

Правила создания персонажа

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

2023 год

В данном документе собрано все, что должно вам помочь при создании персонажа, которого вы хотите отыграть в данной вселенной. Помимо этого здесь собраны ссылки на полезные для вас материалы, а также информация необходимая для создания персонажа.

Все материалы на тему Второй Мировой, в том числе фотографии формы и прочей символики используются исключительно в ознакомительных целях и ничего не пропагандируют.

Создания Персонажа

Что нужно сделать, что бы создать персонажа, как сделать его максимально играбельным и интересным. Так как МГ в первую очередь придерживается принципов сотворчества, идти к МГ без первоначальной идеи персонажа, это контрпродуктивно. Конечно, вы можете так прийти, но тогда МГ вам создаст персонажа, который может не отвечать вашим критериям и желаниям, МГ все-таки не волшебники. Поэтому в первую очередь определитесь с идеей. И уже выносив ее можно переходить к дальнейшим этапам работы над ролью.

Итак, как только у вас возникла концепция вашего персонажа в голове, следующим этапом для вас станет, обращение в сообщения сообщества https://vk.com/grany_spb и обсуждение вашей идеи с членами МГ (даже если вам не сразу ответили, не отчаивайтесь, мг постоянно мониторят сообщения сообщества и обязательно ответят).

И уже после общения с мастерами, вы можете продолжить работу над ролью, и переходить к следующему этапу, а именно заполнению анкеты на сайте <https://www.allrpg.info/roles/1122/>

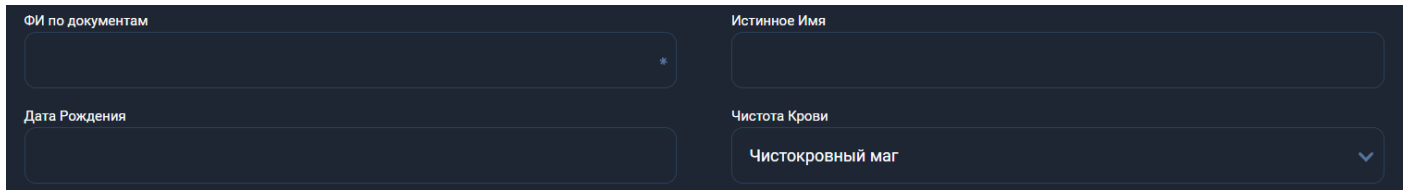
Ну а если вы не знаете, какую концепцию выбрать, то вам может помочь, рубрика [#Молот_Сетка_Ролей](#) или [#Молот_Горячие_Роли](#). В данной рубрике, перед игрой будут появляться некоторые концепции ролей, которые МГ хотели бы видеть на игре, но все они могут редактироваться и дорабатываться уже совместно с игроками, которые встают на данные роли.

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

МГ также настоятельно рекомендует перед тем как писать в сообщения сообщества, первым делом ознакомится с красными флагами МГ и игры в частности - https://vk.com/@grany_spb-krasnye-flagi.

Анкета на Сайте. Разбор и заполнение

На сайте <https://www.allrpg.info/roles/1122/> подготовлена форма вашей заявки на игру, она интуитивно понятная, однако стоит рассказать, по какому принципу заполняются блоки в ней.



- **ФИ по документам** – это то имя и фамилия, под которым вас знают в магическом мире, не нужно в этом поле указывать ваше реальное имя и фамилию. Это относится к вашему персонажу.
- **Истинное Имя** – это имя, данное вашими родителями вам при рождении. В мире магов, если кто-то знает ваше истинное имя, то по нему на вас могут удаленно наложить разные магические эффекты, поэтому истинное имя держится обычно в тайне. Не нужно в этом месте указывать фамилию. Только **ИМЯ** (если по какой то причине в данном поле указывается членами МГ ещё и фамилия, то так надо).
- **Дата Рождения** – данное поле относится к дате рождения вашего персонажа. Не надо писать 25 лет. Указывайте в формате ДД.ММ.ГГГГ. В первую очередь это удобнее для МГ чтобы включить вашего персонажа в семейное древо.
- **Чистота Крови** – это то, к какому типу персонажей относится ваш персонаж. Что это значит? Ваш персонаж чистокровный маг или может быть он существо? А может быть он Нулл? Что значат эти понятия, и какие бонусы вы получаете от того какой тип персонажа выбираете? Об этом подробнее описано ниже.
 - **Чистокровные** – это маги, которые не имеют примесей существ в своей крови, чистокровных родов в нашем мире много, однако далеко не за все можно играть, поэтому учитывайте данный фактор, когда выбираете данный тип персонажа. Новый род магов могут добавлять только члены МГ если это необходимо для сюжета конкретной игры. В одном роду могут быть разные фамилии представителей. Основное преимущество данных персонажей это их влияние, экономическая стабильность и особая ритуальная техника, которую могут освоить этот тип магов. При этом данный тип мага не ограничен в выборе позиции на игре. Однако если вы хотите быть слугой и при этом чистокровным магом, вероятнее всего ваш персонаж бастард. Учитывайте данный факт (список родов/кланов на игре найдете ниже).
 - **Полукровки** – это маги, которые имеют в своей крови примесь, какого-либо магического существа. Это может быть один из родителей, бабушка или дедушка, или прабабушка или прадедушка. Стоит учитывать, что играя в той или иной географической полосе, мы берём за данность, что если вы являетесь новым персонажем, вы должны выбирать именно то существо которое отображено в бестиарии этого региона (исключением могут быть приезжие из другого региона мира маги, но в таком случае вы в своей истории должны учитывать необходимость нахождения в той части магического мира в которой будет проходить игра). На серии игр по "Академии Молота", полукровок истребляют, ловят, травят и на них охотятся. Поэтому будьте максимально ответственны и выбирайте данный тип персонажа с пониманием того что играть вам будет тяжело.
 - **Становленные** – это маги, которые родились обычным человеком, однако в течение своей жизни получили «Поцелуй» элементария, за те или иные заслуги в их человеческой жизни. Персонажи данного типа являются самыми неподготовленными к жизни в магическом мире (если они в него попали недавно), однако по силам стоят наравне с другими типами магов. Данный тип персонажа отлично подходит для игры тем, кто не знаком с вселенной “За Гранью”, и сможет пройти путь постижения мира, постепенно. Однако становленные маги могут быть и те, кто прожил уже какое-то

время в мире магов и прекрасно в нем ориентируется. Особенность данных персонажей в том, что они разбираются в мире людей, так как вышли из него. Они на игре могут пользоваться знаниями мира людей, как и терминологией из него.

- **Маг-Оборотень** - данный тип персонажа, не случайно вынесен отдельно. Данный тип персонажей, это маги в которых течет кровь обычных животных, и они прокляты/благословлены Луной. В игровой реальности данный тип персонажей возможен только в клане Нессет.
- **Нулл** – в мире игры, этот тип персонажа встречается не так редко как может показаться. Данный тип персонажа, это рожденный в магической династии, но так и не получивший поцелуй элементарного мага, а значит не обладающий магией. Такой тип персонажа могут быть у слуг, обслуги и т.д.. И обычно Нуллы обладают не магическими дисциплинами, например Травничеством. Если вы не уверены, что хотите играть в магию, разбираться в ней, то этот вариант для вас. Обычно такой тип персонажа, занимается интригами, или попытками обрести магию. Так что если вам нравится пробираться с самых низов социальной лестницы, этот вариант точно для вас. МГ отдельно согласует нахождение каждого нулла на игре.
- **Существа** – в некоторых играх серии МГ могут посчитать что наличие того или иного чистокровного существа, отыгрываемого игроком необходимо, и в игре может появиться данный персонаж. В данном случае набор на такую роль будет объявлен МГ заранее, и на конкурсной основе данный персонаж может появиться на игре. Однако данный вид персонажей выводится только на 1 игру серии (макс 2), и с четкой целью для сюжета.

- **Тип Существа: для полукровок/оборотней и существ** – данный пункт появляется, если вы выбрали соответствующий тип персонажа. Если же у вас тип персонажа Нулл, Чистокровный, Становленный. Просто пропускайте данный пункт и идите дальше. Если же ваш тип персонажа полукровка, оборотень или существо, то вам потребуется определиться, от каких существ у вас имеются примеси.
 - **Оборотень** – оборотни не случайно в этом блоке, так как оборотень, это тоже тип существа, так как чистокровным магом назвать его просто невозможно. Оборотничество – это дар. Оборотничество – это проклятие. Корни Оборотничества в Скандинавии. Именно там появились первые оборотни, и уже потом расселились по всему магическому миру. Оборотни превращаются в конкретных животных. Подробнее вам расскажет мастер по существам - https://vk.com/little_lyrical_hero или https://vk.com/gomer_anton
 - **Лилиут** – это слабые существа, они редко вступают в связь с магами, так как по большей части они лишены общепринятого понятия Разума, и полукровки от них очень редки. Однако вы можете изучив [Бестиарий 1936 год. Клан Браре.docx](#), найти того кто вам может подойти.
 - **Дэймон** – полукровки от дэймонов более распространены, нежели предыдущий тип. Однако далеко не все дэймоны пойдут на интимные отношения с магами (исключение суккубы и инкубы). Подумайте о том, что вам при данном выборе полукровности

придется утолять свой голод на игре, так как у полукровок имеются те же минусы что и у существ, от которых они произошли. Так же стоит учитывать, что вероятнее всего тот, кто стал вашим прародителем, либо был связан контрактом со вторым прародителем из магов, или же там присутствовали факторы обмана. Запомните одно Дэймоны лишены способности любить! Так что если вы решили что ваш отец (дэймон) встретил мать и полюбил ее, то такой концепт МГ просто вам не пропустит, так как это очень неправдоподобно. Должны быть причины! Веские!

