит реакцию на публику. Те люди кто заинтересован в исходе поединка (королевская семья, игроки или возлюбленная) и кто позже встретит победителя в другом месте, прибавляют +2 к своим броскам реакции. Если он выигрывает много поединков в течение турнира, бонус не будет больше +2. Если в будущем он проигрывает

поединок, то бонус тоже никуда не пропадет, если только эта победа не будет казаться случайной на общем фоне.

Пересекающиеся Классы: Воин.

Законы

Персонаж, с этой профессией, знаком, во всех тонкостях, со всей системой законов своей родины или любого другого места по своему выбору. Он знает какие законы, где и как действуют (в одном регионе могут закрывать глаза на незаконные азартные игры, в другом месте это может строго преследоваться), тонкости юридических процедур (как вести дело против должника). Распознавание некоторых нюансов, например, нахождение в контракте пунктов, которые могут быть по-разному интерпретированы, требуют проверки профессии.

Удачная проверка профессии также означает, что в случае обвинения персонажа или его товарищей, ему удастся эффективно организовать свою защиту. Если судья непредвзято относится к делу, а уверенным в их виновности быть нельзя, удачная проверка профессии склоняет мнение судьи в пользу защищаемого персонажа; если существуют обстоятельства которые, хотя бы косвенно подтверждают невиновность персонажа, то он будет полностью оправдан. Как бы то ни было если вина очевидна или если судья подкуплен, то эта профессия ничем помочь не сможет.

Персонаж может потратить дополнительные слоты на изучение этой профессии, в этом случае он может либо узнать о системе законов других регионов, либо стать профессионалом в какой то определенной области законодательства, например, налоговый кодекс и права собственников, в этом случае проверка профессии требуется только в исключительных случаях.

Пересекающиеся Классы: Воин, Жрец.

Законы и Паладины

Паладин с этой профессией никогда не будет защищать человека, которого он считает виновным, в том числе и своего друга. Поскольку паладин сознательно не нарушает законов, он может использовать эту профессию, если он или его товарищи несправедливо обвинены; если он не виноват, но, тем не менее, его осуждают это может поколебать его убеждения.

Ораторство

Благодаря красноречию и личному обаянию, персонаж с этой профессией может воздействовать на мнение и реакцию толпы. Если персонаж говорит на понятном языке и его хорошо слышно и видно, размер толпы значения не имеет.

Что бы использовать эту профессию, персонаж должен обращаться к людям с каким то конкретным предложением. Например, он может пытаться поднять людей на восстание против местного тирана, попытаться убедить жителей покинуть город в случае опасности (опасное чудовище на окраине города, приближающаяся вражеская армия), помощь в поиске пропавшего человека.

Прежде чем персонаж произнесет речь, Мастер должен определить размер толпы, ее уровень, и общее отношение к оратору и теме речи. Для небольшой аудитории, скажем, меньше чем пять человек, отношение определяется индивидуально. Большое количество людей можно разбить на группы; и определить групповое отношение к теме и оратору. Используйте Таблицу 59 в Главе 11 *DMG*, чтобы определить отношение к теме речи; Толпа может быть настроена Дружелюбно, Нейтрально, Осторожно, Негативно или Враждебно.

Прежде чем делать какие то броски или оратор начнет речь, игрок должен объявить Мастеру как он хочет изменить реакцию толпы. После чего персонаж произносит свою речь, он должен говорить, по меньшей мере, 10 раундов.

Когда речь окончена, бросается проверка профессии. Если проверка удачна, бросается проверка Интеллекта для каждой группы или индивидуально для каждого человека (в зависимости от размера аудитории). Бросайте эту проверку со штрафом -1 за каждую единицу сверх того, что должен был выкинуть персонаж, например если 10 хватало для удачной проверки, а персонаж выкинул 5, то проверка Интеллекта бросается со штрафом -5.

Те, кто провалил проверку Интеллекта, изменяют свое отношение к теме на одну ступень. Мнение тех, кто прокинул проверку Интеллекта остается неизменным; хотя давление со стороны народа, или более конкретный разговор с оратором могут поменять и их мнение. Мастер может отменить любой бросок, например если кто-то очень не любит оратора, то его реакция не изменяется в независимости от исхода проверки.

Эта профессия может быть использована только раз к каждой конкретной толпе. Если же толпа пополняется новыми членами, то может быть проведена повторная попытка.

Заметьте, что эта профессия оказывает влияние на мнение народа, но не более того. Если толпа настроена нейтрально по отношению к тирану, то оратор может лишь посеять некоторые сомнения в умах народа по поводу их правителя, но они не бросятся сразу на штурм его замка. Если люди в это регионе Осторожно относятся к определенной религии, то персонаж может лишь убедить их быть более сдержанными по отношению к религии, но не более.

Пересекающиеся Классы: Воин, Жрец.

Поэзия

Персонаж с этой профессией может специализироваться либо в лирической, либо в повествовательной поэзии. Лирическая поэзия выражает мысли и чувства, и включает в себя баллады, сонеты, оды и гимны. Повествовательная поэзия рассказывает истории в стихах, иногда правдивые иногда нет. Если персонаж затрачивает два слота на эту профессию, он может специализироваться в обеих формах.

Профессия дает возможность судить о качестве того или иного поэтического произведения. Он так же знаком со значительным репертуаром произведений и его чтение этих произведений люди находят очаровательным. Для этих действий не требуется проверок профессии.

Персонаж может сам сочинять поэмы, если проверка удастся, значит, поэма получилась очень хорошей. Персонаж может также записывать свои произведения.

Пересекающиеся Классы: Общий.

Поэзия и Паладины

С разрешения Мастера, паладин с профессией Поэзии может предложить своей церкви (или другому органу) какое-либо поэтическое произведение за место десятины. Паладин должен за месяц предупредить церковь о своем намерении; произведение может быть написано как в лирическом, так и в повествовательный жанры. Если церковь отказала паладину в его прошении, паладин должен заплатить обычную десятину.

Произведение должно быть передано церкви или ее представителю в заранее оговоренном месте; передавая произведение, паладин делает проверку профессии, и если она неудачна, то нормальная десятинная должна быть, заплачена немедленно. Если проверка пройдена удачно, то Мастер определяет ценность произведения; ценность равна 3d20 золотых монет. Если его стоимость превышает размер десятины или равен ему, то на этот месяц паладин освобождается от выплаты.

Если же ценность произведения меньше десятины, то паладин должен доплатить разницу. Паладин может пользоваться этой возможностью столько сколько захочет.

Глава 6: Снаряжение

Паладины крайне серьезно относятся к своему снаряжению, и всегда стараются купить самое лучшее. Своим снаряжением они не только подчеркивают честь своего положения; для некоторых снаряжение символизирует их принципы.

- Щит символизирует клятву паладина придерживаться своего этоса.
- Меч символизирует тех кого он поклялся защищать: одна грань аристократию, вторая обычных людей.
- Доспехи являются символом его отношения к власти. Как доспехи защищает его тело, так же он должен защищать своего монарха.
- Шлем олицетворяет собой его религию. Так же как шлем защищает его голову, так же он должен защищать свою церковь.
- Одежда, хорошей выделки и безусловно чистая, символизирует чистоту духа.

Стандартное Снаряжение

Вещи из следующего списка имеют почти все паладины. Обычно, эти вещи приобретаются из лишних денег паладина. Обычно паладины стараются поддерживать свои вещи в идеальном состоянии, следовательно, они редко требуют замены.

Доспехи

Паладину доступны все виды доспехов. При наличии выбора, более предпочтителен полный латный доспехи. Но, из-за дороговизны полного латного или простого латного доспехов, некоторые останавливаются на пластинчатом или плетеном доспехе, или даже кольчуге. Кожаный, клепаный

кожаный и набивной, включая магические, обычно игнорируются, поскольку эти доспехи обычно ассоциируются с людьми более низкого класса. Паладин скорее предпочтет обычную кольчугу, чем *клепаную кожу* +3.

В большинстве миров паладин предпочитают следующий набор доспехов: хаубрек/шлем (или то и другое вместе), кольчуга и латный доспех.

Хаубрек и шлем. Небогатые паладины, обычно из примитивных государств, или же те, кто только начинает свою карьеру, обычно носят только хаубрек (часть кольчуги, закрывающая грудь) и шлем. Обычно паладин сам делает хаубрек, наматывая проволоку вокруг палки, затем, отрезая куски, так что бы получились кольца. Затем он выравнивает их при помощи молота, затем заклепывает их вместе, так что бы они приняли форму тела, по длине до колен и с капюшоном накрывающим голову. Шлем обычно заостряющийся кверху и с открытым лицом. Комбинация хаубрека и шлема гораздо дешевле, чем кольчуги, но и имеет АС 7.

Кольчуга. Хаубрек вместе с кольчужными леггинсами и защитой для рук составляет кольчугу (АС 5). На шлеме также можно добавить козырек для лучшей защиты лица. Несмотря на то, что кольчуга относительно недорога и сравнительно легка, у нее так же есть свои недостатки. Во-первых, вес очень неравномерно распределяется по телу и ложится в основном на плечи. И даже самый сильный человек устанет, если будет целый день, не снимая носить кольчугу. Мастер так же может назначить штраф -2 ко всем броскам атаки этого человека (если он больше 24 часов не снимая, носит кольчугу).

Хотя бы раз в неделю, кольчугу надо смазывать маслом и полировать, процесс этот занимает часа 3-4. Если за ней не ухаживать, то через месяц она придет в негодность, АС будет ухудшаться на один за каждый месяц без надлежащего ухода.

Латный доспех. Латы (АС 3) включает в себя нагрудник, наспинник, и полоски металла на ноги и на руки, в общем, на те места, которые не защищает кольчуга. Листы металла называемые *pauldrons* защищают места между руками и грудью. *Эпольты* (наплечники) защищают верх туловища; *латные рукавицы* (металлические перчатки) защищают руки.

Высокоуровневые паладины иногда украшают свои латы (латные перчатки, шлемы) золотыми или серебряными украшениями или небольшими бриллиантами. Эти вещи совместимы с этосом паладина, который должен по своему статусу производить хорошее впечатление, но не может копить и афишировать богатства. Геральдические символы могут быть выгравированы или нарисованы на любых местах латного доспеха.

Латный доспех тоже должен полироваться и смазываться маслом, но поскольку он состоит из более крупных частей, нежели колечки у кольчуги, то он меньше подвержен ржавлению. Хотя латный доспех заметно тяжелее кольчужного, но его вес лучше распределяется по телу, за счет чего люди носящие его меньше устают.

Щиты

Большинство паладинов используют средний щит, поскольку он предоставляет хорошую фронтальную и боковую защиту и достаточно легок, для того чтобы использовать его верхом. Обычно они сделаны из дерева и обтянуты толстой кожей, имеют треугольную форму с округлой вершиной и заостренными нижними углами. Сам щит выпуклый и размером примерно 4 - 5 футов. Паладин держит его в левой руке (или правой, если он левша) за специальную ручку, которая находится с внутренней стороны щита.

Некоторые паладины предпочитают прямоугольные, круглые или даже пятиугольные щиты. Щит может быть отделан золотом, серебром, бриллиантами, на нем могут быть выгравированы геральдические знаки или же он просто может быть ярко раскрашен.

Оружие

Хотя паладин может владеть любым оружием, но большинство чувствуют себя неуютно без меча (длинного, двуручного, полторного, а может быть даже и короткого), копья (среднего или тяжелого) и кинжала. Обычно паладин носит свой меч в ножнах на поясе, в этом случае с другой стороны висит кинжал.

Так же паладины могут иметь следующие оружия цеп всадника, булава всадника, пика всадника, боевой топор и скимитар. К метательному оружию паладины равнодушны, так как оно тяжело в использовании, если ты на коне.

Турнирное копьё, хотя и предпочтительно, обычно очень дорого. За место этого, паладин может наконечник обычного копья надеть деревянную заглушку и тем самым сделать его пригодным для турниров. Заглушка же эта может оказаться ненадежной; есть 5% шанс, в течение поединка, (1 на 1d20), что она отвалиться. В этом случае поединок приостанавливается и начинается заново. Боец,

постоянно теряющий заглушку для копья, может быть дисквалифицирован.

Одежда и Специальные Предметы

Выбирая одежду, паладин пытается объединить в ней функциональность и элегантность. Он предпочитает яркие, насыщенные цвета (синий, красный, зеленый, фиолетовый) и, когда может себе это позволить, дорогую ткань (шелк, вельвет). Поскольку паладина часто встречаются по внешнему виду, трата денег на дорогую одежду и снаряжение не считается нарушением этикета.

Идеальный гардероб, который паладин приобретает в течение своей карьеры, состоит из следующих вещей:

- Две строгие шелковые или льняные рубашки с длинными рукавами.
- Две пары бриджей или брюк, плотно облегающих ноги, сделанных из шерсти, хлопка или льна, (брюки широкого покроя обычно ассоциируются с крестьянами или низкими по статусу людьми). Бриджи обычно до колен и ярко раскрашены.
- Подкладка к доспехам (из мягкой кожи или подбитой ткани, носимая под кольчугой, что бы предотвратить натирание).
- Две пары шелковых носков.
- Пара сапог для верховой езды.
- Пара кожаных туфель, обычно, заостренных к носу и застегивающихся на шиколотке.
- Две туники, длиной до колена и надеваемых через голову, обычно без рукавов. Туники могут быть украшены рисунками или же драгоценностями.
- Накидка, так же без рукавов. Накидка обычно окаймлена мехом, со всякими кисточками, ленточками.
- Легкая мантия для весны и лета, из хлопка или шелка, застегивающаяся на горле при помощи застёжки.
- Зимняя мантия подбитая бобровым, лисьим или другим теплым мехом.
- Широкий кожаный ремень, с железной пряжкой.
- Шерстяная хлопковая или фетровая шапка.
- Церемониальный чепец (плотно сидящая шапка, закрывающая волосы и уши, подвязанная под подбородком) из льна или шелка, украшенная вышивками, перьями или золотыми нитями. Обычно он нужен для правительственных банкетов или церковных церемоний. Женщины паладины используют церемониальный платок.
- Два хлопковых или шерстяных полотенца (одно для умывания, второй в роли скатерти).
- Столовые приборы: вилки, ложки, ножи, чашки, тарелки, бокалы. Эти вещи должны быть из серебра, золота, хрусталя.
- Полное снаряжение для своей лошади.
- Два теплых одеяла, одно для себя, второе для лошади.
- Зеркало (необходимо для ухода за лошадей).

Формальная Одежда Для Паладинов Женщин

Женщины паладины могут носить всю вышеперечисленную одежду. Для формальных церемоний, женщины паладины могут носить, тунику до пола, называемую килт (*kirtle*), которая плотно облегает грудь, бедра и ноги. Женщины также носят чулки, на подвязках, а вот обувь для всех одинакова.

Эмблемы, Штандарты и Навершия

Паладины часто украшают свои доспехи, щиты, одежду или оружия надписями или символами которые символизируют их ранг, церковь или короля. За определенные поступки церковь или монарх могут преподнести в дар паладину какие-либо украшения, которые будут свидетельствовать о его поступках:

Эмблема. Эмблемы символизируют родину паладина, его семью или Орден. Эмблема может быть как медальоном, подвязкой, так же это может быть гравировка на доспехах, щите, оружии или вышивка на одежде. Обычные символы: люди со звериными головами, цветок или дерево с короной, оружие с крыльями.

Штандарт. Штандарт это флаг с Y-видной верхушкой, на длинном древке. Штандарт может включать в себя набор цветов, геральдические символы или знаки различия церкви или правительства паладина. Штандарт становится *знаменем*, когда его обрезают так, чтобы он стал квадратным. Небольшой штандарт, называется *флажок* и может прикрепляться на копье.

Навершие. Навершием может сложить пучок кожаных полосок, несколько перьев, деревянная резьба, кисточка или любой другой маленький предмет прикрепленный к шлему паладина. Навершие

обычно того же цвета, что и щит паладина. Обычно их одевают на турниры, что бы можно было отличить одного паладина от другого, но некоторые паладины носят их всегда. Навершие так же можно надевать на гриву или уздечку боевой лошади.

Дополнительное Снаряжение

Священное писание. В священном писании записаны все постулаты веры персонажа, молитвы, принципы поведения, требования со стороны божества, а также другой теологический материал. Священное писание не является книгой заклинаний и никак не помогает при их сотворении.

Поскольку священное писание может быть очень дорогим, персонажи иногда просят церковь предоставить им его в рассрочку, добавляя по несколько золотых монет к своей обычной десятине, но если церковь богата, то она может безвозмездно предоставить своему паладину священное писание. Но в этом случае если паладин теряет книгу, то он обязан выплатить ее стоимость церкви.

