

Боевая система

Вызов на бой

Чтобы вызвать другого персонажа на поединок, подойдите к нему на расстояние вытянутой руки и ясно обозначьте вызов фразой боевого характера. Разрешается, но не обязательно, лёгкое касание по руке или плечу противника, чтобы не осталось сомнений, кого именно вы вызываете.

Формат боя

Бой всегда проходит один на один.

Исключение: Колдун и Создание Нави, если их связь не разорвана, считаются парой и входят в бой вместе.

Один дерётся. Второй находится рядом и в любой момент может войти в бой (подробности о парных приёмах — далее). Объявить о входе в бой напарник, имеющий узы, может в любой момент с начала боя.

Тот, кто не сражается в данный момент не может покинуть бой без применения особых оберегов/специальных приемов.

Механика боя (“пятнашки”)

Для моделирования боя используется система «пятнашек» — лёгких касаний противника плоской стороной ладони.

Поражаемые зоны:

Поражаемая зона — «шорты-майка»: Руки — до локтя включительно. Ноги — до колена включительно.

Туловище — в пределах майки. Запрещено бить в: голову, шею; пах; грудь у девушек.

Попадания

Попаданием считается касание ладонью в пораженную зону. Допускается попадание не полной ладонью (хотя бы 2 фаланги трех пальцев). Попадание тыльной стороной ладони не допускается.

При попадании по противнику необходимо использовать голосовой маркер. После голосового маркера (даже при наличии обоюдного попадания) бойцы обязаны разойтись на расстояние вытянутой руки.

Обоюдные попадания (одновременные попадания обоих участников с разницей не более секунды) не засчитываются. Если участники не уверены, было ли обоюдное попадание, считается, что оно было, и раунд не засчитывается ни за кем.

Объявление действий после попадания

После результативного попадания* (когда обоюдки не было) выигравший раунд вслух объявляет своё действие: Обычную атаку или Особый приём (если таковой есть).

Атакуемый персонаж:

Или принимает последствия объявленной атаки;

Или может применить свои реактивные приёмы или щиты, которые срабатывают при определенных условиях (если такие у него есть).

Смена напарников

После каждой результативной пятнашки (После разыгрывания всех эффектов попадания) пара (Колдун и Создание Нави) имеет право на Смену:

- Напарники меняются местами;
- Тот, кто был за спиной, выходит в бой;
- Тот, кто дрался, уходит ему за спину.

Завершение боя

Бой продолжается до потери всех хитов одной из сторон или до прекращения боя по взаимному согласию.

Когда один из пары упал в 0 хитов его напарник продолжает сражаться в одиночку без возможности использовать парные приемы, но выпавший считается находящимся в бою до его окончания.

Небоевой персонаж имеет право сразу добровольно снять с себя все хиты и тем самым завершить бой.

Добивания на игре нет.

Навыки, приемы, характеристики

Каждый персонаж обладает уникальным набором атак, особых приёмов и игровых характеристик (ТТХ). Этот набор формируется в сотворчестве мастеров и игрока и закрепляется в его игровой анкете/карте персонажа.

Все приемы имеющие ограниченное количество использований восстанавливаются между боями, если в описании приема не сказано иначе.

Виды атак и приёмов.

Основой боевой системы является наложение на противника особых статусов (дебафов) и их комбинирование с базовыми атаками.

Кроме того, у персонажей могут быть Щиты и особые приёмы, позволяющие собрать уникальный боевой билд.

Практически у всех персонажей будет как минимум 1 Уникальный Приём, написанный индивидуально под сущность/предысторию и органично вплетенный в билд.

То, что описано ниже, — полный, но не исчерпывающий список эффектов, с которыми вы можете столкнуться в PvE и PvP.

Базовые атаки:

Физическая атака — при попадании снимает 1 хит с цели.

Волшебная (магическая) атака — при попадании снимает 1 хит с цели.

Базовые атаки доступны всем персонажам без ограничений.

Нет ограничений на количество и последовательность базовых атак.

Атаки, накладывающие статусы (дебафы)

Это атаки, которые сами по себе не снимают хиты, но ослабляют цель и приближают вашу победу.

Многие статусы переходят между битвами, поэтому у каждого персонажа будет шаблон (карта), на котором удобно отслеживать свои статусы. Как и с хитами — каждый игрок сам следит за своими статусами.

Применять особые атаки можно только в том количестве и виде, которые указаны у вас в ТТХ.

1. Охота

Накладывает статус «Охота».

Статус суммируется: «Охота 1», «Охота 2» и т.д.

Эффект:

За каждую «Охоту» на цели атакующий при объявлении физической атаки по этой цели наносит дополнительную физическую атаку.

То есть, если на цели «Охота 3», то, заявив физическую атаку, атакующий последовательно проводит 4 физические атаки.

-Статус не снимается между битвами.

-Статус снимается, если цель падает в 0 хитов.

2. Сглаз

Накладывает статус «Сглаз».

Статус суммируется: «Сглаз 1», «Сглаз 2» и т.д.

Эффект:

За каждый «Сглаз» на цели атакующий при объявлении магической атаки по этой цели удваивает количество своих магических атак:

1 «Сглаз» — 2 магические атаки;

2 «Сглаза» — 4 магические атаки;

3 «Сглаза» — 8 магических атак и т.д.

-Статус снимается после активации серии атак (когда вы воспользовались бонусом).

-Статус не снимается между битвами, если не был активирован.

-Статус снимается, если цель падает в 0 хитов.

3. Порча

Накладывает статус «Порча».

Статус суммируется: «Порча 1», «Порча 2» и т.д.

Эффект:

При наложении на цель статуса «Порча 5» цель немедленно падает в 0 хитов.

-Статус не снимается между битвами.

-Статус снимается, если цель падает в 0 хитов.

4. Нemoщь

Накладывает статус «Нemoщь».

Статус не суммируется (на персонаже может быть только одна «Нemoщь»).

Эффект:

Если любой участник выигрывает пятнашку против персонажа с «Нemoщью», он может вместо обычной атаки заявить: «Снимаю 1 хит».

-Статус снимается, если его носитель выигрывает пятнашку.

-Статус не снимается между битвами.

-Статус снимается, если цель падает в 0 хитов.

5. Лoвля души

Это особая атака, которая не накладывает статусы, но запускает процесс «Лoвли души».

У каждого персонажа есть уникальный код души — комбинация:

Буква: А, Б или В.

Цифра: 1, 2 или 3.

Цвет: Красный, Белый или Черный.

Ход «Лoвли души» происходит по шагам и не переносится между битвами.

Первый шаг — Буква.

Активирующий «Лoвлю души» называет букву.

Если он угадал букву кода цели, он получает щит от любой атаки до конца боя на свой выбор. При следующей «Лoвле души» по той же цели он может переходить к цифре.

Второй шаг — Цифра.

При «успешной ловле» цифры (буква уже была угадана ранее, теперь угадана цифра):

Тот, чья цифра угадана не может заявить никакого действие при следующей выигранной пятнашки против атакующего (пятнашка сгорает). При следующей «Лoвле души» по той же цели он может переходить к цвету.

Третий шаг — Цвет.

При «успешной ловле» цвета (буква и цифра уже угадывались ранее, теперь угадан цвет):

Цель немедленно падает в 0 хитов.

Процесс не накапливается между разными боями: «Лoвля души» и все временные бонусы от нее не переходят между битвами

Щиты

Помимо атакующих способностей, у персонажей есть Щиты.

Щит заявляется в ответ на атаку, от которой он защищает, и полностью её отменяет.

Большая часть Щитов не может быть взята при формировании базового билда и создаётся на игре при помощи обрядов, оберегов и других игровых действий.

