



Соламнийское Рыцарство.

Translation by Sir Valistan <mailto:valistan@yandex.ru>

Перед Катаклизмом, Рыцари Соламнии были величайшим рыцарским орденом на всем Ансалоне. В период между Катаклизмом и Войной Копья народ начал презирать, оскорблять и всячески насмехаться над рыцарством за их неспособность или нежелание сражаться. После Войны Копья, Соламнийские Рыцари восстановили свое положение. Они попытались пересмотреть свой кодекс чести и приспособить его к реалиям нового Ансалона.

Происхождение и История.

Соламнийское Рыцарство появилось в Век Света, примерно за три тысячи лет до Войны Копья. Рыцарство возникло на обломках разлагающейся Эрготианской Империи.

Начало Восстания: Командир Эрготианской Дворцовой Стражи, Винас Соламнус, был послан из столицы империи, города Далтигот, на подавление восстания, вспыхнувшего на северо-востоке. Прибыв

на место, Винас понял, что восстание справедливо и оправданно: народ восстал против непосильных налогов и тиранических законов установленных империей.

Соламнус построил свои легионы и в страстной речи, ныне потерянной для истории, описал солдатам зверства империи и объявил о своих планах стать на сторону восставшего народа. Кроме того, он разрешил любому солдату, верному Эрготианской Империи, покинуть войско и без всяких помех возвратиться в столицу. Но большинство воинов, движимые сочувствием к бедственному положению



простого народа и рискуя быть отправленными в изгнание или даже казненными, все же решили остаться. Посреди лютой зимы, Соламнус собрал своих рыцарей и присоединившиеся к нему дружины приграничной знати и начал серию смелых походов, которые были названы Войной Замерзших Слез. Армия восставших, руководимая Винасом Соламном, сумела отгеснить легионы Империи к самым вратам Далтигота. Винас осадил столицу и провел большое количество вылазок внутрь города. В течении двух месяцев город пал – восстание вспыхнувшее среди горожан вынудило Императора просить о мире. Таким образом, не армия, но простой народ принес независимость в земли северо-восточного Эргота. Люди, от Хилоуленда до Халакистовых Гор, избрали Соламнуса своим Королем, и в его честь назвали свою страну Соламнией. И хотя молодая нация не обрела великого могущества за этот Век, имя Соламнуса навсегда стало синонимом честности, чистоты и решительности.

КвестЧести: В 2225г. до Катаклизма правители Северных Пределов обратились к Соламнусу с просьбой о помощи. Они также недавно освободились от эрготианской тирании и хотели объединиться с Соламнией. Хотя Винасу предложение соседей было по душе, он понимал, что это невозможно: цели, идеалы и обычаи двух народов были очень разными или даже в чем-то противоречили друг другу. Поэтому, для того чтобы найти ответы на мучавшие его вопросы, Король Соламнус решил отправиться в Праведное Странствие, позже названное Квест Чести. Свои обязанности он возложил на самых доверенных своих заместителей и отправился в странствие по диким землям.

Из апокрифических историй мы узнаем, что Темная Королева Такхизис организовала несколько тайных заговоров, чтобы в отсутствие короля разрушить Соламнию изнутри. К счастью, заместители Винаса, хорошо наученные своим королем и командиром, сумели раскрыть и уничтожить все эти заговоры.

Тем временем, после многих недель путешествия по лесам и болотам, Соламнус приплыл на остров Санкрис. Несмотря на пронзительный ветер и непроходимые заросли, он углубился в чащобу. Через некоторое время, он нашел поляну, посреди которой лежала огромная глыба из черного гранита. Здесь он остановился, начал поститься и возносить молитвы Богам Добра и Света. Через несколько дней, боги Паладайн, Кири-Джолит и Хаббакук явились к нему. Они научили Винаса, как создать рыцарство, которое будет существовать в течение очень многих поколений. По их наущению должны были быть созданы три отдельных ордена, каждый вдохновляемый высокими идеалами одного из трех богов. Эти рыцари должны объединить Соламнию с остальными северными землями и разнести по миру идеи добра и справедливости, открытые Соламнусу.

Как говорят некоторые легенды, вскоре после этого Винасу было видение, предрекавшее будущее падение рыцарства. Согласно другим легендам, Паладайн уверил Соламнуса, что рыцари будут подниматься так часто, как мир будет действительно в них нуждаться. Некоторые легенды также уверяют,

что каждый из трех богов раскрыл Соламнусу великие тайны мудрости, и записал эти секреты на трех скрижалях из черного гранита. Однако, скрижали мудрости со-временем разошлись по континенту и были потеряны.