- **Хэйри** – полукровки от Хэйри, очень часто встречаются в мире магов, так как хоть Хэйри редко появляются в мире магов, но все же иногда этим промышляют. Некоторые Хэйри специально приходят в мир магов, с целью найти суженого и родить ребёнка. Они хоть и светлые существа, но это не приписывает их к позиции добро. Поэтому они могут обманывать, поработать разум и ещё множество ухищрений, что бы добиться своего. Поэтому вы даже как персонаж можете и не знать истинных причин своего появления на свет. Все Хэйри, которые имеют антропоморфный вид, могут стать вашим предком.
- **Элементаль** – самые редкие полукровки, именно от элементарей. Так как элементарии это более возвышенные существа, в отличие от всех остальных. И что бы появился такой полукровка, должен быть очень серьезное обоснование, обычно самый простой вариант, это «Истинная Любовь» (в конце файла, есть часть терминологии мира игры). МГ с настороженностью обычно относится к таким персонажам, и пропускает редко, если только это не требуется для сюжета.
- **Дракон** – такие полукровки на игре возможны, но не желательны. МГ пропускает их еще реже, чем полукровок от Элементарей, так как дракон скорее сожрет вашего магического предка чем, будет продолжать свой род с магом. Поэтому такие полукровки могут быть сюжетно выпущены в игру, и никак иначе.
- **Подробнее** - в анкете появится еще одно поле, которое отсутствует на фото выше, в котором нужно четко описать, что за существо ваш предок, как он стал вашим прародителем, то есть указать обязательно обоснуй того, как вы стали полукровкой. Для обратной, в поле описать то почему именно вы оборотень (оборотничество пробуждается в пубертате, и вы можете описать именно ваше первое полнолуние тут). Так же указать в какое не магическое животное вы обращаетесь, и насколько хорошо вы уже своего внутреннего зверя убедили в вашей полезности.

Магический Клан	Идеология
На усмотрение МГ	На выбор МГ, согласны играть во что угодно
Поцелуй Элементаря №1	Поцелуй Элементаря №2
Поцелуй Элементаря №3	Поцелуй Элементаря №4

- **Магический Клан** – это поле важно, так как в нем обычно перечисляются те кланы/рода, которые допустимы в регионе, где идет повествование игры. Данное поле обязательно для всех, нет магов, которые не относятся к какому-нибудь роду. Новые рода добавляются только членами МГ, по необходимости. О магических родах, перед игрой выйдут несколько статей, в которых будет описано, что весь магический мир знает о них, по этим статьям вы сможете определиться, какой магический род вам подходит лучше всего (также список доступных кланов к отыгрышу написан ниже).
- **Идеология** - для нашей игры важно, на какой вы стороне находитесь. Данное поле обязательно для всех. Если ваша личная идеология отличается от общепринятой в клане, значит должно быть в вашей истории что-то такое, что заставило вас скрывать ваше истинное настроение и идеологию.
- **Поцелуй Элементаря** - В мире игры существуют существа способные даровать любому существу способность освоить магическое искусство, данные существа имеют классификацию – Элементаль. Без поцелуя элементаря вы Нулл, поэтому учитывайте этот

факт. Полей для поцелуя элементарей всего 4 (столько маг может выдержать поцелуев), учитывайте что даже взрослые маги не всегда получили за жизнь 4 поцелуя. В мире игры существует три типа элементарей:

- **Элементаль Стихий** - разделяются по первым стихиям: Огонь, Земля, Вода и Воздух. Именно данные элементарии дают возможность к любой магии (кроме лекарства, малефиций и солус артэм), всем типам магов в мире. Первый поцелуй у мага должен быть именно от стихийного элементаля.
- **Элементаль Энергий** - это более сильные сущности, в сравнении с элементами стихий, так как их связь с их энергией полная, а не 1 к 4 как у элементарей стихий. И получения «Поцелуя» от данных сущностей, является всегда процессом осознанным, так как не каждый, а только 5% всех магов удостоивается данного поцелуя, так как заслуживают его. Поэтому встретив такого мага, в магическом мире редкость, и означает лишь то, что данный маг является очень сильным. Лекари обязаны иметь поцелуй Кицунэ или Нагицунэ, если хотят заниматься лекарством выше 3 точки.
- **Элементаль Рода** - или как их привыкли называть в мире магов «Семейный элементаль», покровительствуют магической семье, которая в первую очередь заслужила доверие перед элементом. Элементаль в данном случае является полноценным членом магической династии, который дарует свой поцелуй всех представителям магической династии. Данным элементом может быть как элементаль стихий, так и элементаль энергий. В течение существования магической семьи элементаль защищает и направляет магов из данной семьи, обучает магическим основам и выступает в роли проводника по магическому миру, делясь знаниями и собственным опытом.

Поцелуй Элементаля – это обмен частью личности (совокупность всех ментальных частей воля, разум, душа любого магического существа) между магом и элементом, что открывает для мага возможность обучения и практике в магии. То есть это событие, которое делает мага, магом, а не кем то ещё.

Среди магов, а точнее их типов, получение поцелуя происходит в разном возрасте, так как элементаля проще встретить в магическом мире, персонажи, связанные с магией с самого рождения получают поцелуй не то что бы чаще, а раньше, нежели люди.

В среднем, чистокровные персонажи получают свой поцелуй на второй неделе своей жизни, если у семьи в которой родился маг, имеется «Элементаль Рода». Если же нет, то поцелуй может быть дарован до возраста 7-8 лет, позже, маг, скорее всего, погибнет в процессе получения «Поцелуя», так как к данному возрасту «Личность» уже имеет полное очертание, и ей сложнее отделить часть себя (если маг так и остаётся без «Поцелуя» таких называют Нулл, то есть «Пустой»). В случае с полукровками, если они не получают свой поцелуй до 5 лет, то они никогда не смогут освоить магию, а будут обладать только силами своего мифического потомка.

В случае со ставленным магом, элементарии смотрят уже на сформировавшуюся личность, так как она должна дорасти до той, которая способна выдержать данный обмен. По этой причине поцелуй ставленные маги получают в сознательном возрасте, и только после испытания элементаля, а именно в возрасте от 13 до 25 лет. Позже верхнего порога поцелуй дарован быть не может, так как личность, как бы себя начинает защищать от серьёзных вмешательств.

Как происходит процесс дарования поцелуя? Если рассматривать процесс в сознательном возрасте, элементаль проникает в сон к будущему магу, после чего для него устраивает испытание, обычно оно должно показать конкретную черту поведения, которая и требуется что бы определить способен ли маг выдержать именно этот поцелуй, конкретного элементаля (вы не найдёте двух восточных сильфов устраивающих одинаковые испытания). Дальнейшее развитие событий зависит от того прошел будущий маг испытание, или нет. Если да, то он обретает «Поцелуй» и, проснувшись, уже может пользоваться магией на начальном этапе. Если же нет, то ему навсегда суждено остаться

Нуллом, так как другой элементарь, да и тот же самый, не станет приходить к данному магу, который не справился с испытанием.

Если же вы создаете чистокровного мага, вам следует ознакомиться с описанием магического рода, а именно узнать, нет ли у данного рода Элементаля Рода, и если есть, то вы должны выбрать именно его поцелуй, так как только в 1% случаев, к представителям магического рода приходят другие элементы. Для этого вы должны кардинально отличаться от вашей семьи, как говориться быть «Изгоем» в собственных родных.

Когда вы продумываете свою историю, учитывайте, что описано в данном блоке правил, чтобы не вышло недопонимания в метафизике мира.

Найти Элементарей, вы сможете в бестиариях игры, того региона, где по вашей задумке он родился, а найти их вы можете в группе нашего проекта:

P.S. Родная стихия – это стихия, которой обладал элементарь, даровавший вам, способности к магии.

Предрасположенность

- **Предрасположенность** - это поле заполняется членами МГ. Оно заполняется в зависимости от вашего персонажа, того что он из себя представляет, в какой семье родился и т.д. Это то к какой магической энергии ваш персонаж ближе, и в какой энергии вашему персонажу проще развивать свои способности.

Моральный Компас

1. Геноцид
2. Убийство
3. Причинение вреда
4. Помощь другим
5. Семья

Честь Мага

3 - Предательство. В данный пункт входят предательства, которые не приво

- **Моральный Компас** – в этом поле есть 5 определений. Вы должны их для себя определить с точки зрения “Готов ли на это пойти мой персонаж, и то как я это понимаю”. Например: Убийства - для меня это неприемлемо, но смерть часть жизни. И т.д.
- **Честь Мага** - Каждый маг имеет такой показатель, как честь мага, а определенные действия приводят к её потере, что влияет на характер мага. В таблице приведены только наиболее распространенные изменения, поэтому не удивляйтесь, если вам попадётся персонаж с чертами характера, не описанными в данной таблице. Чем больше показатель в числовом диапазоне 10-ти бальной системы, тем более бесчестен маг.

Точка	Как получить?	Последствия от получения
1	Первая ложь. Обычно появляется у детей в возрасте 4-5 лет.	Нет
2	Первый гнев. Обычно появляется у детей 6-7 лет.	Нет

3	Предательство. В данный пункт входят предательства, которые не приводят к негативным последствиям для здоровья и жизни.	Нет
4	Физическое насилие, которое приводит к тяжелым ранам жертвы.	У персонажа появляется 2-ой триггер
5	Первое убийство	Перепады настроения
6	Жестокое Убийство	У персонажа появляется 3-ий триггер
7	Убийство более 3 существ или магов.	Потеря способности к истинной любви.
8	Теракты и Геноцид.	Персонаж может испытывать только низменные желания (есть, спать, интим, жажда крови, боли и смерти).
9	На усмотрение мира	Потеря человеческой памяти, при этом остается только желание есть, гнев и похоть
10	На усмотрение мира	Потеря физической оболочки, и преобразование личности в энергию тени и дэймона

Помимо того, что описано в данной таблице, зачернения могут появиться и другими способами. Даже если вы никого не убивали, вы можете иметь 5 точек зачернения чести (см. правила по боевому взаимодействию).