Герб. Обычно это относится к геральдическим рисункам на щитах или доспехах паладина, но иногда может означать определенный тип одежды, например, белая туника, носимая поверх доспехов, украшенная геральдическими символами паладина. Такая туника, во-первых, дает возможность другим понять, кто стоит перед ними, а во-вторых, может спасти от перегревания в очень жаркую погоду.

Косметический набор. Очень полезен при подготовке к какому-либо официальному приему или банкету, косметический набор обычно содержит: кусок овечьего жира, что бы сделать кожу блестящей, румяна, сделать щеки белыми или розовыми, тальк для тела с легким, приятным запахом, а так же приспособления для бритья.

Набор для ухода за лошадью. Для эффективного и полного ухода за лошадью, этот набор включает в себя скребок (для отряхивания грязи с шерсти), бритва (для срезания лишних волос), губка для тела (для удаления грязи с ног, копыт и других мест, где не подходит скребок), щипцы (доставлять камни застрявшие в копытах), и расческу для гривы и хвоста (чтобы очистить и расчесать волосы).

Похожие наборы существуют для всех видов животных.

Султан. Представляет из себя пучок связанных перьев, ленточек, кисточек, переплетенных с тонкими металлическими проволоками. Султаны прикрепляется на шлем (возможно, по бокам), края щитов, защищая глаза от яркого света. Так же они несколько замедляют коррозию и помогают отражать удары. Обычно они раскрашены в те же цвета, что и щит паладина.

Саше. Небольшая сумочка, в которой хранятся смеси цветков, трав специй, которые придают приятный запах одежде. Саше может, хранится где угодно.

Шпоры. Со шпорами значительно легче управлять своей лошадью, так как есть возможность отдавать команды легким движением ноги. Лучшие шпоры те, которые не причиняют боли животному, они имеют колесики определенной формы, за место острых концов.

Таблица 25: Различное Снаряжение

Предмет	Цена	Вес (в фунтах)
Подкладка к доспехам	5 зм	5
Священное писание	50-500 зм	1-5
Накидка с капюшоном		
Шерстяная	7 см	4
Шелковая или вельветовая	50 зм	2
Герб	8 см	**
Чепец, церемониальный	2 зм	**
Косметический набор	7 см	**
Столовые приборы	15 зм	1
Набор для ухода за лошадью	1 зм	1
Мантия		
Весенняя	1 зм	**
Зимняя	10-30 зм	1-5
Султан	2 см	**
Заглушка на копые	1 см	**
Саше	1-3 зм	**
Шпоры	1 зм	**
Зимняя мантия, меховая	20-40 зм	5-10

Новое Магическое Снаряжение

Сбруя полета: Сбруя полета похожа на обычную сбрую, для лошади, слона или любого другого спутника. Когда надета на спутника паладина, *сбруя полета* может, по команде паладина, выращивать металлические крылья, длиной примерно в две длины спутника. Эти крылья позволяют спутнику летать со скоростью его обычного передвижения и иметь класс Маневренности С. Естественно животное, одетое в эту сбрую, может летать так, как если бы умело летать всегда.

Паладин, который не владеет профессией Воздушной Верховой Езды, получает штраф -2 к своим броскам атаки и должен делать проверку Ловкости тогда, когда скажет Мастер, персонаж владеющий этой профессией никаких неудобств не испытывает.

Крылья держатся 1d4 часа в день; спутник инстинктивно чувствует, что время полета подходит к концу и всегда успевает вовремя приземлиться.

Уздечка спокойствия: Эта уздечка, когда надета на спутника паладина, позволяет ему избегать всех эффектов магического страха. Что касается морали, *уздечка спокойствия* делает бесстрашным спутника паладина (мораль 19-20). Ее можно использовать как на спутниках, так и на обычных животных.

Султан призывания: Когда находится на шлеме паладина, *султан призывания* позволяет ему телепатически призвать своего спутника, на расстоянии 10 миль на уровень. Если спутник попал в плен, или по каким то другим причинам не способен вернуться к паладину, он чувствует тупую боль вокруг глаз, как бы то ни было, паладин не может узнать точного местонахождения спутника.

Масло гармонии: Если этим маслом полностью смазать любой металлический доспех, то его АС улучшается на 1 на 24 часа. АС не может стать меньше 0. Процесс смазывания доспеха занимает 1-2 часа, в зависимости от его размеров.

Ножны сохранности: Меньше фута длиной, эти кожаные ножны, казалось бы, подходят только для кинжала. Но, на самом деле, в них убирается любое оружие любого размера (от ножа до алебарды). Когда часть оружия попадает в ножны, оно все уменьшается до размеров кинжала. Оружие можно достать только при помощи кодового слова или заклинания *удар (knock)*. После того как оружие полностью вынули из ножен, оно принимает свои обычные размеры.

Мешочек десятины: Это небольшой кошель из черного вельвета, перевязанный шелковой веревочкой. Любые монеты, драгоценные камни, все, что в него попадает, сразу переносится в церковь паладина, либо туда кому он должен отдавать десятину. Для этого необходимо иметь камешек, кусочек дерева, все что угодно, что связано с местом назначения. В противном случае его можно использовать, как просто кошель, но он может быть использован только законопослушно добрыми персонажами.

Туника комфорта: Эта легкая туника может быть одета поверх кольчуги, либо поверх любого доспеха, чей вес не равномерно распределяется по телу. Она идеально распределяет вес, за счет чего доспех начинает весить в два раза меньше, а персонаж не подвергается эффектам усталости.

Святые Мечи

Каждый из этих *святых мечей* имеет все те особенности, которые описаны в Главе 2 этой книги, но каждый из них обладает еще и дополнительными возможностями. Бонусы к атаке и повреждениям (+3, +4, +5). Если святой меч находится в руках не паладина, то он простой *меч* +2.

Меч +3 Очиститель (Purifier). Когда паладин держит этот меч перед собой, он изгоняет нежить как жрец того же уровня. Как бы то ни было, паладин должен быть как минимум третьего уровня. Охотники за Нежитью не получают этого бонуса.

Этот меч предоставляет следующие преимущества паладину любого уровня: бонус +5 против любой нежити; бонус +2 к спасброскам против магии нежити, включая любые особые способности нежити (типа вампирского *очарования*).

Меч +4 Защитник Веры. Этот меч предупреждает паладина, слышным только ему легким гулом, о присутствии зла в радиусе 60 футов; хотя он может определить силу зла, он не указывает на источник. Эта способность меча работает постоянно, до тех пор, пока меч находится у паладина. Хотя гул и не сильный, особенности его таковы, что он может разбудить паладина во время сна, предупредить о засаде, или когда злой человек находится за спиной.

Вдобавок, если паладин продержит это меч над головой в течение раунда, все злые существа в радиусе 60 футов услышат звук очень похожий на голос сирены. Все злые существа в этом радиусе, кто не прокинет спасбросок от парализации, будут продолжать слышать этот звук в течение 1d4+1 раундов; эффект этого звука подобен заклинанию *глухоты*: невозможность слышать никакие звуки, штраф -1 к броскам неожиданности и 20% шанс неудачи заклинания с вербальным компонентом).

Меч +4 Благословляющий. Если паладин лечит кого-то наложением рук, а затем дотрагивается до

него этим мечом, количество вылеченных хит-поинтов увеличивается половину.

Меч +5 Святой Избавитель. Помимо 10 футового *круга силы* вокруг паладина, этот меч также излучает ауру *страха* того же радиуса, но она действует только на существ со злой склонностью. Эффекта можно избежать прокинув спасбросок от заклинания

Глава 7: Отыгрыш

Что представляет из себя паладин как человек? Его параметры и особые способности резко отделяют его и обычных людей, но чем конкретно отличаются его мысли, чувства, мотивации? Что делает он в свободное время? Как он зарабатывает деньги? И как вы вообще собираетесь *быть* паладином?

Поскольку нет двух одинаковых паладинов, нет и конкретных ответов на эти вопросы, но ведь нет и рамок, которые говорили бы нам как надо отыгрывать паладина. Подумайте над тем откуда он родом, что хочет от жизни, что заставляет его радоваться, а что делает несчастным. Обратите внимание на общие, глобальные детали, не надо очень много уделять деталям. Помните о том, что личность персонажа может меняться в течение времени, ведь много чего происходит с ним во время приключений.

Демография

Вряд ли кто удивится, если услышит, что в игре паладины встречаются гораздо реже, чем любые другие классы. Во-первых, паладина очень тяжело накидать. Если только Мастер не разрешит пользоваться Таблицей 2 в Главе 1 данной книги, очень тяжело выкинуть необходимые параметры; 17 на Обаяние, а ведь еще есть ограничения по Силе, Мудрости и Телосложению. Но, ведь есть и причина для подобных ограничений. Только самые сильные, мудрые и чистые духом люди отвечают требованиям паладинства, а дайсы просто отсеивают неподходящих кандидатур.

Очень строгий этос паладина также не является преимуществом в глазах окружающих людей. Любой другой персонаж может без оглядки совершать практически любые действия, а даже одно нарушение этоса может стоить паладину его статуса; одно неосторожное действие и паладин становится просто воином. Нельзя также забывать о высоких моральных устоях паладина. Любой персонаж, чьи принципы не позволяют ему отказываться то любого вызова, биться до последней капли крови, а возможно и умереть за свои идеалы, редко доживает до зрелых лет. На самом деле, многие находят любопытным, что вообще есть старые паладины; он наверное или исключительно хороший боец или же необычайно везуч.

Мастера, обычно, ограничивают количество паладинов в кампании, как игроков так и NPC. Большинство партий, что бы не нарушить игровой баланс, может иметь одного, от силы два паладина. Встречи с паладинами NPC невероятно редки, обычно они происходят на турнирах, королевских банкетах или на войне.

Родина

Большинство паладинов родом из больших городов, которые могут содержать организованную армию или иметь большие храмы. Обычно церковь или правительство набирают паладинов именно в месте их дислокации, а ни где-нибудь в глуши.

Кандидат с блестящей репутацией обычно обращает на себя внимание рекрутов где бы он ни жил. Но, незнание официального протокола или что-то подобное, обычно исключают паладинов из сельской местности. Более правдоподобно, что жители удаленных уголков страны находят себе наставников или действуют от имени небольшой церкви, и часто становятся Одиночками от Воинами Небес, а не Рыцарями или Воинами Веры.

Если уж персонаж стал паладином, он не обязан оставаться у себя в стране. Если только он не призван в регулярную армию или же не назначен на какую-то должность, они обычно уходят в далекие земли, что бы нести туда свет своей веры, помогать нуждающимся и бороться со злом. Паладин остающийся на одном месте, задерживает рост своей карьеры; ведь чем паладин становится опытнее, тем его покровители чувствуют, что он все меньше и меньше нуждается в их опеке и тем больше у паладина появляется личной свободы. Паладин, который в состоянии построить крепость, обычно заявляет о своей независимости и селится где-нибудь далеко от своей места рождения.

Возраст

Паладину всегда есть чему учиться. Тренироваться они обычно начинают с самого детства, еще

до десяти лет. Паладину же первого уровня редко бывает больше 16-18 лет.

Поскольку его этос заставляет сталкиваться со многими опасностями и вступать о многие конфликты, паладины часто погибают молодыми. Паладин, которому больше 30 лет, встречается очень редко, и уж практически нет паладинов старше 40. Паладин же достигший 50-60 лет обычно оставляет свою деятельность, некоторые из-за семейных обстоятельств, некоторые из-за необходимости смотреть за своей крепостью. Иногда их покровитель настаивает на том, чтобы они лучше стали учителями или наставниками для молодых людей, чем продолжали свою карьеру.

Происхождение

Большинство паладинов родом из семей аристократов или других благородных лиц. Обычно его родители это известные школяры, заслужившие почет и уважение солдаты, или уважаемые чиновники, с хорошими связями и богатые. Из-за их образования и культурной грамотности они наиболее хорошо подходят как церкви, так и правительству.

Так же выходцам из верхних классов общества гораздо легче в финансовом положении. В большинстве случаев, человек только что принесший клятву сам должен обеспечить себя лошадью, доспехами и оружием. Эти расходы, обычно, не по плечу представителям низших классов. Если паладин не обладает достаточными финансами что бы обеспечить все это, он должен либо найти спонсора, который оплатит его первичные расходы, либо попросить свою церковь или правительство обеспечить его всем необходимым, естественно в долг.

Независимо от своего происхождения, все кто, так или иначе, все-таки стал паладином, причисляются к благородному классу. Всем людям представляются символом высших идеалов общества. Аристократия, по меньшей мере, считает их как благородного коллегу, а то и как равню.

Женщины Паладины

Даже в феодальные времена, женщины несли некоторые военные обязанности и вполне могли быть рыцарями (knight). На службе своей церкви или королю, женщинам нередко приходилось облачаться в доспехи и брать в руки оружие. В битве они ничем не уступали лучшим воинам мужчинам, а в чем-то даже превосходили их, защищали крепости от осады и даже вели в бой целые армии. Возможно, женщины паладины меньше распространены, нежели мужчины, но и среди них есть и были воительницы, о которых сложили легенды.

Брак

Не так много паладинов вступают в брак. Из-за своих обязанностей, многие откладывают это событие на весьма отдаленное время. Финансовые обязательства также могут быть предметом волнения. Очень тяжело содержать семью, когда так много обязанностей, а финансов катастрофически не хватает; как паладин может выбрать между выплатой десятины и тем, что его ребенка не на что кормить? В общем, так и получается, что семью имеет лишь 10-20% паладинов.

Хотя паладин сам волен выбирать себе пару, в основном они предпочитают связывать себя узами брака с представителями аристократии. Супруг из высшего класса сильно поднимают репутация паладина как в глазах общества вообще, так и в глазах правящей элиты. Такой брак приближает паладина к правителям и официальным лицам, они более охотно суживают ему деньги, оказывают услуги. Брак между представителями разных стран может укрепить союз между государствами.

Брак с аристократом, все же, несет не только преимущества. Паладин становится обязанным семье супруга как своей собственной. Он даже становится военнообязанным другому государству, если его супруг иностранец.

Поскольку брак подразумевает клятву, паладин никогда не потребует развода, да и большинство церковей ему этого не предоставят. Если же супруг паладина совершает злой поступок, развод не только предоставляется он просто необходим, что бы не нарушить этос.

Становление Паладина

Чтобы стать паладином, необходимы интенсивные тренировки, строгая дисциплина и полное подчинение. Хотя большинство паладинов обучаются под покровительством и руководством церкви или государства, не существует заранее проторенных дорожек или дающих стопроцентную гарантию способов стать полноценным паладином. Дальше представлено несколько путей, которые помогут в становлении молодого паладина.

Церковное Обучение

Церкви стараются найти кандидатов в паладины в самом раннем детстве, обычно это случается в 8-10 лет. Высокоуровневые жрецы, не спеша, подбирают энергичных, умных, детей из благородных семей. Когда найдена подходящая кандидатура, жрецы приходят к родителям и спрашивают у них, не доверят ли они судьбу своего ребенка церкви. Если родители отказываются, рекруты отказываются от кандидата и продолжают поиски. Хотя некоторые церкви могут аннулировать решение родителей, большинство их соблюдает, веря в то, что эффективные тренировки невозможны без поддержки родителей.

Если семья соглашается, что обычно и происходит, потому что это считается большой честью, ребенок переходит под попечение церкви. Кандидат отправляется в церковную школу, часто расположенную в изолированном регионе, чтобы ученик не отвлекался. Кандидаты в паладины зачастую учатся вместе с аколитами жрецов, изучая историю религии, этическую философию вместе с такими науками как чтение, письмо и этикет. Кандидаты также практикуются в оружии.

Через несколько лет студентов разделяют, кандидаты в паладины фокусируются на верховой езде и владении оружием, а аколиты концентрируются на заклинаниях и церковной доктрине. Кандидаты в паладины могут также изучать медицину, языки (и современные и древние) и другие академические предметы. Где-то между 15 и 17 годами, зависит от успехов в учебе, кандидат проходит несколько экзаменов, начиная с устных, что бы убедиться в правильном понимании этоса и основ религии, до схваток с нежитью (узнать их боевые качества). Кандидат, который проходит все испытания может считаться паладином.

Предлагаемые Пути: Воин Веры, Инквизитор, Целитель, Фанатик.

Божественное Вмешательство

Боги могут сами выбрать смертного на роль паладина. И наоборот, смертный, который подходит по всем параметрам может просить богов о статусе паладина. Кандидат не только должен подходить по всем физическим и ментальным характеристикам, но и должен продемонстрировать непоколебимость своей веры. Ни социальный статус, ни возраст человека никак не влияет на волю богов. Боги проведут этого человека через серию испытаний, что бы убедиться в том, что он подходит. В тоже время, божество может дать статус паладина человеку, не проходившему никаких испытаний.

Предлагаемые Пути: Одиночка, Охотник за Нежитью, Инквизитор, Убийца Драконов.