Все легенды сходятся на том, что камень, рядом с которым молился Соламнус, был превращен богами в колонну из белого кристалла. Эта колонна освятила и благословила поляну, одновременно скрепив договор, по которому боги обязывались хранить и присматривать за рыцарскими орденами. По возвращению, Соламнус основал три ордена Соламнийских Рыцарей: Орден Короны, Орден Меча и Орден Розы.

Рыцари Легенд: Кроме Винаса, который сам стал одним из наиболее знаменитых Соламнийских Рыцарей, два его современника также стали легендами: это Бедал Светлый Меч и Хума Драконья Погибель. Бедал Светлый Меч в одиночку удерживал проход в Соламнию против орд пустынных кочевников. Его клинок по имени “Светлый Меч” был выкован dwarфскими кузнецами, и, несмотря на частое использование, никогда не ржавел и не тупился. Точное местонахождение усыпальницы Бедала, находящейся где-то по южную сторону Халакистовых гор, ныне неизвестно. Легенда утверждает, что когда в Соламнии наступят темные времена, Бедал вернется и поможет своей отчизне.

Единственным Соламнийским рыцарем, по мужеству и заслугам, превзошедшим даже самого Винаса Соламнуса, является Хума по прозвищу Драконья Погибель. Он возглавлял отряд героев, победивших злых драконов и вытеснивших их из Соламнии. Самым главным союзником Хумы в этой войне была серебряная драконица, чья любовь к рыцарю (в человеческом облике) закончилась весьма трагически. Во время битвы с Такхизис, Хума получил смертельную рану. Некоторые считают, что он умер мгновенно, другие говорят, что смерть его была медленной и мучительной – скорбящие боги в память о нем вызвали в тот день грозу, бушевавшую по всему Ансалону. И по сей день многие соламнийцы считают грозу знаком траура богов по павшему Хуме.

Хума был со всеми почестями погребен в усыпальнице, сделанной в форме серебряной драконицы. Многие из тех, кто стремился стать рыцарем, посещали это место. По мере того, как мир менялся, становясь все темнее, путь к усыпальнице стал опасен и зарос травой. Вскоре народ даже стал задаваться вопросом: а существовал ли Хума на самом деле, или был всего лишь легендой? Постепенно местонахождение усыпальницы древнего героя стерлось из памяти.

Во время Войны Копья группа героев обнаружила могилу Хумы, Они также нашли особый металл, пригодный для создания Драконьих Копий. Желая узнать правду, герои открыли усыпальницу – она была пуста. Возможно Боги Добра забрали тело Хумы на небо? А может злые драконы или даже сама Такхизис выкрали останки древнего героя? В оригинальной легенде рассказанной эльфийским бардом Кьювалином Сотом ныне слишком много пробелов чтобы дать ответы на эти вопросы. И даже

обнаружение усыпальницы Хумы ни сколько не прояснило ситуацию.

Катаклизм и рыцарство: Маниакальное стремление Истарского Короля-Жреца к абсолютному искоренению Зла начало быстро разрушать саму основу мира – равновесие между Добрými, Нейтральными и Злыми силами. Кринн оказался на грани полного уничтожения. Возможно, это звучит парадоксально, но боги могли остановить уничтожение мира, только применив столь же деструктивную силу. И они бросили на Истар огненную гору. Последовавшие за этим разрушения полностью изменили лик Ансалона и уничтожили его великие цивилизации.

Соламния, избежавшая худшего, была опустошена злыми созданиями, которые, появившись из-под земли, заполонили поверхность. Много рыцарей погибло, сражаясь с этими гнусными тварями. Такие нападения продолжались многие годы, и вера людей в Соламнийских Рыцарей сначала просто уменьшилась, а потом и совсем иссякла. Поползли слухи о том, что рыцари заранее знали о Катаклизме, но не захотели его предотвратить. И в этих слухах было зерно правды.

