**Неигровые механики**

**Расы**

Для начала нужно поделить расы на разные типы:

* **Человеческие расы** – самые стандартные расы, похожие на человека (две руки, две ноги, одна голова, соотношения всего этого с маленькими отличиями).

Такие как: **человек, эльф, дварф**.

* **Полу-человеческие расы** – менее похожие на человека, но имеют какие то сходства, например кол-во конечностей или уровень умственного развития.

Такие как: **Гигант** (и его подтипы: воздушный,морской, огненный, гигант холмов), **гоблин**, **зверолюд** (и все подтипы: армот (описаны как двуногие крысоподобные существа с прочной, как железо, шерстью), людозаец (это раса с миловидными и андрогинными особенностями, несмотря на их пол)), **змеелюд**, **кентавр**, **людоящер**, минотавр, нага (и подвиды), **огр, орк**, **пожиратель камня**, **русал**, **тролль** (и подвиды).

* **Гетероморфные расы** - отличающийся от нормального типа, характеризующийся гетероморфозом. Сильно отличающийся от норм.

Такие как: **Автоматон, ангел, водяной, голем, демон** (и подвиды), **доппельгангер, дракон** (и подвиды), **дриада, исполин, людоптица, нежить** (и миллиарды подвидов), **полуголем, слайм, энт, живая тина, слизь**.

А теперь поподробнее о каждой из рас.

* Человек – стандарт из всех стандартов. Плохой потенциал в магии из-за малых лет жизни и предрасположенности к овладению магии, так что даже если тебе повезло родится человеком владеющим магией, то ты максимум сможешь осилить 3 круг. Но если хочется изменять этот мир не мечом и грубой силой, то можно податься в паладины или жрецы. Люди имеют большой потенциал в веровании, поэтому из них хорошо получатся барды (я надеюсь ты читала мою статью про религию)

**Религия**

Я буду просто писать какие-то идеи, механики, детали, которые, ты сама решай, применять или нет)))

Во-первых, надо соотнести и сгруппировать «Уровни Верования» с интеллектуальной развитостью разных рас.

То есть:

* **0 Уровень.** звери и низко интеллектуальные (низкоуровневые призываемые существа, низшая нежить) существа — это самый низший уровень, они в принципе не способны веровать.
* **1 Уровень.** Потом идут существа с разумом на грани звериного и стандартно-людского, то есть зверолюди (ящеры, оборотни), орки (но это спорно), тролли. Они уже способны поклоняться каким-то явлениям, богословия их. Возможно духам, первородной магии или явлениям природы. Приносить им пожертвования, жертвоприношения и те в свою очередь будут как-то откликаться (если это духи или что-то от чего можно ждать «отдачи»)
* **2 Уровень.** Самый распространённый среди большинства разумных рас. К нему относимся мы-люди и похожие на нас существа (полу-эльфы, орки (возможно), великаны, гномы, эльфы, дварфы). И этот уровень поклоняется вполне реальным богам, которые дают вполне реальную и иногда даже очень мощную. **Но как правило лично никто не видел тех кому они покланяются, то есть верующих и «богов» соединяет только «вера» (то есть какое-то нечто, незримое, похоже на магию и ману, только для верующих. То есть Маги питают свою силу от собственной магической мощи которую они могут развивать по средствам, например, практики, а Паладины или Жрецы питают свою силу от «богов», в которых они верят, свою силу они могут улучшать по средствам усиления веры).**
* **3 Уровень.** Самый сильный уровень веры, самый приближённый к тому во что верят. На этом уровне вера может быть, как всё в тех же «богов», но при этом тот, кто верует хоть раз видел лик того, в кого верит, что означает веру не только в «богов», а в любых более сильных существ (Иногда равных или даже более слабых по силе, например, барды, которые полностью зависят от своей веры в своих сокомандников)

А теперь более подробно про сами религии. Так как у нас

есть разно-расовые миры, то и есть миры в которых религии могут кардинально отличатся.

Но с начал разберёмся с мирами в которых преобладает определённая раса, например, мир Эльфов – состоит полностью из эльфов, но при этом у них есть разновидности (Высокий эльф, Лесной эльф, Светлый эльф). Так же допустим, что эльфы не любят враждовать между собой (так как довольно умы что бы решать всё без кровопролития) и чтят чистоту крови. Скорее всего у них будет свой один общий бог и общая религия на целый мир.

Другая ситуация, Мир Дварфов. Мир, в котором преобладают «низкие» расы (дварфы, гномы), они всё так же покланяются одному богу, не очень любят враждовать между собой (но бывает и такое), но веруют они по-разному (несут или не несут посты, чтят традиции или нет и т. п.)