Под Патронажем Власти

Рекруты представляют монархические династии и постоянно находятся в поиске новых паладинов, которые должны заменить уже стареющих или погибших. Такие паладины, обычно, родом из аристократов, реже из среднего класса. Поскольку кандидаты начинают свое обучение очень рано, ребенку, обычно, 5-6 лет.

Рекруты тщательно исследуют все, что касается будущего паладина, его родословную, характеристику его родителей, и даже наблюдают за детьми во время игр. Кандидат должен быть физически крепким, эмоционально устойчивым, обладать интуицией, и хорошо себя вести. Из каждой сотни отобранных детей, редко больше двух становятся паладинами.

Первоначальная тренировка паладина начинается дома, под присмотром наставников, ребенок учится писать и читать, получает базовые знания об этикете и религии. Занятия проходят по несколько часов в день.

В возрасте 7-8 лет ребенок переезжает в замок или крепость к старому паладину или лорду, где уже начинаются серьезные тренировки. Он учится ездить на лошадях, обращаться с оружием и играет в шахматы или похожие игры, что бы развить интуицию и тактику. Он так же изучает формальный протокол, его приучают уважать и слушаться старших.

В 13-14 лет ученик становится Сквайром настоящего паладина. Под контролем паладина, кандидат проходит обучения искусству боя и техника боя верхом. Паладин проводит с учеником ежедневную беседу об этике и религии, обращая внимание на каждый нюанс паладинского этоса.

Самое главное, что ученик сражается вместе с хозяином в реальных битвах. Несмотря на его неопытность, требования к ученику предъявляются такие же, как к тому, кто уже стал паладином, он, к примеру, должен пожертвовать своей жизнью ради спасения жизни своего хозяина или монарха, вследствие чего в период своего обучения выживают далеко не все. Те, кто отслужил свои 3-4 года, сами становятся паладинами.

Предлагаемые Пути: Рыцарь, Посланник, Воин, Сквайр.

Покровительство Наставника

Персонажи, которые не имеют связей ни с церковью, ни с правительством могут найти наставника (или он найдет их) что попытаться стать паладином. Наставник может быть великодушным мудрецом, жрецом отшельником или же стареющим паладином. Не которые из наставников следуют собственным учениям, несколько отличающимся от формальной веры. Предполагается, что ученик будет следовать вере своего учителя.

Поскольку у наставника редко бывает больше одного ученика, неофит получает се прелести индивидуального подхода, заканчивая обучение за 4-5 лет. Несмотря на свою краткость, обучение очень интенсивно и требовательно, в основном оно концентрируется на владении оружием, верховой езде и изучении религии. Ученик должен поклясться в верности идеалам наставника, придерживаться его этоса и принципов. Когда наставник говорит, что ученик уже готов стать паладином, неофит должен пройти последнее испытание, это может быть поединок между учителем и учеником или выполнение какого-либо задания.

Предлагаемые Пути: Одиночка, Инквизитор, Воин Небес, Убийца Драконов.

Унаследованный Титул

В некоторых культурах, законопослушный добрый ребенок паладина, автоматически получает возможность стать паладином, если он, конечно, подходит по всем остальным требованиям. Родитель сам тренирует ребенка, обычно, своем замке или крепости. Ребенок обучается оружейному искусству, верховой езде, религии. Родитель так же может отправить ребенка в академию или церковную школу, что бы закончить обучение. Если родитель умирает, до того как его ребенок стал паладином, церковь или правительство берут на себя заботу о дальнейшем обучении неофита, в память о его отце.

Предлагаемые Пути: Рыцарь, Воин Веры, Сквайр, Фанатик.

Церемония Посвящения

В момент, когда ученик готов стать настоящим паладином, проходит так называемая церемония посвящения. Лицом, посвящающим в паладины, может быть представитель правительства, церковнослужитель высокого ранга, наставник или родитель, аватар бога. Церемония может быть, как и публичной, на городской площади при большом скоплении народа, так и тайной, в церкви, в комнате монарха, в отдаленном лесу, но все они включают в себя, принятие Кодекса Чести.

Церемония посвящения может стать хорошим способом завязать какое-либо приключение. Мастер может объединить ее со следующими событиями:

- Лицо, которое должно было провести посвящение, бесследно исчезло.
- Началось вторжение злого мага.
- Жреческое заклинание или использование древнего артефакта, открыло портал на другой план существования.

Обычная Церемония: Самая простая версия церемонии представляет из себя следующее: лицо проводящее церемонию возлагает меч на голову кандидата в паладины, преклонившего колени. После принесения клятвы, меч переносится на плечи или шею кандидата и он объявляется паладином.

Таинство Меча: В день церемонии, кандидат встает до заката и омовается в ручье, очищая свое тело и, символически, свою душу. Он надевает белую робу, обозначающую его близость к богу, туго затянутую на поясе тонким ремешком, как напоминание от тех лишений которые ему предстоит снести. Окруженный членами своей семьи, гостями, а также представителями церкви или правительства, кандидат оборачивается лицом ко восходящему солнцу и приносит свою клятву. Лицо проводящее церемонию приносите ему в дар меч из стекла или кристалла, символизирующий хрупкость границы между добром и злом.

Торжество: Это обряд обычно связан с паладинами, которые тренировались церковью, и начинается он за два дня до конкретной даты посвящения. Кандидат проводит 48 часов один, в темной часовне, проводя эти дни в молитвах и питаясь только хлебом и водой. По истечении этого времени церковнослужители открывают все двери и окна, дабы вовнутрь проник солнечный свет.

Один за одним к нему входят его учителя, родственники и гости церемонии. Он благодарит каждого за поддержку во время тренировок. После того как все соберутся, он становится на колени перед жрецом и приносит клятву. Официальные лица дотрагиваются мечом до плеч паладина. Новоиспеченный паладин покидает часовню под аплодисменты, затем проезжает через город, так что бы все могли его увидеть. День заканчивается грандиозным пиром, наполненным песнями, танцами и играми.

Ритуал Семи Ягнят: Кандидат, на лугу, встречается с шестью паладинами, несущими семь ягнят, раненых или больных. Один из паладинов принимает клятву у кандидата, затем каждый из них

возлагает руки на ягненка, дабы излечить его. Новоиспеченный паладин делает это последним. Кусочки шерсти этих ягнят кладутся в тканевый мешочек и отдаются паладину, что бы служить напоминанием о церемонии.

Ежедневная Деятельность

Даже если паладин не выполняет какой-то эдикт, не участвует в войне и не выполняет какого-то задания, у него все равно есть определенные обязанности. Некоторые из них описаны ниже. Естественно не все паладины делают *все* нижеперечисленное. Рыцарь скорее всего будет уделять больше внимание поддержки законности нежели Одиночка. Фанатик, например, может провести несколько дней ища новых людей для своей церкви, в то время как Воину Веры может быть вообще запрещено обращать людей в свою веру.

Хотя ни Мастер ни игрок не обязаны выполнять все эти действия, это все же может оказаться неплохим способом для начала нового приключения. Например, патрулирую местность паладин может наткнуться на сбор шайки огров, которые могут готовиться штурмовать замок барона. Обращение людей в свою веру может вызвать проблему с представителями другой религии. Победой на турнире можно нажать недоброжелателей, которые захотят отомстить.

Поддержка Законности

Паладин обязан искоренять зло, но в то же время он следит и затем, что бы люди не нарушали закон, вмешиваясь если совершается какое-то преступление. Человека который совершает действительно злой поступок, обычно ждет быстрая кара, в виде меча паладина. В государствах, где даже самый отвратительный поступок можно вписать в рамки закона, паладин берет на себя роль правосудия, не пытаясь связаться с представителями закона, для полного расследования.

Поддержка законности заключается не только в борьбе с бандитами. Паладин, к примеру, може разгнать пьяную толпу, которая потенциально може устроить погром, и развести людей по домам.

В то время как все паладины так или иначе стоят на страже закона, некоторые официально выбраны правительством чтобы служить в организациях которые следят за исполнением законов. Они проводят патрулирование, обычно, в темное время суток, когда совершается большинство преступлений. Они могут проводить аресты, взимать штрафы, и даже проводить разбор преступления на месте. Такме паладины имеют полномочия только в своей стране или области, хотя они могут требовать выдачи преступников, скрывающихся в других странах.

Поддержка Нравственности

Паладин использует каждую возможность, чтобы поддержать те моральные принципы, которым следует он сам. Он читает лекции, участвует в дебатах, организует дискуссии, делает все чтобы показать преимущества такого образа жизни. Он старается быть примером для молодежи, Рассказывая им истории о своих приключениях и наставляя их на путь служения церкви или же правительству. Паладин всегда гоиов дать совет, обсудить что-либо, помочь человеку который не знает как правильно выйти из той или иной ситуации.

Тренировка

Паладин непрестанно тренирует как тело так и дух, но концентрируется на воинских умениях. Он постоянно тренируется в воинском искусстве. Нон постоянно тренируется с новыми видами оружия, включая таки как камни, ветки и.т.д.; в принципе, паладин может за несколько минут смастерит пращу, при наличии куска материи и полоски кожи.

Обычно паладины тренируются каждый день. Совершает утренние пробежки. Пытается переплыть озеро с грузом закрепленным на спине. Проводит учебные дуэли с другими воинами

Но он не забывает и о духовных упражнениях. Он может читать наизусть отрывки из святого писания, переводить стихотворения на другой язык. Он постоянно стремится узнать что нибудь новое в разных областях - от управления кораблем до того как выслеживать животных.

Уход за снаряжением

Паладин содержит свое снаряжение в отличном состоянии. Он до блеска натирает свой щит и доспех, бережет их от ржавчины. Вмятины выправляются, царапины полируются, пятна удаляются. Клинки выпрямляются, накаливаются на огне, а затем заново натачиваются на точильном камне. К одежде тоже относятся с большой тщательностью. Паладин обычно стирает свою одежду в холодной

воде, отжимая ее (а не выкручивая) перед тем, как вывесить на солнце. Он замачивает свое белье и рубашки в баке с содой и древесной золой, а потом выбивает их об камень. Куртки и головные уборы можно освежить паром, поместив их в закрытом помещении с котлом кипящей воды. Седла, сапоги, ремни и другие кожаные вещи нужно смазывать маслом и натирать.

Официальные Обязанности

Безупречные манеры паладина, примечательная внешность и безукоризненная репутация делают его весьма желанным гостем на пирах, приемах и других официальных мероприятиях. Некоторые принимают столько приглашений, сколько позволяют их занятость, особенно тех, которые исходят от соратников или дворянства. Отказ может быть расценен как оскорбление.

Часто на паладина обращают внимание чуть больше, чем на часть интерьера, его начальник пользуется случаем показать его как некий трофей. Паладин переносит такие приемы с достоинством, рассказывая свои боевые истории изнеженным лордам и дамам, слушая их скучные комментарии.

Паладин часто представляет своего начальника в других землях. Он раздает аргосы на похоронах и присутствует на крещениях. Он бывает на свадьбах, пирах по случаю дней рождения и конфирмациях иностранных аристократов. Он может также доставлять документы и сообщения, слишком важные, чтобы доверять их курьерам.

Военные Обязанности

У военнообязанного паладина много дел, даже когда нет войны. Даже если цитадель не находится в осаде, он должен подготовиться к отражению атак врагов, возведя стены с металлическими брусками, расширяя крепостной ров и копая траншеи. Достаточные запасы пищи, воды, амуниции и медикаментов должны быть надежно защищены. Он должен руководить учениями, чтобы обеспечить быстрые и скоординированные действия против врага. Он советуется с инженерами и тактиками для определения самого уязвимого места крепости. Он тренирует лучников в стрельбе вслепую, на случай, если атака будет вестись под прикрытием тумана или в безлунную ночь.

На поле боя паладин руководит разведкой на территории врага для сбора информации. Он проводит учения своих отрядов, чтобы они привыкли к передвижению по болотам, пустыням и другим опасным участкам. Он может также проводить военные эксперименты с животными, например, используя нескольких слонов в качестве вьючных животных, дрессированных бандерлогов как пехоту, а *зачарованных* булеттов (bulettes) при нападении.

Турниры

Турнир – это серия торжественных игр, которые дают паладинам и другим воинам шанс показать свое боевое умение, произвести впечатление на горожан (поднимая тем самым свою репутацию), и возможно даже заработать немного денег. Хотя турнир - это развлечение, он не лишен риска. Плохое выступление может стоить паладину его чести. Провал может стоить жизни.

Правители и влиятельные землевладельцы оплачивают турниры, чтобы развлечь своих коллег и повысить дух коллектива. Турниры также дают им возможность выставить напоказ свое богатство в принятой обществом манере. Курьеры и герольды торопятся оповестить весь мир о предстоящем турнире, который часто привлекает участников из весьма удаленных краев.

Праздничная, карнавальная атмосфера царит на турнире. Цветные флажки трепещут на длинных трибунах, заполненных зрителями. Солдаты прогуливаются по площади в сверкающих доспехах. Аромат жареного мяса и тушеных овощей разносится по воздуху. Лоточники предлагают паладинам всякие сувениры на память. Старушки болтают, дети резвятся, а игроки делают ставки.

Турнир включает в себя поединки на мечах, состязание лучников и – самое интересное – поединки конных рыцарей. Во время типичного рыцарского поединка два паладина на конях становятся напротив друг друга в открытом поле, подняв щиты и копьё. По сигналу трубы они атакуют друг друга. Каждый стремится сбросить противника с коня. Если никому это не удалось, они возвращаются к началу и пытаются снова. Победитель встречается с другим оппонентом в следующем раунде. Тот, кто выбил из седла большинство противников, является победителем соревнования.

Победа приносит честь как паладину, так и ордену, который он представляет. Паладин может также выиграть скромный приз. Проигрыш, однако, означает позор, а умышленно плохое выступление влечет нарушение этики. Если паладин избрал себе даму или кого-либо еще для защиты, то победа гарантирует благоприятное впечатление (увеличение результата броска реакции еще по крайней мере на +1). Поражение приносит унижение, и защищаемая персона может с этого дня начать стыдиться паладина (изменение броска реакции по крайней мере на -1; иначе говоря, реакция не более, чем равнодушная). Если плохое выступление вредит защищаемой персоне, это может привести

к этическому преступлению.

Хотя участники турнира используют тупые копыя и им советуют вести себя по-рыцарски, поединки часто заканчиваются серьезными и даже смертельными ранениями. Даже тупое копьё может вызвать смертельный удар, особенно если паладин скачет на боевом коне на полной скорости. Иногда паладин, сброшенный с коня, может запутаться в стремени; испуганная лошадь может протащить беспомощного паладина пока тот не умрет. Проигравший соперник не может принять поражение достойно, напав на победителя с мечом или булавой. Такие атаки, как известно, вызывали страшные бунты, заканчивающиеся многочисленными несчастными случаями, прежде чем солдаты разогнали толпу.

Один День из Жизни

Вот каким может быть типичный день для двух разных паладинов: Рыцаря по имени Сэр Джоунвилль, который служит в цитадели своего короля, и Мадлин Блэкферн, Воина Веры, которая живет при монастыре.

Сэр Джоунвилль (Паладин Цитадели)

Сэр Джоунвилль просыпается примерно за час до рассвета в своей отдельной казарме в подвале цитадели. Он умывается в керамическом бассейне холодной водой, затем облачается в тунику до талии с длинными рукавами, в тунику с короткими рукавами, отороченную лисьим мехом, в свободную мантию, укрепленную на шее серебряной цепью, льняные чулки и кожаные ботинки. Он посещает часовню цитадели для утренней молитвы, затем останавливается в кухне для быстрого завтрака из хлеба и эля.

Джоунвилль сообщает сенешалю во время краткой беседы о событиях предстоящего дня. Сенешаль напоминает ему о важном празднике тем вечером, о праздновании дня рождения племянницы короля. Джоунвилль ручается сенешалю, что он обязательно будет.

Джоунвилль присоединяется к трем соратникам во внутреннем дворе для утренних упражнений, сосредотачиваясь сегодня на подъеме тяжестей и тренировке стрельбы из лука. Тем временем, другие жители цитадели проснулись и начинают заполнять внутренний двор. Девушки вышивают скатерти для королевского семейства, повара жарят баранину для вечернего пира, а дети шумно играют с подковами и волчками.

После двух часов упражнений Джоунвилль идет к конюшням, чтобы посмотреть, перековал ли конюх его лошадь. С приближением зимы Джоунвилль хочет удостовериться, что у подков есть *набойки*, металлические шипы, который позволяют лошади крепко держаться на мерзлой земле. Конюх закончил свою работу, и Джоунвилль тщательно проверяет каждую подкову, их острые грани, надлежащий вес, и прочность гвоздей. Удовлетворенный Джоунвилль благодарит конюха за хорошую работу.

