

Путеводитель по игре Shadow of the Wyrn

Julian Day

19 марта 2016

Содержание

1 Введение	3
2 Твой персонаж	3
2.1 Расы	4
2.2 Классы	6
2.3 Божества	10
2.3.1 Добрые	10
2.3.2 Нейтральные	11
2.3.3 Злые	11
2.4 Между добром и злом	12
2.5 Характеристики	12
2.5.1 Основные характеристики	12
2.5.2 Остальные характеристики	13
2.6 Навыки	13
2.6.1 Основные	13
2.6.2 Ближний бой	15
2.6.3 Дальний бой	15
2.6.4 Магия	15
2.7 Устойчивости	16
2.8 Статус-эффекты	17
3 Мир	17
3.1 Начало	17
3.2 Неигровые персонажи	18
3.3 Бой	18
3.3.1 Основные правила	18
3.3.2 Ближний бой	19
3.3.3 Дальний бой	19
3.3.4 Магический бой	19
3.4 Задания	19
3.5 Игровое время	20
4 Управление	20
4.1 Передвижение и атака	20
4.2 Действия	20
4.3 Выход из игры	21
4.4 Разное	21

1 Введение

Ты просыпаешься. Твоя голова неприятно пульсирует, а одежда полностью пропитана солёной водой. Вокруг лежат несколько деревянных обломков. При виде их в твоей голове начинают возникать смутные воспоминания: путешествие на корабле, полное надежд; клубящиеся гроззовые тучи на горизонте; крики моряков на палубе. Шторм разразился настолько быстро и яростно, что не оставил ни малейших шансов.

Каким-то чудом ты выжил, цепляясь за несколько досок, которые остались соединены воедино, образовав некое подобие небольшого плота. Тебе очень повезло, и все вещи уцелели, вон рюкзак болтается ненадежно на кончике доски. Дрейфуя в холодном море, ты почти ничего не ел и не пил. В конце концов вода закончилась, и в лихорадочном и бессознательном состоянии ты плыл, ожидая проснуться в другом мире.

Но этого не случилось, и теперь ты стоишь на каменистом берегу небольшого острова, а плот разбился о скалы. На северо-западе виднеются руины какого-то форта или крепости. Чуть ближе расположено небольшое село, дым поднимается из земляных хижин. На востоке кладбище и маленький фруктовый сад. На юго-восточной оконечности острова скалистый выступ протянулся в море.

Ты ведь отправился на поиски приключений на том корабле: по слухам, монстры стали возвращаться, а существа из мифов и легенд становились всё более реальными. Твои друзья отправились годом ранее, ища свою славу и удачу. Вы попрощались, и ты был уверен, что, по той или иной причине, больше их не увидишь.

Спустя год жажда приключений одолела и тебя. Ты взял с собой всё самое необходимое, а остальное продал. Нашёл небольшое парусное судно, готовое отвезти тебя куда угодно за пачку денег. Ты ухватился за эту возможность и теперь стоишь, обезвоженный и истощенный, на берегу настолько маленького куска суши, что не смог бы разглядеть его ни на одной карте.

Мир огромен, а ты здесь — на крохотном островке. Первым делом тебе понадобится лодка.

2 Твой персонаж

Персонажи в *Shadow of the Wyrn* создаются путём выбора пола, расы, класса и божества. Пол персонажа никак не влияет на игру и введён исключительно ради эстетики. Раса и класс значительно более важны: они определяют стартовые характеристики и снаряжение и сильно влияют на сложность игры. Выбор божества когда-нибудь станет иметь значение, сейчас же поведение всех богов одинаково, так что разницы нет.

2.1 Расы

Расы в *Shadow of the Wyrm* варьируются от крохотных до настоящих гигантов, и каждая раса имеет свои преимущества и недостатки. Одни прекрасно расположены к военному искусству, другие становятся отличными магами; некоторые более нейтральны и могут выбрать любой класс. Все расы *Shadow of the Wyrm* перечислены ниже.

- **Люди** живут в центральных землях и на самых больших островах, строя дома в городах, сёлах, поселениях и лагерях. Они могут быть низкими или высокими, светлыми или темными, осёдлыми или кочующими, но всегда прекрасно адаптируются и могут выжать максимум из любой ситуации. **Начальные навыки:** Навигация, Грузоподъёмность, Рыбалка, Поиск укрытий, Плавание, Короткие клинки, Дубины, Кинжалы, Копья, Камни, Пращи.
- **Лесные эльфы** нашли уединение в лесах тысячелетия назад, строя свои цивилизации на верхушках и ветвях деревьев. В глубине лесов они способны буквально смешаться с окружающей средой, их одежда окрашена в глубокие оттенки зелёного и коричневого. Лесные эльфы отличные стрелки и отлично управляют с клинками. **Начальные навыки:** Стрельба, Бдительность, Грузоподъёмность, Обнаружение, Знание леса, Сбор трав, Ночное видение, Плавание, Длинные клинки, Луки.
- **Горные эльфы** живут очень высоко в горах, далеко от остального мира. Они приземистее остальных эльфов и даже большинства людей благодаря жизни в холодной и разреженной атмосфере. Горные эльфы обычно носят животные шкуры и изготавливают оружие без специальных приспособлений из камней, костей животных и небольших кусочков дерева. Отлично умеют обращаться с дубинами, молотами, пращами и кидаться камнями. **Начальные навыки:** Стрельба, Бдительность, Грузоподъёмность, Обнаружение, Знание гор, Скалолазание, Ночное видение, Спелеология, Плавание, Дубины, Камни, Пращи.
- **Змееголовые.** Много тысяч лет назад один колдун использовал черную магию, чтобы скрестить человека и змея. В качестве подопытного он использовал своего ученика. Результат превзошел все ожидания: существо ростом с обычного человека было покрыто чешуей и имело огромную змеиную голову, в остальном же осталось человеком. Разбросанные по всему миру змееголовые собираются вместе в топях и болотах и охотятся под покровом темноты с помощью ядовитых копий и дротиков. Многие поколения, проведенные в изоляции, наполнили их души слепой и тяжелой ненавистью. **Начальные навыки:**