Триггеры

Греза/самый светлый сон

Кошмар/самый страшный сон

- **Триггеры** – это то событие, которое выводит вашего персонажа из состояния эмоционального равновесия. У 1 персонажа триггеров может быть от 1 до 3. МГ не рекомендует брать больше положенных вам триггеров, так как это может привести к игровым последствиям. Пример: теряет равновесие, когда член семьи при смерти или если кто-то меня пытается. При встрече на игре с вашим триггером, у вас происходит всплеск энергии. Подробнее о этой модели описано в общих правилах игры.

- **Греза/самый светлый сон** – это ваш самый светлый сон. Модель сноходства требует нахождения у вас снов, как светлых, так и темных. Опишите, какой для вашего персонажа самый светлый сон, сюда же может быть вписана мечта вашего персонажа. Чем красочнее опишите ваш сон, тем будет лучше и для вас и для МГ.

- **Кошмар/самый страшный сон** – это тоже является частью модели Сноходства. Но вот только это ваш самый темный кошмар. Не скупитесь на подробности того от чего ваш персонаж может проснуться в холодном поту. Может быть, вам снится, как вас убивают? Или может быть, на вас охотятся? Или может, вы просто падаете с большой высоты лишённые магии? Не скупитесь на подробности.

Характер

История Персонажа

- **Характер** – опишите, какой вы персонаж, как реагируете на то или иное. Хотя вы можете описать и одним словом, если это будет очень лаконично и верно для понимания вашего персонажа, но помните, то какой у вас поцелуй элементаря, какой тип персонажа у вас выбран, характер так же зависит. Допустим с поцелуем огненной саламандры – вы стремитесь к созданию очага семейного. Или же вы ученый по своей натуре, и готовы на все ради новых знаний.

- **История персонажа** – описывайте историю вашего персонажа, начиная с детства, не забудьте описать ваших родителей, чем одни занимаются, как их зовут. Если есть родственники другие, тоже укажите их. Расскажите, как прошла ваша юность, кто обучал вас магии. Если вы студент, то опишите свои студенческие годы, да и маги постарше опишите, как вы учились, и чему. Опишите вашу первую любовь. И опишите то, что с вами происходило до событий игры. Чем больше вы опишите событий, тем насыщеннее вы получите ваш загруз. Это два очень связанных между собой фактора. Учитывайте это.

Дневник Персонажа

Заполнение данного поля заявки актуально только для персонажей, чей путь в повествовании игры идет не первую игру. Если вы участвовали в прошлой серии проекта (или в двух предыдущих), данное поле заполняется вами обязательно.

Вы должны описать то чем вы занимались на самой игре, какие планы строили, и что удалось выполнить.

А так же ваши цели перед следующей игрой, так же должны быть отображены в данной части вашей заявки

- **Дневник Персонажа** - все на игре должны вести свои дневники. Данное поле в заявке специально для игровых дневников, о всем что ваш персонаж считает важным, то что с ним происходило на прошлых сериях проекта. Поэтому если вы только присоединяетесь как участник проекта, можете не заполнять данное поле.

Ваши ТТХ

Сила Крови

Корпюс Жизнь

Корпюс Смерть

Тэмпус

Тень

Свет

- **Ваши ТТХ** – данные пункты заполняются только членами МГ, по большей части рандомно, но и отталкиваясь от вашей истории. Это показатели того какая энергия содержится в вашем теле, и ее количество.
 - Сила Крови – от показателя Силы крови зависит ваши хиты (подробнее об этом в правилах по боевому взаимодействию) и максимальный запас квинтэссенции.
 - Энергия Жизни и Энергия Смерти – это та энергия, которой оперируют маги Лекари
 - Энергия Тэмпус – нужна для реализации магии времени
 - Энергия Тени – нужна для реализации Малефиций
 - Энергия Света – нужна для реализации Солус Артэм

Знания в Магии	
Стихийная Магия	Гальдр/Заклятья
Рунопись	Наузы
Алхимия	Зельеварение
Техномагия	Предсказания
Сноходство	Шаманизм
Артефактология	Лекарство
Солус Артэм	Малефиции
Тэмпус	

Знания Персонажа, это то какой магией и насколько хорошо обладает ваш персонаж. На старте игры, у каждого типа персонажа, свое определенное кол-во очков опыта (о очках опыта написано ниже), которые он может применить к знаниям, которыми он обладает. Ниже более подробно расписаны очки опыта а также представлены ссылки на правила, по каждой из допущенных на игру дисциплин.

В мире игры множество магических дисциплин, и с каждым годом существования вселенной их кол-во увеличивается. Данные знания относятся к техникам реализации той или иной энергии в мире игры и каждая из них имеет свой функционал.

- ЭНЕРГИЯ ДУШИ/АНИМАЭ
 - [Стихийная Магия](#)
 - i. [Невербальные Заклинания](#)
 - ii. [Веерная Магия](#)
 - iii. [Кузнечное Дело](#)
- ЭНЕРГИЯ МИРА/УНИТАС
 - [Шаманизм](#)
 - i. [Сейд](#)
 - ii. [Классический Шаманизм](#)
 - iii. [Религия Вуду](#)
 - iv. [Оммёдо](#)
 - [Сноходство](#)
 - [Артефактология](#)
 - [Предсказания](#)
- ЭНЕРГИЯ РАЗУМА/МНОГОЛИКИЙ
 - [Рунопись](#)
 - [Зельеварение](#)
 - i. [Травничество](#)
 - ii. [Ботаника](#)
 - [Алхимия](#)
 - [Гальдр/Заклятья](#)
 - [Техномагия](#)
 - [Наузы](#)
- ЭНЕРГИЯ ТЕЛА/КОРПУС

- [Лекарство](#)
 - i. [Создание Вирусов](#)
- ЭНЕРГИЯ СВЕТА/СОЛУС
 - [Солус Артэм](#)
- ЭНЕРГИЯ ТЕНИ/УМБРА
 - [Малефиции](#)
- ЭНЕРГИЯ ВРЕМЕНИ/ТЭМПУС
 - [Тэмпус](#)

Каждая магическая дисциплина имеет 10 ступенчатую систему. То есть: 1-начало пути, 10-профи. Поэтому распределяйте очки опыта, задумываясь о том, чем ваш персонаж хочет заниматься, и чем может заниматься, потому что это важно. Так же огромный совет, не распыляйтесь на все и сразу, выберите несколько дисциплин и изучайте их, постигайте их, совершайте открытия в них. Это намного интереснее для игры чем, собирательство крышечек и ачивок.

Не магические навыки

нет x

- ☐ Бестиарология - Охота на Существ
- ☐ Травничество - сбор магических трав
- ☐ Ботаника - выращивание магических трав
- ☐ Разговорный язык Драконов
- ☐ Другое
- ☒ нет

- **Не магические навыки** - эти навыки не относятся к магическим, потому что для их реализации не обязательно быть магом. Стоимость 1 такого навыка, 1 единица опыта (о очках опыта описано ниже). В немагических навыках нет ступеней знания. И если вы владеете этим навыком (он вписан у вас в паспорт игрока), значит вы владеете им полностью.

Учитель (тот кто будет вас обучать данному навыку минимум 3 академических часа игрового времени), сам решает когда пора вписывать вам освоение навыка в паспорт.

Также вы можете получить дополнительные очки опыта, если у вашего персонажа будет выбран психоз, список психозов пропущенных на игру, по ссылке ниже. Однако при выборе алхимии 4 и выше ступени, вы обязаны выбрать психоз обязательно, но не получаете от него бонусов. Бонус за психоз 3 единицы опыта (получение опыта идет только 1 раз). При этом если вы хотите взять немагические знания, то вам предстоит потратить на них за 1 единицу 1 единицу опыта. Учитывайте это.

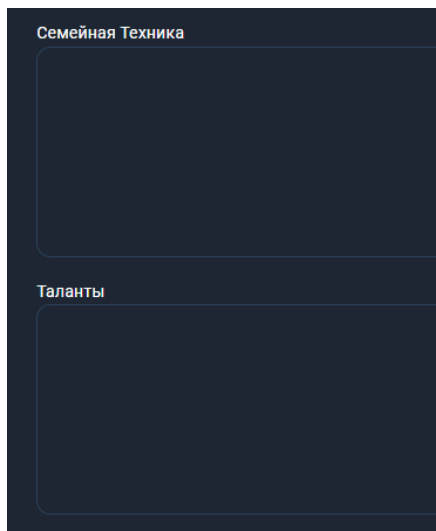
- [ПСИХОЗЫ](#)

Также очки опыта тратятся ещё и на таланты и семейную технику, которыми может обладать ваш персонаж. Поэтому учитывайте этот факт при распределении очков опыта, о талантах и их стоимости описано ниже.

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

Барьеры Личности/БЛ

Воля	Разум
2	3
Душа	
4	



- **Семейная Техника** – данная техника, это ритуалы, особенные и неповторимые, которыми обладают члены чистокровной династии. Данная магия это уникально для каждого магического рода, иногда видов семейных техник, у магов одной династии может быть несколько, однако 1 чистокровный или становленный персонаж, входящие в чистокровную династию, имеют право взять семейную технику. При генерации вашего персонажа, 1 точка семейной техники (их всего три) стоит 1 очко опыта. Учитывайте это при генерации вашего персонажа.