Приближается время исполнения обязанностей стражника. Он возвращается в свои казармы, чтобы надеть кольчужную броню и взять щит, меч, длинный лук и стрелы. В кухне он берет рыбный пирог, приправленный перцем и корицей, который он съест позже.

Он поднимается по лестнице на башню бастиона и останавливается за узкой бойницей. Он смотрит через бойницу на широкое поле, которое простирается к северу от цитадели. Все тихо. Сэр Нортрам, которого сменяет Джоунвилль, не сообщает ни о каких происшествиях во время его стражи.

В течение следующих восьми часов Джоунвилль тихо смотрит в бойницу, держа лук в руке, прервавшись ненадолго только в полдень, чтобы съесть свой пирог. Его стража прошла спокойно.

В пять часов приходит Сэр Иннисс, чтобы сменить Джоунвилля. Джоунвилль идет в часовню на полуденную молитву, затем возвращается в свои казармы, чтобы подготовиться к пиру. Он одевает свежую тунику и чулки, пудрит свою накидку тальком и начищает свои сапоги. Он также полирует свой щит и меч; король любит, когда его паладины являются во всем вооружении, чтобы впечатлить гостей.

Пир начинается ровно в семь. Присутствуют приблизительно 70 гостей, включая короля и его свиту, различных аристократов и священнослужителей, и шесть паладинов короля, включая Джоунвилля. Он занимает место в самом дальнем конце стола; гости высшего ранга, вроде королевской фамилии и высших церковников, сидят около центра. Слуга приносит Джоунвиллю его столовый прибор, состоящий из железной посуды, булки (краюха несвежего хлеба, используемого как тарелка), стеклянный кубок, и *чашу* (тарелка для супа, украшенная серебром).

После благословения и представления знатных гостей слуги приносят подносы, нагроможденные едой. В главную перемену входят *бланманже* (цыпленок и рис, приправленные сахаром и миндалем), *мортрё* (клецки из рыбы, крошек хлеба, и яиц), глазированный лук и горох, горчичных и винных

соусов, и тушеных плодов. Джоунвилль следует дотошным правилам этикета, осторожно вытирая свою ложку после каждого использования и беря маленькие порции.

Еда продолжается в течение двух часов. Слуги приносят миски с водой для гостей, чтобы вымыть руки, а затем убирают со столов. Гости уходят в бальный зал развлекаться. Барды и шуты поют песни и рассказывают истории, в то время как более молодые гости берутся за руки и танцуют в кругу. Старшие гости играют в триктрак или в шахматы, и делятся местными сплетнями. Джоунвилль ходит, участвуя в вежливых беседах. Ближе к концу вечера Джоунвилль рассказывает поэму, сочиненную специально по этому случаю, под аккомпанемент играющего на лютне барда.

Веселье будет продолжаться до раннего утра. Но в 11 часов Джоунвилль подходит к распорядителю и спрашивает позволения удалиться. Джоунвилль возвращается в свои казармы произнося заключительную вечернюю молитву перед тем, как лечь спать.

Мадлин Блэкферн (Паладин Церкви)

Мадлин Блэкферн, паладин, живущая в Монастыре Сердечной Надежды, начинает свой распорядок дня в полночь, когда она пробуждается со звоном колоколов. Мадлин встает, надевает мантию, кожаные шлепанцы, и церемониальный чепец, затем присоединяется к своим товарищам паладинам в часовне. Мадлин читает длинную молитву, затем идет к конюшням, чтобы покормить и напоить лошадей монастыря, это часть назначенных ей обязанностей. Кроме молитвы Мадлин должна соблюдать полную тишину.

Ее хозяйственные работы закончены, и Мадлин возвращается в кровать. Звон пробуждает ее вновь в пять утра. Она снова одевается, тихо идет к церкви и слушает заутреню. Она проводит следующие два часа в упражнениях, медитации и домашних заботах. Колокол зовет на завтрак, главную трапезу дня. Мадлин накрывает себе на стол, также, как и все жители монастыря. Завтрак состоит из говядины, баранины, хлеба и фруктов, все просто подготовленное. Остатки завтрака отдаются беднякам.

После завтрака Мадлин получает указы на день. Она будет два часа месить тесто для хлеба в главной кухне, два часа помогать кузнецу в монастыре ковать подковы, и остаток дня патрулировать земли пешком. Каждые три часа будет звонить колокол на молитву. Если не считать непредвиденных обстоятельств или неожиданных встреч, Мадлин, скорее всего, будет молчать весь день.

В восемь часов Мадлин ест на ужин хлеб и овощи в трапезной. Она снова кормит и поит лошадей, затем встречается со своим наставником, чтобы покаяться во всех грехах, которые она, возможно, совершила в течение предыдущих суток. Она признается в том, что возжелала новые сандалий ее друга. В качестве эпитимьи наставник приказывает ей помочь ее другу чистить. Мадлин возвращается в свои казармы, становится на колени у кровати для заключительной молитвы, затем спит пару часов, пока звон не пробуждает ее в полночь.

Куртуазная Любовь

Некоторые поэты и философы феодальной эпохи полагали, что истинная страсть (или "куртуазная любовь") может существовать только вне супружеских уз. Брак, как они думали, заменяет искренние чувства обязательствами и долгом (кампания Мастера, однако, может допускать одновременно любовь и брак). Для паладина куртуазная любовь может быть определена как тоска духа, страсть, которая никогда не воплотится.

Объект куртуазной любви паладина (мы назовем возлюбленной) являет собой все, что есть хорошего и чистого. Она скорее романтический идеал, нежели личность, подобно персонажу из поэмы или мечты. Часто возлюбленная недоступна, вроде супруги друга или членов королевской фамилии. Паладин, возможно, никогда даже встречал ее, просто наблюдал за ней издалека.

Отвечают ли возлюбленные на чувства паладина, или даже не знает об этом, не важно. Часто паладин сохраняет свои чувства в тайне, ощущая себя духовно ниже, чем его возлюбленная и не желая обременять ее своим несчастным вниманием. В любом случае, паладин остается крайне преданным возлюбленной, клянясь в вечной преданности и избегая всех других.

Правила Куртуазной Любви

Мастер может разрешить персонажам паладинам испытывать куртуазную любовь. Куртуазная любовь добавляет глубину романтической трагедии жизни паладина, наполняя его благородной агонией неразделенной страсти.

Каждый персонаж паладин может поддаться куртуазной любви. Паладин обычно рано определяется с объектом его страсти, скажем, до того, как он достиг 5-го уровня. Он обычно остается верным его возлюбленной на всю оставшуюся жизнь.

Куртуазная любовь сохраняется, независимо от изменений в обстоятельствах паладина или любимой. Он остается влюбленным в нее, даже если он женится (если куртуазная любовь стоит выше брака, иначе это было бы нарушением этики), возлюбленная выходит замуж (который может на самом деле увеличить трагический подтекст куртуазной любви), или возлюбленная умирает (куртуазная любовь становится поистине недоступной – возможно, это "самая чистая" любовь из всех). Паладин никогда не будет иметь больше чем одну возлюбленную одновременно (в то же самое время), и при этом он никогда не откажется от одной возлюбленной ради другой.

Возлюбленной паладина может стать любая привлекательная NPC противоположного пола, предпочтительно с высоким Обаянием (по крайней мере 15) и законопослушно доброго мировоззрения. Идеальная возлюбленная должна быть персонажем высокого социального или экономического статуса (аристократия, правительственные должностные лица, паладины высокого уровня и богатые землевладельцы), принцы и принцессы, знаменитости (известные поэты, ученые и маги), и супруги королей и королев (ситуация не без опасности, что слишком поздно понял Сэр Галахад).

Куртуазная любовь должна возникнуть естественным образом. Паладин может сначала увидеть свою возлюбленную в зале на официальном пиру или заметить ее среди зрителей на турнире. Она может быть среди оставшихся в живых, которых он спасает с тонущего корабля. Или она может просто обратиться к нему узнать дорогу к ближайшей гостинице, улыбнуться в благодарность, затем сесть на свою лошадь и поехать дальше. Мимолетный взгляд или случайная встреча - все, что требуется для паладина, чтобы стать безнадежно влюбленным.

Сам паладин может выбрать себе возлюбленную и объявить свою любовь. Эта декларация эквивалентна клятве этики; паладин должен остаться верным своей возлюбленной впредь. Или Мастер может подстегнуть события, наблюдая за поведением паладина. Если паладина очень нравится какая-либо NPC – он спрашивает о ней, смотрящий с тоской на нее, заискивает к ней – Мастер должен указать, что паладин показывает первые признаки куртуазной любви. Если паладин упорствует, Мастер может объявить, что NPC стала возлюбленной паладина. Если он хочет, то Мастер может потребовать от паладина сделать проверку Харизмы. Если проверка терпит неудачу, то имеет место куртуазная любовь. Если проверка удалась, паладин не восприимчив к куртуазной любви на настоящее время. Если паладин продолжает ухаживать за NPC, Мастер может сделать еще одну проверку Харизмы позже.

Поведение: Куртуазная любовь затрагивает возлюбленную только косвенно. Паладин редко объявляет ей о своих чувствах. Главным образом он хранит свою страсть в себе, поклоняясь своей любимой издалека. Он выражает свою преданность символически, пытаясь узнать так много о ней, как только возможно, и наслаждаясь любой возможностью находиться в ее присутствии. В кампании паладин может демонстрировать куртуазную любовь следующими способами:

- Он сочиняет песни и поэмы в честь возлюбленной.
- Он защищает возлюбленную на турнире.
- Он посылает ей анонимные подарки.
- Он прикрепляет локон ее волос к своему щиту, или хранит лоскуток от ее платья под кольчугой, у сердца.
- Если он слышит, что кто-либо бесчестит его возлюбленную, он бросает ему вызов, чтобы заставить его отказаться от сказанного или сражаться насмерть.
- Он старается получить приглашение на пир или прием, где будет его возлюбленная. (И скорее всего, он проведет вечер у противоположной стены, слишком взволнованный, чтобы говорить с нею или даже пройти около нее.)
- Он собирает информацию у каждого, кто знает его возлюбленную, независимо от того, насколько она тривиальна.
- Он отклоняется от своего пути, чтобы посетить памятные для нее места (городок, где она родилась, ее школу, ее любимое озеро).

Штрафы и премии: Хотя выражения куртуазной любви главным образом относятся к отыгрышу, Мастер может пожелать наложить штрафы и премии в некоторых ситуациях. Например, любое из следующих обстоятельств может наполнить паладина такой большой радостью, что он получит +1 или +2 к проверкам характеристик, броскам атаки или повреждению, на несколько часов или несколько дней. Мастер сам решает природу премий и их продолжительность, в зависимости от интенсивности обстоятельств, которые их вызвали.

- возлюбленная невинно улыбается паладину через комнату.
- возлюбленная посылает письмо с благодарностью за подарок.
- возлюбленная поздравляет паладина с блестящим выступлением на турнире.
- на пиру или приеме возлюбленная подходит к паладину и вступает с ним в краткую беседу.
- возлюбленная дает паладину свой платок или перчатку.

Наоборот, болезненный опыт может иметь следствием тяжелое горе, тоску или отчаяние, длящиеся в течение нескольких часов или нескольких дней, как определит Мастер. В течение этого времени паладин может переносить штрафы -1 или -2 к проверкам характеристик, броскам атаки или повреждению. Ситуации могут быть следующими:

- локон, лоскут или другой сувенир возлюбленной потерян или украден.
- возлюбленная отвергает или игнорирует паладина на приеме или пиру.
- паладин защищает возлюбленную на турнире, но терпит поражение.
- возлюбленная обручается с кем-то еще.
- возлюбленная ранена или больна.

Штрафы Этоса: клятва куртуазной любви так же крепка, как любая часть этоса паладина. Если паладин предаст свою возлюбленную, отзываясь о ней плохо, нарушая клятву ей, пренебрежительно обходясь с ее жеманностями дружбы, или – хуже всего – поддается обаянию другой, он совершает нарушение этоса. Мастер должен выбрать соответствующее наказание из предложенных в Главе 3.

Тайный Роман: При случае возлюбленная может благодарить паладина за его привязанность. Если так, пара может иметь роман. Они могут выражать свою любовь открыто, но более вероятно, что они захотят держать их отношения в тайне. Тайные возлюбленные стараются устроить тайные встречи, избегать подписывать письма к друг другу, и обмениваются подарками без инициалов, чтобы не привлекать внимание.

Раскрытие незаконного романа может кончиться серьезными последствиями и для возлюбленной, и для паладина. Семья возлюбленной может возражать против их отношений, или различия в их положении делают их роман социально недопустимым. Чтобы разлучить пару, семья возлюбленной может перевезти ее в отдаленные земли. Семья может потребовать реституцию в компенсацию за оскорбление. Секретная связь может нарушать этос паладина, особенно если он скрывает свои действия или встречается с персоной, обрученной с кем-то еще (чувства паладина могут быть настолько сильны, что он пожелает нарушить этос, только чтобы быть около своей любимой).

Если паладин женится на своей возлюбленной, все выгоды, штрафы и другие состояния, связанные с куртуазной любовью, постепенно исчезнут, замененными более устойчивыми и менее изменчивыми чувствами, связанными с браком. Новое появление куртуазной любви для женатого паладина может считаться большим нарушением этоса.

Экономика

Многие паладины живут в состоянии, близком к бедности. Их этос ограничивает количество денег, которые они могут накопить, так как расходы на проживание, церковная десятина и затраты на цитадель требуют большую часть тех скудных средств, что они сумели приобрести. Большинство паладинов не имеет ни времени, ни ресурсов, ни способности жить как ремесленники или торговцы. Деловые предприятия, кроме тех, что связаны с цитаделями, часто непрактичны или запрещены. Паладины из богатых родов редко извлекают выгоду из богатства их семейств; их этика ограничивает их от принятия больших пособий или милостынь, а строгие законы наследования обычно отчуждают большую часть состояния государству, когда умирают родители. Плюс к этому большинство правительств и церквей требует, чтобы паладины покупали и снаряжали сами собственных скакунов, и обеспечивали себе снаряжение, считая, что они будут лучше заботиться о них, если сами ими владеют.

Так где же паладину достать денег? Кроме сокровищ и наград, есть несколько наиболее обычных источников:

Жалование

Хотя считается, что паладины служат своему монарху скорее из лояльности, чем ожидая финансовой награды, много монархов выделяют своим паладинам маленькое ежемесячное жалование, редко превышающее 10 гр в месяц. Паладин, скорее всего, купит все свое снаряжение, одежду и запасы, хотя правительство может обеспечить его продовольствием и жильем. Поскольку паладин становится более опытным, стипендия может немного увеличиваться, возможно на 1-2 гр за каждый уровень. В большинстве случаев, стипендия заканчивается, когда паладин строит свой собственный замок.

Жалованья вообще не получают свободные паладины, паладины, которые поклялись на верность наставникам вместо правительств, или паладины, которые работают прежде всего или исключительно на церковь. Церкви могут обеспечивать жилье и стол, но давать наличные деньги только в крайнем случае. Наличные деньги, данные церковью, обычно являются как ссудой, которую паладин должен возместить как можно скорее.

Наем

Когда его правительство или церковь не конфликтуют, паладин может наняться к дружественным монархиям или к кому-нибудь еще. Начальство паладина определяет сроки, включая длину службы, обязанности и вознаграждение. Как ни странно, паладин может заработать намного больше как наемник, чем как солдат на жаловании у своего правительства; ежемесячная заработная плата более 100 гр весьма обычна. Однако, паладин может быть обязан платить целых 90% от заработной платы своему начальству, в качестве компенсации.

Залог

Паладин может получать деньги, обеспечивая ссуду правительства или церкви своей цитаделью или другой собственностью как залогом. Требования и сроки выплаты залога обычно строги. Выплата может в целых 100 раз превышать сумму ссуды. Ежемесячные платежи могут быть равны 10-20% суммы, данной взаймы, и выплачены минимум за один год. Паладин может также обеспечивать ссуду, основанную на залоге будущей службы в качестве солдата, инструктора или чернорабочего. Ростовщики обычно прибегают к таким мерам, зная, что паладин всегда держит свое слово.

Выкуп Заложника

Во время войны паладин может захватить вражеских солдат или чиновников, а затем требовать выкуп за их возвращение. Пехота или прислуга редко приносит большой выкуп - если вообще приносит - но чиновник или другая важная персона может принести богатый выкуп ("королевский"). Если паладин работает на правительство или церковь, то начальство обычно требует большую часть всего выкупа. Выкуп заключенных не считается нарушением этики, если заключенные имеют доброе или нейтральное мировоззрение; злые заключенные обычно убиваются или передаются властям.