Лорд Сот: Лорд Сот, Рыцарь Розы и хозяин Даргаардского Замка, знал о грядущей катастрофе, но не стал ее предотвращать. Падение этого безупречного, в прошлом, рыцаря началось с того, что он влюбился в юную эльфийку – ученицу Короля-Жреца. Нарушив свои рыцарские обеты и клятвы супружеской верности, Сот соблазнил эльфийку и привез ее, беременную, в свой замок. Затем он убил свою, страдавшую бесплодием, человеческую жену и заявил, что она умерла по естественным причинам. Сот объявил эльфийскую женщину своей законной женой, а ребенок-полуэльф, который у них родился, стал его законным наследником.

Вскоре эльфийка узнала о преступлениях Сота и стала молиться о том, что бы он смог как-то исправить содеянное. В ответ на ее молитвы, боги поведали ей о надвигающемся Катаклизме. Он может быть предотвращен, только если Лорд Сот отправится в Истар и пожертвует собой ради того чтобы остановить Короля-Жреца. Сот, желающий восстановить свою честь, пусть даже и ценой собственной жизни, вместе с верными ему рыцарями отправился в дорогу. На дороге в Истар, Сот встретился с отрядом эльфийских жриц, которые пригрозили раскрыть всем правду о его супружеской неверности и убийстве. Также они заявили, что его эльфийская жена изменяет ему, пока его нет дома.

Больше не надеясь сохранить свои проступки в тайне и взбешенный мнимой неверностью своей супруги, Сот свернул с пути и поскакал обратно. И Огненная Гора пала на Кринн. Сот возвратился в Даргаардский Замок как раз в тот момент, когда его жена и ребенок погибли в огне. Но он не стал спасать их. Вместо этого он взшел на свой пылающий трон и остался на нем. Трон превратился в его погребальный костер. Огонь уничтожил невинных – эльфийку и ее сына, но только изменил виновного. Сот стал рыцарем смерти, его последователи, сгоревшие вместе с ним,

превратились в скелетных воинов, а коварные эльфийские жрицы трансформировались в банши, обреченных вечно окружать его трон и своим плачем напоминать Соту о его грехах. Эти нечестивые дела черным пятном на светлое имя рыцарства, как раз в тот момент, когда рыцари были больше всего необходимы. Вскоре Клятва и Мера были публично осмеяны. Мир захлестнула волна хаоса и насилия. Рыцарей вероломно убивали, их замки и дома разрушали, а их родных казнили или отправляли в изгнание.

Века героизма сменились годами затаенной ненависти, а Соламнийские Рыцари исчезли из виду. Одни из них оставили путь Чести и стали простыми рабочими или ремесленниками. Другие, под вымышленными именами, странствовали по стране и продолжались биться со злом. И наконец, те кто не желал работать в тайне, покинули Соламнию и поселились на Санкрите. И по сей день поселение рыцарей на этом острове процветает.



Организация Рыцарства.

Древняя организация Соламнийских Рыцарей за свою 2,500-летнюю историю претерпела несколько глубоких изменений. Самое сильное потрясение произошло после Катаклизма, когда многие из рыцарских кругов либо уменьшились, либо исчезли совсем, а также когда Великий Круг, самый старейший из созданных, переехал из Вингаардского Замка на Поляну Белокамня, что на на острове Санкрисст.

За 2225 лет до Катаклизма, организацией Соламнийских Рыцарей управляли Великий Магистр (т.е. Повелитель Рыцарей) и три Верховных Рыцаря. Однако, со времени Катаклизма, место Великого Магистра все еще остается вакантным. Для того, чтобы кто-то мог занять эти должности необходимо решение Великого Рыцарского Круга. А правила его проведения требуют, чтобы как минимум три четверти ранее основанных кругов прислали на голосование по два своих представителя. Как это не печально, но на настоящий момент осталось только 63 рыцарских круга – что недостаточно для кворума. Однако, рыцарство возрождается на континенте и постепенно начинает восстанавливать свои ряды. Так что возможно скоро уже можно будет избрать новый правящий совет.

На пост Великого Магистра может претендовать один из Верховных Рыцарей – Верховный Воин, Верховный Клерист или Верховный Судья. Единожды избранный, Повелитель Рыцарей остается на своем посту пожизненно, если только не будет признан виновным в каком-либо преступлении или нарушении чести единогласным решением Верховных Рыцарей.