Важно:

«Охота» и «Сглаз» дают серию последовательных атак, поэтому Щит заявляется на каждую отдельную атаку.

Пример: если на вас Охота 2, то заявляя физическую атаку ваш оппонент наносит 3 атаки. Чтобы полностью избежать урона вам необходимо трижды использовать Булатный Щит.

Примеры щитов:

Булатный щит — отменяет 1 физическую атаку.

Волшебный щит — отменяет 1 магическую атаку.

Щит от [название особой атаки] — полностью отменяет указанную особую атаку. Не может быть в базовых ТТХ.

Зеркальный щит — защищает от любой особой атаки и перенаправляет её эффект на атакующего. Не может быть в базовых ТТХ.

Особые приёмы.

Реакция

Особый приём, который всегда состоит из «триггера» и «действия».

Реакция заявляется после того, как против вас озвучено действие, описанное в триггере вашей конкретной реакции.

Примеры формулировок:

«Реакция на физическую атаку по мне — накладываю Порчу».

«Реакция на Сглаз на меня — наношу физическую атаку».

Реакции и подобные эффекты не отменяют негативные последствия, направленные на вас, а лишь позволяют вам совершить своё дополнительное действие перед совершением действия оппонента.

Помощь

Работает по тому же принципу, что и Реакция, но заявляет ее не сражающийся в данный момент персонаж из пары. Как и реакция заявляется в ответ на действия оппонента.

Примеры:

«Помогаю при атаке на моего напарника, накладываю Порчу».

«Помогаю при Сглазе на моего напарника, Щит от Сглаза».

Особая смена

Похожий на Реакцию эффект, однако Особую смену может заявлять любой участник пары, при условии, что они оба в бою. Всегда имеет триггер и бонус.

При срабатывании триггера вы можете:

поменяться местами со своим напарником и, после этого, получить указанный бонус.

ВАЖНО: Если была использована особая смена, этой паре запрещено использовать Смену сразу после розыгрыша эффектов попадания данной пятнашки.

Примеры:

«Особая смена на физическую атаку — использую Сглаз».

«Особая смена на накладывание Порчи — наношу физическую атаку».

Правило использования реактивных действий:

Особые приемы Реакция, Помощь и Особая Смена объединены в одну группу “реактивные действия” и подчиняются следующим правилам и ограничениям:

- Реактивное действие, заявленное на любой триггер происходит ПЕРЕД разыгрыванием эффекта триггера.
- Если реактивное действие наносит базовую атаку или накладывает статус - он накладывается ВСЕГДА на того, кто вызвал триггер, даже если в этот момент этот персонаж не сражающийся (например, заявил помощь).
- Каждая сторона может использовать не более одного реактивного действия за результативную пятнашку.

Явись

Заявляется при успешной пятнашке, если ваш напарник в бою.

Вместо того, чтобы проводить атаку самому, персонаж передаёт удар напарнику, который использует свои ТТХ.

То есть: вы выигрываете пятнашку, заявляете «Явись», и атаку (своей способностью) проводит напарник, если он в бою.

Мощная атака

Заявляется вместе с любой атакой. Запрещает использовать Щит от этой атаки.

Не может быть в базовых ТТХ, только через уникальные способности.

Быстрая атака

Запрещает использовать любые виды Реакций и ответных действий, кроме Щитов.

Не может быть в базовых ТТХ.

Общие правила

Недееспособность

Если участник оказался в состоянии «Ноль Хитов», он не может самостоятельно передвигаться (разве что отползти, если рядом идёт бой), не может вступать в бой, колдовать и применять особые способности. Он может быть участником обряда (в качестве цели), но не может выполнять необходимые для обряда действия, его ключи не работают.

Добивания, механик обыска, допроса и изъятия предметов в игре нет.

Бить или не бить

Не все события в PvE можно решить силой. Некоторые создания Нави в силу своих особых свойств (несметная сила, способность сбежать и т. д.) не могут быть вызваны на бой.

Если попытаться вызвать такое создание Нави, оно само скажет вам об этом в явном виде.

Обереги

Часть обрядов позволяет создавать Обереги, которые, как правило, дают Щит от особой атаки в бою.

После проведения обряда вам необходимо подойти к любому ближайшему игротеху и взять у него чип.

Физическое воплощение оберега — на ваше усмотрение.

Ограничения:

- Все обереги одноразовые и разрушаются сразу после использования.
- Один персонаж может одновременно носить при себе не более трёх оберегов, вне зависимости от того, собирается ли он воевать или просто создаёт эти обереги для других.
- Обереги можно добровольно передавать между персонажами, не находящимися в бою.

Обряды

1. Основной принцип

Вся доступная игрокам магия (за исключением боевых столкновений) проявляется через Обряды. Это ритуалы, требующие подготовки, знаний и ресурсов.

2. Ключи

Обряды основаны на семи архетипических образах — Ключах. Это внутренние «теги», определяющие область воздействия конкретного обряда. Ключи, которыми владеет колдун, определяют, к каким обрядам он имеет доступ. В игре существует 2 уровня владения ключем: базовый "простой" и Особый, обозначающий, что колдун идеально владеет им.

- Каждый Ключ может быть обычным или своей Особой версией. Доступ к обоим "уровням ключа" прописан в ТТХ колдуна.
- Каждый колдун обладает несколькими Ключами. Один или более ключей будут Особыми.
- Каждый ключ подразумевает конкретный элемент, который должен быть реализован в ходе обряда.

Список ключей: Клин; Призор; Лазарь; Игла; Нити; Око; Излом

3. Структура Обряда

Каждый обряд описывается тремя компонентами:

1) Требуемые Ключи: Список конкретных Ключей с указанием простой или особой версии. Все указанные Ключи должны быть в наличии у колдуна или группы колдунов, проводящих обряд. Ключи участников суммируются, несколько простых ключей, не дают доступ к его Особой версии.

Пример: Для обряда «задабривание домового» требуются ключи [Призор (Особый) , Нити]. У одного колдуна есть Призор (Особый), у второго — Нити. Вместе они могут провести этот обряд.

2) Ресурсы: Перечень ресурсов, физических предметов и нарративных компонентов, которые необходимо использовать во время ритуала.

3) Эффект: Конкретный результат, который наступает после успешного проведения обряда.

4. Знание обрядов

Чтобы провести обряд, колдуны должны знать его схему. Это знание можно получить:

- Со старта игры.
- Найти в ходе игры (свитки, ивенты, обучение у других персонажей).

5. Процесс проведения обряда

Мы поощряем творческий подход и отыгрыш! Однако, каждый вид каждого Ключа накладывает обязательное правило на исполнение ритуала, которое должно быть отыграно.

Особые версии Ключа требуют более сложных и специфичных действий.

Действия, которые добавляет в обряд каждый уровень каждого ключа:

Игла:

Втыкать/вынимать иголки в клубок ниток/пряжи / куколку.

Игла Особый:

Вышить руну/узор, символизирующий намерение.

Призор:

Накрыть тканью/одеждой человека или его изображение / пройти под натянутой тканью.

Призор Особый:

Зажечь свечу, от неё зажечь свечу следующего участника, и так по кругу, включая свечи именуемых, но отсутствующих.

Нити:

- Для всех уровней: распустить волосы и снять пояса.

Нити Базовый:

Навязать узлы на запястье / на шее / просто на верёвке в зависимости от содержания обряда.

Нити Особый:

Сплести сложную косу из лент/нитей (не менее пяти элементов), включив в неё в том числе волосы участника или его напарника.

Око:

-Для всех уровней: очертить круг.