Турнирный Выкуп

В добавок к выигрышу небольшого денежного вознаграждения на турнире паладины могут зарабатывать деньги на выкупах противников. Некоторые турниры требуют, чтобы побежденные противники бежали с поля боя, ища убежище в близлежащих лесах или горах. Победители могут преследовать их. Если победители находят и ловят проигравших за определенное время (скажем, до заката), проигравшие должны заплатить победителям выкуп за освобождение. Типичный выкуп составляет 1-10 гр, хотя выкупы противников высокого уровня могут быть в два или три раза больше. Начальство паладина обычно забирает большой процент всех выкупов.

Личность Паладина

Значимая черта, отдельное слово, которое суммирует индивидуальность персонажа, описывает его сущность и то, как он общается с другими. Личность персонажа включает много элементов, но главная характеристика – доминирующая черта, от которой зависят все другие компоненты. Она может быть выбрана для паладина (или любого другого персонажа). Несколько возможностей, приведенных ниже, помогут вам начать.

Как выбирать основную черту? Нет никакого наилучшего способа, но вы узнаете, что находитесь на правильном пути, если основная черта удовлетворяет вашей концепции персонажа. Например, если вы видите вашего паладина ураганно атакующим в бою, без жалости крушащим своих врагов, его основная черта может быть Мстительный. Если вы видите его как замкнутого и задумчивого, он может быть Скромным. Описания ниже преднамеренно неопределенны, чтобы поощрить персональную интерпретацию.

Вы можете также выбрать дополнительные черты, чтобы поддержать основную черту. Каждая графа ниже перечисляет несколько возможностей. Выберите один или два, которые нравятся вам, или составьте свой собственный список. Любые дополнительные черты хороши, пока они не противоречат основной характеристике; Мстительный паладин может Жестокий, но он вряд ли будет Скромным.

Определение черт работает с некоторыми путями лучше, чем с другими. Каждая графа перечисляет несколько предложений, но не чувствуйте себя ограниченными ими. Используйте любую основную черту с любым путем, который подходит вам. Вы можете также смешивать и подбирать различные черты, или игнорировать их вообще.

Предыдущие издания из серии *Полных Руководств* включают списки типов, взятых из литературы, фильмов и других вымышленных и мифологических источников. Многие из этих

образцов могут подходить персонажам паладинам. *Полное Руководство Барда* дает ряд таблиц, чтобы случайным образом определить индивидуальные черты для бардов или любых других персонажей.

Определенные Черты

Агрессивный

Агрессивный паладин говорит своим мечом. Трудный в общении и нетерпеливый в переговорах, он наиболее полезен на поле боя. Он обожает бой, особенно рукопашный, с врагами, достаточно сильными, чтобы оказать хорошее сопротивление. Сильная индивидуальность, которая часто скрывает свои истинные чувства, он – энергичный товарищ и опасный противник.

Дополнительные Черты: Героический, импульсивный, надменный, саркастичный, жесткий, вдохновляющий.

Рекомендованные Пути: Рыцарь, Инквизитор, Воин, Убийца Драконов.

Циничный

Будучи столь же преданным своей этике, как любой другой паладин, циничный паладин полагает, что вершить правосудие – это превосходно, но в конечном счете бессмысленно. Жадность, эгоизм и ненависть, кажется, преобладают в мире. Сострадание и самоотверженность сложно найти. Защитники добрых находятся в безнадежном меньшинстве. Циничные паладина неустанно сражаются за свои принципы, но не могут поколебать в себе чувство, что их труд напрасен. По их мнению, оптимизм трогателен, но наивен, а отчаяние – совершенно понятная реакция на жестокий мир.

Дополнительные Черты: Сердитый, сообразительный, рефлектирующий, отзывчивый, задумчивый, готовый помочь.

Рекомендованные Пути: Изгнанник, Охотник за Нежитью, Фанатик, Убийца Драконов.

Благородный

Благородный паладин – человек вкуса, он чувствует себя лучше на официальном приеме, нежели на кровавом поле брани. Хотя его боевые навыки точно так же отточены, как и у любого паладина, он считает бой неприятной необходимостью; враги должны быть побеждены так быстро, как только возможно, предпочтительно с изяществом и стилем. У него самая лучшая одежда и снаряжение, которое он может себе позволить, и он тратит так много времени на вольтижировку, как другие – на фехтование. Он занят изощренным этикетом и элегантным стилем жизни, ожидая день, когда он сможет уйти в отставку и прожить остаток жизни как настоящий дворянин.

Дополнительные Черты: Высокомерный, ханжеский, романтический, интеллектуальный, пунктуальный, самоуверенный.

Рекомендованные Пути: Рыцарь, Посланник, Всадник, Сквайр.

Любознательный

У Любознательного паладин неутолимая жажда знаний. Он дружелюбный и любезный, его интересует все на свете; он так же очарован методом выращивания риса эльфийских фермеров, как и любовными ритуалами анкегов. Его любопытство часто удручает его компаньонов, которые могут стремиться пуститься в путь, в то время как он задерживается, обсуждая доктрину с местным жрецом или поглощенный новорожденной птичкой, проклевывающей себе путь из яйца.

Дополнительные Черты: Легкомысленный, поверхностный, болтливый, мудрый, рассеянный, сердечный, любящий знания.

Рекомендованные Пути: Воин Веры, Посланник, Всадник, Сквайр.

Оптимистичный

Постоянно веселый и уверенный в себе, оптимистичный паладин не может представить себе лучшую жизнь. Он полностью убежден в правоте своей веры и ожидает каждого дня как новой возможности принести в мир больше совершенства. Он восхищает других в общении. Его товарищи считают его источником вдохновения и маяком надежды во времена отчаяния.

Дополнительные Черты: Заботливый, сострадательный, общительный, уступчивый, с хорошим чувством юмора, уравновешенный, сердечный.

Рекомендованные Пути: Одиночка, Инквизитор, Воин Небес, Сквайр.

Философичный

Философичный паладин склонен к радостям мысли, предпочитая поэзию подготовке к турниру, научный текст стакану прекрасного вина. Он наслаждается академическими спорами о религии и истории, и интересуется новыми культурами. Его способность интеллектуального анализа делает его

превосходным тактиком и ценным советником. Он редко поддается импульсам, его действия взвешены и выверены, являясь скорее порождением логики, нежели эмоциями.

Дополнительные Черты: Задумчивый, холодный, колеблющийся, беспристрастный, дотошный, любопытный.

Рекомендованные Пути: Рыцарь, Воин Веры, Одиночка, Целитель.

Благоразумный

Благоразумный паладин действует после обдумывания и планирования, веря, что фортуна улыбается осторожным. Он взвешивает свои слова перед разговором и не любит ничего предпринимать без осторожного планирования. Он увлечен логикой, эмоции его не трогают. Его рациональный, беспристрастный подход к решаемой проблеме делает его превосходным тактиком и арбитром, хотя некоторые считают его холодным, даже расчетливым. Голова у него руководит сердечными делами; он хорошо управляет цитаделью, избегает долгов и редко попадает в искушение.

Дополнительные Черты: Проницательный, проницательный, недружелюбный, высокомерный, сообразительный, рефлексивный.

Рекомендованные Пути: Охотник за Нежитью, Инквизитор, Воин, Убийца Драконов.

Скрытный

По собственным причинам скрытный паладин рассказывает мало о своем прошлом, побуждениях или о себе самом, даже самым близким товарищам. Он может всегда носить капюшон или держать забрало опущенным, чтобы скрыть свои черты, одеваться в черные или другие темные цвета, и скрывать или отказываться от всех геральдических символов на своем снаряжении. Он держится самого себя, редко говорит, если это не абсолютно необходимо; он может даже закрывать свой рот шарфом, чтобы заглушать свой голос. Хотя он прилежно выполняет свои обязанности в отряде, он держится в стороне от своих товарищей. Есть много возможных причин для такого его поведения. Он может скрываться от закона, несправедливо обвиненный в преступлении, или отступником от правительства, предавшегося злу. Он может находиться под эпитимьей из-за нарушения этики. Или "он" может быть женщиной, вынужденной скрывать свой пол из-за социальных преград, которые запрещают женщинам быть паладинами.

Дополнительные Черты: Тихий, любящий знания, эксцентричный, импульсивный, грозный, нервный.

Рекомендованные Пути: Изгнанник, Охотник за Нежитью, Инквизитор, Убийца Драконов.

Страдающий

Страдающий паладин живет под тенью неуверенности и сомнений в себе. Он считает, что никогда не будет соответствовать высоким стандартам, иногда соизмеряя свои дела с деяниями известных паладинов из истории или легенд, никогда не задумываясь, что их деяния, возможно, были вымышлены или преувеличены. Глубоко в душе страдающий паладин себя недостойным служить своему правительству или церкви, несмотря на безупречную этику и совершенное выступление на поле битвы. Он презирает похвалу, сопротивляется заверениям своих друзей и постоянно ругает себя за ошибки.

Дополнительные Черты: Добрый, угрюмый, аналитический, застенчивый, скромный, печальный

Рекомендованные Пути: Рыцарь, Воин Веры, Изгнанник, Сквайр.

Мстительный

Страстная ненависть ко злу наполняет мстительного паладина, который сокрушает своих противников с дикой яростью. Часто он движим мстостью; возможно, он видел, как его родителей зарезали пьяные огры, или его деревню сжег дотла злой военачальник. В любом случае, он намерен единолично устранить зло с лица планеты.

Дополнительные Черты: Недоступный, капризный, жестокий, смелый, вдохновляющий, сильный.

Рекомендованные Пути: Рыцарь, Изгнанник, Охотник за Нежитью, Воин Небес, Убийца Драконов.

Правила Обучения Паладинов

Паладин может искать знаний у законопослушно доброго клирика или другого паладина. Учитель должен быть по крайней мере на один уровень выше стажера, и искусным в той области, в которой он собирается учить. Инструктор должен также пройти проверку Мудрости и Харизмы, чтобы проверить свое терпение, понимание и авторитет.

Паладин должен оплатить свое обучение. Мастер определяет плату, основанную на трудности предмета и репутации учителя. Плата 50-100 gp в неделю считается обычной, но может быть поднята или снижена, как решит Мастер. Если учитель был дан паладину властями или церковью, паладин может иметь право на сниженную плату. В некоторых случаях плата может быть отклонена или заменена на обещание выполнить какое-либо задание.

Чтобы определить время обучения, вычитите Мудрость преподавателя из 19; результат – минимальное число требуемых недель. В конце этого периода паладин делает проверку Интеллекта или проверку Мудрости (что выше). Если он проходит проверку, обучение было успешным. Если он терпит неудачу, он должен провести еще неделю за обучением. Он делает тогда другую проверку, со штрафом -1. Он может продолжать делать проверки после каждой дополнительной недели с дополнительным штрафом -1.

Крепости

Подобно воинам и следопытам, паладины могут строить и защищать замки, форты, храмы и другие типы цитаделей. Но цитадель паладина – нечто большее, чем просто место жительства. Она служит памятником его принципам, дань его божеству и символом его службы. Она может функционировать как военная база, административная канцелярия, священное место, тюрьма, сокровищница или тренировочный центр. Она может также давать скромный доход от продуктов сельского хозяйства, налогов или арендных плат.

Паладин может приобретать землю в любой момент своей карьеры, но он должен быть по крайней мере 9-го уровня, прежде чем он сможет построить цитадель. Паладинам более низкого уровня недостает репутации и связей, и у них редко есть деньги, нужные для строительства и содержания.

Даже на 9-ом уровне, однако, паладин должен быть осторожен. Крепость требует огромных затрат времени и денег. Часто паладин должен наблюдать за работой рабочих и гарнизоном солдат, большинство которых ожидает регулярного жалованья. Паладин может оказаться перед растущими тратами за строительство, которым он не может пренебречь, – скверная постройка дурно отразится на его репутации и может также быть наказана как нарушение его этоса (см. Главу 3).

Если паладин решает сделать решающий шаг, он должен определить местонахождение его будущей крепости, размеры, вид и цели. Это будет его главное местожительство или он будет навещать ее время от времени? Является ли получение прибыли главной целью? Будет ли простой народ иметь туда доступ, или она будет открыта только для избранных? Сколько он может позволить себе вложить в нее капитала? Как смотрят на это власти его правительства или церкви, благосклонно или неодобрительно? Они помогут людскими ресурсами, ссудами или материалами?

Нет никакой установленной процедуры для строительства крепости, но следующие шаги обычно делают все. Для большей информации, особенно относительно стоимости и местоположения, консультируйтесь с DMGR2, с *Руководством по Замкам*.

Позволение

Если паладин имеет тесно связан с властями или церковью, он должен подать прошение надлежащим должностным лицам относительно разрешения на строительство цитадели. В большинстве случаев должностные лица хотят знать подробные планы паладина, особенно размер будущей цитадели, вид и функции. Должностные лица могут требовать бухгалтерского отчета по экономическому статусу паладина, включая его чистый доход, планируемый доход и текущие долги.

Если паладин имеет хорошую репутацию и ответы на их вопросы удовлетворяют их, должностные лица обычно предоставляют разрешение, зависящее от нескольких условий. Например, паладину, вероятно, придется согласиться жить в цитадели минимальное число месяцев в году или оплачивать ежегодный налог (в дополнение к обычным требованиям). Он может быть лично ответственным за долги всех своих рабочих. Более того, должностные лица могут потребовать право использовать его цитадель для военных целей во время войны. Наконец, они могут настаивать на подписании соглашения, которое навсегда передает цитадель им в руки, если паладин нарушает условия их договора.

Приобретение Земли

Паладины обычно приобретают землю для своих крепостей через дары или привилегии, данные правительством или официальными представителями церкви. *Привилегии* позволяют паладину управлять землей более или менее так, как он считает нужным, с должностными лицами,

сохраняющими власть. Привилегированная земля часто находится вне юрисдикции правительства или церкви, что означает то, что паладину, вероятно, придется защищать ее от других претендентов.

Монархи иногда предоставляют собственность в форме *бенефиция*; то есть паладин управляет собственностью, как считает нужным, в обмен на обещание военной службы. Хотя монархия номинально сохраняет собственность, паладин получает весь доход от сельского хозяйства и других прибыльных отраслей. Привилегия имеет силу, пока паладин выполняет свой военный долг. Плюс монархия соглашается обеспечивать солдат, чтобы помогать защищать цитадель, и воздерживается от вмешательства в решения управления паладина.

Дар передает юридическую собственность непосредственно и напрямую паладину. Лучший дар – прямой подарок, в признательность за блестящую карьеру, или как награда за военные победы или некоторые другие исключительные деяния. *Дар Гомстед* дает паладину в собственность участок земли после того, как он прожил и работал там в течение определенного периода (обычно 5-10 лет). Когда монарх делает дар, он также определяет то, что случится с землей, когда паладин умрет. *Реверсивный дар* возвращает собственность королю (или тому, кому земля принадлежала предварительно). *Бессрочный дар* дает право паладину называть наследника, чтобы тот унаследовал его землю.

В случае привилегий и даров паладин обычно берет ту землю, которую ему дают. Паладин, желающий лучшего, скажем, по размеру или по виду, должен рассмотреть другие возможности. Он может, например, подать прошение своему сеньору относительно собственности побежденной земли; то есть части территории, конфискованной у вражеской армии или собственности, освобожденной от еретического служителя. Богатые или влиятельные паладины могут покупать землю или заключать арендный договор, платя установленную сумму каждый месяц, которая зависит от цены замка. Стоимость земли весьма изменчива, но паладин может рассчитывать на 50-200 золотых за акр за необработанную землю в хорошем климате в разумных пределах от цивилизации.

Паладин может также быть ответственным за *регентство* или *опеку* над участком земли, которыми он не владеет и не получает. Как это установлено его властями или церковью, паладин наблюдает за местом и принимает все решения по управлению им, включая наем служащих и поддержания обороноспособности.

Определение Местонахождения Участка

Паладины должны выбрать участок для своих цитаделей с видимыми преимуществами для обороны и удобства. Цитадель в долине труднее защитить, чем на вершине холма. Доступ к реке делает создание оборонительного рва более легким. Леса обеспечивают древесину для строительства и пищу для пропитания. Земля в городе может быть более дорогой, чем в маленькой деревне, но там легче обеспечить рабочую силу и материалы. Если паладин хочет обрабатывать землю, или если он в конечном счете планирует расширяться, он должен купить столько земли, сколько ему надо, в начале, а не ждать, пока он не построит цитадель и не поднимется цена на смежную собственность.

Паладины, испытывающие недостаток ресурсов для покупки земли или не имеющие терпения, чтобы ждать привилегий, могут освоить невостребованную дикую местность. Если паладин имеет сильные связи с правительством или церковью, то от него могут потребовать объявить эту землю принадлежащей его вышестоящим. Однако, если земля достаточно удалена и не имеет никакой очевидной военной или экономической ценности, это требование может только быть простой формальностью; власти могут позволить ему владеть землей безо всяких условий. Конечно, если паладин не имеет никаких связей с правительством или церковью, он имеет право потребовать земли для себя.