Список семейных техник на территории нашей игры - [Таблица #10.2: Техники Чистокровных. Скандинавия, Рейх.](#)

- **Таланты** - кто ими может обладать на старт игры?

Таланты это особые магические умения. Главное, что стоит усвоить, таланты имеют корни от существ. Не важно, каким образом вы им смогли научиться, или получить, корни талантов берутся от существ. То есть если рассматривать их с физиологической точки зрения, то значит, в вашем организме с обучением таланта просыпается ваша связь с каким то существом. Это может быть какой-то очень дальний предок, о котором вы даже не догадывались, или же ещё какие-нибудь обоснования его появления.

Если вы хотите обладать талантами на старт игры, от вас потребуется, за каждую ступень таланта отдать по одному очку опыта. Ну и соответствовать максимально допустимому кол-ву талантов, которые вам как персонажу могут быть доступны, а именно:

- Чистокровный персонаж - 1 талант (максимум у персонажа 2 таланта)
- Становленный персонаж - до 2 таланта (максимум у персонажа 3 таланта)
- Полукровный персонаж - до 3 талантов (максимум 4 таланта)
- Существо - до 4 талантов (максимум 5 талантов)

В скобках указано максимальное кол-во талантов, которыми может обладать ваш персонаж. Если ваш персонаж, каким-то образом превысил ограничение, то поздравляю вас с наступлением вашей мгновенной смерти.

Таланты разделены на 2 типа: Обычные (им можно научиться на игре) взять их можно без особых трудностей, главное в истории вашего персонажа указать, как он получил данный талант и Врожденные (для их получения требуется выполнения ряда заданий обозначенных ниже). Исходя из названия, с этими талантами можно только родиться. Помимо самого таланта при этом вы получаете предрасположенность, к которой относится талант, без каких либо исключений. Но на них помимо основной траты очков опыта, требуется еще пройти испытание на соответствие, но о нем ниже и подробно описано.

Список талантов в мире игры: [Таблица #5: Таланты](#)

Врожденные Таланты Список:

- **Живое Сердце** (предрасположенность к Свету) - маг, рожденный от союза двух чистых и светлых родителей, которые любят друг друга истинной любовью в самое светлое время суток (полдень). Рожденный таким образом маг может получить данный талант. Чтобы заявить наличие этого таланта требуется описать минимум 5 событий из прошлого персонажа с самоотверженностью, помощью другим и т.д. Однако решение о допуске такого персонажа на игру принимается только МГ.

- **Войной Единой** (предрасположенность к Разуму) - маг, рожденный в близости к энергии Разума, отсюда и способности к манипулированию другими магами. Персонаж должен быть связан в первую очередь с ораторством или армией. Чтобы получить данный талант, напишите 5 ваших пламенных речей, которые помогали вашему персонажу в жизни. Однако решение о допуске такого персонажа на игру принимается только МГ.
- **Обманщик Ограничений** (предрасположенность к Тени) - маг, максимально близкий к энергии тени, который родился на границе чего-либо (граница года, граница миров или между ними и т.д.), эти маги так же очень сильно редки в мире. Чтобы заявить своего персонажа обладателем данного таланта, требуется, чтобы ваш персонаж был не привязан к одному месту в своей жизни. Требуется, чтобы игрок максимально красочно описал 5 мест, которые он посещал и каждое должно быть вплетено в историю вашего персонажа, но решение по поводу того, давать ли вашему персонажу такой талант, остается на усмотрение МГ.
- **Сказитель** (предрасположенность к энергии Мира) - маг, который имеет предрасположенность к энергии мира и способный влиять своей волей на мир, тем самым способный внедрять легенды в мир и запускать процесс формирования артефактов. Помимо этого сказитель обладает силами, способными изменять существующие мировые законы. Стать Сказителем невозможно, так как им можно только родиться (обстоятельство рождения должны быть связаны с риском для жизни матери и ребёнка). Если вы хотите заявиться на роль Сказителя от вас потребуется: написать 5 сказок, в которых фигурируют артефакты, название которые назначает МГ. Дополнительным условием для ваших сказок является "География Скандинавии или Центральной Европы". Набор персонажей с данным талантом не ведется.
- **Истинный Сноходец** (предрасположенность к энергии Мира) - маг, рожденный в полнолуние и являющийся близким к миру снов по своей натуре. Он более подготовлен к миру снов и может в него переходить без каких-либо вспомогательных техник. По большей части истинными сноходцами могут являться полукровки. Очень редко может родиться чистокровный маг с таким талантом. Если вы хотите заявиться на игру с таким врожденным даром, от вас требуется написать, минимум, 5 снов, которые видел ваш персонаж, и именно от красочности этих рассказов будет зависеть решение мг.
- **Третий Глаз** (предрасположенность к энергии Мира) — маг, рожденный во время небесных явлений таких как: Северное или Южное сияние, солнечное или лунное затмение, парад планет малый или большой. Судя из названия таланта, стоит понимать, что эти маги являются очень сильными пророками и предсказателями, они видят больше остальных магов. Тем самым, чтобы заявить данный врожденный талант, вы должны дать минимум 5 предсказаний о будущих событиях. Оцениваться будет красочность описания, лаконичность и соответствие миру игры (вы можете предсказывать как реальные события из настоящего, так и выдумать свои). Однако решение давать ли вам данный талант все равно остается на усмотрение МГ
- **Крылья Пегаса** (предрасположенность к энергии Мира) - маг, рожденный с данным талантом, родился во время длительного путешествия или в воздухе. Маг рожденный с данным талантом близок к энергии Мира. Что бы заявить обладание данного таланта, нужно красочно описать минимум 5 мест в которых побывал ваш персонаж за вашу жизнь. Однако решение давать ли вам данный талант все равно остается на усмотрение МГ
- **Связной Растений** (предрасположенность к энергии Души) - маг настолько близок к энергии души, что чувствует природу и может ей управлять. Рожденные в нетронутом человеком лесу персонажи могут оказаться связанные с природной магией. Они настолько близки к природе, что способны общаться с растениями. Чтобы заявить себе такого персонажа, требуется описать 5 растений (магических). Что должно быть: описание, способ ухода при росте, способ и время сбора, основное свойство растения и 3 дополнительных, а также мат. Эквивалент.

- **Хвостатый Герой (предрасположенность к энергии Тела)** - маг, очень близкий к энергии тела, при этом он прирожденный лекарь. Родиться таким магом можно только в семье потомственных лекарей (минимум 4 поколения). Чтобы заявиться на данного персонажа, требуется описать минимум 5 лекарственных сложных дел или болезней, которые вылечили ваши предки так, как в мире игры еще никто не поступал. Однако, решение давать ли вам данный талант, все равно остается на усмотрение МГ.

Физические отклонения
Ментальные отклонения
Мутации Алхимией

- **Ментальные и физические отклонения**, вы можете взять самостоятельно, в этих же полях фиксируются ваш психоз, как дополнительный, для получения бонуса, так и от алхимии, если вы взяли выше 4 точки включительно. Также у полукровок именно в этих полях фиксируются ментальные отклонения и физические отклонения, полученные от ваших предков. Это могут быть уши, хвосты, аллергии или же предпочтения по питанию. За каждое ментальное или физическое отклонение вы получаете +1 очко опыта, однако если вы берете что-то положительное, то такое отклонение от нормы стоит -1 очко опыта. Это не относится к тем отклонениям, которые вы получаете как полукровка.

В таблице ниже список тех отклонений которые могут быть на игре (таблица не полная и может дополняться от игры к игре, также вы можете сами предложить МГ особые отклонения)

[Таблица #1: Таблица особых отклонений](#)

- **Мутации Алхимии** – данные мутации могут заявить только обладатели данной дисциплины. Заявка на мутацию лишает вашего персонажа возможности получения до старта игры таланта. Поэтому придётся выбирать или отклонение или мутация. Для заявки мутации, требуется составить алхимическую формулу, по которой творилась мутация.

- **Другое/Проклятья/Контракты и т.д.** - в данном поле отображается все то что не отображено в других блоках. Там могут быть ваши данные клятвы, контракты с дэймонами или отображено семейное проклятье.

- **Предметы/Ингредиенты пропущенные на старт** - в данное поле требуется вписать все что вам пропустило м.г. Так же м.г может вписать вам от себя что-то. Рядом со всем что будет в этом блоке, то что готовит для вас МГ будет стоять обозначение этого, все что без отметки, готовит игрок на игру самостоятельно.

- **Пожелания к роли** - сюда вписывайте все что вы хотите получить от роли, то есть прям все что вашей душеньке хотелось бы получить от вашего персонажа. МГ настоятельно рекомендует заполнять данный пункт с особым вниманием, мы должны видеть ваши цели и желания, что бы постараться их учесть.

Другое/Проклятья/Контракты и т.д.
Предметы/Ингредиенты пропущенные на старт
Пожелания к роли

Аллергия - Красные флаги игрока

- **Аллергия - Красные флаги Игрока** - Последнее поле, но не по значимости. МГ важно что бы вы четко описали ваши Аллергии, так как модели подразумевают (некоторые) взаимодействие с возможными аллергенами. Также нам не хотелось бы нарушать ваше душевное равновесия, поэтому нам важно знать заранее про ваши красные флаги и фобии, что бы случайно их не задеть. Это ваш и наш комфорт.