И теперь самое сложное, Мир большого кол-ва рас, но в котором преобладают, например, люди. В таком мире люди могут быть как в реальности, то есть часто враждавать между собой, верить в абсолютно разных богов и по-разному, то есть полная свобода веры.

И логично предположить, что могут быть посолы, существа, которые несут идеи «бога» к верующих и, например, на этой почве могут начинаться войны или маленькие стычки.

И так же почти во всё выше перечисленном могут быть исключения, например, существа могут менять веру (даже если в этой самой вере это запрещено). Какие это отдельные стаи зверо-людей могут веровать в богов людей или наоборот.

**Круги Заклинаний (КЗ)**

Круг заклинания, уровень заклинания – характеристика механики заклинаний из тру РПГ показывающая сложность заклинания. Во внутри мировом смысле круг заклинания — мера сложности овладения заклинанием (чем выше круг, тем более сложно им овладеть (некоторые расы не могут использовать заклинания вовсе, а некоторые ограничены каким-то кругом, например, люди из-за своей маленькой жизни максимум могут освоить 3 круг, а обычные животные вовсе не могут (я надеюсь ты понимаешь, что это пример и к нашей вселенной не относиться, хотя можешь сделать и так, это в целом будет логично)).

Традиционно в играх и фентези мирах 9 кругов – от простейшего первого, доступного персонажам с самого начала, до девятого, к которому относятся мощнейшие заклинания (если не учитывать особые категории магии и колдовства, типо мировых заклинаний или эпических, или гильдейских, со своими системами прокачки) (опять же это всё примеры в традиционных рпг, ты можешь делать как тебе удобно)

Отдельно стоят заклинания нулевого круга, появившиеся в системе относительно поздно, и представляющие собой слишком простые магические трюки, чтобы выделять на них «слот» первого круга в рамках вэнсианской магии. (неофициальное название применяемой в настольных ролевых играх системы магии, при которой маг подготавливает определённое ограниченное количество заклинаний и «забывает» их после применения. Для повторного применения требуется новая подготовка (из книги заклинаний для волшебника или путём молитв божеству о ниспослании магии для жреца). В некоторых играх они применяются неограниченно (что поддерживает образ волшебника, который может, к примеру, всегда раскурить трубку, вызвав огонёк щелчком пальцев, а не ограничен числом применений в день), однако есть не у всех калдующих классов, а только у «чистых» кастеров (каст это применение или чтение заклинания, или способность, а слово кастер это его производная) – к примеру паладины могут применять заклинания, но лишены доступа к нулевому кругу.