Бдительность, Навигация, Грузоподъёмность, Обнаружение, Знание болот, Ночное видение, Плавание, Копья, Метательные копья.

- **Фаи** - остатки так называемого народа фаев, который обитал на земле задолго до появления эльфов. Они не нуждаются ни в пище, ни в питье, но наслаждаются и тем, и другим, устраивая огромные пиршества в глубине древних лесов. Время фаев прошло, их осталось совсем немного. Они путешествуют вместе в караванах, проходя через самые суровые места и стараясь держаться как можно дальше от всего остального мира. Фаи очень ловкие, скрытные и отлично подкованы в магическом искусстве. **Начальные навыки:** Бдительность, Грузоподъёмность, Обнаружение, Отступление, Знание леса, Сбор трав, Магия, Ночное видение, Скрытность, Кинжалы.
- **Дварфы** живут глубоко под горами, намного ниже пещер естественного происхождения. Такие пещеры служат входами в их поселения. Они копают свои города прямо в камне и срывают горы в поисках руд. Низкого роста, примерно две трети от среднего человеческого, но крепкие и необычайно сильные, дварфы хорошо умеют в топоры, молоты и арбалеты. **Начальные навыки:** Грузоподъёмность, Обнаружение, Обезвреживание ловушек, Знание гор, Ночное видение, Кузнечное дело, Спелеология, Топоры, Дубины, Арбалеты.
- **Гоблины** - низкорослые, ушлые гуманоиды с острыми шуточками на языке и ещё более острыми зубами. Они живут небольшими племенами на внешних островах, правда в последнее время продвигаются все ближе и ближе к центральным землям. их небольшой рост не должен вводить вас в заблуждение: они абсолютно беспринципные и жестокие твари и не боятся ничего. Они носят жалкую драную одежду и режут всё, что движется, своими острыми и кривыми (как и их зубы) клинками. **Начальные навыки:** Грузоподъёмность, Обнаружение, Обезвреживание ловушек, Знание подземелий, Отступление, Поиск укрытий, Скрытность, Плавание, Короткие клинки, Метательные кинжалы, Пращи.
- **Огры** огромные и крепко сложенные, сравнимые силой с несколькими вместе взятыми людьми. Хотя они и часто встречаются вместе с гоблинами и близки с ними по своей жестокой натуре, однако далеко не такие умные. Как говорится, сила есть ума не надо. Они часто одеты в нечто, сложенное из кусков брони поверженных врагов, и предпочитают проламывать черепашки огромными дубинами и молотами. **Начальные навыки:** Грузоподъёмность, Битва, Обнаружение, Поиск пищи, Охота, Запугивание, Освеживание, Дубление, Дубины.

- **Гиганты.** Происхождение этих войнов хаоса доподлинно неизвестно, но они точно старше эльфов и сражались с фаями ещё в то время, когда мир только появился. Массивные и невероятно сильные и ростом раза в три больше обычного человека. Они живут где-то на окраинах мира, а их поселения постоянно подвергаются набегам огров и гоблинов, которые ненавидят гигантов. Гиганты предпочитают огромные каменные дубины, ну а если камня под рукой нет, подойдет и небольшое дерево. **Начальные навыки:** Грузоподъёмность, Битва, Обнаружение, Запугивание, Знание гор, Дубины, Жезлы и палочки, Метательные дубины.
- **Гномы** - миниатюрные существа, проживающие в пещерах и пустотах рекордное количество времени. Они ниже даже dwarфов и намного более слабые, зато быстрые и умные. Гномы любят загадки и тайны и имеют глубокую предрасположенность к магии. В бою предпочитают кинжалы и другие короткие клинки. Начальные навыки: Бдительность, Грузоподъёмность, Обнаружение, Обезвреживание ловушек, Знание подземелий, Знание гор, Спелеология, Короткие клинки, Кинжалы, Камни.

В дополнение к этим расам также существуют дополнительные, недоступные для игры: животное, создание, демон, святой, дракон, гуманоид, насекомое, желеобразное, тварь, растение, нежить и духи.

2.2 Классы

Класс персонажа определяет некоторые дополнительные особенности и, если так можно выразиться, его историю. В игре существует широкий спектр возможностей: великие воины, могущественные волшебники, святые паломники; искусные кузнецы и ремесленники, закалённые борцы, безбашенные искатели приключений. Класс персонажа также влияет на начальные характеристики, снаряжение и навыки.