Око Базовый

Завязать глаза одному из участников и обойти его по солнцу или против солнца в зависимости от смысла обряда.

Око Особый

Каждый участник смотрит только через зеркало в течение всего обряда.

Клин:

Пережечь натянутую нить/ленту.

Клин Особый:

Вознить нож/топор/гвоздь.

Излом:

-Для всех уровней: надеть хотя бы один элемент одежды наизнанку каждому участнику обряда.

Излом Базовый:

Сломать/перекрутить/вывернуть объект, символизирующий намерение.

Излом Особый:

Разбить зеркало.

Лазарь:

-На всех уровнях: всем участникам снять с себя всё металлическое.

Лазарь Базовый:

Очищение огнём (шагнуть через огонь, обвести вокруг огнём) ИЛИ Ритуальное омовение лица и рук.

Лазарь Особый:

Взять пучок целебных трав и написанный на бумаге заговор, поджечь, окурить дымом.

Общеизвестные обряды

Взгляд в душу.

Ключи: Око (особый), Призор (простой).

Стоимость: 2 жетона силы.

Эффект: Дает возможность единожды в начале боя узнать больше о душе цели.

Особенности: После обряда получаете чип “Взгляд в Душу”, куда сразу же вписывается цель. Обязательно указать имя колдуна, или вид создания Нави.

В начале боя можете показать чип цели и спросить букву ИЛИ цифру ИЛИ цвет его души, цель обязана ответить. Не более одного Взгляда в Душу за бой на пару. Одноразовое, после использования порвите чип.

Гадание.

Ключи: Нити (особый), Око (особый).

Стоимость: 3 Жетона силы.

Эффект: Вы можете задать Судьбе 3 вопроса о предстоящем ивенте (появившемся на карте) и получить ответ “Да или Нет”.

Дурные сны.

Ключи: Игла (особый), Излом (особый).

Стоимость: 3 жетона силы.

Эффект: Дает возможность единожды в начале боя наложить на цель “Порчу” или “Сглаз”

Особенности: После обряда получаете чип “Дурные сны”, куда сразу же вписывается цель. Обязательно указать имя колдуна, или вид создания Нави.

В начале боя можете показать чип цели и наложить на него статус “Порча” ИЛИ “Сглаз”. Не более одних Дурных Снов за бой на пару. Одноразовое, после использования порвите чип.

Задобрить полевика.

Ключи: Игла (особый), Лазарь (особый), Призор (особый).

Стоимость: 3 жетона силы, куколка из травы, сорванной с места обитания полевиков.

Эффект: Создает заговоренную куколку из травы. Если подарить куколку полевику, он тебя добрым посчитает и обратно в траву уйдет, не навредив.

Изгнание полуденницы.

Ключи: Игла (простой), Клин (простой), Лазарь (простой), Нити (простой).

Стоимость: 5 жетонов силы, живая вода.

Эффект: Изгоняет полуденницу.

Особенности: Обряд нельзя провести, если младшая нечисть защищает Полуденницу. В процессе обряда сделать вокруг полуденницы круг из живой воды и прочитать заговор на изгнание, составленный самым изможденным солнцем из колдунов. Этот обряд можно провести, используя не все ключи, потратив за каждый отсутствующий ключ 3 жетона Силы.

Исцеление.

Ключи: Лазарь (простой).

Стоимость: 1 Жетон Силы за каждого исцеленного.

Эффект: Восстанавливает все Хиты цели обряда.

Особенность: Колдун может применять обряд для исцеления создания нави, с которым он связан, без траты жетона и не выполняя требование по ключам (отыгрыш ключей обязателен).

Найти того, кто запер двери.

Ключи: Лазарь (простой), Око (простой).

Стоимость: 2 жетона силы, Детский смех (не более получасовой свежести), Хлеб из печи.

Эффект: Позволяет узнать, где тот, кто запер двери.

Оберег от Ловли Души.

Ключи: Клин (особый), Призор (простой).

Стоимость: 1 жетон силы.

Эффект: Создает оберег со свойством “Защищает от наложение на вас Ловли Души. Сгорает после использования”.

Оберег от Немощи.

Ключи: Призор (Особый), Излом (простой).

Стоимость: 1 жетон силы.

Эффект: Создает оберег со свойством “Защищает от наложение на вас Немощи. Сгорает после использования”.

Оберег от Охоты.

Ключи: Нити (особый), Призор (простой).

Стоимость: 1 жетон силы.

Эффект: Создает оберег со свойством “Защищает от наложение на вас Охоты. Сгорает после использования”.

Оберег от Порчи.

Ключи: Игла (особый), Призор (простой).

Стоимость: 1 жетон силы.

Эффект: Создает оберег со свойством “Защищает от наложение на вас Порчи. Сгорает после использования”.

Оберег от сглаза.

Ключи: Око (особый), Призор (простой).

Стоимость: 1 жетон силы.

Эффект: Создает оберег со свойством “Защищает от наложения на вас Сглаза. Сгорает после использования”.

Обновление Души.

Ключи: Игла (особый), Излом (особый), Око (особый).

Стоимость: 5 жетонов силы.

Эффект: один участник (цель) обряда придумывает себе новую комбинацию души.

Освободить из корней Дубов-Самосево.

Ключи: Клин (особый), Нити (простой), Призор (простой).

Стоимость: 3 жетона силы, 7 целых неповрежденных плодов Дубов-Самосево.

Эффект: Снимает корни дубов-самосево со всего, что было ими поймано.

Отвлечь черта.

Ключи: Нити (особый), Око (простой).

Стоимость: 2 жетона силы за каждый кулек.

Эффект: Черта может отказаться развернуть кулек и сосчитать бусины/мелочь в нем, пока считает — ничего не видит и не слышит вокруг.

Особенности: В процессе обряда нужно сделать кулек из ткани или бумаги, наполненный бусинами/мелочью.

Разблудиться, если ходишь кругами в лесу.

Ключи: Игла (простой), Излом (простой).

Стоимость: 1 жетон силы за каждого разблуженного.

Эффект: Если все в группе разблужены, блуд не сможет вас водить кругами.

Особенности: Вещь, вывернутая наизнанку во время обряда должна оставаться таковой до выхода из леса.

Разрыв чар.

Ключи: Лазарь (особый), Клин (простой).

Стоимость: 1 жетон силы за одного персонажа.

Эффект: Снимает статусы Порча и Сглаз с цели обряда.

Сбить со следа.

Ключи: Излом (простой), Нити (особый).

Стоимость: 1 жетон силы за одного персонажа.

Эффект: Снимает с цели статус Охота.

Свист Охоты.

Ключи: Излом (особый), Нити (простой).

Стоимость: 3 жетона силы.

Эффект: Дает возможность единожды в начале боя наложить на цель "Охоту".

Особенности: После обряда получаете чип "Свист Охоты", куда сразу же вписывается цель. Обязательно указать имя колдуна, или вид создания Нави.

В начале боя можете показать чип цели и наложить на него статус "Охота". Не более одного "Свиста Охоты" за бой на пару. Одноразовое, после использования порвите чип.

Визуальные маркеры Нави

В ходе игры вам иногда придется посещать мир Нави. Там можно найти существ и места, которых нет в реальном мире.

1. Визуальное обозначение (Маркеры Нави)

Существа: Все, кто находится в Нави (игроки и неигровые персонажи), обязаны надеть красные очки или повязать на глаза прозрачную красную ленту.

Прим.: Лента будет находиться в вашем конверте от МГ, при желании очки игроки готовят самостоятельно.

Предметы и места: Объекты, принадлежащие миру Нави, будут отмечены специальными чипами или рядом будет находиться игротехник.