Повелитель Рыцарей командует Верховными Рыцарями, а те в свою очередь управляют соответствующими рыцарскими орденами. Все три Верховных Рыцаря вместе с Великим Магистром обязательно должны присутствовать на Рыцарском Совете, на котором принимаются все важнейшие решения касающиеся рыцарства. Верховный Воин управляет Орденом Короны, Верховный Клерист – Орденом Меча, а Верховный Судья – Орденом Розы. Каждый орден избирает своего главу независимо от других, путем выдвижения и выборов. Кроме того, каждый орден включает в свой состав большое количество географических рыцарских кругов.

Беды, обрушившиеся на рыцарство после Катаклизма, заставили многие круги уйти в подполье. Такие подпольные организации существуют по всему Ансалону – в городах и поселках, где рыцарей презирают, не доверяют или даже объявляют вне закона. В Тарсисе, Нордмааре, или любом другом оккупированном драконьими армиями городе, есть такие подполья. Несмотря на то, что большинство рыцарей не любят работать в тайне, они терпят это ради Клятвы и Меры. Некоторые из них поддерживают связь с Великим Кругом на Санкриссте, однако большинство существуют в условиях изоляции. Все подобные организации хранят верность Клятве и Мере, сражаются со Злом и оказывают помощь тем, кому она действительно необходима. Каждый день тайные круги принимают обеты новопосвященных Рыцарей

Соламнии, и каждый день они становятся все многочисленнее и сильнее.

В других же городах рыцарям всегда рады – их жителям известен героизм Соламнийцев во время Войны Копья. В таких городах рыцарские круги существуют открыто, и их не трудно найти. На Санкриссте и в других городах Соламнии существует большое количество открытых кругов.

Девиз и Законы

В течение 15 веков рыцари жили в соответствии с двумя основными кодексами, которые называются Клятва и Мера (Oath and Measure). Клятва звучит так: “Эст Суларус От Митас”, что означает “Моя Честь Есть Моя Жизнь”. Мера же состоит из многотомного свода законов, определяющих значение понятия чести. Полная расшифровка Меры содержится в трудах Винаса Сомнуса и его последователей – библиотеке из 37 увесистых томов.

Следование духу этих законов и есть главная цель рыцарства. Во время Войны Копья, Соламнийские Рыцари забыли о духе Меры, вместо этого цепляясь за бездушную букву закона. Лишь пройдя многие испытания и заплатив великую цену, рыцари осознали, что честь находится не на страницах запыленных книг, но в сердце каждого рыцаря. Это осознание и является ключом к светлому будущему Рыцарей Соламнии. Далее приведен краткий свод Меры для каждого из рыцарских орденов.

Мера Рыцарей Короны

Верность и послушание – вот главные идеи, которым должны следовать Рыцари Ордена Короны. Верность заключается в беспрекословном следовании делу Высших Светлых Сил. Рыцари Короны рассматривают Верность, как справедливое и добровольное служение. Орден Короны хранит верность Хаббакуку – богу, основавшему этот орден, а также тем кто страдает под напором зла и тем правителям, которых Рыцарский Совет объявил достойными верности и защиты. Только те правители, которые следуют принципам Добра, могут быть достойны – политика никак не влияет на это решение. Перечень утвержденных правителей называется Списком Верности.

Послушание является практическим проявлением верности. Рыцари Короны должны повиноваться тем, кто указан в Списке Верности.

Особые обязанности Рыцарей Короны включают выплату десятины, помощь другому рыцарю, если он в ней нуждается, и служба тем народам, которые указаны в Списке Верности.

Мера Рыцарей Меча

Рыцари Меча выступают в качестве воинов Богов Добра, самой своей жизнью утверждая высочайшие идеалы героизма и смелости. Героизм – это самопожертвенное сражение за дело Добра. Героические деяния включают в себя оказание помощи слабым, бедным, оклеветанным и

порабощенным, а также попавшим в беду собратьям-рыцарям.

Смелость трактуется, как готовность с честью погибнуть, сражаясь за дело Добра. Смелые деяния включают в себя бесстрашие при встрече со злом, защиту чести ордена и всего рыцарства, защиту чести собрата-рыцаря, а также защиту беззащитных и слабых.

Рыцари Ордена Меча должны отказаться от всего своего личного богатства в пользу рыцарской казны (за исключением того, что необходимо для покрытия самых необходимых личных расходов), каждый день молиться Кири-Джолиту и другим Светлым Богам, яростно сражаться со злыми противниками в бою (никогда не отступать, какой бы не была сила врага), защищать слабых и беззащитных и никогда не использовать свои рыцарские способности на несправедливые дела.