- **Искатели приключений** путешествуют по миру, пытаясь снискать славу и заработать денег. И хотя они не наделены огромной силой воинов, скрытностью и хитростью воров и знаниями магов, однако способны быстро обучиться любым из этих навыков и хорошо подготовиться к любым трудностям на своём пути. **Начальные навыки:** Бдительность, Навигация, Колдовство, Знание подземелий, Отступление, Рыбалка, Поиск пищи, Поиск укрытий, Прыжки, Спелеология, Скрытность, Короткие клинки, Длинные клинки, Дубины, Копья.
- **Алхимики** изготавливают зелья, мази и другие лечебные средства и поставляют их врачам и лекарям. Эти навыки дают им практические познания в медицине и лекарстве, а также поверхностные сведения о

защитной магии и чарах. Тем не менее алхимики основное время уделяют торговле. **Начальные навыки:** Торгашество, Зельеварение, Колдовство, Грузоподъёмность, Сбор трав, Грамотность, Медицина, Изготовление бумаги, Писание свитков, Дубины.

- **Лучники** прекрасно владеют всеми видами оружия дальнего действия: луками, арбалетами и пращами. Хотя остальные классы тоже способны хорошо обучиться оружию дальнего боя, лучники остаются непревзойденными на самых дальних дистанциях. В ближнем бою лучники также неплохи, но предпочитают покончить с угрожающей опасностью до тех пор, как она схватит их за горло. **Начальные навыки:** Стрельба, Бдительность, Лукарь, Обнаружение, Отступление, Изготовление стрел, Поиск укрытий, Прыжки, Кинжалы, Луки, Арбалеты, Камни, Пращи, Метательные копыя.
- **Ремесленники** изобретательны и могут изготавливать самые разные вещи: ювелирные украшения, одежду и другие полезные штучки. С улучшением навыков они способны изготовить воистину потрясающие изделия. Ремесленники на протяжении многих лет обучаются у своего мастера и по окончании готовы начать свой собственный путь. **Начальные навыки:** Торгашество, Грузоподъёмность, Ремесло, Обнаружение, Ювелир, Изготовление бумаги, Писание свитков, Освеживание, Дубление, Шитьё, Кинжалы.
- **Торговцы** постоянно перемещаются с места на место в поисках кому бы сбавить свои безделушки. В своих путешествиях они постоянно оттачивают навыки продажи всякой хрени по безумным ценам, а также могут стать экспертами высокого уровня в определении истинного предназначения вещей. Каждый торговец начинает свой путь с небольшим запасом оружия, брони, колец или жезлов для продажи. **Начальные навыки:** Бдительность, Торгашество, Колдовство, Грузоподъёмность, Обнаружение, Сбор трав, Ювелир, Грамотность, Знание, Дубины, Кнуты.
- **Министры** это странствующие музыканты. Они прекрасно играют на музыкальных инструментах и поют, изучая гармонию и мелодии во всех проявлениях. Многие находят министров весьма привлекательными и чарующими. **Начальные навыки:** Бдительность, Обнаружение, Поиск укрытий, Лидерство, Грамотность, Знание, Музыка, Писание свитков, Скрытность, Кинжалы.
- **Дворяне** рождаются в деньгах и привилегиях. Лорды и леди, короли и королевны, бароны и баронессы - все они представители знати, высших сословий. Жизнь, свободная от тяжкого физического труда, позволяет им сконцентрировать усилия на обучении военному искусству и другим

знаниям. Дворяне компетентны в самых разных областях. Часто они берут уроки владения различными видами оружия для ещё более успешного ведения битв. **Начальные навыки:** Навигация, Обнаружение, Отступление, Сбор трав, Запугивание, Лидерство, Грамотность, Религия, Писание свитков, Плавание, Короткие клинки, Длинные клинки, Луки, Арбалеты.

- **Оракулы** обладают обостренным предчувствием будущего и настоящего и могут видеть вещи, невидимые другим: счастье, настоящую любовь, долгую жизнь, но также проклятия, болезни и смерть. Судьба благоприятствует им и защищает от неудач и проклятий. Их предсказания практически всегда точны, и поэтому оракулов почитают и боятся. **Начальные навыки:** Бдительность, Битва вслепую, Колдовство, Обнаружение, Грамотность, Магия, Ночное видение, Изготовление бумаги, Религия, Жезлы и палочки, Мистика.
- **Паломники** - преданные последователи и мессионеры всех святых. Они ищут просветления в путешествиях, преданности и молитве. Паломники путешествуют с места на место и практически нигде не задерживаются надолго. **Начальные навыки:** Бдительность, Обнаружение, Знание подземелий, Сбор трав, Грамотность, Знание, Магия, Религия, Писание свитков, Плавание, Дубины, Копья, Святая магия.
- **Борцы** - воины, полагающиеся исключительно на свои руки и ноги и на инстинкты, позволяющие избегать попадание в опасные ситуации. Быстрые и ловкие, они не любят носить тяжёлую одежду и броню, сковывающую их движения. **Начальные навыки:** Бдительность, Битва вслепую, Битва, Обнаружение, Знание подземелий, Поиск пищи, Запугивание, Скрытность, Плавание, Кулаки и зубы.
- **Бродяги** проводят большую часть своей жизни в одиночестве и уединении с природой. Они строят свои лачуги как можно дальше от цивилизации: на вершинах гор, в глубине лесов или в глубоких тёмных пещерах. Бродяги презрительно относятся к жизни в комфорте и предпочитают жить прямо под открытым небом, выживая в самых суровых и опасных местах этого мира. **Начальные навыки:** Бдительность, Знание животных, Лукарь, Знание пустыни, Обнаружение, Амбидекстер, Рыбалка, Изготовление стрел, Поиск пищи, Знание леса, Сбор трав, Поиск укрытий, Охота, Лидерство, Знание болот, Знание гор, Скалолазание, Освеживание, Плавание, Дубление, Топоры, Луки, Камни, Пращи.
- **Мудрецы** всегда учатся видеть нужное и исключать все бесполезное. Они не обладают большой силой и довольно беззащитны. Живут в одиночестве вдали от общества и посвящают всю свою жизнь познанию