2. Взаимодействие между мирами

Коммуникация и обмен: Персонажи, находящиеся в разных мирах (один в Яви, другой в Нави), не могут общаться, передавать предметы или как-либо напрямую взаимодействовать.

Отыгрыш ощущений: Так как физически вы всё равно видите друг друга, допускается отыгрыш «ощущения» чужого присутствия (например, мурашки, холодок, чувство взгляда), но не более того.

Использование предметов и мест: Игроки могут использовать предметы и возможности локаций только того мира, в котором сами находятся в данный момент.

3. Способы перехода (Вход и выход из Нави)

Существует три способа попасть в Навь или вернуться из неё в Явь:

- 1) **Обряд:** По базовым правилам проведения обрядов.
- 2) **Точки перехода:** Использование особых мест, которые могут вам встретиться в отдельных ивентах.
- 3) **Игровые события:** Принудительное перемещение в результате событий, инициированных неигровыми персонажами.

Узы

1. Цепи

В процессе призыва колдун одевает на создание Нави Цепи. Даже если у пары совпадают интересы, сущность является пленником.

Как выглядят: Моделируются тремя браслетами/тесьмой красного цвета.

Пока действуют Цепи:

- Пара может сражаться вместе в боевом взаимодействии.
- Колдун и сущность Нави могут применять способности, для которых требуются Узы.
- Колдун может проводить обряд исцеления своего напарника без траты ресурсов.
- Создание Нави не может нападать и напрямую вредить своему колдуну.
- Колдун может порвать одну Цепь, чтобы отдать своей призванной сущности приказ, который должен быть исполнен немедленно и так, будто навь сама хочет его исполнить.

Важно: Цепь может быть разрушена другими игроками с целью саботажа или существами в рамках ивентов.

2. Связь

В процессе игры персонажи могут установить настоящую, добровольную связь.

Как установить:

У каждого персонажа (и колдуна, и создания Нави) будет список из трёх триггеров - действий или решений, которые персонаж хочет видеть в своём напарнике.

Примеры триггеров: “Он сказал правду, когда проще и выгоднее было соврать”, “Он добил врага без колебаний”, “Он смеется над моими шутками”.

Игроки не знают триггеры друг друга. Мы это не отслеживаем, не портите друг другу интригу.

Если вы видите, что ваш напарник совершил поступок из вашего списка, вы можете (но не обязаны) повязать ему на руку маркер Связи.

Как выглядит: Моделируются браслетом/тесьмой белого цвета для колдунов и черного цвета для созданий навь.

Когда в паре суммарно повязано 5 маркеров, пара может совершить особый обряд и установить связь.

При установлении связи колдун может снять с создания Нави оставшиеся Цепи, а может не снимать.

Когда установлена связь:

- Пара может сражаться вместе в боевом взаимодействии.
- Колдун и Навь могут применять способности, для которых требуются Узы.
- Колдун может проводить обряд исцеления своего напарника без траты ресурсов.
- Создание Нави и колдун не могут нападать и напрямую вредить друг другу.

Главное отличие от Цепей: связь не может быть разрушена извне.

Жетоны Силы

В нашей игре единым ресурсом для Колдунов и созданий Нави выступают Жетоны Силы. Они олицетворяют вашу волшебную мощь и являются важным компонентом всех обрядов, а также некоторых особых умений персонажей.

Получение жетонов

Существует два основных способа получения Жетонов Силы:

1. Пассивное получение (За счет игры)

Всякий раз, когда Мост между мирами будет проявляться в нашем мире всё сильнее, все магические существа будут получать небольшое количество жетонов.

*Колдуны получают больше.

*Создания Нави получают меньше.

Регулярность: Первый прилив сил произойдет на старте игры. Затем ожидается еще примерно 3-4 таких усиления за игру.

(!)Важно: Некоторые персонажи (чаще Колдуны, но иногда и Создания Нави) могут обладать особыми умениями, которые увеличивают их пассивное получение жетонов силы.

2. Активное получение (За действия)

Участвуя в ивентах и сюжетных событиях, персонажи могут получать Жетоны Силы в качестве награды.

Распределение наград между участниками происходит по правилам конкретного ивента (например, за помощь существам Нави, за победу над ними в бою и т.д.).

Обмен жетонами

Игроки могут передавать Жетоны Силы друг другу, соблюдая два главных правила:

*Добровольность. Передача жетонов строго добровольная.

*Лимит хранения. У каждого персонажа есть лимит Силы, который он может одновременно хранить при себе. Если по какой-то причине количество жетонов у персонажа превысило его личный максимум, у него есть 5 минут, чтобы передать излишки другим персонажам. По истечении этого времени все «лишние» жетоны сгорают.

(!)P.S. Некоторые персонажи могут обладать особыми умениями, увеличивающими их максимальный лимит Жетонов Силы.

Трата жетонов

Основная статья расходов Жетонов Силы — проведение обрядов.

*Вложить жетоны в проведение обряда может любой его участник.

*Для этого необязательно быть ведущим обряда или обладать ключами к нему.

Кроме того, Жетоны Силы могут тратиться на использование особо сильных боевых приемов (если такие навыки указаны в вашем ТТХ).

Дары и элементы

Дары

В процессе игры игроки смогут собрать 12 Даров, которые будут нужны в финале.

Дар — это сила, которая проявляется в обоих мирах. Часть ивентов так или иначе связана с Дарами: проявление силы в мире попутно пробуждает созданий Нави, с которыми игрокам предстоит взаимодействовать.

В конце таких ивентов игроки смогут забрать Дар, связанный с конкретным местом, созданием Нави или обстоятельствами.

В руки персонажей Дар попадает одним из двух способов:

Либо Дар уже проявлен и достанется тому, кто сможет его забрать (отобрать, выиграть, найти и тд) по ходу ивента.

Либо Дар проявляется в завершение ивента. Дар проявляется медленно — примерно пять минут. За это время игроки могут решить, кто его заберет. Договориться или поступить иначе — решают сами персонажи.

Персонаж, связанный боем, не может поднимать Дар.

Хранение Даров

Дар — это не физический объект, а большое скопление силы и воли. Один персонаж может владеть только одним Даром. Даже поднять второй Дар, уже имея при себе один, нельзя.

Дар можно передать, если оба участника передачи согласны.

Использование Даров

Дары не дают владельцу никаких игротехнических преимуществ и служат только для одной цели — быть использованными на финальном обряде в конце игры.

Дар всегда приносит ЗА одну из сторон. То есть если Дар приносит закрывающий, он считается принесённым с целью закрыть мост, и наоборот.

Дары — это главный способ усилить свою сторону. В конце вас ждёт битва, которая решит судьбу моста, и каждый Дар даёт преимущество той стороне, которая его принесла.

Элементы

Иногда персонажи смогут забрать Элементы, оставшиеся после победы (не обязательно в бою) над особо сильными созданиями Нави.

С помощью каждого такого Элемента можно провести особый обряд. Этот обряд до конца игры усиливает тех, кто в нем участвует.

Игроки не знают, какой именно обряд потребуется провести. Однако в Доме Бестужевых (на игровой базе) персонажам предоставят этот обряд после демонстрации Элемента.

В таком обряде всегда должны принимать участие три пары. Не больше и не меньше.

Все Элементы недолговечны, поэтому у игроков будет ограниченное время с момента их получения для проведения обряда.

После проведения обряда каждая пара, участвовавшая в нем, получает 2 очка в ТТХ, на которые может приобрести боевые приёмы или ключи.