Мера Рыцарей Розы

Орден Розы открывает перед рыцарем путь чести, ведомой мудростью и справедливостью. Честь – это верность своей клятве защищать Дело Добра. Благородные дела включают в себя самопожертвование собой ради других, отказ сдаваться или вступать в сговор со злым врагом, защиту рыцарства даже ценой собственной жизни, защиту жизней собратьев-рыцарей, а также верность Клятве во всем. Справедливость – это сердце Меры и душа Рыцаря Розы: воздай любому, будь то существо, человек или бог, по его заслугам. Справедливые дела включают в себя помощь тем, кто не так удачлив, пожертвование всего своего богатства в рыцарскую казну (за исключением того, что требуется для покрытия личных расходов и затрат на содержание подвластного рыцарю хозяйства), служение Паладайну и другим богам Добра, смелая борьба со всякой несправедливостью, а также несение ответственности за то, чтобы ни одна жизнь не была потеряна или пожертвована напрасно.

Мудрость заключается в разумном применении своих способностей и средств, сохранении чести и утверждении справедливости.

Становление Соламнийского Рыцаря.

Становление Рыцаря Короны: Все желающие вступить в ряды Соламнийских Рыцарей, независимо от ордена, к которому они в дальнейшем хотят присоединиться, вначале должны стать оруженосцами Рыцарей Короны.

За кандидата в Соламнийские Рыцари обязательно должен поручиться какой-нибудь известный рыцарь (как минимум 5-го уровня). К тому же, поручитель должен быть в хороших отношениях со всеми тремя орденами. После того, как кандидаты будут представлены Рыцарскому Совету, они приносят клятву верности чести и идеалам рыцарства, а также Ордену Короны и его делу. И если присутствующие на Совете рыцари единодушно согласны и не имеют вопросов

касательно чести кандидатов – все они принимаются в рыцарство как Оруженосцы Короны. Вопрос о принятии тех, чье доброе имя находится под сомнением, рассматривается отдельно, уже после того, как другие кандидаты принесут клятву. Если вопрос о чести разрешается в пользу кандидата, то он, как и все другие, приносит клятву. Если нет – кандидата отпускают до тех пор, пока вопрос о его чести не будет разрешен.

Из-за того, что путь этого ордена самый легкий, Рыцари Короны развиваются быстрее, чем рыцари других орденов. Правда они обладают и меньшим числом способностей, так как сила приходит через дисциплину.

Становление Рыцаря Меча: По завершению своей службы в качестве Оруженосца Короны (т.е. получения опыта достаточного для перехода на 3-ий уровень), рыцарь может либо остаться в этом ордене, либо попытаться перейти в Орден Меча. Те же рыцари, которые желают стать Рыцарями Розы, вначале должны отслужить некоторое время в Ордене Меча.

Претендент должен найти известного Рыцаря Меча (как минимум 7-го уровня), которому он мог бы передать свое прошение о принятии его в орден.

Кроме того, любой кандидат в Орден Меча должен выполнить квест, способствующий делу ордена. Квест должен быть направлен на такую цель, достижение которой подтвердило или как-то доказало рыцарскую честь и добродетель испытуемого. Квест должен включать 30-дневное и 500-мильное путешествие, возвращение чего-то, что было утрачено, сражение со злым и равным по силе (равный уровень или HD) противником, а также три испытания на мудрость, одно на благородство и одно на сострадание.

После выполнения квеста, рыцарь должен предстать перед Рыцарским Советом, рассказать о своем странствовании и представить должные доказательства. Если возглавляющий заседание Верховный Клерист (Рыцарь Меча 11-го уровня) найдет историю и выполненное дело приемлемыми, кандидат приносит Клятву и принимается в орден.

Если Верховный Клерист по тем или иным причинам отсутствует на заседании, председательствовать может какой-нибудь другой высокопоставленный Рыцарь Меча (9-го или более высокого уровня). В противном случае рассмотрение дела откладывают до тех пор, пока не будут соблюдены все условия для созыва легитимного Совета.

Рыцари Меча поклоняются Истинным Богам, а также изучают святые писания и прочие клерические дисциплины. Через эти дисциплины Боги даруют им способности к волшебному лечению, а также к ограниченному предсказанию и предвидению. До Катаклизма, эти способности делали членов ордена желанными гостями в разоренных войною городах. Ныне подобные способности часто считаются колдовством и наказываются смертью.