нового. По мере улучшения своих знаний они получают доступ магии разрушения и святости, чарам и истинности. **Начальные навыки:** Зельеварение, Колдовство, Обнаружение, Сбор трав, Грамотность, Знание, Магия, Изготовление бумаги, Религия, Писание свитков, Шитьё, Магия разрушения, Святая магия, Мистика, Первобытная магия.

- Жизнь **мореплавателей** полностью принадлежит большой воде. Они постоянно путешествуют по рекам и морям и избегают жить на суше. Погода закаляет их тело, придавая ему хорошую устойчивость к холоду. Рыбаки, пираты и моряки - всё они мореплаватели. **Начальные навыки:** Бдительность, Навигация, Битва, Обнаружение, Рыбалка, Поиск пищи, Знание болот, Океанография, Освеживание, Плавание, Дубление, Копья.
- **Пастухи** одни из самых слабых и наиболее далеки от жизни в обществе. Они пасут свои стада вдалеке от цивилизации и избегают жить в городах. Они слабы в бою и магии, но некоторые утверждают, что пастухи находятся на особом счету у святых. **Начальные навыки:** Бдительность, Обнаружение, Рыбалка, Поиск пищи, Сбор трав, Освеживание, Плавание, Дубление, Жезлы и палочки.
- **Кузнецы** - настоящие мастера-ремесленники. Используя свои щипцы, молоты и наковальни, они способны улучшать любые виды оружия и брони, превращая самую никчёмную поделку в настоящий шедевр. Из-за постоянного нахождения возле печей с расплавленным металлом они довольно устойчивы к высоким температурам. **Начальные навыки:** Торгашество, Грузоподъёмность, Битва, Обнаружение, Рыбалка, Запугивание, Знание гор, Освеживание, Кузнечное дело, Дубление, Дубины.
- **Воры** имеют очень быстрые руки и ноги. Они специализируются на добыче богатств как для себя, так и для других. Воры любят объединяться в гильдии, где они учатся шарить по карманам ничего не подозревающих граждан, взламывать замки, лазить по стенам и обезвреживать ловушки. Говорят, что они настолько скрытны, что некоторые их делишки (например, разграбление могил) не могут увидеть даже боги. **Начальные навыки:** Бдительность, Грузоподъёмность, Обнаружение, Обезвреживание ловушек, Амбидекстер, Отступление, Поиск укрытий, Охота, Прыжки, Спелеология, Скрытность, Воровство, Короткие клинки, Кинжалы, Метательные кинжалы.
- **Воины** включают в себя обычных солдат, варваров, кочевников и наёмников. Одни развивают свои навыки, участвуя в войнах, другие же просто выживают. Так или иначе, все войны превосходно чувствуют себя в ближнем бою. **Начальные навыки:** Битва вслепую, Навигация, Лукарь, Грузоподъёмность, Битва, Обнаружение, Изготовление стрел,

Охота, Запугивание, Плавание, Топоры, Дубины, Кинжалы, Жезлы и палочки, Копья, Кулаки и зубы, Кнуты, Луки, Камни.

- **Колдуны** практикуют дикуую, хаотическую магию. С самого раннего возраста они обнаруживают способность аккумулировать в себе потенциальную энергию окружающего мира. Часто непонятые, они вынуждены жить вдали от общества. Колдуны постоянно балансируют на гранях святости и проклятья своих способностей. **Начальные навыки:** Бдительность, Зельеварение, Колдовство, Обнаружение, Поиск пищи, Знание леса, Сбор трав, Грамотность, Знание, Магия, Знание болот, Писание свитков, Плавание, Кнуты, Первобытная магия.
- **Маги** повелевают магией разрушения. Часто они начинают учёбу ещё в юности и проводят многие годы за чтением старых толмудов, изучении заклинаний, варке разных зелий и накладывании чар на палочки и жезлы. Начальные навыки: Бдительность, Зельеварение, Колдовство, Обнаружение, Сбор трав, Грамотность, Знание, Магия, Изготовление бумаги, Шитьё, Кинжалы, Магия разрушения.

2.3 Божества

Всего в мире *Shadow of the Wyrm* существует девять божеств. Всех вместе их называют просто Девятка. Мотивы их действий не поддаются объяснению простых смертных, поэтому считается, что трое из Девятки добрые, трое нейтральные и трое злые.