Бестиарий

Алконост

- Классификация: сакральный сказочный персонаж — райская птица.
- Место обитания: река Евфрат, Ирий, остров Буян на Мировом древе.
- Атрибуты: райский цветок, яблоко, корона.
- Описание: Райская птица. Полуптица-получеловек. Тело до груди женское, ниже — птичье. В разных ипостасях имеет руки или крылья. Обладает белым оперением, является вестником радости и наслаждения. Пение ее настолько прекрасно, что услышавший его забывает обо всем на свете. По народным сказаниям, утром на Яблочный Спас в сад прилетает птица Сирина (сестра Алконоста), которая грустит и плачет. А после полудня прилетает Алконост, которая радуется и смеется. Птица смахивает с крыльев живую росу и преображает древа (отсылка к молодильным яблокам). Слезы алконоста обладают целебной силой, но льет она их только по избранным.

Анчутка

- Классификация: нечисть.
- Место обитания: водоемы, поле, баня, лес.
- Атрибуты: копыта или подковы.
- Описание: Тожественно чертенку — может быть с рожками на голове, звериными копытами с подковами, свиным пяточком. Так именовали чертей, чтобы не называть их словом «черт» и не навлекать неприятности. Бывали банные и полевые. Шустрые. Хорошо прячутся и охотятся на человека из тени, будто их толпа, даже если анчутка один.

Арысь-поле

- Классификация: люди.
- Место обитания: лес, поле.
- Атрибуты: скорость, желтые глаза.
- Описание: Сказочно быстрое существо, в которое обратилась молодая женщина, заколдованная злой ведьмой. Арысь-поле сделалась предводительницей звериной стаи и только изредка, по ночам, прибегала домой. Предстает в виде рыси с головой женщины. Три ночи в году может превращаться в женщину, а потом должна убежать за тридевять земель. Если коснуться ее прутиком рябины - меняет обличие.

Аспид

- Классификация: звери.
- Место обитания: горы, скалистая местность.
- Атрибуты: черное тело, черные глаза.
- Описание: Аспиды - крылатый змеи, дети Чернобога. Быстрые, злые, скорые на расправу. В бою настолько быстры, что при встрече с сильным соперником - изматывают его, не давая ударить и взмывая в воздух после налета.

Аука

- Классификация: дух.
- Место обитания: живет в небольшом домике, крыша которого покрыта мхом, а сам домик расположен в середине леса.

- Атрибуты: медвежья лапа.
- Описание: Аука — лесной дух, верный друг лешего. Может «помочь» человеку заблудиться, но при этом не бросает его, а преследует. Дальнейшее развитие событий зависит от действий человека: если он сердится и начинал ругать Ауку, то тот уходил, бросая путника, а если он реагировал правильно, то дух помогал ему выйти из леса. Можно подружиться с Аукой, если на пенёк положить угощение или мелкую монетку.

Баба Яга

- Классификация: сказочный сакральный персонаж.
- Место обитания: тридесятое царство, за рекой Смородиной, дремучий лес, край света.
- Атрибуты: один глаз смотрит в Явь, второй - в Навь.
- Описание: Сложный персонаж. Имеет много сестер, каждая из которых тоже Баба Яга. Может иметь костяную/деревянную/золотую ногу. На посылках у нее рассвет, день и ночь в виде белого, черного и красного всадников. Знахарка, ведунья, проводник в потусторонний мир. Принадлежит сразу к двум мирам — живому и мертвому.

Банник

- Классификация: домашний дух.
- Место обитания: баня.
- Атрибуты: березовые листья, веники.
- Описание: Иногда принимает вид голого старика, покрытого грязью и листьями от веника. Иногда — человека с длинными волосами. Иногда мог быть старухой, банной матушкой, хозяйкой бани. Также может превращаться в вепря, лягушку, собаку, кошку, зайца белого. Его винят во всех неудачах в бане. Любимое занятие — обжигать кипятком, кидаться горячими камнями из каменки, стучать в стену, пугая парящихся. Вредит очень сильно — сдирает кожу, запаривает до смерти — только тем, кто нарушает запреты. Чтобы задобрить банника, оставляют кусок ржаного хлеба с крупной солью, немного воды в кадushке и рядом кусок мыла.

Белая дева

- Классификация: нечисть.
- Место обитания: дороги.
- Атрибуты: белая ткань.
- Описание: Белая Дева (Белая Баба) — предвестница несчастья. Внешне Белая Дева — это высокая женщина, одетая в белую ткань с головы до ног. Она появляется внезапно, чаще всего — из лесу на дороге. Обычно стоит молча с закрытыми глазами или плачет и причитает. Иногда она просит купить ей белую ткань, а взамен предсказывает будущее. Исчезает так же внезапно, как и появляется. Своим появлением она предвещает несчастье, войну, болезнь, смерть. Если встретил - не останавливайся и в глаза не смотри.

Бесы

- Классификация: нечисть (мелкая, пакостливая).
- Место обитания: Людные места, любят собираться там, где есть сильная нечисть.
- Атрибуты: Ложь и обман.
- Описание: Бесы — мелкая зловредная нечисть, которая изводит пакостями. Они любят воровать мелкие вещи — ключи, деньги, ложки, гребни, а также крадут воспоминания, заставляя забыть, зачем вошёл в комнату или куда положил важное. Особенно бесы докучают в тех домах, где ругаются и не

молятся перед сном. Если у тебя только что была в руках нужная вещь и пропала — это точно бес пошалил. В бою могут использовать все - что смогут украсть.

Блазень

- Классификация: нечисть.
- Место обитания: дом, лес, поле.
- Атрибуты: страх.
- Описание: Блазень — наваждение (призрак, видение), которое вызывают нечистые духи, помрачая разум человека и заставляя видеть то, чего нет на самом деле. Может появляться в любом месте: дома, в лесу, в поле. Даже понимая, что перед ним видение, человек всё же не может отделаться от навязчивого образа. Большого вреда от него нет, кроме испуга, первого потрясения, недоумения и беспокойства.

Блуд

- Классификация: нечисть.
- Место обитания: лес.
- Атрибуты: шорох и треск.
- Описание: Может принимать вид человека, знакомого, родственника, кота, собаки, птицы. Оказавшись под воздействием блуда, человек не может сориентироваться на местности, ходит кругами. Перед ним как будто возникает непреодолимая преграда, он себя плохо чувствует и теряет ориентиры. Может путать как ночью, так и днем. Питается страхом заблудившихся. Говорят, что драться с ним человеку себе дороже, но обхитрить его некоторым по силам.

Болотник

- Классификация: природный дух.
- Место обитания: болото.
- Атрибуты: желтые глаза, черные когти, рыбные кости, насекомые.
- Описание: Злой или нейтральный дух — хозяин болота. Заманивает путников в болото или трясины. Крякает как утка, булькает как тетерев, ревет как корова, стонет голосом выпивки или хохочет. Может заманить огоньками, выращивает цветы с манящим ароматом. В трясине хватается за ноги и медленно, но неотвратимо утаскивает в глубину. Особо опасен для одиночек. В бою болотник насыпает порчу, да и не только.

Василиск

- Классификация: зверь.
- Место обитания: скалы, пещеры, подземелья.
- Атрибуты: полупетух-полуящер.
- Описание: Зооморфное существо, убивает взглядом или дыханием. Выглядит как петух с головой индюка, глазами жабы, крыльями летучей мыши и змеиным хвостом. Иногда имеет облик петуха с крыльями дракона, хвостом ящерицы и клювом орла. Проникает взглядом сквозь стены и обращает все в камень. Прямо на него смотреть нельзя. Увидев в зеркале свое отражение — умирает сам.

Великий Полоз

- Классификация: сказочный сакральный персонаж.
- Место обитания: горы, пещеры.
- Атрибуты: змеи, золото, самоцветы.