Рыцари Меча получают свои клерические заклинания, проводя определенный святой день в посту и молитве. Когда рыцарь присоединяется к ордену, он выбирает для себя святой день, предназначенный для богослужений и

медитации. В своих молитвах рыцарь просит у своего бога, чтобы тот даровал ему волшебные способности на следующую неделю. Как и в случае нормальных клериков, заклинания остаются с рыцарем до тех пор, пока он их не применит. После того как заклятия были использованы, рыцарь может их восстановить только в специально предназначенный для этого святой день.

В течение этого святого дня рыцарь не должен сражаться, получать деньги, или проявлять грубость с кем бы то ни было. Также он не может путешествовать, кроме как в полной тишине, а так же должен провести три часа в уединении и медитации. Книги Меры утверждают, что пока рыцарь сохраняет верность Клятве и Мере, а также своему Ордену – ни одна тварь не посмеет напасть на Рыцаря Меча в течение этого дня. Те же, кто нарушил свои обеты, имеют двойной шанс на столкновение со злом в этот день; если конечно рыцарь не покается и не искупит свою вину, совершив какую-нибудь службу для храма своего Бога.

Становление Рыцаря Розы: Когда начальная тренировка Рыцаря Меча подходит к концу (т.е. его опыта достаточно для перехода на 4-ый уровень), он может либо остаться Рыцарем Меча, либо попытаться перейти в Орден Розы. Проситель должен предстать перед Рыцарским Советом Ордена Розы, проводимым под председательством высокопоставленного Рыцаря Розы (как минимум 9-го уровня).

Чтобы присоединиться к ордену, соискатель должен предстать на Совете перед возглавляющим его Верховным Судьей. Здесь рыцарь должен поведать о своей родословной и истории своего рода, равно как и о своих благородных делах и заслугах. После этого, Совет удаляется на закрытое заседание, на котором решается принять или отвергнуть прошение.

Перед Катаклизмом, только Рыцари Меча королевской крови могли становиться Рыцарями Розы. Мудрецы, правда, утверждают, что это ограничение возникло значительно позже эпохи Винаса Соламнуса. Теперь, в посткатаклизменные времена, ни родословная, ни линия крови уже не играют никакой роли, и этому есть много причин. Катаклизм уничтожил записи и спутал родословные – браки между знатью и простым людом смешали линии крови, поэтому для рыцарства честь и храбрость сейчас более важны, чем королевская кровь.

Кандидат прошедший эти испытания, должен доказать свою верность ордену и его делу исполнив назначенный ему квест. Квест должен состоять из 30-дневного и 500-мильного странствия, возвращения чего-то, что было утрачено, победы над злым и более сильным противником, а так же из одного испытания на мудрость, трех на сострадание и трех на благородство. Выполнение этих заданий должно иметь свидетелей или как-то иначе быть подтверждено. Кандидат, который сумел возвратиться и рассказать о своем странствии, предстает перед Советом Ордена Розы. Если квест и кандидат оказываются достойными – соискатель принимается в Рыцари Розы.

Игровая Информация по Соламнийским Рыцарям

Переход в другой Орден: Рыцарь может перейти в Орден Меча, как только он станет Рыцарем Короны 3-го уровня, а в Орден Розы – как только станет Рыцарем Меча 4-го уровня. И не забудьте, что рыцарь может обращаться с просьбой о переходе в более высокий орден в любой момент после достижения необходимого уровня. Таким образом, Рыцарь Короны может попытаться перейти в Орден Меча либо сразу по достижению 3-го уровня, либо после того как поднимется еще на несколько уровней в качестве Рыцаря Короны.

Как только рыцарь переходит в вышестоящий орден, его очки опыта обнуляются, хотя хитпоинты остаются прежними. Его ТНАС0 и спасброски рассчитываются исходя из самого низшего уровня в новом ордене. Его хитпоинты не будут увеличиваться до тех пор, пока его новый уровень не превысит его уровня в ордене, из которого он ушел. Это правило отражает тот факт, что даже опытные рыцари являются новичками, когда переходят в новый орден. Поэтому любой рыцарь собирающийся перейти в другой орден, должен сделать это так быстро как это только возможно.