2.3.1 Добрые

- Императрица Небес **Целеста** создала Вселенную, галактики и звёзды. Она смотрит на мир свысока, там где века проходят словно секунды. Её владения - магия и созидание. На протяжении всего существования вселенной она бесчисленное количество раз сражалась с ужасами Сидугенджи. Целеста предлагает своим поклонникам +1 интеллект.
- **Аурелион** появляется перед последователями в образе великого рыцаря и почитает силу, честь и славные битвы. Он находится в постоянном противостоянии с силами чёрного Ургота. Последователи Аурелиона получают +1 Силу.
- **Леди** - жена Аурелиона - предстает в образе ослепительно красивой и сияющей женщины. Она любит жизнь, любовь, свет и музыку. Леди, как самый добрый и нежный представитель Девятки, дарует +1 Харизму своим поклонникам.

2.3.2 Нейтральные

- После того, как Целесте создала небо, **Ведере** создал землю. По его воле поднялись горы. Все леса и поля принадлежали ему, моря и озера, пустыни и болота, - всё. Странники и те, кто живет за счет даров природы, часто поклоняются Ведере. Он же защищает своих последователей и дает им +1 Здоровья.
- Когда Ведере создал землю, он назначил **Вороса** её защитником. Ворос живет в самом центре расплавленного ядра мира. Этот огромный красный змей извергает из своей пасти вулканический пепел и лаву. Горные гномы и все, кто живет глубоко под землей, часто поклоняются Воросу. Те, кто уважают его, получают взамен +1 Силу.
- **Трикстер** путешествует по миру людей словно фигура в плаще, сопровождаемая одиноким вороном. Он подстраивает реальность под себя, но всегда соблюдает нейтралитет. Своими поступками он пытается уравновесить хаос и порядок. Его благословение приносит +1 Ловкость.

2.3.3 Злые

- **Шива** предстаёт в образе дряхлой сгорбленной старухи с почти мёртвым телом. Она приходит зимой вместе с холодными ветрами: её присутствие подобно ледяной ауре смертельного холода. Своим последователям она дарует +1 Дух.
- **Чёрный Огр Ургот** питается ненавистью, злобой и гневом. Он разрушает всё позитивное и святое на своём пути и ведёт свои орды хаоса в битву с силами Аурелиона. Верность Урготу приносит +1 Силу.
- Бесформенный сгусток первозданного ужаса **Сидугенджа** скрывается в самых темных уголках вселенной, изгнанный остальными членами Девятки. Он находится в постоянных поисках способа уничтожить суть всего, и особенно всех своих заклятых друзей из Девятки. Его имя может вызвать болезнь даже при простом произношении. Немногие последователи поддерживают культ в условиях абсолютной секретности. их можно узнать по кровоточащим черным меткам на лбу. Служба Сидугендже даёт +1 интеллект.

Люди и не люди верят, что услышав молитвы самых благочестивых и набожных, польщённое божество может сделать смертного своим святым защитником и наградить его божественным щитом или даровать ему великую силу.

2.4 Между добром и злом

Персонаж может быть Добрым, Нейтральным и Злым. С помощью этой «характеристики» древние философы пытались каталогизировать все божественные творения.

- **Добро** или «благодать» охватывает тех, кто относится к другим хорошо; кто уважает жизнь и достоинство; кто пытается помогать другим, даже жертвуя собой.
- **Злые** существа варьируются от самовлюблённых и эгоцентричных до дьявольских. Злые не уважают других, ставя свои интересы на первый план, не раскаиваются, когда причиняют вред кому-либо, кто встанет у них на пути. Насилие, пытки и убийства — обыденные события.
- **Нейтральность** присуща существам, находящимся в стороне от добра или зла. Часть из них не обладает разумом или обладает недостаточно развитым: слизни, низшие животные и т. п. — те, кто не может принимать нравственные решения. Другая часть — разумные и рациональные создания, намеренно принимающие решение находиться отстранённо от добра и зла и делать моральный выбор только по своей собственной воле.

Стартовая предрасположенность персонажа к добру и злу зависит от выбранного божества.

2.5 Характеристики

Характеристики персонажа влияют на множество вещей: способность наносить и уворачиваться от ударов, силу удара, возможность учить заклинания и многое другое. Характеристики отображаются в нижней части экрана.

2.5.1 Основные характеристики

У любого персонажа семь основных характеристик: Сила, Ловкость, Проворность, Здоровье, Интеллект, Дух, Харизма. Все они принимают то или иное участие в различных игровых расчётах. Описание приведено ниже.

- **Сила** влияет на урон, наносимый оружием ближнего боя, а также на способность наносить точные удары тяжёлым оружием, например, гигантскими мечами или молотами.
- **Ловкость** определяет способность персонажа контролировать свои движения и влияет на точность попадания по сопернику большинством оружия ближнего и дальнего боя.