Становлённый Маг. Генерация

Очки опыта в отличие от остальных типов персонажей, напрямую зависят от того насколько долго вы находитесь в мире магии.

- Менее 1 года – 5 очков опыта (дисциплины не выше 3 ступени)
- Менее 3 лет – 10 очков опыта (дисциплины не выше 5 ступени)
- Студент на игре – 15 очков опыта (дисциплины не выше 7 ступени)
- Вам 20 лет/выпускники академии – 20 очков (не более 1 дисциплины 9 ступени)
- Вам 25 лет – 23 очка (не более 1 дисциплины 10 ступени)
- Вам 30-35 лет – 30 очков (не более 2 дисциплин 10 ступени)
- Вам более 35-40 лет – 35 очков (не более 3 дисциплин 10 уровня)
- Вам более 40 лет – 40 очков (не ограничен в дисциплинах)

Чистокровный Маг. Генерация.

Очки опыта нужны для того чтобы определить уровень знания дисциплин на начало игры. Очки Опыта:

- Вам 10-15 лет - 10 очков опыта (дисциплины не могут быть выше 5 ступени)
- Вам 15-18 лет (обучаетесь в академии) – 17 очков опыта (дисциплины не выше 7 ступени)
- Вам 20 лет/выпускники академии) – 20 очков (не более 1 дисциплины 9 ступени)
- Вам 25 лет – 25 очка (не более 1 дисциплины 10 ступени)
- Вам 30-35 лет – 30 очков (не более 2 дисциплин 10 ступени)
- Вам более 35-40 лет – 35 очков (не более 3 дисциплин 10 уровня)
- Вам более 40 лет – 40 очков (не ограничен в дисциплинах)

Полукровный маг. Генерация.

Очки опыта нужны для того чтобы определить уровень знания дисциплин на начало игры. Очки Опыта:

- Вам 10-15 лет - 5 очков опыта (дисциплины не могут быть выше 3 ступени)
- Вам 15-18 лет (обучаетесь в академии) – 10 очков опыта (дисциплины не выше 5 ступени)
- Вам 20 лет/выпускники академии – 13 очков (не более 1 дисциплины 7 ступени)
- Вам 25 лет – 17 очка (не более 1 дисциплины 9 ступени)
- Вам 30-35 лет – 23 очка (не более 1 дисциплин 10 ступени)
- Вам более 35-40 лет – 30 очков (не более 2 дисциплин 10 уровня)
- Вам более 40 лет – 35 очков (не ограничен в дисциплинах)

Полукровки имеют бонус, в очках опыта, в зависимости от физических проявлениях полукровности, а также дальности родства с магическим существом.

В каждом bestiarii присутствует поле названное «Гибридное Размножение», в нём вы найдёте три типа размножения, и нас интересует только один из них, а именно «Полное». Данный тип размножения означает, что данное существо способно скрещиваться с магами, а значит, может быть вашим магическим предком. После того как вы выбрали вашего предка, вам требуется понять, насколько он дальний от вас и что от вас потребуется выполнить что бы соответствовать данному типу персонажа (имеется ввиду костюм и поведение).

Что полукровка получает от магического предка:

- 1) Магические особенности (таланты, предрасположенность к магии и т.д.)
- 2) Ментальные особенности (характер, предпочтение в пище, поведение и т.д.)
- 3) Физические особенности (хвост, чешуя, цвет волос, уши и т.д.)

Предок	Магические	Ментальные и Физические особенности
Мать/Отец	+9 очков опыта, к имеющимся. Также на выбор до трех талантов предка, и предрасположенность к магии предка.	Полное соответствие по отыгрышу характера, морального кодекса, а также поведения и отношений к магическому миру соответствуют предку. А также все физические и ментальные особенности предка. Минимум 3 физические черты (внешний облик и костюм)
Бабушка/Дедушка	+6 очков опыта, к имеющимся. Также на выбор до двух талантов предка, и предрасположенность к магии предка.	Полное соответствие морального кодекса, а также поведения и отношений к магическому миру соответствующее предку. Наличие минимум 3х особенностей предка, из них 2 физические черты обязательно (внешний облик и костюм).
Прабабушка/Прадедушка	+4 очка опыта, к имеющимся. Также на выбор до двух талантов предка, и предрасположенность к магии предка.	Полное соответствие поведения и отношений к магическому миру соответствующее предку. Наличие минимум 2х особенностей предка, из них 1 физическая черта (внешний облик и костюм).
Прапрабабушка/Прапрадедушка	+2 очка опыта, к имеющимся. Также на выбор 1 талант предка.	Полное соответствие отношений к магическому миру соответствующее предку. Только 1 скрытая особенность от предка, внешний облик соответствует обычному магу.
Более дальнее	Нет магических особенностей. Генерация по типу «Становленный Маг»	Нет ментальных особенностей. Нет физических и ментальных особенностей

МГ предполагает тот факт, что персонажи могут не принимать свою внешность или ментальную часть, поэтому, если ваш персонаж отказывается (с помощью магии) от тех или иных черт, он теряет и магическую силу, сдвигаясь вниз по таблице, вне зависимости от степени родства, однако данное правило работает и в обратную сторону.

Магические Рода в регионах. Список

Так как мы играем в магическом мире, каждый маг, проживающий в том или ином регионе должен знать те магические рода, которые в данном регионе проживают. Но что такое род магов?

Магический Род – это совокупность магов, которых связывает воедино магическое родство, начатое знаменитым предком основателем рода (первым в своём роде магом давшим начало роду). В каждом роду имеются ответвления на семьи, а именно фамилии. По традиции и мировому порядку, наследование фамилии идёт по принципу от отца к сыну. Девушка, выходящая замуж, становится частью фамилии мужа, в не зависимости от юридических аспектов. Семья возникает если член магического рода, а именно девушка, выходит замуж за безродного мага, то есть за становлённого. В Скандинавии маги обязаны быть частью какого либо рода. Принятие в Клан, даже если у магов разные предки, является ритуалом принятия предков нового мага (это относится не только к браку, но и другие обстоятельства).

Список родов и семей Скандинавии, доступных для отыгрыша:

1. Клан Юльппе - https://vk.com/@grany_spb-klan-ulppe
2. Клан Ольденбург - https://vk.com/@grany_spb-klan-oldenburg
3. Клан Делагарди (не игровой) - https://vk.com/@grany_spb-klan-delagardi-na-1940-god
4. Клан Нессет - https://vk.com/@grany_spb-klan-nesset1
5. Клан Адеркас - https://vk.com/@grany_spb-klan-aderkas
6. Клан Эрикссон - https://vk.com/@grany_spb-klan-eriksson
7. Клан Глюксбург (не игровой) - https://vk.com/@grany_spb-klan-gluksburg
8. Клан Браге - https://vk.com/@grany_spb-klan-brage
9. Клан Бернадот - https://vk.com/@grany_spb-klan-bernadot
10. Клан Кристенсен - https://vk.com/@grany_spb-klan-kristensen-na-nachalo-1941-goda

Помимо этого могут быть представители данных кланов:

1. Клан Изенбург - https://vk.com/@grany_spb-klan-izenburg-germanskii-reih
2. Клан Мюллер - https://vk.com/@grany_spb-klan-muller
3. Клан Шлоссер - https://vk.com/@grany_spb-klan-verer-germanskii-reih
4. Клан Медичи - https://vk.com/@grany_spb-rod-medichi

Каждая магическая семья обладает магической техникой, которая присуща только данной семье, и освоить её способны только члены семьи (девушка, вступая в брак и уходя в другую семью, может обучиться семейной технике мужа, однако технику своей семьи по крови она больше не может практиковать). Во всех кланах имеется основная магическая дисциплина, которой они обладают лучше чем остальные, а так же одна дисциплина является дополнительной. Выбирая клан, так же учитывайте тот факт, что вам обязательно нужно разобраться в дисциплине клана.

Помимо общеизвестной информации о клане, МГ готовит также и закрытый Кландок, в котором отображается та информация, о которой клан не распространяется, скрывает и т.д. То есть это внутреннее, что касается клана, и в этом доке отображена реальная картина того что происходит в клане. Кландоки, рассылаются в общие клановые чаты (для того что бы была возможность обсудить все что касается клана до игры), а так же в начале списков ваших загрузов.

P.S. Во всех генеалогических древах приняты следующие обозначения: СТ – становленный, С - существо, Ч – человек, Н - нулл, П – полукровка.

Краткий Словарь понятий "За Гранью»

Данная статья собрана для краткого знакомства с терминами, что упоминаются в правилах, игровых документах и материалах по истории и мироустройству игровой вселенной. Он является неигровой информацией и служит в качестве справочника для игроков. Мы настоятельно просим прочитать его полностью, некоторые термины употребляются в непривычном значении или могут иметь отличия от общепринятых/встречающихся в других вселенных.

В данном словаре собраны только основные термины, которые необходимы каждому игроку. Ваш персонаж может знать больше различных понятий о мире, если это позволяет его история, или более подробную информацию об общеизвестных вещах - в таком случае это будет прописано в правилах и игровых документах, доступных ему.

Ни один игровой документ или правила не противоречат данным здесь кратким определениям, но могут носить уточняющий характер или добавлять новые понятия.

Мироздание

Грань - в первую очередь грань является магическим барьером, созданным для сдерживания первородной энергии Тени. Каждая грань имеет порядковый номер, и название (в скандинавском регионе используются отличные от остального мира названия). В каждой грани (можно ее соотнести с разными галактиками) имеется пригодная для жизни планета со своими особенностями и уникальным для конкретной грани звездным небом. Также каждая грань уникальна своими обитателями и количеством свободной магической энергии. В гранях могут отличаться и потоком времени, однако обычно принято использовать общее летоисчисление. Каждая Грань имеет своё сердце. На данный момент, Граней известно девять, из них существуют по сей день лишь семь:

Муспельхейм/Огненная равнина (девятая) - место обитания огненных великанов, родина всех видов джиннов. Первый уничтоженный ЧК мир. Уничтожен в 1241 году, по общему летоисчислению. СМЭ = 8.