Если опытный воин присоединяется к рыцарству, он становится Рыцарем Короны 1-го уровня, но сохраняет свои прежние хитпоинты, ТНАС0, уровень и профессии без изменений (небольшая модификация правил двойного класса). Однако с этого момента он больше не прогрессирует в уровне как воин, а вместо этого пользуется таблицей уровней опыта для Рыцарей Короны. Кроме того, хитпоинты, ТНАС0 и навыки такого персонажа не будут повышаться до тех пор, пока его уровень как Соламнийского Рыцаря не превысит уровня, который был им достигнут в его старом классе. После этого его статистика перерассчитывается в соответствии с его новым уровнем.

Одновременно в соответствующем ордене может быть только один Верховный Воин, Верховный Клерист или Верховный Судья. Все остальные рыцари, которые достигают этих или более высоких уровней сохраняют за собой титулы Главного Воина, Главного Клериста или Главного Судьи до тех пор, пока не будут избраны на более высокую должность.

Статистика Соламнийских Рыцарей: Рыцари Соламнии являются частью воинской группы и поэтому пользуются десятигранными костями для определения своих хитпоинтов. Они получают профессии, спасброски и ТНАС0 из таблиц предназначенных для воинской группы.

Рыцари, которые не достаточно хорошо известны в какой-либо области, получают там -4 штраф к реакции со стороны местных мастерских персонажей.

Оружейные Навыки: Требуется: Копье (любое), Меч (любой). Рекомендуются: Все остальные копыя и мечи, все оружие конного боя, пика, джавелин.

Неоружейные Навыки: Премия: Верховая Езда (Наземная). Рекомендуются: Дрессировка Животных,

Геральдика, Лечение, Чтение/Письмо, Бой в Темноте, Выносливость.

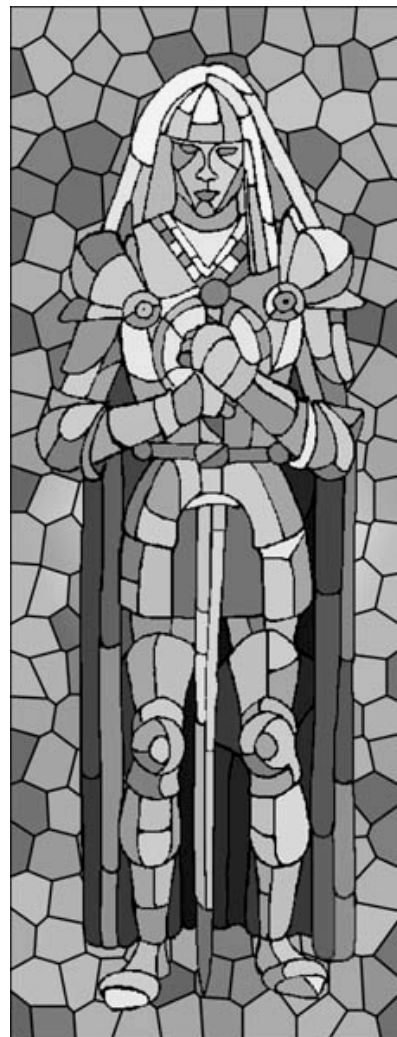
Снаряжение: Соламнийский Рыцарь со своих начальных денег должен купить себе как минимум два оружия – одно копье и один меч.

**Минимальные Значения
Характеристик Рыцаря Короны**

Сила	10
Ловкость	8
Телосложение	10
Интеллект	7
Мудрость	10

Поуровневая Прогрессия Рыцарей Короны

Уровень	Единицы Опыта	Хит Дайс	Титул
1	10	2	Оруженосец Короны
2	2,500	3	Защитник Короны
3	5,000	4	Рыцарь Короны
4	10,000	5	Рыцарь Скипетра
5	18,500	6	Рыцарь Щита
6	37,000	7	Щит Короны
7	85,000	8	Лорд Щитов
8	140,000	9	Лорд Короны
9	220,000	10	Старший Воин
10	300,000	10+2	Главный Воин
11	600,000	10+4	Верховный Воин
12	900,000	10+6	
13	1,200,000	10+8	
14	1,500,000	10+10	
15	1,800,000	10+12	
16	2,100,000	10+14	
17	2,400,000	10+16	
18	2,700,000	10+18	
19	3,000,000	10+20	
20	3,300,000	10+22	
21	3,700,000	10+23	
22	4,100,000	10+24	
23	4,500,000	10+25	
24	5,000,000	10+26	
25	5,500,000	10+27	



Рыцарям Короны доступна оружейная специализация. Во всех остальных отношениях они считаются членами воинской группы и обладают соответствующим ТНАС0, спасбросками и навыками.