- **Проворность** позволяет легче избегать вражеских ударов и других опасностей.
- **Здоровье** – мера крепости и телосложения персонажа. Влияет на количество урона, необходимое для убийства персонажа, а также на сопротивление к некоторым статус-эффектам.
- **Интеллект** характеризует способность персонажа успешно изучать новые заклинания, а также количество сотворённых заклинаний перед наступлением истощения.
- **Дух** характеризует способность персонажа успешно изучать *определённые* заклинания. Влияет на количество сотворённых заклинаний перед наступлением истощения, но в меньшей степени, чем Интеллект.
- **Харизма** определяет способности персонажа влиять на других. От неё зависит враждебность сгенерированных существ.

2.5.2 Остальные характеристики

Остальные характеристики намного более специализированные.

- **Уворот** влияет на успешность ухода от атаки.
- **Поглощение** снижает нанесённый урон на единицу за каждое очко характеристики.
- **Скорость** определяет быстроту нанесения ударов. Чем *ниже* очки скорости, тем быстрее персонаж атакует.
- **Очки жизни** – количество допустимого урона. Когда они достигают нуля, персонаж мёртв.
- **Очки магии** – способность персонажа творить заклинания. Каждое заклинание имеет свою стоимость, поэтому чем больше очков магии у персонажа, тем больше он может колдовать до истощения.

2.6 Навыки

2.6.1 Основные

- **Стрельба**: навык владения оружием дальнего боя.
- **Бдительность**: шанс уклонения от снарядов и магии.
- **Торгашество**[†]: снижает цены в магазинах.

- **Знание животных†**: способность укрощать диких животных.
- **Битва вслепую**: навык эффективного боя в темноте.
- **Навигация†**: ориентирование в открытой воде.
- **Лукарь†**: изготовление луков и арбалетов.
- **Зельеварение†**: изготовление зелий.
- **Грузоподъёмность**: переносите больше полезных вещей.
- **Битва**: навык владения оружием ближнего боя.
- **Ремесло**: создавайте магические предметы.
- **Знание пустынь†**
- **Обнаружение**: видеть невидимое (существа, ловушки).
- **Обезвреживание ловушек†**
- **Амбидекстер**: эффективное владение двумя оружиями.
- **Знание подземелий†**: способность выживать в подземельях.
- **Отступление**: эффективный побег от опасности.
- **Рыбалка†**: лови и соли рыбу.
- **Изготовление стрел†**
- **Поиск пищи**: увеличивает шанс нахождения пищи.
- **Знание леса†**
- **Сбор трав†**: поиск полезных трав.
- **Поиск укрытий†**: оставайся невидимым для врагов.
- **Охота**: эффективный бой с животными и поиск тел.
- **Запугивание†**: заставь своих врагов дрожать от страха.
- **Ювелир**: изготовление колец и амулетов.
- **Прыжки†**: перепрыгивай через препятствия и врагов.
- **Лидерство†**: эффективное управление союзниками.
- **Грамотность**: необходима для изучения заклинаний из книг.
- **Знание†**: ???
- **Магия**: более эффективное изучение заклинаний.
- **Знание болот†**
- **Медицина†**: увеличение скорости регенерации.
- **Знание гор†**
- **Скалолазание**: навык путешествия по горам.
- **Музыка†**: повелевай песнями.
- **Ночное видение†**: способность видеть при слабом освещении.
- **Океанография†**: знание морей и океанов.
- **Изготовление бумаги†**
- **Религия†**: познание Девятки.
- **Писание свитков†**: создание свитков и книг.
- **Освеживание**: сдирание шкур с животных.
- **Кузнец**: создание и улучшение оружия.
- **Спелеология†**: лёгкое продвижение сквозь узкие места.

- **Скрытность†**: тихое передвижение.
- **Плавание**: плыви и не тони.
- **Дубление**: превращай шкуры в доспехи.
- **Воровство†**: стань богатым.
- **Шитьё**: создание плащей и одежды.
- † – не реализовано в игре.

2.6.2 Ближний бой

Навыки ближнего боя можно разделить на следующие категории: **Топоры, Короткие клинки, Длинные клинки, Дубины, Кинжалы, Жезлы и палочки, Копья, Кулаки и зубы, Кнуты, Экзотика.**

2.6.3 Дальний бой

Навыки дальнего боя можно разделить на следующие категории: **Метательные топоры, Метательные клинки, Метательные дубины, Луки, Арбалеты, Метательные кинжалы, Камни, Пращи, Метательные копья, Метательное экзотическое оружие.**

2.6.4 Магия

В игре существует пять школ магий:

- **Магия разрушения**: силы разрушения были освоены ещё в древности, и правила их использования были аккуратно записаны на античном руническом языке. Магия разрушения широка и содержит элементарные, защитные, восстанавливающие и многие другие виды заклинаний. Рунический язык сам по себе очень старый и сложный. Для его изучения требуется приложить огромное количество усилий, поэтому секреты этой магии доступны немногим.
- **Святая магия**: секреты Девятки, аккуратно записанные мудрецами и учёными в древние тома. Святая магия в основном защитная и восстанавливающая, покрывающая заклинателя ореолом света и тьмы. Заклинания написаны на руническом наречии, а разговаривают на этом наречии архангелы и титаны. Они могут явиться во сне только самым набожным и преданным.
- **Мистика**: мистические заклинания позволяют магу приоткрыть завесу будущего, предвидя события, которые ещё не случились. Эта магия способна творить ужасные вещи: превращать цель в камень, ослеплять, вызывать паралич. Мистика, как и магия разрушения, записана на руническом языке, поэтому поддаётся далеко не каждому.