Хотя цитадели в диких местностях приносят независимость, они также приносят и проблемы. Если вражеская армия осаждает его, паладин не может обратиться к правительству за помощью. Он находится на своей собственности, которую должен защитить от монстров и претендентов. Ему может быть трудно находить лекарства, продовольствие и другие материалы. Ущерб от лесных пожаров и других природных бедствий может быть трудно устранить.

Проект

Цитадель может быть разной: от маленьких крепостей (по сути, укрепленные дома) до красивых замков со сложной архитектурой и большой обороноспособностью. Однако, материальные и этические соображения обычно ограничивают паладина скромными рамками. Если паладин хочет потратить больше, чем 150 000 гр на цитадель (см. “Время и Деньги” ниже), он должен спросить свое божество о позволении. Если намерения паладина благородны – например, если цитадель предназначена для того, чтобы чтить божество или обеспечить работой бедных крестьян – позволение

будет скорее всего дано. Из-за своих обязательств соблюдения простоты (описанной в Главе 3), паладин *никогда* не будет основывать доминион или империю.

Любая цитадель паладина включает следующие компоненты:

Внутренний двор. Это открытый внутренний двор, окруженный защитной стеной. Внутренний двор обычно круглый или прямоугольный, хотя точная форма зависит от ландшафта.

Крепость. Основная структура цитадели, крепость – это прямоугольное или цилиндрическое строение с толстыми каменными стенами, достигающее в высоту 50-80 футов. Крепость – главное место жительства паладина, его семейства, и его самых близких помощников. Оно также служит для хранения и убежища для рабочих и солдат, если враги захватят стены цитадели.

Другие строения цитадели могут включать склады, бараки, сараи и мастерские. Эти строения сделаны из дерева или камня, размером от 20 на 20 футов до 40 на 80 футов. Большинство одноэтажные; некоторые могут иметь два этажа. Здания могут быть построены маленькими группами или связаны крытыми переходами, формируя одну непрерывную структуру.

Ров с водой. Это - ров, заполненный водой или грязью, которая окружает стену цитадели. Чтобы удерживать врагов, ров с водой должен быть по крайней мере шириной 10 футов и глубиной 10 футов.

Защитная Стена. Обычно внешняя стена цитадели - 15-50 футов в высоту и по крайней мере 10 футов в ширину. Стена сделана из камня, часто укреплена секциями из металла или леса.

Выступающая вперед постройка, называемый *барбаканом*, состоит из двух каменных башен, приблизительно высотой 20-30 футов, между ними 20-40 футов. Деревянные ворота, укрепленные металлическими полосами, стоят между башнями. Маленькая сторожка может находиться рядом с воротами; охрана контролирует прибытие и вход посетителей в цитадель. Чтобы дать пройти через ров с водой, охрана опускает разводной мост, состоящий из широкой деревянной платформы, связанной цепями с рычагом. Вход может быть защищен опускающейся решеткой из металла, называемой *опускной решеткой*, поднимающейся и опускающейся с помощью ворот и веревок.

Открытый парапет, называющийся *зубчатой стеной*, высится на внешней стене. Защитники цитадели стоят позади зубцов, чтобы защитить себя от вражеских снарядов. Некоторые зубцы простираются по защитной стене, позволяя защитникам швырять камни или лить кипящее масло на захватчиков через отверстия.

Храм. Наряду с крепостью храм (или часовня, собор или церковь, смотря что соответствует вере паладина) – это наиболее внушительное здание цитадели. Храм обычно сделан из камня, цилиндрический или прямоугольный по форме, и находится неподалеку или непосредственно примыкает к крепости. Паладины предпочитают украшенные храмы, и любые затраты из бюджета обычно идут на дополнительное убранство, художественное оформление и архитектурные изыски. Сады камней и фризы довольно типичны для храмов; скульптуры, фонтаны и орнаменты менее обычны, но весьма желательны.

Башни. Несколько каменных возвышаются вдоль стен, каждая приблизительно 30 футов высотой. Квадратные башни менее крепки и более дорогостоящи, чем круглые, но их легче построить. Солдаты стоят на крышах башни, защищенных парапетами, и бросают копья и камни в захватчиков. Изнутри башни они пускают стрелы через узкие бойницы.

Время и Деньги

Крепости паладинов не дешевы. Цены трех видов приведены ниже; цены включают рабочую силу, но не землю.

Дешевая. Укрепленная башня (которая служит как оплот) с защитной стеной, и один или два маленьких хранилища и барачков рабочих. Стоимость: 40 000-60 000 gr.

Средняя. Скромная вилла или форт, состоящая из 50-футового укрепления, окруженного рвом с водой и защитной стеной, с маленьким храмом, одной или двумя каменными башнями, и несколькими вспомогательными постройками. Стоимость: 80000-120 000 gr.

Дорогая. Скромный замок, включая 80-футовое укрепление, храм, 50-футовую защитную стену (с зубчатой стеной), ров с водой, три или больше башен и несколько вспомогательных построек (сарай, бараки рабочих, склады). Стоимость: 130 000-170 000 gr.

Украшения (включая высококачественные материалы или произведения искусства), тяжелые условия труда (недостаток квалифицированных рабочих или постоянные дожди), и неожиданные задержки (рухнула стена или прогнила древесина) может увеличивать стоимость на 50-100%. С другой стороны, большой перерыв может понизить затраты. Например, сочувствующий монарх может жертвовать рабочую силу, или владелец шахты может заключить сделку на камень, приобретенные в большом количестве. В любом случае, Мастер определяет затраты строительства, а также все обстоятельства, которые влияют на окончательную стоимость.

Чтобы оценивать число дней на постройку цитадели, разделите общую стоимость цитадели на 1 000, и умножьте результат на 1d4. Например, строительство замка, стоящего 100 000 gr, требует 100-

400 дней. Имейте в виду, однако, что график работ редко продолжается без перерыва. Задержки поставок, плохая погода, больные и раненные рабочие и нападения монстров могут удвоить или даже утроить время. Даже скромный замок может потребовать несколько лет на возведение.

Обслуга

Даже самая маленькая цитадель требует больше внимания, чем один паладин может на нее обратить. Верные слуги – рабочие, солдаты и несколько обученных специалистов – необходимы для ежедневного обслуживания цитадели и ее защиты.

Нахождение слуг особенно сложно для паладина, так как он не привлекает последователей, подобно другим воинам. Далее, паладин может нанимать только людей законопослушно доброго мировоззрения, ограничивая наем.

Из-за этих ограничений паладин может соблазниться на то, чтобы манкировать своими слугами. Но это влечет большой риск. Цитадель может прийти в плохое состояние без достаточного числа рабочих, собственность обесценится и сеньоры или церковь паладина сделают ему выговор. Слабая защита поощряет набеги бандитов, монстров и враждебных армий. Без искусного сенешаля паладин должен сам контролировать жизнь цитадели.

Паладин может начинать поиск служащих, ведя поиск в местных гостиницах, отправляя по почте уведомления и прося помощи у других землевладельцев. Хотя интерес может быть сначала ограниченным, число претендентов, вероятно, увеличится после распространения репутации паладина как честного и великодушного. Вообще, подходящий кандидат на специфическую работу может появиться примерно каждую неделю; паладин может потратить по крайней мере два или три месяца, чтобы нанять слуг.

От паладина зависит отсев всех некомпетентных претендентов и потенциальных нарушителей спокойствия. Самое главное, он должен установить мировоззрение каждого претендента, задавая особые вопросы (Вы когда-нибудь находились под арестом? Вам делала выговор ваша церковь?), требуя рекомендации (записи военного ведомства и рекомендации от предыдущих нанимателей), и проводя простые испытания честности (паладин оставляет золотую монету на полу, затем уходит из комнаты; возьмет ли претендент монету или вернет ее?). Если паладин сомневается в мировоззрении претендента по любой причине, в его интересах отказать ему от места. Если слуга позже меняет свое мировоззрение на другое, не законопослушно доброе, паладин должен уволить его; плюс к этому, паладин может быть наказан за нарушение этоса (см. Главу 3).

Если паладин убежден в честности претендента и его навыках, тогда он делает ему формальное предложение, разъясняя обязанности, жалование, всех льготы, возможности для продвижения по службе, и срок службы. Если все это подходит претенденту, он принимается на работу. Поочередно Мастер может делать тайные броски реакции претендента по Таблице 26. Если разговор пошел исключительно хорошо для обеих сторон, измените бросок на +1. Если паладин сделал необычно щедрое предложение, измените бросок еще на +1.

Таблица 26: Реакция Претендента на Работу

Бросок	Реакция
D10	
1	Претендент категорически отказывается от предложения.
2	Претендент просит о $1d10 \times 10\%$ увеличении предлагаемого жалованья (или просит дополнительные льготы). Если паладин не согласен, претендент отвергает работу. Если паладин соглашается, бросайте снова.
3	Претендент просит $1d10 \times 10\%$ увеличении предлагаемого жалованья (или просит дополнительные льготы). Если паладин отказывается, претендент все равно принимает работу.
4-5	Претендент просит о 1-2 неделях, чтобы рассмотреть предложение. Если вакансия остается открытой, бросайте снова.
6-10	Претендент принимает предложение.

Сколько нужно слуг? Это зависит от размера цитадели, образа ее действия (чтобы обрабатывать землю, нужны крестьяне, если цитадель выращивает зерновые), и ее местонахождения (большее количество солдат может быть необходимо на враждебной территории). Паладин должен также рассмотреть свое финансовое состояние; рабочие не будут трудиться на него, если он не может выплачивать ежемесячное жалование. Может потребоваться несколько проб и ошибок, прежде чем паладин получит оптимальное соотношение размера и состава своих служащих. Таблица 27 описывает количество служащих для маленьких, средних и больших цитаделей.

Таблица 27: Количество Служащих для Цитаделей

Должность	Мал.	Ср.	Бол.
Артиллерист	-	-	1-2
Врач	-	-	1-2
Инженер	-	1	1-2
Камергер	-	1	1-4
Капитан Стражи	-	1	1-3
Капеллан	1	1-2	1-3
Оружейник	-	1	1-4
Писец	-	-	1-2
Сенешаль	1	1	1-2
Солдаты	2-10	10-50	50-70
Форейтор	-	1	1-3
Чернорабочие	2-10	10-20	10-50

Ниже следует описание должностей, внесенных в список в Таблице 27, наряду с рекомендациями по уровню и классу. Также дается рекомендованное ежемесячное жалование; паладин должен также обеспечить жилье и стол.

Капеллан. Клирик, который разделяет веру паладина, капеллан отвечает за религиозные нужды цитадели. Он предоставляет церковные услуги, утешает больных и обезумевших, и обеспечивает духовное руководство. Некоторые священники осуществляют сбор и должное распределение десятины. (Клирик 3-го - 5-го уровня; 100-500 gr, в зависимости от опыта и обязанностей).

Инженер. Инженер занимается ремонтом, контролирует новое строительство и обслуживает оборудование. Он предугадывает проблемы строительства и предлагает пути, которыми паладин мог бы улучшать свою собственность. Хороший инженер должен платить за себя. (Волшебник 2-го - 4-го уровня с навыком Инженерного дела; 100-200 gr.)

Капитан Стражи. Это – командующий вооруженными силами паладина, обычно боевой ветеран с некоторым административным опытом. Вообще, паладину лучше нанять капитана с самым высоким уровнем, которого он может себе позволить. Однако, паладину с маленьким контингентом солдат не нужен исключительно опытный (и дорогой) капитан. (Воин 3-го - 5-го уровня; 300-500 gr.)

Солдаты. Они включают лучников (Воины 0-го - 1-го уровня; 4 gr), кавалеристов (Воины 1-го - 2-го уровня; 5-10 gr), и пехотинцев (Воины 0-го - 1-го уровня; 1-2 gr). Обычно солдаты - большинство служащих цитадели; минимум 50 солдат необходимо для защиты большого замка.

Форейтор. Ухаживает за лошадьми и конюшнями паладина. Он видит, что животные накормлены, напоены, ухожены и обучены. Он также заботится о больных и раненных лошадях. Паладин все равно заботится лично о своем верном спутнике. (Воин 1-го - 2-го уровня; 10-30 gr.)

Сенешаль. Это - администратор, отвечающий за подготовку продовольствия, уборку и общее домашнее управление. (Волшебник, воин или клирик по крайней мере 1-го уровня; 100-200 gr.)

Чернорабочие. Рабочие: жнецы, пастухи, садовники, каменотесы, повара, швеи, и земледельцы. (Воины 0-го уровня; 1-4 gr.)

Паладин может также рассмотреть возможность наема людей на следующие должности. Ни одна из них не является жизненно необходимой для маленьких цитаделей, но может быть необходима, если у паладина большой замок или если его недвижимости разрастается.

Артиллерист. Если цитадель использует осадное оружие или подобные сложные устройства для защиты, артиллерист ответственен за их обслуживание и работу. (Воин 2-го - 5-го уровня; 100-400 gr)

Камергер. Помощник сенешаля, камергер заботится об одежде и жилых комнатах паладина и его самого близкого окружения. Он также заботится о потребностях гостей и может помочь с запасами продовольствия и уборкой. (Воин 0-го – 1-го уровня или клирик; 5-20 gr.)

Врач. Практикующий медик, который заботится о раненных и больных слугах. (клирик 1-го - 3-го уровня; 100-200 gr.)

Писец. Клерк, отвечающий за ведение книг цитадели, включая бухгалтерский учет и налоговые сборы, записи выплаты десятины, материальные запасы, платежные ведомости, и официальные связи. (Клирик 1-го или 2-го уровня навыком с Чтения/Письма; 10-50 gr.)

Оружейник. Эта персона ответственна за ремонт и содержание вооружения цитадели. Если паладин снабжает его необходимыми материалами, он может создать оружие на пустом месте. (Воин 1-го или 2-го уровня; 100-200 gr.)

Отношения с Элитой

Из-за своей надежной репутации паладины могут часто получить аудиенцию у должностных лиц из правительства и церкви. Богатые граждане, известные мудрецы и другие влиятельные неигровые персонажи на территории паладина также оказывают эту любезность, как и элита среди NPC, которых паладин встречает в своих путешествиях. Как только паладина просит аудиенции, влиятельный персонаж обычно устраивает встречу как можно скорее. Встреча не гарантирует того, что NPC поможет паладину или даже будет сочувствовать его тяжелому положению. Однако, паладин может ожидать, что его выслушают.

Если паладин искренен и убедителен, элитарный NPC склонен ответить ему положительно. По усмотрению Мастера паладины получают премию +2 при столкновении с добрыми или нейтральными элитарными NPC, с теми, с кем они имеют урегулированные отношения, и премию +1 для добрых и нейтральных элитарных NPC, которых паладин встречает впервые. Злые NPC, вероятно не будут тронуты рассказом паладина, и не получают никаких специальных премий к броскам реакции.

Опыт

Глава 2 *DMG* объясняет, как паладины получают опыт. Таблица 28 суммирует эти стандартные вознаграждения. Если вы хотели бы, чтобы приобретение опыта лучше отражало основные принципы этой книги, используйте Таблицу 29.

Таблица 28: Опыт Паладина

Действие	XP
За Hit Die побежденного существа	10/уровень
Опыт Монстра	Тип*
Опыт другой группы	Тип*

* Тип = Типичная доля опыта, как описано в *DMG*.

Таблица 29: Необязательные Вознаграждения Опытном

Действие	XP
За уровень заклинания, наложенного, чтобы победить противника или препятствие	25
За персонажа, изменившего мировоззрение на законопослушно доброе под прямым влиянием паладина*	50/уровень
За Hit Die побежденных существ	10/уровень
За уровень заклинаний, наложенных за содействие этосу**	50
Опыт Монстра	Тип***
Опыт другой группы	Тип***
Принят как член ордена	500****
Становится Главой ордена	500****

* измененный персонаж должен быть первоначально законопослушно нейтральным, нейтрально добрым, истинно нейтральным или хаотично добрым. Паладин должен быть первичным фактором изменения. Вознаграждение за персонажа 0 уровня – 25 XP.

** Паладины получают опыт за применение заклинаний, чтобы содействовать продвижению их философии и принципов, точно так же как жрецы. Поэтому, паладин, использующий призрачный молот, чтобы уничтожить огра, получил бы эту премию опыта, потому что он устранил источник зла.

***Тип = Типичная доля опыта, как описано в *DMG*, с. 45-48.

****См. Главу 9. Это - минимальное вознаграждение, которое может быть значительно увеличено за членство в орденах с высоким статусом.

Глава 8: Вера

Каждый паладин имеет те или иные верования, служащие ему моральным компасом в жизни, а

так же основой его этоса. Хотя большинство опирается на религиозные постулаты, некоторые обращаются к нетрадиционным философским учениям или даже природным силам. Тем не менее каждый паладин хоть во что то да верит: Именно эта вера дарует им не только заклинания, но их особые способности.