Свартальфхейм/Последний берег (восьмая) - двоякий мир, имевший как наземные цивилизации существ, меняющих свой облик - Росомах и Химер, так и подземную - Гномов, элементарей земли. Уничтожен ЧК в 1390 году, по общему летоисчислению. СМЭ = 8.

Асгард/Тайный мир (седьмая) - он же Асгард, Олимп и все другие мифические названия местожительства богов. О данном мире никому ничего не известно, как и неизвестен путь в этот мир. СМЭ = 10.

Хельхейм/Черная пустыня (шестая) - родина дэймонов, полный черного песка. Единственная грань, которая не связана мостами ни с одной другой. Покинуть шестую грань возможно только с помощью извне - так, в частности, призывают дэймонов тёмные маги. СМЭ = 4.

Альвхейм/Зеркальный лабиринт (пятая) - её точный облик никто не может описать, грань защищена мощными иллюзиями, сводящими с ума магов, если их туда не проведут жители лично. Здесь обитают хэйри, элементарии и драконы. С этим миром маги ведут торговые отношения. СМЭ = 8.

Ванакхельм/Призрачная долина (четвёртая) - мир бескрайних лесов, рек и полей с мягким климатом, здесь не бывает зимы. Населен различными магическими существами - от лилиутов и хэйри до элементарей и драконов. Традиционно, здесь правят общины дриад. С четвертой гранью маги так же ведут экономические и политические отношения. Иногда в этот мир пускают полукровок от существ. СМЭ = 6.

Ётунхейм/Мир магов (третья) - изначально родина троллей и великанов, полностью истребленных еще древними магами. Обладает абсолютно непригодной к земледелию землёй, на местной почве не растут даже сорняки. Заселен магами после принятия в 1159 году закона о секретности магии. Географически имеет сходные очертания с миром людей, но политическое деление на регионы значительно отличается. СМЭ = 5.

Мидгард/Мир людей (вторая) - то, что принято считать планетой Земля. Крайне скуден на магическую энергию, что затрудняет жизнь магов в нём. Официально во всех странах существует закон о секретности магии. Многие маги считают, что мир людей должен быть управляем магами на постоянной основе. СМЭ = 2.

Нифльхейм/Мир академий (первая) - бескрайний океан, над которым существуют острова. Полон магической энергии, что облегчает обучение магии и её использование здесь. Используется магами для созданий высших учебных заведений на каждом из островов. Здесь расположены все известные Академии. СМЭ = 8.

Сердце Грани - существо, в котором сосредоточилась энергия целого конкретного Мира. Насильственная смерть такого существа ведет к разрушению Грани и истощению её магической энергии, Сердце может управлять физическими и энергетическими процессами в своем мире, чаще всего, его признают и разумные обитатели этого мира. Естественная смерть Сердца передает его силы следующему существу.

Свободная магическая энергия (СМЭ) - это витающая в атмосфере свободная магическая энергия (в основном квинтэссенция, но также присутствует энергия света, тени и времени). Показатель свободной магической энергии указывает на то, насколько легко накапливать магическую энергию, скорость освоения новых знаний в магических дисциплинах, а также на уровень магических манипуляций который возможен в данном мире. Шкала для простоты является десятичной.

- 1-2: накопление энергии невозможно, обучение магии невозможно, применение магии затруднено (недоступна ритуальная магия);
- 3-4: накопление энергии невозможно, обучение магии возможно частично (не выше 4 точки в дисциплинах), применение магии затруднено (недоступна ритуальная магия);
- 5-6: накопление магии возможно во сне и при питании; обучение магии возможно частично (не выше 6 точки), применение магии не ограничено.
- 7-8: накопление магии возможно через сон, пищу и через медитации, обучение не ограничено, применение магии не ограничено.
- 9-10: накопление магии не требуется, обучение не ограничено, применение не ограничено.

Гигунгагап/Межгранье - пространство между Гранями. Визуально напоминает космос. Населено исключительно призраками. Находиться в Межгранье без определенных способностей дольше пары часов - опасно для рассудка разумного.

Светлый Путь/Радужный Мост/Биврест - мост между мирами. Он имеет радужную окраску, а также может проходить как и по Миру Снов, так и по Межгранью. Радужные мосты - это создание магической дисциплины "Магия Мостов" или "Ритуалов Света".

Тёмный Путь/Металлический Мост/Гьялларбру - мост между мирами, который невозможно обнаружить. Он является "Тайной Тропой", ведущей в другие миры. Полноценным мостом назвать его невозможно, так как маг совершает подвиг телепортации, однако путь который проходит маг при этом имеет четкий след, и определенное место. Данный тип мостов, является продуктом дисциплины "Малефиции".

Мир Снов - преобразованная энергия Мира. Обратная сторона всех материальных миров. В мире снов обитает собственный вид существ. Он содержит все страхи и тайные желания тех, кто обитает в материальном мире. Также все, что жертвуется магами в магических манипуляциях, сохраняется в мире снов. Он является огромным "Складом", в нем можно отыскать все, что происходило или будет

происходить в мире, с помощью Мира Снов можно заглянуть в будущее, можно приобрести новые знания и потеряться в нем. На Море снов построена магическая дисциплина "Сноходство".

Пространство “За Гранью” - данное место является мистическим, в которое попадают все живые организмы после смерти. Там же происходит определение дальнейшей судьбы личности, и того в каком виде личность вернется в материальный мир вновь.

Общие Понятия

Квинтэссенция - аналог маны. Энергия, затрачиваемая на сотворение большинства магических действий, если в правилах не указано иного. Также является одним из алхимических компонентов.

Сила крови - показатель того, насколько силен маг. Также этому показателю приравнивается количество квинтэссенции, которое маг максимально может удерживать в своем теле. От нее зависит максимальная сила, которую он может выдержать, совершая какое-либо магическое воздействие: сила крови*3. Например, маг с силой крови 20 умрет, если попытается совершить магическое действие силой более 60. От нее же зависят хиты, для мага: сила крови/2 с округлением в большую сторону.

Энергетическое истощение - состояние, при котором в теле мага запас любой энергии равен 0. Маг теряет сознание и через 30 минут впадает в состояние тяжелого ранения, если ему не была восстановлена любым из способов хотя бы 1 единица той энергии, что ему не хватает. Способы восстановления каждой указаны в соответствующих правилах.

Академия - высшее учебное заведение магического искусства, располагаются академии в мире академий, за 1 гранью. Маг, не закончивший Академию, является несовершеннолетним в любом государстве (это закреплено в общем магическом законе), независимо от биологического возраста. Особенности обучения зависят от конкретной Академии.

Адепт - маг, придерживающийся определенного философского учения, идеологии конкретной магической организации или относящийся к обособленной группе, объединенной конкретным магическим признаком - например, общим элементом.

Служба “Грань” - правительственный аппарат мира магов, включающий в себя различные Министерства и отделы. У каждого государства она своя. Как правило, глава службы “Грань” является главой данного государства.

Личность - совокупность трех ментальных составляющих у любого существа. Отсутствие или дисфункция одной из составляющих чаще всего ведет к смерти существа.

Воля - способность принимать решения без внешнего вмешательства: как простые - поесть, поспать и т.д., так и сложные - сопротивляться страху, уговорам, сдерживать естественные желания.

Разум - способность собирать, сохранять и обрабатывать информацию любого характера. Память, логическое и абстрактное мышление, обучаемость, членораздельная речь и т.д.

Душа - эмоции и чувства, а также контроль магии и способность колдовать в принципе. Также именно к душе относится понятие Честь мага и ее зачернение.

Контракт - магический двусторонний договор с четко оговоренными и прописанными условиями обеих сторон. Последствия нарушения оговариваются в контракте.

Магическая клятва - обещание, подкрепленное магией, может быть как односторонней, так и двусторонней. Последствия нарушения зависят от формулировки клятвы
https://vk.com/@grany_spb-magicheskie-klyatvy-i-ih-vidy

Честь мага - мера хаотичности поступков существа и нарушения законов мира и магии. От нее зависит возможность использовать некоторые дисциплины магии и отношение определенных существ к магу, а также его собственное психическое здоровье.

Зачернение чести - след на душе мага, забирающий ее часть за совершенное преступление против законов магии. Чем больше зачернение чести, тем более маг бесчестен перед Мирозданием и тем больше он близок к безумию и потери всего человеческого - чувств, мышления, целей. Максимальное зачернение - 10, оно ведет к тому, что маг становится дэймоном при жизни. Минимальное - 1, такое бывает только у младенцев и существ, живущих в полной гармонии с мирозданием и самими собой. Среди магов не встречается.

Поцелуй элементаля - обмен фрагментами личности между адептом и элементом, создание связи между ними, что позволяет магу применять и контролировать магию. Поцелуи могут иметь разные свойства и давать магам различные бонусы. Для использования большинства видов магии достаточно поцелуя элементаля энергии Души, магов без него практически не бывает. Поцелуй каждого вида элементалей имеет индивидуальную цветовую маркировку.

Ритуал - длительное магическое действие, требующее, помимо словесного компонента, определенных действий, жертв и энергетических затрат. Ритуальная часть имеется в большинстве дисциплин. Эффекты ритуалов ограничены только силой и мастерством проводящего. Данный вид магии по большей части строится не только на алгоритме проведения, а также на творческом подходе к исполнению.