**Круги заклинаний и типичные представители**

* **Нулевой Круг –** заклинания которые мало как могут помочь в бою или значительно повлиять на союзника. Они не требуют каких-то особых знаний или подготовок и созданы для сохранения виды великих магов, что бы они для зажигания костра или трубки с куревом каждый раз не создавали 9 кругов и не читали длиннющие заклинания и просто могли сказать два слова и сделать маленькую искру.
* **Первый круг** — заклинания, значительные для начального, первоуровневого персонажа. Изначально более-менее следовали принципу магии Вэнса — одно правильное заклинание может переломить ход сцены как минимум, однако несущественны в сколько-то глобальных масштабах. Примеры:
  + Тайная магия: волшебная стрела (боевое заклинание, выстрел магической силой) или очарование (charm person — заклинание, заставляющее гуманоида (не чудовище вроде дракона) изменить отношение к заклинателю на дружелюбное).
  + Божественная магия: лечение лёгких ран (исцеление некоторого количества повреждений, но не болезней, отравлений и пр.), или святилище (Sanctuary — имеется в виду право убежища у алтаря, защита; заклинание защищает применившего от агрессии против него, но только пока он сам воздерживается от любого вреда окружающим. С помощью этого заклинания можно, например, пройти через беснующуюся толпу крестьян или отступить из стычки с гоблинами, но против сильных монстров оно малополезно).
* **Второй круг** — заклинания, недоступные для начального персонажа, но в целом сравнимые с доступной ему магией по силе.
  + Тайная магия: невидимость или внушение страха (шанс обратить жертву заклинания в паническое бегство — ограниченная, впрочем, HD цели: опытные герои или сильные монстры эффекту не подвержены).
  + Божественная магия: гадание (возможность получать односложный ответ на тему «к хорошим или плохим последствиям приведёт вот это действие») или наложение оцепенения на одного гуманоида (который может, однако, бороться с эффектом и имеет шансы освободится каждый раунд).
* **Третий круг** — граница между начинающим героем и опытным приключенцем. D&D 5(популярная рпг игра) отмечает получение этого круга чистыми заклинателями как один из признаков нового этапа. К этому кругу относятся некоторые из наиболее известных заклинаний D&D; чародеи с доступом к этому кругу уже существенно отличаются от «простых смертных».
  + Тайная магия: огненный шар (боевое заклинание, поражающее область огнём) и молния; заклинания полёта и подводного дыхания.
  + Божественная магия: создание пищи и воды, разговор с мёртвыми (заклинание, позволяющее говорить с трупом и получать у него ответы на чётко поставленные вопросы).
* **Четвёртый круг** — расширение возможностей третьего круга, в основном количественное.
  + Тайная магия: превращение (заклинание, позволяющее магу превращаться в других существ — животных, монстров и пр.), дверь измерений (dimension door) — телепортация на короткие расстояния.
  + Божественная магия: нейтрализация ядов, разговор на любом языке, предсказание (гадательное заклинание, не ограниченное односложным ответом «хорошо/плохо» относительно действия; вместо этого получается короткая фраза или более длинный, но иносказательный текст).
* **Пятый круг** — Один из самых спорных кругов, так как его часто изменяли в разных играх. Так или иначе, на этом круге происходит несколько качественных скачков в возможностях искателей приключений. Здесь начинаются способности, играющие существенную роль уже не только для приключенцев и ближайшего окружения, но превращающие героев в значимый фактор на уровне королевств и регионов — новый этап в терминах D&D 5.
  + Тайная магия: долгосрочное подчинение гуманоида своей воле, призыв иномировых созданий (вроде outsider-ов и элементалей), способы быстрого перемещения по миру (долгосрочный полёт и телепортация на сотни миль, телепортационный круг), наблюдение на большой дистанции (где угодно в мире — посредством хрустальных шаров и тому подобного).
  + Божественная магия: воскрешение мертвеца (умершего не от старости и тело которого находится в распоряжении персонажа; несмотря на эти ограничения доступ к пятому кругу магии означает, что смерть перестаёт быть точкой в карьере приключенца). Снятие долгосрочных эффектов вроде окаменения, проклятия и пр.
* **Шестой круг** — начало доступа к мощным эффектам, принципиально недоступным классам, не являющимися чистыми кастерами ([выше уже объяснял](#Читыекастеры)).
  + Тайная магия: дезинтеграция (боевое заклинание, превращающее тело убитой жертвы в пыль), поле антимагии, возможность «откладывать» выбранный эффект до выполнения некоторого условия, постоянная иллюзия.
  + Божественная магия: исцеление (самое мощное из лечебных заклинаний, восстанавливающее ОчкиЗдоровья (ХП, ОЗ, Хиты) и лечащее многие состояния), изгнание иномировых созданий.
* **Седьмой круг** — мощные эффекты, характерные для заклинателей, но локальные.
  + Тайная магия: создание копии существа, подчиняющейся заклинателю (но слабее оригинала и не способной развиваться), запечатывание существа в клетке из непробиваемых силовых стен, управление погодой.
  + Божественная магия: отращивание утраченных частей тела, воскрешение по уцелевшей части тела, площадной эффект оглушающий, ослепляющий или парализующий всех существ противного божеству-покровителю мировоззрения.
* **Восьмой круг** — долгое время был за пределами способностей не-волшебников, потому (вместе с девятым кругом) включает самые масштабные эффекты, ассоциирующиеся с могущественными чародеями. В восьмой круг попадают мощные и причудливые эффекты, которые, однако, ещё не делают мага однозначно силой масштабов мира и континента.
  + Тайная магия: создание области, где не работает магия. Выращивание собственного двойника, оживающего после смерти оригинала. Создание миниатюрной «карманной вселенной» — долгосрочной, чтобы разворачивать там свои проекты, либо временной тюрьмы, куда можно на некоторое время выкидывать из мира врагов.
  + Божественная магия: вызов землетрясения. Призыв могущественных иномировых созданий. Мощный бонус всем союзникам и ослабление противников вокруг жреца.
* **Девятый круг** — самая мощная магия, делающая персонажа силой мирового масштаба.
  + Тайная магия — желание, остановка времени (на короткий срок для всех, кроме мага), превращение (с возможностью постоянно менять облик), открытие меж мировых врат, метеоритный дождь.
  + Божественная магия — воскрешение без нужды доступа к телу, массовое исцеление, открытие меж мировых врат, обрушение на область «казней египетских».