- **Первобытная магия:** известна также под названием «магия теней». Описывает чистую хаотическую природу вселенной. Нигде не записана, применяется чисто интуитивно. Первобытная магия крайне агрессивна и позволяет заклинателю вызывать чёрные огненные шторма и насылать на врагов волны клубящегося хаоса.
- **Колдовство:** слабая начальная магия. Колдовство имеет широкий круг применения, начиная от атакующих заклинаний и заканчивая лечением. Ей довольно просто научиться пользоваться, но она менее эффективна других школ и требует больших магических затрат на использование.

Первобытная магия – дар от природы. Тот, кто однажды понял, как ей пользоваться, со временем будет становиться только сильнее без специальной литературы. Все другие заклинания традиционно изучаются по древним книгам.

2.7 Устойчивости

В *Shadow of the Wyrm* персонажа подстерегает множество разных опасностей. Бандиты вооружены простыми ножами и мечами. Огры и тролли носят массивные деревянные дубины. Драконы извергают из пастей адское пламя, а волшебники творят древние заклинания. Всё это представлено разными типами урона, и каждое существо воспринимает его по-разному, в зависимости от расы, класса, снаряжения или под воздействием защитных заклинаний.

Все существа в игре, не только персонаж, имеют набор устойчивостей. Некоторые создания могут быть практически неуязвимы для одного типа урона, зато крайне восприимчивы к другому.

Ниже представлены все типы урона с соответствующими примерами из игры:

- **Разрез:** мечи, топоры и т. д.
- **Прокол:** кинжалы, копья и т. д.
- **Удар:** дубины, молоты и т. д.
- **Тепло:** основанные на огне заклинания, драконье дыхание и т. д.
- **Холод:** основанные на холоде заклинания, некоторая нежить, астральные существа и т. д.
- **Кислота:** некоторые желеобразные, насекомые, демоны и т. д.
- **Яд:** некоторые змеи и рептилии, морские существа, демоны и т. д.
- **Свет:** святая магия, святые существа и т. д.
- **Тьма:** первобытная магия, некоторая нежить и т. д.
- **Разрушение:** магия разрушения, некоторые демоны и т. д.
- **Электричество:** соответствующие заклинания, некоторые демоны и т. д.

Это далеко не полный список. В мире существует множество разнообразных тварей. Персонаж должен быть хорошо подготовлен ко всему для успешного выживания.

2.8 Статус-эффекты

Каждый из представленных выше типов урона может оказывать дополнительное воздействие на цель. Статус-эффекты разнообразны и варьируются по степени опасности от простого неудобства до смертельной угрозы. Статус-эффект может возникнуть после любого удачного попадания. Вероятность его появления зависит от устойчивости цели к конкретному типу урона и от других модификаторов.

- **Слепота(тепло):** невозможность видеть. Большие штрафы в бою.
- **Кровотечение(разрез):** сложно сконцентрироваться в бою, шанс успешного удара снижен.
- **Увечье(кислота):** случайное снижение характеристик персонажа.
- **Головокружение(прокол):** потеря равновесия, уворот снижен.
- **Тишина(свет):** невозможность говорить, а значит общаться, творить заклинания и т. д.
- **Паралич(электричество):** невозможность двигаться и действовать.
- **Отравление(яд):** периодическое получение урона.
- **Замедление(холод):** движение и атака медленнее.
- **Онемение(разрушение):** можешь действовать, но не можешь двигаться.
- **Окаменение(тьма):** постепенное превращение в камень.
- **Оглушение(удар):** движение и атака в случайную сторону.

3 Мир

Каждая игра в *Shadow of the Wyrn* начинается на Малом Острове, крохотном клочке земли на краю мира, на котором расположена деревня Айзен Дан (буквально «Железный Холм»). На северном конце острова находятся старые руины, на южном подземелье.

3.1 Начало

Айзен Дан — мирная деревушка. Это отличное место для старта. Пахарь держит небольшой публичный сад с доступной едой, а многочисленные NPC (неигровые персонажи) могут поручить персонажу работу и задания. Но будь осторожен! Некоторые задания значительно более опасны, чем другие.

3.2 Неигровые персонажи

Неигровые персонажи делятся на два вида:

- Те, кто хочет тебя убить.
- Те, кто не хочет тебя убить.

Философы годами обсуждают эту дихотомию, и приверженцы Гоббса (английский писатель XVII века — *прим. пер.*) верят, что вторую категорию следует называть «те, кто пока не хочет тебя убить». Дебаты продолжаются.

Тех же, кто хочет тебя убить, следует избегать или же уничтожить, в зависимости от твоего настроения и опасности той штуки, которая к тебе приближается. Получить примерное представление об опасности существа можно с помощью команды обзора (см. команды) и наведения курсора на цель. В дополнение к описанию существа там будет информация о соотношении уровней твоего персонажа и оппонента.

3.3 Бой

Мир — опасное место. Во внешних землях живут змееголовые, гоблины и огры. Монстры из мифов и легенд снова начинают просыпаться. Прислужники тёмной троицы наводняют мир тенями, рыская в поисках жертвы для своих кровавых подношений. Что же делать искателю приключений?