Эта глава основана как на отношениях паладин и церкви в средние века, так и не на вполне исторических фактах. В ней также описаны обязанности палладина перед верой, а также возможные наказания за отход от принципов.

Модели Кампаний

В AD&D, возможно любое распределение сил между церковью и государством. В одном королевстве государственная власть сильнее церковной, в другом у вершин власти стоят жрецы. Вообще то для любого персонажа важно понимать расклад сил в том мире где он находится, но особенно это важно для палладина, поскольку это влияет на его поведение, отношение к тем или иным людям и этос.

Дальше представлено три наиболее распространенных вида отношений между церковью и государством. Каждый конкретно описывает роли государства и церкви в жизни; особо выделено то, кто издает законы и какая роль, конкретно, отведена палладинам в этом мире или королевстве.

Но окончательное решение, насчет того какая вера доступна игроку, остается за Мастером, как и расклад сил в противостоянии церковь - государство.

Принцип Разделения Власти

Общество, где и церковь, и государство имеют примерно равные права, в AD&D следует примерно тем же самым законам, которые существовали во времена феодального строя, где церковь и государство делили между собой право выносить законы и эдикты, а также за каждым подразумевались определенные обязанности. Государство, в этом случае, отвечало за иностранную политику, экономику, права собственности, в то время как церковь регулировала моральные нормы и законы общества. Как бы то ни было, они всегда работали рука об руку защищая, свои общие интересы. Все происходило только с обоюдного согласия, а конфликты были крайне редки.

Государство объявляло только одну религию официальной, поддерживая тем самым авторитет церкви у народа. Другие верования могли быть разрешены, но официальной оставалась только одна; и только эта религия могла воздействовать на политику государства. Важные решения, такие как дипломатические договоренности, объявления войны, и территориальные притязания, обсуждались сообща церковью и государством.

Церковь, в свою очередь, поддерживала власть государства, объясняя ее божьим желанием. По существу, эта доктрина объявляла, что монарх послан и показан богами, следовательно, ни согласие, ни мнение народа не должно иметь значение. А поскольку и ответ ему нести только перед богами, значит люди должны быть ему бесконечно преданы.

Церковь могла, просто по своему желанию свергнуть монарха, просто отлучив его от самой себя, а следовательно и от бога. Отлучение могло быть вызвано как несогласием в принципиальном политическом вопросе, аморальным поведением, а также незаконными действиями. Божественное благословение может быть отнято в случае особо высокомерного отношения к людям, болезни или же просто, в случае если король оказывался чересчур несговорчив. Но свое это право церковь использовало только как последнее средство, понимая, что это может вызвать большие социальные волнения, даже гражданскую войну, и в интересах как правительства, так и церкви согласие и мирная жизнь страны.

Паладин, принадлежащий к подобному обществу, в зависимости от места своего обучения может принадлежать как правительству так и церкви. В правительственной армии, он несет ответ перед высокопоставленным военачальником, обычно воином высокого уровня. В случае церкви, паладин подчиняется высокоуровневому жрецу или палладину, который выше его уровнем. Если же в государстве нет разделения на правительственные и церковные войска, паладин обычно подчиняется высокоуровневому воину, который в свою очередь держит ответ перед собранием высших государственных и церковных чинов.

Паладин в этом случае приносит клятву и несет ответственность как перед государством, так и перед церковью. Поскольку церковные и мирские законы не противоречат друг другу, он, вряд ли, будет испытывать трудности, связанные с исполнением эдиктов. Ни церковное лицо, ни представитель государства никогда не попросят его о том что будет противоречить религиозной доктрине или же мирским законам соответственно.

И все же если эдикты противоречат друг другу, паладин, во избежание нарушения этоса, обычно принимает сторону церкви.

Меритократия

Такое общество подразумевает строгое разделение церкви и государства. И хотя религия не возбраняется, даже самый высокопоставленный церковник не сможет оказать прямого влияния на политику проводимую государством. Церковь может выступать неформальным советником государства в вопросах касающихся морали и духовных ценностей, но эти советы не имеют силы законов и не обязательно будут учтены. Поскольку такое правительство не нуждается в благословении церкви, то монарх и не может быть божьим избранником. Общественный строй в подобных государствах варьируется от тоталитаризма, когда каждый человек находится под присмотром, до демократии, когда люди сами выбирают себе правителя.

Конечно, церковь может выпускать свои собственные эдикты, но распространяются они только на последователей этой веры. Церковь может даже наказать своего последователя, не исполнившего ее эдикта, но только если наказание не нарушает права данные каждому человеку на территории данного государства. Церковь, к примеру, может отлучить от себя богохульника, но не может взять его под стражу (если только местные законы не закрепляют за церковью данные полномочия).

В некоторых обществах подобного типа, правительство отказывается признавать за церковью даже право отлучения, под предлогом, что если боги захотят кого то отлучить они сделают это сами, не прибегая к помощи смертных.

Паладин, служащий подобному государству обычно занимается дипломатическими либо армейскими делами, и находится под строгим командованием. Его непосредственным начальником является паладин или воин уровнем выше. Но как хороший воин и законопослушный гражданин подразумевается что он будет слушать каждого кто старше его по чину.

Паладин из такого общества, обычно, присягает на верность государству, но по желанию может присягнуть также и церкви. Но в случае конфликта между церковью и государством, паладин принимает сторону государства и следует его эдиктам, даже если это подразумевает неисполнение церковного эдикта. (Есть два исключения: прямое божественное вмешательство *всегда* превалирует над государственными эдиктами; в случае конфликта государственных эдиктов и принципов паладина).

Если паладин не присягает на верность церкви, он *должен* присягнуть какой либо философии или внешней силе. Если указы наставника противоречат государственной политике, то паладин занимает сторону государства.

Теократия

В теократическом обществе, власть принадлежит церковным структурам. Церковь выполняет роль государства, объявляя абсолютную власть над светской и духовной жизнью. Законы приходят напрямую от бога, а интерпретируются и воплощаются в жизнь жречеством. Для поддержания порядка признается только одна религия. Другие религии в лучшем случае находятся в полуправильном состоянии, в худшем полностью запрещены и преследуются.

Как и в случае с меритократией, паладин, служащий такому обществу, является солдатом, иногда послом, дипломатом или проповедником. В большинстве таких обществ статус паладина находится где то рядом с алколитом, небольшое влияние с большим количеством обязанностей, но по статусу до жреца ему очень далеко.

В теократическом обществе, человеком, перед которым паладин несет ответственность, является жрец. Молодой паладин обычно находится под присмотром жреца 1-2 уровня, который присматривает за паладином, дает необходимые советы и докладывает о его успехах. Куратор (жрец минимум пятого уровня, являющийся настоятелем в небольшом городе или поселении) наблюдает за паладином невысокого уровня, когда *отец* (жрец, уровнем не ниже десятого, что-то нечто современного епископа) наблюдает за паладином высокого уровня.

Паладин, из теократического общества, присягает только церкви, поскольку церковь и есть правительство, государству присягать не надо. Так же допускаются наставники, родственники, но эдикты церкви, всегда имеют больший вес. (Как обычно, любое прямое божественное вмешательство, отодвигает церковь на второй план)

Некоторые Соображения

Безусловно все, что описано выше, подразумевает, что те институты, которым паладин приносит клятву, имеют склонность законопослушный добрый. Нет никаких обстоятельств, которые могут заставить паладин принести клятву нейтральной или злой организации. В меритократическом обществе, со злым правительством, паладин может присягнуть законопослушной доброй религии. В

нейтральном теократическом, он принесет клятву некой подпольной законопослушной доброй церкви, чем главенствующей нейтральной.

Существует множество вариантов, так или иначе, связанных с теми что описаны выше: меритократия может официально не признавать церковь, но правитель лично может иметь очень тесные контакты и прислушиваться к мнению местной главы духовенства. В то же время, церковь и государство могут быть формально равны, но на деле внутренний конфликт в церкви может сделать ее практически недееспособной и тогда, на первый план в управлении обществом выходит государство.

Паладин, старается держаться в курсе всех политических изменений, что бы не оказаться связанным с нейтральным или злым покровителем. Злой человек может прийти к гражданской власти в обществе, где церковь и государство равны; но церковь может оставаться законопослушной доброй.

Отречение от Клятвы

Если паладин узнает, что его церковь или государство стало нейтральным или злым, он сразу отказывается от своей клятвы, не получая за это никакого наказания от своего божества. Он так же должен вернуть все те вещи, которые были отданы в использование ему его покровителем.

В этом случае паладин должен как можно скорее присягнуть другой законопослушной доброй организации:

- церковь.
- философия.
- то набор принципов, который был у его покровителя до того как он стал нейтральным или злым.

Паладин, который отказывается от клятвы государству может пойти следующими путями:

- Он может по прежнему остаться служить этому обществу. Но, он не должен более подчиняться эдиктам своего бывшего покровителя
- Он может перебраться в другую страну и там принести клятву другому правительству.
- Он может стать Изгнанником.

Альтернатива Церкви

Хотя паладин, обычно, присягает на верность церкви, но допускается принесение клятвы *секте*. Как и церкви, это религиозные организации которые поклоняются одному или нескольким богам, но они меньше чем церковь и часто секретны.

Большинство сект берет свое начало именно в церкви. Лидер секты и его последователи отделяются от церкви, в основном, из-за разногласий в интерпретации тех или иных частей религиозной доктрины. Успешно развивающаяся секта, со временем сама может стать церковью.

Некоторые секты сплачиваются вокруг одного лидера, который сам формирует религиозные принципы, и по своему толкует понятия, записанные в священных писаниях.

Некоторые паладины не связываются с религией, посвящая себя служению некой философии, системе принципов базирующейся, в основном, на неких выводах, подвластных разуму, нежели на вере во что-то сверхъестественное. Любая философия может служить заменой религии, если отвечает следующим требованиям:

- Она предоставляет логичную и самодостаточную концепцию мироздания.
- Проповедует принципа добра и законопослушности, и требуют этого от своих последователей.
- Набор руководящих принципов достаточно широк, что бы сформировать этос паладина.

Паладин, следующий некой философии, может быть как одиночкой, так и состоять в какой-либо секте. Вместо молитв, в этом случае, используется медитация.

Независимо от верования паладина, в игре он остается таким, каким описывает его эта книга. Его поклонение и преданность вере, дают ему достаточно сил, для того чтобы использовать заклинания.

Основные Принципы Религиозных Эдиктов

Обычно, религия (философия) паладина выносит больше эдиктов чем государство, семья или любой другой источник. Если основными заботами государства является: защита, экономика и порядок, то любая религия требует все то же самое, плюс мораль, поклонение и духовная чистота и посвященность.

Что бы остаться верным этосу, паладин должен тщательно обдумать любой эдикт. Обычно церковные или государственные эдикты, перевешивают эдикты семьи или традиций.

Поскольку религии очень многообразны, невозможно сразу описать весь список приемлемых эдиктов. Обычно паладин выполняет все эдикты, от контролирующей организации, которые не противоречат его принципам и идеалам.

Мастер может использовать написанное ниже, что бы определить тип, частоту и количество

выпускаемых эдиктов, но все это, конечно же, опционально и может изменяться в зависимости от обстоятельств, кампании, мира и просто желания Мастера.

- Религиозных эдиктов, обычно, больше чем философских.
- Теократическое общество издает больше эдиктов, чем любое другое.
- Чем больше организация, тем больше эдиктов выходят в свет.

Типы Эдиктов

Ниже описано три типа церковных эдиктов, а также несколько поясняющих примеров. Естественно, мастер может дополнять этот список. Хотя количество эдиктов зависит от религиозной доктрины и складывающихся обстоятельств, нет такого паладина, которому, в течение его карьеры, не приходилось бы исполнять хотя бы пару из каждой группы.

Выражение Веры

Большинство паладинов, независимо от того религии или философии они придерживаются, должны исполнять некоторые обряды. Некоторые из них может предписывать церковное руководство; например, паладин должен молиться перед каждым приемом пищи. Некоторые могут быть личной инициативой паладина; например, каждую битву паладин посвящает памяти своего отца. Другие примеры:

Молитва: Самый распространенный обряд это молитва, хотя она может принимать различные формы. Молитвой может быть цитирование отрывка из святого писания, несколько минут медитации и даже стихотворение придумываемое каждое новое утро. Паладин может молиться в определенное время каждый день (на рассвете или перед сном), в любое подходящее тому время (хотя бы раз в неделю) или же по происшествии какого-то конкретного события (смерть компаньона или падающая звезда).

Ритуал: Ритуал представляет собой упорядоченный набор каких-либо действий, производимый в определенное время (первый день весны, день рождения паладина) или по прошествии чего-либо (победы над врагом, встреча со спутником). Количество ритуалов ограничено лишь фантазией играющего, но вот несколько примеров: сбросить драгоценный камень в вулкан, сооружение молебельного места, омовение в ручье, погружение меча в прах врага.

Обращение в веру: Некоторые религии требуют от паладина, что бы он пытался обратить встреченных людей в свою веру. Ведение различных разговоров на религиозные темы, проповедование. Он может также вести обучение алколитов, проводить службы, организовывать различные церемонии.

Символ: Что бы показать преданность своему богу, паладин может иметь изображение своего святого символа на щите, доспехах, оружии. Он так же может носить какое-то украшение, кольцо или подвеску, на которой обозначен его символ.

Паломничество: Паладин может провести паломничество в отдаленный храм, святую усыпальницу, горный пик или любое другое святое место. По прибытии, он должен произнести молитву, преподнести подношение, провести ночь в медитации. Паломничество, возможно, должно быть проведено к определенной дате (какой-либо священный праздник) или некоторое количество раз за определенный временной отрезок (раз в год, по получении уровня).

Службы

Обычно паладин выполняет уйму различных военных, церемониальных и прочих обязанностей. Примеры:

Уничтожение врагов веры: Каждый паладин должен защищать свою веру и препятствовать распространению зла на земле. Как минимум, паладин должен защищать свою церковь, монастырь, или храм от атак врагов, а так же должен избавлять мир от различных злых людей и существ.

Вообще то конкретные обязанности паладина зависят от того, что конкретно его религия считает злом. Хотя большинство религий воспринимает зло в его общедоступном понимании, некоторые проводят более четкие границы. Возможно, что церковь определит какой-либо нейтральный регион богохульным, значит паладин должен будет служить там ее карающей рукой. Возможно и наоборот, церковь предписывает уничтожать только хаотично злых людей и существ; остальные могут быть как уничтожены, так и посажены в тюрьму.

Лечение: Во многих религиях, способность паладина к лечению, воспринимается не только как помощь паладину в его приключениях, но и паладин должен нести некоторые обязанности, в первую очередь своей способностью лечить, прославляя своего бога.

В таких религиях паладин, паладин должен разрабатывать различные церемонии излечения.

Например, паладин надевает церемониальную тунику, затем возлагает руки на больного человека.

В некоторых примитивных религиях, жрецы думают что болезни вызываются злыми духами. Присутствие паладина в этом случае, как бы помогает защититься от них. На самом деле паладин просто остается рядом с больным пока он окончательно не оправится от болезни.

Так же паладин может присутствовать при смерти или рождении человека в том случае если, жрец по каким то причинам не может находиться рядом. При рождении ребенка, паладин может благословить его и его мать. При смерти, паладин, своими молитвам, помогает душе умершего спокойно добраться до мира иного.

Поведение

Вера предполагает определенное поведение, как знак преданности богу, изъявление его воли. Некоторые подобные эдикты носят скорее традиционный характер нежели несущий некий конкретный смысл. Примеры:

- Отсутствие волос на лице. Паладин должен быть побрит налысо (включая женщин).
- Пост в течение 1-4 дней в месяц. (На это время все проверки профессий броски атаки и спасброски понижаются на 1.)
- Должен носить определенную одежду.
- Должен оставлять часть еды на тарелке после трапезы и часть напитка в бокале (символизирует умеренность).
- Не должен дотрагиваться до трупов.
- Не может использовать силы целителя на животных.
- В святой день для его церкви не должен никого убивать.

Историческая Роль Церкви

По сравнению с рыцарем из средневековья, его предшественник из 9-10 веков отличался явно не в лучшую сторону: бандитизм, варварство, полное неподчинение законам общества. Монархия, ослабленная внутренней борьбой, не могла их контролировать. Крестьяне хоть и возмущались по этому поводу, но они боялись рыцарей, а те, пользуясь этим, собирали с них дань и устанавливали безумные налоги.

Обеспокоенная нарастающей силой рыцарства, церковь отказалась от своей позиции стороннего наблюдателя и решила самолично вмешаться. Это решение было вызвано следующими причинами: во-первых, церковь стояла на страже мира и порядка, а поведение рыцарства расценивалось как издевательство над религиозной доктриной. Во-вторых, церковь материально зависела от крестьянских десятин и доходов от владения землей.