Минимальные Значения Характеристик Рыцаря Меча

Сила	12
Ловкость	9
Телосложение	10
Интеллект	9
Мудрость	13

Поуровневая Прогрессия Рыцарей Меча

Уровень	Единицы Опыта	Хит Дайс	Титул
3	0	4	Новичок Мечей
4	12,000	5	Рыцарь Мечей
5	24,000	6	Рыцарь Клинка
6	45,000	7	Рыцарь-Жрец
7	95,000	8	Аббат Мечей
8	175,000	9	Старшина Мечей
9	350,000	10	Мастер Мечей
10	700,000	10+2	Лорд Мечей
11	1,050,000	10+4	Старший Клерик
12	1,400,000	10+6	Главный Клерик
13	1,750,000	10+8	Верховный Клерик
14	2,100,000	10+10	
15	2,450,000	10+12	
16	2,800,000	10+14	
17	3,150,000	10+16	
18	3,500,000	10+18	
19	3,900,000	10+20	
20	4,300,000	10+22	
21	4,700,000	10+24	
22	5,100,000	10+26	
23	5,500,000	10+27	
24	6,000,000	10+28	
25	6,500,000	10+29	

Специальные Способности: Рыцари Меча получают способности паладина такого же уровня, а также доступ к жреческим заклинаниям.

Таблица Заклинаний Рыцаря Меча

Уровень Рыцаря	Круг Клерических Заклинаний						
	1	2	3	4	5	6	7
1	—	—	—	—	—	—	—
2	—	—	—	—	—	—	—
3	—	—	—	—	—	—	—
4	—	—	—	—	—	—	—
5	—	—	—	—	—	—	—
6	1	—	—	—	—	—	—
7	2	—	—	—	—	—	—
8	2	1	—	—	—	—	—
9	3	2	—	—	—	—	—
10	4	2	—	—	—	—	—
11	4	2	1	—	—	—	—
12	5	3	1	—	—	—	—
13	6	4	1	1	—	—	—
14	6	5	2	1	1	1	—
15	8	6	2	1	1	1	1
16	9	7	3	2	2	1	1
17	9	8	3	3	2	2	1
18*	9	9	4	3	3	2	1

* Максимальное число доступных заклятий

Рыцари Меча не получают дополнительных заклинаний за высокую Мудрость. Чтобы восстановить потраченные чары, Рыцарь Меча должен провести в молитвах и медитации четверть часа за каждый круг запоминаемого заклинания. Рыцарь не может посвящать медитации более шести часов в день.

Несмотря на то, что Паладайн является наиболее почитаемым богом этого ордена, Рыцари Меча получают свои заклинания от Кири-Джолита. Корни этого нужно искать в истоках рыцарства. Дело в том, что Кири-Джолит, бог священной войны, является вдохновителем создания Ордена Меча, и поэтому именно от него рыцари этого ордена получают свои волшебные способности.

**Минимальные Значения
Характеристик Рыцаря Розы**

Сила	15
Ловкость	12
Телосложение	15
Интеллект	10
Мудрость	13

Поуровневая Прогрессия Рыцарей Розы

Уровень	Единицы Опыта	Хит Дайс	Титул
4	0	5	Новичок Роз
5	27,000	6	Рыцарь Слез
6	60,000	7	Рыцарь Разума
7	125,000	8	Рыцарь Сердца
8	200,000	9	Рыцарь Роз
9	425,000	10	Хранитель Роз
10	800,000	10+2	Мастер Роз
11	1,500,000	10+4	Архирьцарь
12	2,000,000	10+6	Лорд Роз
13	2,500,000	10+8	Старший Судья
14	3,000,000	10+10	Главный Судья
15	3,500,000	10+12	Верховный Судья
16	4,000,000	10+14	
17	4,500,000	10+16	
18	5,000,000	10+18	
19	5,500,000	10+20	
20	6,000,000	10+22	
21	6,500,000	10+23	
22	7,000,000	10+24	
23	7,500,000	10+25	
24	8,000,000	10+26	
25	9,000,000	10+27	

Специальные Способности: Рыцари Розы абсолютно иммунны к заклинаниям страха.