- Описание: Великий Полоз выступает как хранитель богатств — золота и самоцветов, спрятанных в недрах Урала. Добывать их можно только с его одобрения. Представляет собой гигантского (выше деревьев) драконоподобного волшебника с бородатой человеческой головой, имеющего почти неограниченную власть над подземным золотом и недобрыми людьми. Если не поднести полозу дар, он может тебя проклясть. Он быстр на охоте, а если враг его силен, проклинает да делает немощным.

Вила

- Классификация: природные духи, духи-покровители.
- Место обитания: озера, водные источники, горы, леса.
- Атрибуты: белые одежды, крылья.
- Описание: Прекрасная, светлолицая, невесомая девушка в белых одеждах с лебедиными крыльями. Крылья и волосы заключают в себе всю силу и жизнь. Им приносят дары в праздники, просят исцеления или лучшей судьбы. Обычно дары клали под дерево или около берега, иногда пускали плыть по воде. Звучный голос чарует и привораживает людей. К людям, особенно к мужчинам, относятся дружелюбно, помогают обиженным и сиротам. Если разгневать вил, они могут жестоко наказать, даже убить одним взглядом. Умеют лечить и предсказывать смерть. Владуют колдцами и озерами, обладают способностями «запирать» и «отпирать» воды. Если отнять у них крылья, вилы теряют способность летать и становятся простыми женщинами. Этим нередко пользовались молодые мужчины. Они отбирали крылья и брали вил в жены, но такие браки никогда не заканчивались удачно. Рано или поздно вила находила или хитростью выманивала свои крылья обратно и улетала.

Водяной

- Классификация: природный дух.
- Место обитания: реки, водоемы, омуты, плотины, водяные мельницы.
- Атрибуты: весь завернут в тину и водоросли, коряга-посох.
- Описание: Покровитель водного пространства. Является духом-хозяином местности. Может превращаться в любую рыбу, а также животное или предмет. Устраивает водовороты и наводнения, затопляет луга, губит посевы на прибрежных полях, если его разгневать, забирает души умерших у воды. Если водяного от его водоема отрезать огненной стеной - лишается своей волшебной защиты.

Волколак

- Классификация: люди.
- Место обитания: опушка леса, города и села.
- Атрибуты: существо с человеческими чертами и волчьим мехом.
- Описание: Человек, с помощью колдовства превращающийся или превращенный в волка. Злой, агрессивный, нападает на путников. Идеальный охотник. Иногда собираются в стаи, в таком случае их души становятся схожими.

Встречник

- Классификация: духи.
- Место обитания: дороги и перекрестки.
- Атрибуты: ветер.
- Описание: Встречник (встречный, стрешный) — злой дух, который в виде вихря или сильного ветра несётся по дорогам за душой преступника или умирающего человека. Однако жертвой встречника может стать также неосторожный путник или случайный прохожий. Представляет собой сгусток воздуха, невидимый, бесформенный, бесцветный. Часто встречник укрывается в столбе пыли или снежном вихре, несущемся по дороге. Встречник наказывает людей, оказавшихся на его пути: иногда

сильно бьёт по спине, голове, лицу, ногам, иногда поднимает в воздух и «расшибает» о землю. Особенно не любит пьяниц — именно они чаще всего становятся его жертвами. Однако тех, кто докажет свою стойкость - наградить может.

Гамаюн

- Классификация: сакральный сказочный персонаж.
- Место обитания: Мировое древо, Ирий.
- Атрибуты: корона, длинный хвост.
- Описание: Глашатай, посредник между мирами. Волшебная вещая птица, дарует счастье и предрекает будущее. Помогает советом и может поведать обо всем на свете.

Гарафена

- Классификация: природные духи, мать всех змей.
- Место обитания: остров Буян.
- Атрибуты: Алатырь-камень, вопросы без ответа.
- Описание: Гарафена (искаженное имя — Аграфена, Македоница) — мудрая змея, охраняющая на острове Буян чудодейственный Алатырь-камень. Подобно Сфинксу в греческой мифологии, задавала соискателю Алатыря вопросы. Если человек не отвечал, его ждала расплата, а ответив на вопросы верно, получал награду.

Гонимый

- Классификация: нежить.
- Место обитания: гиблые места — пепелища, перекрёстки заброшенных дорог, рубежи между лесом и полем, размытые берега рек, руины.
- Атрибуты: сохраняет прижизненный облик, но с ключевыми отметинами прошлой жизни. Одежда и тело могут нести следы обстоятельств смерти (ожоги, раны, грязь), но не разлагаться.
- Описание: Гонимым становится тот, кто не просто погиб насильственной смертью или был непогребён, но кто при жизни был одержим сильной, нерешённой страстью — невыполненным обещанием, неутолённой мезтью, слепой любовью или чувством вины. Эта страсть после смерти не угасает, а заставляет духа вечно выполнять одно бессмысленное действие: искать потерянное, считать, строить или преследовать. Опасен для живых своей одержимостью: он может принять незнакомца за того, кого ищет, или разрушить всё на своём пути к ложной цели. Его можно временно отогнать, но остановить навсегда может только исполнение его мнимой задачи (что часто невозможно) или разрушительное для него самого осознание истинной природы его проклятия. В бою - гонимый порвет на части или захватит душу, а убить его ой не просто.

Грифон

- Классификация: сакральный сказочный персонаж.
- Место обитания: Ирий.
- Атрибуты: черты льва и орла.
- Описание: Грифон — мифическое существо, сочетающее черты льва и орла. Тело льва. Крылья и голова — орла, но необычной формы: с дополнительным суставом, который позволял им складываться особым образом. Основная роль грифона — защита священных мест, сокровищ и божественных тайн. Грифоны охраняли Рипейские горы, в которых скрывался проход к Ирию, и сокровища, которые в них скрывались. К людям грифон относится спокойно, но лошадей терпеть не может и сразу же их уничтожает. Поэтому, оказавшись поблизости от жилища грифона, всаднику нужно замаскировать своего коня, например, накиннув на него шкуру другого животного.

Двоедушник

- Классификация: люди.
- Место обитания: города, поселения.
- Атрибуты: разные половины тела.
- Описание: Двоедушник — человеческое существо, способное совмещать в себе две души: одну демоническую, а вторую — человеческую. Иногда речь шла о совмещении в одном человеке двух сердец. Причины рождения двоедушника чаще всего связывали с ненадлежащим поведением его родителей. Если в семье подряд рождаются одни девочки, то седьмая обязательно становится двоедушником. Если найти то, на что откликнется только одна из его частей - можно запутать двоедушника и уйти.

Домовой

- Классификация: домашний дух.
- Место обитания: В печи, за печью, в подполе, на чердаке.
- Атрибуты: полотенце с обережной вышивкой.
- Описание: Домашний дух, мифологический хозяин и покровитель дома. Он в ответе за добрую жизнь семьи, плодородие, здоровье людей и домашних животных. Может предстать перед людьми в облике мужчины или женщины в крестьянском облачении. Часто принимает облик хозяина или хозяйки (живых или умерших). Сбежавшего или потерявшегося домового можно в избу принести на венике из того дома, куда его будут селить. Которым пол мели. Домовой пуглив, если около него пуститься в бег, то домовый ускачет да исчезнет. Домовой не может приблизиться к холодному железу, крестам и символам веры, а также к пахучим травам, чесноку, полыни и подобным.