В итоге церковь, в конце 10 века, развернула масштабную кампанию, под названием “Божий Мир”. Формально, этой кампанией церковь вновь взяла на себя обязанность защищать жизнь, покой и права мирных граждан. И одним из принципов этой кампании было то, что те, кто нарушает общественный порядок и церковные законы, являются не врагом государства, а врагом бога. И хотя никто не был назван, было понятно что это направлено против рыцарства.

Церковь организовало большое количество церемоний, проводимых с большой помпой, демонстрацией различных святых артефактов, проведением особых молитв, доказывающих могущество бога и призывающих всех: аристократов, простых людей и, конечно, рыцарей принять клятву поддержания мира и порядка (якобы это было божественное желание), наказанием за нарушение которой являлось отлучение от церкви. Эта клятва заставила даже самых непокорных рыцарей остепениться, так как религия в то время была очень сильна, а каждый человек естественно не желал себе посмертия в чистилище

Вторая часть этой кампании, под названием “Божественное Перемирие”, была проведена в начале 11 века, обращена она была исключительно к рыцарству, и содержала объяснение того, как конкретно нужно себя вести, что бы не попасть в немилость к богу и не быть отлученным от церкви. Рыцарству запрещалось атаковать духовенство в любых ситуациях, нападать на крестьян, чинить самоуправство и вообще быть более набожными. Им был предписан пост, в дни церковных праздников и в выходные дни запрещены битвы. Опасаясь божественного возмездия, рыцарство неохотно подчинилось.

К середине одиннадцатого века, церковь убедила рыцарство в том, что они есть солдаты Господа Бога. А раз так, значит они обязаны защищать церковь и представлять ее интересы. Упирающееся рыцарство подвели к принятию присягу, отказу от личной свободы в пользу служения Богу и церкви. С этих пор звание рыцаря стало уважаемым и желанным.

Но все те преимущества, полученные рыцарством, меркли на фоне того, что получила церковь. Церковь не только получила в свое распоряжение целую армию, причем преданную ей, она так же стала обладать огромной политической силой. Накапливая богатства и укрепляя свою власть, церковь

потихоньку стала занимать в обществе главенствующее положение.

Глава 9: Паладинские Ордена

Орден - это почетная организация, ее члены стоят на иерархической лестнице согласно успехам в своей карьере. В орден приглашаются очень немногие паладины, это считается огромной привилегией и большой честью состоять в ордене.

Наличие Орденов в кампании и мире совсем необязательно. Мастер не обязан включать в свою кампанию какой либо Орден, так же и паладин не обязан состоять в ордене, даже если он и существует в мире. Как бы то ни было, если паладина приглашают вступить в орден - это очень большая честь и вряд ли он откажется.

Ниже описано несколько примеров. Кампания может включать все ниже описанные ордена, один из них или вообще не включать их. Так же Мастер может вносить любые изменения в конкретные формулировки.

Общая Информация

Требования

Паладин может стать членом ордена независимо от своих религиозных убеждений, расы или выбранного пути. Как бы то ни было, в орден паладины ниже девятого уровня приглашаются очень редко. Чем выше уровень, тем больше шанс получить приглашение.

Паладин может сам подать прошение о принятии его в орден, или же член ордена может поручиться за него и выдвинуть его кандидатуру на рассмотрение. Поручившийся паладин представляет кандидата полному собранию членов ордена.

В случае принятия кандидат обещает:

- Поддерживать закон и порядок, подчиняться приказам тех, кто выше его по званию.
- Посещать все собрания ордена, они проходят раз или два раза в год, за исключением тех, на которые не смог попасть по объективным причинам
- Предоставлять посильную помощь любому члену Ордена, по первому требованию.
- Иметь знак ордена на своем плаще, оружии, доспехе либо шите.

Организация

Орден состоит из нескольких отделений. Каждое отделение выбирает своего представителя (Старший Офицер), назначает свои собственные собрания, и устанавливает свой собственный устав. Старшие Офицеры всех отделений раз в год собираются на свое собрание, для обмена информацией и выработки общей политики.

Преимущества

Когда паладин становится членом какого либо ордена, он получает единовременный бонус – 500 экспы. Если он становится Старшим Офицером он получает еще один такой же бонус.

Член любого ордена может иметь приставку перед именем. Типичные приставки Сир или Леди, Его или Ее Превосходительство, Господин или Госпожа, Достойный, Уважаемый. Старший Офицер так же может называть титул после своего имени. Например: Сир Терран из Эгельвуда, Прелат Ордена Сияющего Сердца.

Также он получает бонус +1 на все броски реакции к добрых или нейтральных NPC, если они видят его эмблему

Изгнание

Паладин однажды нарушивший свой этос или Кодекс ордена немедленно и окончательно изгоняется из Ордена. Он теряет преимущества, которые ему даны этим орденом, должен вернуть свой знак отличия, и больше никогда не может стать членом ни этого, ни какого-то другого ордена. По вопросу своего изгнания паладин может апеллировать к Старшим Офицерам.

Благородный Орден Сияющего Сердца

Самый престижный из всех орденов, орден Сияющего Сердца подчиняется высочайшим слоям аристократии, которые считают его членов представителями и защитниками своей воли. Члены этого

ордена не просто находятся на службе у аристократии, но и удостоены чести выполнять очень ответственные и важные поручения. Изначально являясь попечительской организацией, орден Сияющего Сердца ежегодно проводит весенний праздник, который оплачивается монархом и проходит в его в замке, в знак благодарности за службу Ордена. В свободное время, члены ордена передают свой опыт молодым паладинам, выступают в роли государственных советников и проводят рыцарские турниры.

Требования: Кандидату должно быть минимум 40 лет и он должен хорошо знать Этикет (иметь профессию). За него должны поручиться два человека - высокопоставленное лицо с его родины и один из членов ордена.

Организация: Отделение состоит из 25 человек. Орден принимает нового паладина только в случае смерти одного из своих членов или его добровольного ухода.

Отделение Старшего Офицерства возглавляется тремя Прелатами, достигшими 15 уровня или выше. Прелат обязан служить Ордену (и быть на хорошем счету) не менее 10 лет. Прелат принимает решения, опираясь на предложения младших по званию офицеров, называемых Канцлерами (паладин не менее 12 уровня). Когда Прелат умирает или уходит в отставку Канцлер занимает его место. Затем Прелат назначает нового Канцлера. Все Старшие Офицеры имеют татуировку с эмблемой ордена на левом запястье.

Эмблема: Стилизованное изображение сердца.

Девиз: "Отвага одного может решить судьбы многих."

Преимущества: Члену ордена Сияющего Сердца будут рады все представители законопослушно добрых правительств и религиозных организаций, они с удовольствием исполнят его просьбу, это так же относится и к аристократам с такой же склонностью. Он получает бонус +3 к броскам реакции со стороны всех добрых или нейтральных людей. В случае смерти, орден берет на себе заботу обо всех его наследниках, выделяя достаточно денег на безбедную жизнь.

Изгнание: Паладин, нарушивший клятву данную ордену, или совершивший деяние, из-за которого можно лишится звания паладина, обезглавливается. Если он пытается бежать, то орден начинает преследование.

Младший Орден Сияющего Сердца

Это юношеское крыло Благородного Ордена Сияющего Сердца, организованное для поддержки юных паладинов. Так же как и старший орден - это социальная организация, таким образом, они могут быть вызваны на службу государству или главному ордену.

Требования: Кандидат должен быть как минимум четвертого уровня. За него должен поручиться паладин, состоящий в Благородном Ордене Сияющего Сердца. Два Прелата должны подтвердить его членство.

Организация: Каждое отделение главного ордена имеет свое собственное общество учеников, состоящее из не более чем 40 членов (обычно 15-20). Председатель, выбираемый из числа учеников ордена, проводит собрания; Председатель не считается Старшим Офицером.

Паладин вступает на службу в этот орден на пять лет. По истечении этого срока, он может обновить свое членство с согласия всех остальных членов ордена и одобрения двух Прелатов. И наоборот, он может добровольно покинуть орден чтобы вступить в какой-либо другой. По достижении девятого ордена он может стать полноправным членом Благородного Ордена Сияющего Сердца.

Эмблема: Стилизованное сердце, как и у главного ордена, но заключенное в круг.

Девиз: "Преданное сердце и стойкий дух."

Преимущества: Члены этого ордена не получают бонуса в 500 экспы, и не могут добавлять к своему имени различные приставки; Но как бы то ни было он получает бонус +1 к реакции, если человек видит к какому ордену он принадлежит.

Изгнание: Обычные условия.

Древний и Почитаемый Орден Розы

Это орден отличается от предыдущего в основном тем, что его члены приносят клятву в первую очередь церкви. Членство даруется тем, кто проявил достаточное мужество в защите религиозных идеалов и интересов церкви. Главной целью этого ордена является всяческая помощь церкви, как в религиозных, так и мирских делах.

Требования: Кандидат должен иметь двух поручающихся: представителя своей церкви (жрец, как минимум восьмого уровня), и действительного члена ордена. Когда паладин вступает в этот орден, он должен доплачивать еще 10% своего дохода церкви (помимо обычной десятины).

Организация: Каждое отделение состоит из 12 членов, и новый паладин может попасть туда

только в связи со смертью или добровольным уходом одного из членов. Старший Офицер отделения, называется Ректором, назначается он церковным руководством, а затем его кандидатура подтверждается членами ордена.

Эмблема: Роза на длинном стебле.

Девиз: "Вера - это мать долга и отец правды."

Преимущества: Члены этого ордена получают бонус +2 к реакции со стороны всех добрых и нейтральных людей. Каждый член имеет свою келью в монастыре, где он всегда может отдохнуть и помолиться. Когда он умирает его шлем, меч и герб навсегда остаются в этой келье.

Изгнание: Обычные условия.

Заслуженный Орден Кристального Рассвета

Элитная организация землевладельцев, Орден Кристального Рассвета отличается деловой хваткой и успешным ведением финансовых дел.

Члены этого ордена более не подвержены ограничению на накопление богатств. Как бы то ни было, свои средства они должны тратить только на добрые цели, также им не позволено тратить деньги на приобретение ненужных вещей (просто в угоду себе).

Требования: Интеллект кандидата должен быть не меньше 10. Также он должен быть владельцем крепости и управлять ею не менее десяти лет. Из этих десяти лет крепость должна приносить прибыль не меньше семи. Стоимость его поместья должна быть не меньше 200,000 золотых. И, наконец, он должен заплатить вступительный взнос 5,000 золотых.

Организация: Отделение состоит из 20-40 членов, и управляется семью Старшими Офицерами, известными как Регенты. Регентом можно стать с согласия всех остальных Регентов. Что бы им стать у паладина должна быть профессия Законы, а его капитал должен увеличиться как минимум вдвое с момента вступления в орден. Самый старший из регентов, является председателем ежегодного собрания.

Регенты держат в своих руках все финансы ордена, выбирают проекты, в которые стоит вкладывать деньги, а полученную прибыль распределяют между всеми членами ордена. Так же они проводят бесплатную консультацию любому законопослушно доброму гражданину или организации, попавшему в затруднительную финансовую ситуацию. И хотя им запрещено давать деньги в займы не членам своего ордена, они могут договориться со знакомыми ростовщиками или хозяевами банков, что бы они ссудили кому-либо деньги под льготный процент.

Имена всех Регентов выгравированы на специальной золотой пластине, которая хранится в архивах ордена, а имена особо выдающихся написаны на крепостной стене главного замка ордена.

Эмблема: Восход солнца, выполненный в золотом цвете.

Девиз: "Не может быть мира без процветания."

Преимущества: Обмениваясь информацией и пользуясь своим авторитетом, члены этого ордена обычно могут найти необходимые товары по цене на 10-50% ниже обычной. Если паладин состоит в ордене более пяти лет, то ему положено ежегодная выплата в размере 20-50% от того что он заплатил при вступлении в орден. Паладин обязан отчислять десятину с этих ежегодных денег. Большинство членов ордена полученные деньги тратят на улучшение своей крепости или жертвуют деньги на подходящие цели.

Изгнание: Паладин, которого выгнали из ордена, теряет всю свою собственность, кроме необходимой для более менее приличного существования.

Праведный Орден Железного Дракона

Этот орден известен, прежде всего, своими выдающимися военными заслугами. Его члены выделяются превосходными боевыми навыками и благородством на поле боя. И хотя у членов ордена нет никаких формальных обязанностей, его Старшие Офицеры очень часто выполняют какие-либо важные и опасные задания для правительства или церкви.

Требования: Если паладин выбрал путь Истинного Паладина или Воина ему автоматически доступно членство в этом ордене по достижении девятого уровня. В противном случае паладин должен совершить как минимум следующее:

- Прослужить 10 лет в регулярной армии или участвовать в двух войнах.
- Сыграть важную роль в какой-либо военной кампании.
- Спасти короля или кого-либо из высшего слоя аристократии.
- Погибнуть в битве (членство даруется посмертно, только если не использовалось заклинание воскрешения).

Организация: Отделение состоит из 15-50 членов, обычно 30. Один Старший Командир и три

Лейтенанта, которые являются Старшими Офицерами. Любой член ордена может стать Лейтенантом, бросив вызов действующему. Лейтенант должен принимать все подобные вызовы. Вызов можно бросать не чаще одного раза в год.

Соревнование состоит из нескольких частей: верховой поединка, соревнования в верховой езде и дуэль на тупом оружии. Если бросивший вызов проигрывает соревнование, он больше никогда не может повторить этого. Если же он побеждает то он становится Лейтенантом, а бывший Лейтенант в свою очередь обычным членом ордена, без возможности когда либо занять свое бывшее место.

Старший командир лично выбирает себе преемника из числа Лейтенантов. Если же Командир еще не сделал своего выбора, но по каким-либо причинам, больше не может занимать своего места, то проводится соревнование между нынешними Лейтенантами, с целью выяснения лучшего из них.

Старший Командир носит на руке золотой браслет с эмблемой ордена, Лейтенанты носят такие же браслеты, но из серебра, а остальные члены ордена носят голубые ленты с эмблемой ордена. За каждый год, проведенный в ордене к синей ленте добавляется одна красная полоска. Паладин, проведенный в ордене 10 лет, получает белую ленту вместо синей, а за каждый год службы он получает золотую полоску. По получении десяти золотых полосок он получает медный браслет с эмблемой ордена и считается Почетным Членом ордена.

Эмблема: Силуэт драконьей головы, серого цвета, на красном фоне.

Девиз: "Сила – защита спокойствия."

Преимущества: Орден бесплатно снабжает своих членов личными доспехами, оружием, и снаряжением. Так же в случае необходимости орден предоставляет боевую лошадь.

Изгнание: Вдобавок к обычным условиям, любое проявление малодушия на поля боя считается достаточным поводом быть изгнанным из ордена.

Орден Божьей Руки

Члены этого ордена известны своими целительскими способностями. Члены этого ордена строят госпитали и снабжают их всеми необходимыми медикаментами по всему миру, так же они работают консультантами в этих госпиталях. Каждый, кто нуждается в медицинской помощи может получить ее в подобном госпитале, независимо от своего происхождения и социального статуса.

Требования: Паладин, выбравший путь целителя, по достижении девятого уровня может автоматически попасть в этот орден. Паладины, выбравшие другой путь, должны иметь профессию Лечения и Диагностики.

Организация: Отделение состоит из 20-80 членов, обычно 30. Каждое отделение имеет только одного Старшего Офицера, Архивариуса, обычно самого старшего и опытного паладина.

Основной задачей Архивариуса является распределение мест в новых госпиталях между членами ордена. Член ордена должен работать наставником в госпитале хотя бы месяц в течение года, отказ от этого служит поводом к изгнанию. Персонал госпиталя обычно состоит из администратора (жрец или паладин 3-5 уровня) и 6-20 целителей, медсестер, техников, и охраны (жрецы, воины и маги законопослушно доброй склонности, обычно 1-3 уровня). Архивариус так же следит за финансовым состоянием ордена в целом и каждого госпиталя в частности.

Эмблема: Змея, обвивающая посох.

Девиз: "Сила целителя - есть божественная доброта."

Преимущества: Члены ордена получают все немагические медицинские компоненты бесплатно (бинты, мазь и т.д.). Так же они имеют неограниченный доступ к ресурсам любого госпиталя своего ордена. Опираясь на ресурсы госпиталя и профессионализм его персонала, у них есть 70% шанс (базовый) найти противоядие от любого немагического яда или лекарство от немагической болезни. Мастер может повышать или понижать этот шанс в зависимости от профессионализма персонала, опыта паладина и времени потраченного на исследования (в случае самостоятельной разработке лекарства или противоядия).

Изгнание: Обычные условия.