Бой — простое и эффективное средство.

3.3.1 Основные правила

Основные правила следующие:

1. Генерируется «целевое число» — комбинация из сложности применения оружия атакующего, навыка владения оружием, уворота цели и других модификаторов.

2. Выбрасывается кубик 1d100.

- Если выпало число меньше 5 — это автоматический промах.
- Если выпавшее число + модификаторы больше чем «целевое число» — попадание.
- Если выпавшее число 96-99, то это мощный удар.
- Если выпало 100 — критический удар.

3. Подсчитывается урон.

- Для обычного попадания бросается кубик оружия.
- Для мощного удара выбирается максимальный урон.
- Для критического удара выбирается максимальный урон.

4. Подсчитываются устойчивости. Урон умножается на множитель устойчивости цели.

5. Если атака является специфичной для данной расы, урон увеличивается вдвое. Обычно только определённые артефакты обладают подобным видом атаки.

6. Из полученного урона вычитаются очки Поглощения цели. Для обычного и мощного удара вычитаются все очки Поглощения, для критического только четверть.

3.3.2 Ближний бой

Ближний – это либо бой голыми руками, либо оружием. После выбрасывания кубика на попадание по цели к выпавшему числу добавляются бонусы от навыков Бой и владения соответствующим типом оружия. Если оружие много весит, то также добавляются бонусы, зависящие от Силы персонажа. Если же оружие обычное или бой происходит голыми руками, то для расчёта бонуса вместо Силы используется Ловкость. Для лёгкого оружия рассчитывается штраф в зависимости от степени опьянения персонажа. Этот штраф не применяется к тяжёлому оружию, там больше важна чистая сила.

3.3.3 Дальний бой

В дальнем бою для расчёта попадания используются бонусы, основанные на навыках Стрельба и владения соответствующим оружием дальнего боя. Далее добавляется бонус от Ловкости и штраф от степени опьянения.

3.3.4 Магический бой

В магическом бою (с применением заклинаний мага или колдуна) прибавляются бонусы, основанные на навыке Магия и Интеллекте персонажа. Применяются штрафы в зависимости от уровня опьянения и степени нагруженности (количестве переносимых вещей) персонажа.

3.4 Задания

Однако не все хотят убить тебя. Некоторые NPC могут давать задания. Задания открываются при выполнении определённых условий и после разговора с конкретным NPC. Задания отображаются в специальном меню (см. Команды). За выполненное задание положена награда: предмет, улучшение навыков и т. д. Обычно награды за задания намного более ценные, чем случайные предметы, найденные в подземелье. Но и выполнять задания надо с осторожностью, поскольку они бывают чрезвычайно опасны.

3.5 Игровое время

По мере твоего передвижения по миру проходит время. Со временем сменяются фазы луны. Известно, что луна оказывает большое влияние на расположение сил в мире – не только приливных, но и элементарных и первобытных. Во время растущей и полной луны элементарный урон увеличен, во время убывающей луны и новолуния увеличен кислотный, ядовитый, тёмный и разрушительный урон.

4 Управление

4.1 Передвижение и атака

Передвигайся, используя цифровые клавиши (numpad), vi-клавиши или стрелки. Попытка переместиться на клетку, занятую существом, вызовет автоматическую атаку, если существо враждебно. В противном случае всплывёт уведомление с просьбой подтвердить атаку, поменяться местами или протиснуться. Если у вас в руках находится предмет, пригодный для ведения раскопок, и ты пытаешься переместиться на выкапываемую клетку (камень, земля и т. д.), будет предпринята попытка копать.

7, y	8, k, ↑	9, u
4, h, ←	s, .	6, l, →
1, b	2, j, ↓	3, n

- w Автоматическое передвижение
- < Подняться на уровень карты мира, по лестницам и т. д.
- > Спуститься в локальную местность с карты мира, по лестнице. На других клетках попытка копать (если в руках лопата и т. п.)

4.2 Действия

- 5 Немного отдохнуть
- , Поднять предмет
- d Выбросить предмет
- i Снаряжение
- I Инвентарь
- _ Молиться
- L Посмотреть описание клетки
- f Стрелять

D	Выпить зелье
г	Читать книгу или свиток
\$	Посмотреть количество денег
e	Съесть что-нибудь
C	Поговорить
a	Применить предмет на карте (алтарь, станок, кузница)
q	Список заданий
z	Сотворить заклинание
B	Отобразить информацию о существе
v	Активировать жезл или палочку
K	Пнуть
O	Принести жертвоприношение
/	Содрать шкуру
P	Отобразить отношения с божеством
X	Опыт/уровень

4.3 Выход из игры

S	Сохранить игру и выйти
Q	Выйти из игры без сохранения

4.4 Разное

M	Просмотреть последние сообщения
W	Просмотреть информацию о текущем оружии ближнего боя
R	Просмотреть информацию о текущем оружии дальнего боя
V	Версия игры
T	Текущее игровое время
@	Просмотреть информацию о персонаже
#	Сохранить лог персонажа
F1	Просмотреть информацию об устойчивости и уязвимостях
F2	Просмотреть текущее поведение
F11	Выполнить скрипт (только для отладки)
F12	Перезагрузить скрипты и строки