Заклинание - словесный компонент магии, приводящий к мгновенной материализации воли мага. Может быть направлено на самого мага или на любой другой объект. В каждой дисциплине заклинания состоят с незначительными отличиями. Все заклинания являются сочетанием современных языков и языка элементалей, единого для всех магов и иных разумных.

Артефакт - истинно магический предмет, порождённый миром из легенды или сказки, известной многим разумным и обладающий описанными в ней свойствами. Существует в единственном экземпляре. Имеет специфическую магическую ауру.

Амулет - предмет, в который вложено конкретное заклинание. Одноразовые вещи массового производства, могут “перезаряжаться” магами-артефактологами.

Слепок артефакта - копия истинного артефакта, имеющая часть свойств оригинала. Количество свойств и время действия магического предмета зависят от силы создателя. У одного артефакта может быть множество копий.

Красный Лотос (КЛ) - древняя организация магов времени под покровительством Золотых Драконов. Свои цели не озвучивают, на переговоры с официальными властями ни разу не выходили. Известным лидером данной организации является древний маг Гуру Ринпоче.

Череп и Кости (ЧК) - организация магов, преимущественно связанных с Малефициями и Алхимией, но объединенных верой в то, что чистокровные маги превосходят всех других по магическому, умственному, нравственному и физическому развитию, поэтому должны править. Также полагают, что маги - выше любых других разумных существ. Во многих странах мира считается террористической, но на протяжении всей истории и нескольких развязанных ЧК войн уничтожить данную организацию полностью так и не смогли. Череп и Кости известны тем, что умеют уничтожать целые Грани. Известным лидером организации является древний маг Болос из Мендеса.

Орден Черного Солнца (ЧС) - древний и тайный магический орден, состоящий из магов Солус Артэма. В обществе магов ходят только сказки и легенды о нём. По поверьям, они занимаются тем, что ищут способ восстановить уничтоженные Грани и следят за равновесием в Мире. О лидере данной организации ничего не известно, однако имеются слухи о причастности Леонардо да Винчи к этой организации.

Предрасположенность - склонность мага к определенной энергии, дающая ему возможность осваивать её производные быстрее и получать бонус к их силе.

Талант - магические способности, имеющие определенное действие и не требующие от мага заклинаний или ритуалов для их использования. Могут быть врожденными и приобретенными.

Семейная Техника - особая ритуальная магия, которая присуща конкретной магической династии/роду/клану/семье. Данной ритуальной магией могут обладать только чистокровные маги или становленные маги введенные в род магической клятвой.

Продукт Магии - это предмет или эффект, который получают с помощью магической дисциплины. Так же продуктом магии являются негативные последствия во время ошибок в магическом действии.

Эксперимент - любое магическое воздействие с использованием нестандартных схем (не описаны в правилах) или неизвестных персонажу ингредиентов, а также с добавлением других нюансов, которых нет в правилах. Как правило эксперимент сопровождается написанием научной работы.

Мутация - это набор изменений организма мага, которые становятся частью его сути. Мутации способны полностью изменить тело, и при этом имеют постоянный эффект. Отменить проведенную мутацию нельзя, ее можно изменить, но организм может отвергнуть данное изменение, так как она становится частью существа на постоянной основе. Тело мага способно выдержать не более 15 не свойственных эффектов в своём теле, вместе взятом от разных магических техник, при этом увеличение барьеров личности, будет учитываться за каждую точку, а не как один эффект, тоже касается и других показателей тела (сила крови, другие энергии, знания, таланты и т.д.).

Кома - это состояние при котором личность мага заперта сама в себе. Существует два вида комы: медитативный, откатный. При медитативной коме, маг сам себя в нее отправляет через глубокую медитацию, при откатной, кома может наступить в результате ошибок в магических техниках. Попасть в состоянии комы для мага означает, что он должен найти путь назад самостоятельно. Для этого вам поможет мастер по медитациям. Тело при этом способно жить (без помощи врачей) не дольше 1 часа реального времени. Из комы лекарством вывести **НЕВОЗМОЖНО!** Пока персонаж находится в коме, игрок имеет полное право оставить на месте своего тела все игровые предметы, обозначить свое тело предметом вашего антуража и надев черную вуаль прогуляться, однако вас может похитить любой игротех или мастер в черной вуали.

Стазис - это продукт магических манипуляций при которых тело погруженное в стазис, останавливается, как и все его процессы. Прекращается мыслительный и другие процессы. Однако безопасно для тела можно пребывать в состоянии стазиса не более 2 часов реального времени, после чего вывести персонажа из стазиса невозможно. При этом личность данного пациента не уходит на перерождение, а видоизменяется в существо вида "Призрак". Пока персонаж находится в стазисе, игрок имеет полное право оставить на месте своего тела все игровые предметы, обозначить свое тело предметом вашего антуража и надев черную вуаль прогуляться, однако вас может похитить любой игротех или мастер в черной вуали.

Не Снимаемый Эффект - некоторые магические техники имеют данный эффект, и для них имеется следующее свойство. Продукт техники с данным эффектом невозможно снять. Что это значит. Эффект необратим, даже если вы перебили его по силе, он все равно к вам вернется через 30 минут. То есть считается, что сняв "прочность", вы просто временно избавляетесь от эффекта, но он вернется сам, с той же силой что и был через 30 минут. Однако такие техники возможно снять таким же воздействием со свойством "Не Снимаемый". Считается что все ритуалы техник лекарства имеют такой эффект априори. Добиться данного эффекта искусственно невозможно. Только персонажи обладающие способностью накладывать такие эффекты способны их сотворить.

Нерушимый объект/эффект - данный продукт магии имеет свойство неразрушимость. Однако его можно разрядить, отключить(блок на сработку и т.д.), и отключить таким образом его воздействие, данными продуктами магии являются любые Гальдставы в рукописи, а также совершенно все

артефакты (могут существовать и другие нерушимые эффекты или объекты). Данные объекты в зависимости от направленности возможно полностью уничтожить только с помощью семейных техник.

Разряженный объект - это объект прочность которого равна “0”, в данный момент времени. Данные объекты могут быть, как продуктами артефактологии, так и рунописи или других техник способной создавать магические предметы. Каждый такой предмет, можно перезарядить в соответствии с правилами дисциплины.

Истинная Любовь - это чувство возникающее при встрече двух родственных личностей. Данное чувство является мистическим, и не имеет четкой квалификации в мироздании. Данное чувство при возникновении является нерушимым, и затмевает все остальные чувства.

Эликсир “Чистая Любовь” - это один из самых могущественных эликсиров, который разжигает чувства любви у жертвы (не способен вызвать истинную любовь). Данный эликсир является легендарным, рецепт которого является сокрытым тайной. Автором данного эликсира является древний маг Фрейя.

Зелье “Мёд Поэзии” - является зельем, с помощью которого можно призвать древнего мага (до 5 поколения), так называемые боги. Автором рецепта данного зелья является Агнес Браге. Данное зелье уникально, и было изобретено в 1940 году.

Эликсир “Кровавый Камень” - это продукт алхимии который способен телепортировать мага его использующего в любую точку любого мира, где уже бывал хотя бы 1 раз активирующий данный эликсир маг. Автором данного эликсира является Болос из Мендеса.

Обитатели

- Люди - вид Homo sapiens с соответствующими чертами, мышлением и научным прогрессом, не имеют в родственниках (до 5 поколений включительно) магических существ и магов. В редких случаях человек может получить поцелуй элементаря и магию. Чаще всего, это подростковый период, когда личность наиболее пластична и может принять эти изменения - от 14 до 20 лет, но в истории были случаи как более раннего получения магии, так и более позднего - вплоть до глубокой старости. Всё зависит от личных качеств человека.
- Маг - существо, внешне похожее на человека, но рожденное от союза двух других магов, мага и какого-либо другого магического существа или мага и человека. В редких случаях - это человек, получивший магическую силу и соответствующие особенности. Любой маг должен иметь поцелуй элементаря, чтобы пользоваться магией. Физически намного сильнее и выносливее людей, мага невозможно поразить обычным оружием - как холодным, так и огнестрельным, только магическим. Живут дольше людей - до 160 лет. Сами маги делят себе подобных по “чистоте крови” - по происхождению:
 - Полукровные (полукровки) - маги, рожденные от союза мага и магического существа (до 5 поколения). Имеют склонности к магии своего магического предка, характерные черты во внешности и характере. Легче осваивают магию, чаще всего обладают большим запасом энергии, чем у других магов.
 - Становлённые - родились людьми и получили магическую силу в сознательном возрасте. Каждый такой маг отличился чем-то перед своим элементарем, пройдя испытание, которое помнит. Зачастую имеют более личные и доверительные отношения со своими элементарями - иногда могут получить от них магические таланты.
 - Чистокровные - маги, родившиеся от союза двух магов. Существуют магические династии как с вековой историей и титулами, так и семьи, где оба родители - становленные, а их ребенок уже чистокровный. Чистокровным считается любой маг, в чьей родословной на пять поколений нет магических существ. Часто обладают специфической семейной магией - магической техникой рода/клана.