Дубы-Самосевы

- Классификация: нечисть.
- Место обитания: лес, опушки, старые дубравы, перекрестки дорог.
- Атрибуты: свет в ночи, корни-лапы.
- Описание: Проклятые или неправильно срубленные деревья, в которые вселилась нечисть. От обычных дубов отличаются тем, что растут посреди поляны или прямо на перекрестке, в ночи светятся. Если такой дуб скрипит без ветра — жди беды. Под ним никогда не спят, а если пройти между корней — можно заплутать даже на знакомой тропе. Пугают путников, сбивают с пути, насылают морок, заманивают в глушь, могут раздавить упавшими ветвями, уводят детей. Если срубить дерево - прародителя рощи - дубы сгинут. Опознать прародителя можно так, что плоды на нем черны изнутри.

Жар-птица

- Классификация: сакральный и сказочный персонаж.
- Место обитания: Ирий.
- Атрибуты: Золотые глаза, огненные крылья.
- Описание: Сказочная птица со сверкающими глазами и золотистыми огненными крыльями. Когда жар-птица поет, из ее клюва сыплется жемчуга. Пение жар-птицы исцеляет больных и возвращает зрение слепым. Перерождается каждый год весной. Для ловли жар-птицы используют особую золотую цепочку. Ловить голыми руками нельзя: можно обжечься. Поймать птицу может лишь добрый человек с открытым сердцем и с чистой душой.

Змей-Горыныч

- Классификация: сакральный и сказочный персонаж.

- Место обитания: -
- Атрибуты: черный ворон, черная собака, черный конь.
- Описание: Охраняет проход в царство мертвых. Предназначение Змея — похищать людей, выжигать поля и посева, принося тем самым голод, разруху и запустение.

Кикимора

- Классификация: природный дух.
- Место обитания: болота, пруды, озера.
- Атрибуты: зеленая кожа.
- Описание: Болотная — родственница домовой. Ею может стать похищенный новорожденный, а также девочка до 7-ми лет, утонувшая в болоте. В основном невидима. Иногда воруют новорожденных, подменяя их на полено. Присутствие можно определить по мокрым следам.

Кот Баюн

- Классификация: сакральный и сказочный персонаж.
- Место обитания: лес, громовая мельница на золотом столбе.
- Атрибуты: золотая цепь, железные когти, музыка.
- Описание: Огромный кот-людоед, обладающий волшебным голосом. Рассказами и пением заговаривает и усыпляет путников. Некоторые его сказки целебные. А коли помотришь на кота косо - сглазит как пить дать.

Кощей

- Классификация: сакральный и сказочный персонаж.
- Место обитания: подземное царство.
- Атрибуты: золото, корона, бледность.
- Описание: Злой чародей, хозяин подземного царства. В сокровищнице его каждый может найти то, что ему нужно, если сумеет проникнуть в нее и выйти обратно.

Лесавка

- Классификация: природный дух.
- Место обитания: лес.
- Атрибуты: светлые одежды, белые цветы.
- Описание: Лесавки - внучки лешего, добрые лесные духи. Помогают путникам, могут подсказать дорогу, поиграть с детьми, предупредить об опасности.

Леший

- Классификация: природный дух.
- Место обитания: лес.
- Атрибуты: ветки деревьев или посох из дерева, плащ лесной.
- Описание: Хозяин леса, покровитель лесных зверей и птиц. Часто лешие к людям добры, ягоды и грибы помогает путникам собирать и тропинку показать могут, но в некоторых урочищах обитают озлобившиеся, что путников в навь заманивают или на месте своим зверям на растерзание отдают. Сразить лешего не сложно, а вот добраться до него сквозь его зверье не каждый сможет.

Лихо

- Классификация: нечисть.
- Место обитания: лес, изба, заброшенная мельница.
- Атрибуты: один глаз.
- Описание: Воплощение злой участи и лишений, а также лихой, несчастливой судьбы. Само слово «лихо» значит «беда» и «зло»; ранее оно означало «остаточный», «лишний». На своем пути Лихо губит деревья, засыпает реки и озера. Если человека поймают - взором своим проклянет. Крайне опасно, лучше не связываться, не зря говорят - не буди Лихо.

Луговик

- Классификация: природные духи.
- Место обитания: поля, луга.
- Атрибуты: травы и цветы.
- Описание: Луговик (луговой, луговичок) — один из луговых духов, ребёнок полевика. Луговик помогает людям во время сенокоса, заботится о сохранности сена в копнах и стогах. Однако если косари запаздывают с покосом, луговик сердится: гонит траву в буйный рост, заплетает травы так, что коса путается в них и не может срезать, сушит траву на корню, тупит и ломает косы у косарей, делая так, чтобы коса наткнулась на невидимый в траве камень. Если разозлить, может проклясть или сглазить.

Мавки

- Классификация: нежить.
- Место обитания: водоемы, горные пещеры, ямы.
- Атрибуты: белая одежда, ленты.
- Описание: Души умерших. Чаще всего ими становятся умершие дети, мертворожденные или умершие на Русальной неделе (Троицкая неделя), а также те младенцы, которых не успели окрестить перед смертью. Мавки общаются и дружат с другими духами — с водяницами и даже с русалками. Там где мавки играли и плясали — трава растет гуще и зеленее. Мавки могут сбить путника с дороги, завести его в глушь, защекотать до смерти, оторвать человеку голову или наслать на него порчу, если человек нарушает традиционные запреты.

Нави

- Классификация: нежить.
- Место обитания: города, поселения, кладбища, леса.
- Атрибуты: прижизненный облик и белые глаза.
- Описание: Нави (навьи) — души умерших, которые по тем или иным причинам не обрели покоя. Это могли быть души людей, погибших насильственной смертью, умерших без отпущения грехов или не похороненных по обрядам. Нави символизировали переход между миром живых и миром мёртвых, служили напоминанием о неразрывной связи между жизнью и смертью. Если потревожить - становятся злы и опасны, пытаются заполучить чужую душу.

Ночницы

- Классификация: нечисть.
- Место обитания: поселения, города.
- Атрибуты: уродство, черные одежды.

- Описание: Ночницы — ночные духи женского пола, враждебно настроенные по отношению к людям. Иногда ночницу ещё называют плачкой, плаксивицей, криксои, полуночницей, морой, мраком и т. д. Основная деятельность ночниц — беспокоить детей перед сном и во время него, вызывать плач и крик. Провоцируют бессонницу, вызывают ночные кошмары, проникают в сны детей и наполняют их жуткими образами и страхами, которые могут преследовать ребёнка даже после пробуждения. Защититься от них помогает яркий свет и светлые мысли.

Овинник

- Классификация: нечисть (дворовая, хозяйственная).
- Место обитания: овин (рига, сушильня для снопов), хозяйственные постройки.
- Атрибуты: рабочая одежда, усы.
- Описание: дух прижимистый, но справедливый. Любит порядок и опрятность. Если овинник в духе — снопы сохнут ровно, зерно не гниёт, во дворе порядок. Своего хозяина он бережёт: предупредит скрипом досок, если чужой идет, и даже подсобит мешки перетаскать, правда, с ворчанием. Способности: охраняет зерно от мышей и гниения, поддерживает ровный жар в сушильне, предупреждает о пожаре (стучит, воеет).

Огневики

- Классификация: нечисть (стихийная, огненная).
- Место обитания: печи, кострища, пожарища, кузницы.
- Атрибуты: Тлеющие угли.
- Описание: духи пожара — особо лихая нечисть, которую напускают либо завистники, либо сами же люди по неосторожности. Огневик не просто жжёт, он ищет, что лизнуть языком пламени и жечь все больше. До огня жадные, и пока все не спяют - не остановятся. Изгоняй огневика, бей, защищайся от него - все одно, пока исток пожара не потушишь, так лезть и будут.