- Нулл - человек, рожденный от союза магов, но не получивший поцелуй элементария до окончания подросткового возраста. Нуллы не способны колдовать самостоятельно, но чувствуют магию в предметах и существах, они так же, как и маги, видят ауры. Нуллы слабее магов, но превосходят любого человека физически. Их можно ранить и убить обычным оружием, хоть это намного сложнее, чем с обычным человеком - их регенерация почти такая же, как у магов. Нулл может быть донором для мага. Нулл, получивший поцелуй, становится полноценным магом.
- Оборотни - маги, родившиеся с проклятием оборотничества или получившие его в процессе жизни. У них обязательно есть гены конкретного немагического животного (не только волков), характерные черты в поведении, а часто и во внешности. Оборотни зависимы от лунного цикла. В каждом оборотне живёт его человеческая личность и личность зверя. Оборотень, в зависимости от своего опыта и силы, может по собственному желанию изменять части своего тела на животные или же полностью превращаться в него. В Полнолуние все оборотни всегда полностью превращаются в животных. В зависимости от возраста и гармонии со своим внутренним зверем, оборотень может сохранить человеческий разум в облике животного. Неопытные оборотни теряют контроль над зверем и телом в момент превращения. Оборотни даже в человеческом облике физически сильнее и выносливее других магов.
- Призраки - существа, порожденные мощным выбросом магической энергии при смерти мага, реже - человека. Призрак всегда имеет конкретную цель - незавершенное дело, крайне важное для того, чья смерть породила самого призрака. В зависимости от цели призраки могут быть агрессивно или дружелюбно настроены к другим разумным. Яркими примерами целей являются месть своему убийце и его роду или защита своей собственной семьи и потомков, незавершенное исследование всей жизни. Призраки имеют лишь самые яркие черты характера и внешности того, чья смерть их породила, также у них сохраняются лишь те знания, что связаны с их целью. Призраки всегда нематериальны.
- Дух - сверхъестественное бестелесное существо, которое имеет все три составляющих личности (воля, разум и душа), способностью воспринимать предметы и различными магическими способностями. Каждый дух имеет “Якорь”, который удерживает духа в материальном мире (или в пространстве межгранья), не давая отправиться к пространству “За Гранью”, на перерождение. У всех духов имеется общая непереносимость запаха “Вонь травы”, они не могут подойти к данному алхимическому ингредиенту слишком близко. Духами разные маги называют также призраков и будут откровенно правы, так как это одно и то же.
- Ветернум - существа Мира Снов, порожденные им естественным или искусственным (из-за внешних воздействий) путём. Внешний облик зависит в первую очередь от вида ветернума и региона обитания. Делятся на два вида:
 - Кошмар - питается отрицательными эмоциями и энергией своей жертвы, показывая её главный страх.
 - Грёза - питается положительными эмоциями и энергией своей жертвы, показывает её мечту или самое светлое воспоминание.
- Гомункул - существо, созданное алхимиком или техномагом и подчиняющееся его воле. Изначально гомункул не имеет своей личности, но в него можно “поселить” чужую. Внешний вид и ТТХ зависят от создателя.
- Древние - любые существа, которые относятся к первым пяти поколениям от сотворения Мира в своем классе. Приставка “древний” к любому названию существа означает наибольшую близость к первородным энергиям, а иногда и к первородному Ничто. Древние всегда сильнее любого представителя более поздних поколений. На данный момент истории, их почти не осталось.
- Лилиуты - различные неразумные магические существа. Их видов очень много, они не способны к размножению с людьми, магами и другими разумными. Силы зависят от конкретного лилиута, но, чаще всего, связаны со стихийной и природной магией.
- Дэймоны - существа, в которых перерождаются тёмные души и самоубийцы. Питаются душами и магией других существ, некоторые еще и физически съедают своих жертв. Могут быть разумны, но все испытывают вечный голод, который лишает их рассудка, если его не

утолять постоянно. Бывают разных видов и степени опасности. Некоторые живут в обществе магов или людей, могут заводить с ними семьи. Существует понятие “Чистый Дэймон”, которое относится к первым созданиям данного вида существ.

- **Хэйри** - разумные магические существа, в которых перерождаются светлые души. Обладают созидательной и исцеляющей магией, тесно связаны с природой. Чаще всего, выглядят как гуманоиды или близкие к ним существа. Редкое исключение - единорог и родственные ему создания. Всегда живут общинами или группами, не бывает хэйри-одинок. Могут иметь с магами и людьми общих детей. Видов хэйри очень много, в зависимости от регионов. Существует понятие “Чистый Хэйри”, относящиеся к первым созданиям данного вида.
- **Элементаль** - разумное магическое существо, порожденное конкретной энергией и способное даровать магию магу или человеку - дать поцелуй. У каждой из энергий есть несколько видов своих элементарей - они значительно отличаются друг от друга, могут быть как гуманоидами, так и ближе к животным. Некоторые элементали способны иметь общих детей с людьми и магами, такие полукровки считаются наиболее сильными магически. Элементали живут крайне долго даже по меркам других магических существ, убить их крайне сложно. Смерть элементаля ведет к потере магических сил у всех, кому он даровал свой поцелуй.
- **Драконы** - разумные рептилии, владеющие магией времени. Почти истреблены. Бывают разных видов, размеров и с разными дополнительными способностями. Некоторые способны принимать человекоподобный вид. В истории были случаи общих детей драконов с людьми или магами. Являются элементами энергии времени.

Об энергиях в мире

В мире “За Гранью” существует семь видов магической энергии, у каждой из которых есть свои производные дисциплины и элементали. Все энергии имеют собственную философию, высокие ступени любой магии начинают накладывать отпечаток на мировосприятие и характер мага, их практикующего. Любая энергия имеет свой характерный цвет - указан в скобках после ее названия.

Энергия Души (красный) - наиболее доступна для магов. В ней существует одна дисциплина - Стихиальная магия. Сама энергия многолика и завязана на эмоциях своих адептов. Внутри себя энергия Души делится на четыре первые стихии со своими элементами и особенностями:

- **Огонь** - ифриты, фениксы, саламандры и т.д.. Стихия смелых и отважных, ярких, горящих, для окружающих даже немного безумных и готовых на все, ради своих целей. Идеально подходит для физической боевой магии.
- **Земля** - различные виды троллей и гномы и т.д.. Стихия основательных, продуманных, запасливых, надежных, как монолитная стена, верных своим идеалам, трудолюбивых и очень семейных личностей. Идеально подходит для физической защитной магии.
- **Воздух** - виды сильфов по четырем сторонам света. Стихия открытых ко всему новому, одновременно спокойных и в то же время сохраняющих в душе детскую готовность вечно учиться и познавать мир, порой озорных или помешанных на невозможном. Идеально подходит для ментальной магии.
- **Вода** - ундины, бродницы, келпи и т.д.. Стихия многоликих людей, способных подстраиваться под обстоятельства, изобретательных, не конфликтующих с собой, способных на неожиданные поступки, погруженных в себя, задумчивых мечтателей. Идеально подходит для ментальной защиты.

Энергия Времени (оранжевый) - сложная и опасная для магов энергия, создающая временные вероятности и изучающая их. До сих пор является одной из самых малоизученных. Непревзойденными мастерами энергии времени и её же элементами являются драконы. К данной энергии относится всего одна доступная магам дисциплина - Тэмпус.

Энергия Света (жёлтый) - еще одна редко встречающаяся в мире магов энергия. Несет в себе созидательную силу, способную давать эффекты, аналогичные любым другим дисциплинам, кроме Малефиций. Также имеет собственные свойства, изучаемые в её единственной дисциплине - Солус

Артэм. Данную энергию невозможно применять, если ваша честь имеет более 5 единиц зачернения. На ней основана магия хэйри. Элементалей данной энергии уже много столетий никто не видел.

Энергия Разума (зелёный) - обширно изучается и практикуется магами. Сосредоточена на познании нового, накоплении и анализе знаний, ценит рационализм, логику и умение властвовать на собственными эмоциями. Её элементалей являются сфинксы и совы-ночники, охраняющие Александрийскую библиотеку. Породила несколько дисциплин: Заклятья, Алхимия, Зельеварение, Рунопись и Техномагию.

Энергия Мира (голубой) - наиболее широко представлена в мире магов. Является миром во всех его проявлениях - от гаданий и традиционных магических практик разных народов мира до магии, основанной на пространственных искажениях. Породила отдельное пространство - Мир Снов. К данной энергии относятся следующие дисциплины: все виды Шаманизма, Сноходство, Предсказания, Магия мостов, Артефактология.

Энергия Тела (синий) - двулика энергия, фактически, совмещающая в себе еще две - Жизнь и Смерть. Благодаря данной энергии существует магическое лекарство, способное работать как с физическим миром и объектами, так и с ментальными составляющими любой личности. Маги-лекари наиболее тесно связаны со своими элементалей не только поцелуем, но и магической клятвой. Лекарская магия стала доступна широким массам только в двадцатом веке, до этого она оставалась семейным искусством, передающимся по наследству. Традиционно считается, что первые лекари были родом с Востока. К данной энергии относится только дисциплина Лекарства. Энергии Жизни покровительствует Кицуне, энергии Смерти - Нагицуне.

Энергия Тени (фиолетовый) - долгое время была запрещена среди магов. Напрямую связана с дэймонами - магам необходим контракт с ними, предрасположенность или же поцелуй, чтобы пользоваться энергией в полной мере. Породила одну дисциплину - Малефиции, способную копировать эффекты любой другой магии, кроме Солус Артем. Традиционно относится к наиболее жестокой и кровавой магии, требующей жертв как физических, так и ментальных от своих адептов. Доподлинно неизвестно, сколько у данной энергии элементалей - маги точно знают только о Кукловоде. Тем не менее возможность её использовать может даровать контракт с любым, даже слабым, дэймоном.

P.S. У вселенной за гранью существует (в процессе заполнения) ВИКИ.ФАНДОМ там содержится разное, там много интересного, и ее можно изучать, для увеличения уровня знаний о мире игры https://za-granyu.fandom.com/ru/wiki/За_Гранью_Вики