Огненный змей

- Классификация: природные духи.
- Место обитания: поселение, лес, горы, под орешником.
- Атрибуты: желтые глаза, красная одежда.
- Описание: Огненный змей часто является инкубом. Посещает вдов и тоскующих женщин. Змей является к ним, принимая вид любимого человека, о котором мечтает хозяйка. Завлекает жертв, разбрасывая по дорогам красивые вещи: бусы, перстни, платочки. Как и все змеи - мудр, но знаниями своими не делится. О силе Змия неизвестно, ибо не бывает в драке, но одурманить да соблазнить может любого.

Перевертыш

- Классификация: нечисть.
- Место обитания: лес, глухие тропы, овраги, берег реки.
- Атрибуты: А нету, выглядит как человек.
- Описание: перевертыш — опасная и хитрая тварь, которая никогда не нападает в лоб. Сначала играет роль, заставляет тебя поверить в то что это твой хороший друг. Ведет жертву прочь от жилья, а когда вокруг темно и безлюдно — сбрасывает личину. Отличить его можно по мелочам: он не крестится, не называет полных имен, избегает смотреть прямо в глаза. Если заподозрил неладное — ни в коем случае не сворачивай с тропы и не иди туда, куда он тебя зовет, беги. А если бежать поздно - остается только перехитрить нечисть.

Полетуха

- Классификация: духи.
- Место обитания: дороги.
- Атрибуты: ветер, перья.
- Описание: Летуха (или Полетуха) — региональный и часто «периферийный» образ, относящийся к категории зловредных духов женского пола, близких к русалкам, но со специфической «воздушной» природой. Дух в образе женщины, летающей по ночам, сбивающей с пути путников. Заводит в болота или заставляет блуждать до рассвета, сбивая все внутренние ориентиры. В бою быстра как ветер, берегись порчи от нее.

Полевика

- Классификация: природные духи.
- Место обитания: поле и подлески.
- Атрибуты: Одуванчики.
- Описание: Духи, охраняющие поля и подлески, где бьют ключи Живой Воды. Их любимое время — полдень, когда они являются взору. Опасно то место, где собралось много полевиков: значит, чья-то воля — будь то Полуденница или другой сильный дух — собрала их для защиты. Кто бы ни пытался наслать порчу на полевика, ничего не выйдет — они станут только сильнее. Полевика не назовёшь добряком, но даже разозлённого полевика можно умиловить, если знаешь как. Победенные или задобренные уходят отдыхать к источнику Живой Воды.

Полуденница

- Классификация: природные духи.
- Место обитания: поле.
- Атрибуты: солнце.
- Описание: Полуденница забирает тех, кто работает в полдень. Если свою жатву она собирает в людном месте - жертва сама к ней придет, околдованная. Очень опасна и не под силу человеку победить ее, да она и сама действует чарами и словами - волю усыпляет и силу забирает. Но если знаешь способ, полуденницу можно прогнать.

Потерчата

- Классификация: нечисть.
- Место обитания: Леса недалеко от поселений людей.
- Атрибуты: Белые ленты вокруг шеи, несчастный вид.
- Описание: Души детей, заблудившихся и не найденных. По ночам можно услышать их плач и зовущие голоса. Обречены вечно блуждать и не могут найти дорогу домой. Не опасны, но если соберутся толпой - могут свести с ума одинокого путника на ночной дороге.

Русалка

- Классификация: духи.
- Место обитания: реки, озера.
- Атрибуты: Сети, речные существа, чарующий взгляд.
- Описание: Русалки — духи, рожденные из человеческих судеб. Их история начинается там, где обрывается жизнь. Русалками становятся девушки, ушедшие из жизни слишком рано: утопленницы, умершие до свадьбы или проклятые родней. Русалки — существа двойственные. Они могут защекотать

до смерти того, кто потревожит их покой, но порой помогают девушкам гадать на суженого. Русалки знают человеческие обряды не хуже колдунов, а вот в бой предпочитают не вступать.

Сирин

- Классификация: райская птица.
- Место обитания: Ирий, остров Буян, Мировое древо.
- Атрибуты: корона, цветы в руках, свиток.
- Описание: Райская птица с головой девы. Иногда прилетает на землю и поет вещие песни о грядущем блаженстве, однако эти песни могут оказаться вредными для человека (может потерять от них рассудок). В некоторых легендах — темная птица, посланница подземного мира. Бойтся громких звуков. Может дать ответ на вопрос, предсказать будущее, предупредить.

Стрига

- Классификация: нечисть.
- Место обитания: кладбище.
- Атрибуты: острые зубы.
- Описание: В одних регионах — это демон, в которого превращаются повешенные (чаще такое существо называется стригоем), в других — стригами рождаются. Стриги пьют кровь своих жертв, высасывая жизненные силы и души. Некоторые из их жертв обращались упырями.

Туманник

- Классификация: духи.
- Место обитания: густой туман: на болотах и берегах рек и озёр.
- Атрибуты: серые одежды и туман, зеленые огни.
- Описание: Излучают бледный свет, чтобы заманить заблудившихся в тумане к оврагам, болотам или пещерам, в которых устраивают свои берлоги, или к трясинам и топям, чтобы жертва увязла в иле, став беззащитной. Могут также создавать туман сами. Туман, что создает туманник, насыщает порчу.

Упырь

- Классификация: нежить.
- Место обитания: города, поселения, кладбища.
- Атрибуты: кровавые слезы.
- Описание: Зловещий дух, восставший из могилы. Это существо, чья душа не нашла покоя после смерти и застряла на грани двух миров — мира живых и мира мёртвых. Упырями становились особые категории умерших: люди, при жизни бывшие колдунами или оборотнями, те, кто был отлучен от церкви, погибшие насильственной смертью в том числе от руки иной нечисти. Считалось даже взглянув на упыря человек был проклят. Их черные души никогда не могут быть отпеты в церкви.

Утопленник

- Классификация: нечисть.
- Место обитания: река, озеро, болото, омут, затопленные карьеры.
- Атрибуты: белые одежды, водоросли в волосах, бледные лица.
- Описание: Утопцы служат водяному и по многим поверьям ловят для него души умерших близ воды. Утаскивают купающихся под воду, ломают рыбацкие сети, топят лодки, пугают ночным криком с берега.

Ходун-трава

- Классификация: звери.
- Место обитания: лес, опушка, поле.
- Атрибуты: маскируется под траву или мох.
- Описание: Необычное создание, которое описывают как нечто среднее между растением и живым существом. Встреча с ходун-травой считается большой удачей, ведь по преданиям, если поймать ходун-траву и загадать желание, оно обязательно сбудется. По другим приметам, ходун-трава указывает место кладов.

Черти

- Классификация: нечисть (мелкая бесовская).
- Место обитания: перекрестки, кабаки, бани, пустыри, обочины дорог, людные гулянья, подполье.
- Атрибуты: одна когтистая лапа, даже когда человеком прикидывается.
- Описание: черти в целом не опасны — от настоящей опасности сами убегают, потому их лучше не бояться, а перехитрить. Питают особую страсть к картам, костям и прочим ззорным играм. Если черт проигрывает — злится, но отступает; если выигрывает — требует душу или то, что в ставке было. Если черт подсел за стол — сбеги или рискни.

Шурале

- Классификация: дух.
- Место обитания: Леса.
- Атрибуты: Рог, Кошки, драгоценности.
- Описание: Шурале — лесной дух, хозяин леса. Шурале сбивает людей с пути, заманивает в чащу, может зашекотать до смерти, а потом украсть деньги и другие ценные вещи жертвы. Боится собак и воды, но обожает лошадей, так что его можно поймать, намазав спину лошади смолой. Говорят, когда-то он был человеком. В бою может душу твою украсть.