

Алхимия

Описание

Алхимики, используя научный подход вкупе с магическим, могут изготавливать зелья с невероятными свойствами, а также превращать одни ресурсы в другие.

В своей работе алхимики используют известные им формулы, чтобы получить то или иное зелье. Для работы алхимику понадобятся формулы, рецепты, ровный стол и смекалка.

Все изображения в правилах схематические.

Использование зелий

Зелья на игре моделируются карточками с полным описанием их действия. Для применения в большинстве случаев карточку надо отдать мастеру. Зелья являются игротехнической ценностью, их можно продавать и покупать в Торговой Гильдии, обмениваться и торговать ими. Зелье может применять любой персонаж, а не только тот, кто его сделал.

Формулы

Формула представляет из себя треугольник с изображениями стихий по углам:



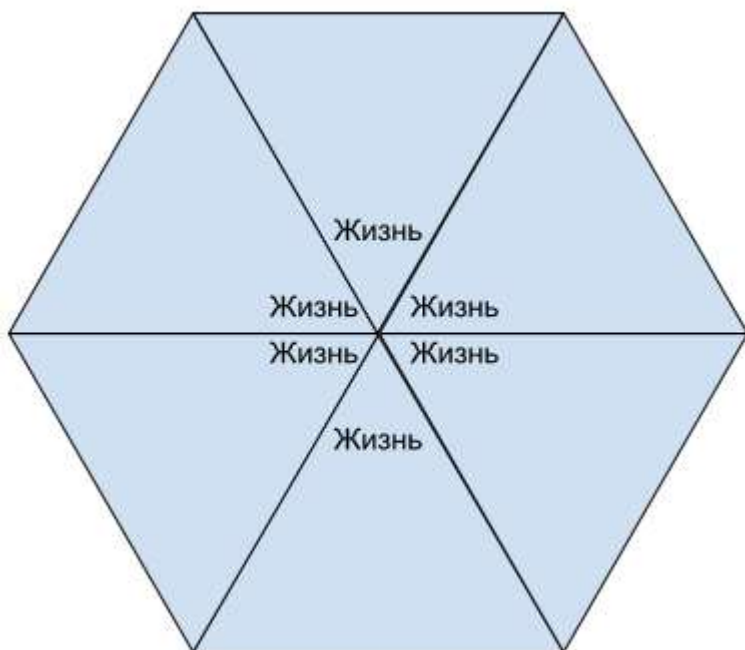
Разнообразные формулы и составляют собой главный инструмент алхимика. Формулы сами по себе являются игровой ценностью, их можно покупать в Торговой Гильдии, обмениваться ими и получать другими игротехническими способами.

Алхимическое производство

Для изготовления любого зелья алхимику понадобится рецепт и как минимум 6 алхимических формул. Рецепт содержит в себе условия по составлению формул вместе. Алхимик должен составить шестиугольник из формул, удовлетворяющий условиям рецепта, после чего мастер региональщик проверяет правильность составления, алхимик уплачивает стоимость и получает от мастера зелье. Используя смекалку и правильные формулы алхимик может уменьшать стоимость зелья.

Пример изготовления зелья

Некий алхимик получил рецепт зелья, восстанавливающего здоровье. В этом рецепте указано, какие стихии и в каких местах должны находиться в шестиугольнике формул. Рецепт схематично показан на рисунке:



Как видно, алхимику нужно расположить по центру 6 стихий Жизнь. Алхимик постарался и собрал формулы так, чтобы изготовить зелье. Его вариант показан на рисунке:



Условия рецепта выполнены. Осталось оплатить стоимость и получить зелье.

Оплата стоимости зелья

Стоимость каждого зелья считается по 12 стихиям по краю шестиугольника. За каждую стихию уплачивается один соответствующий ресурс:

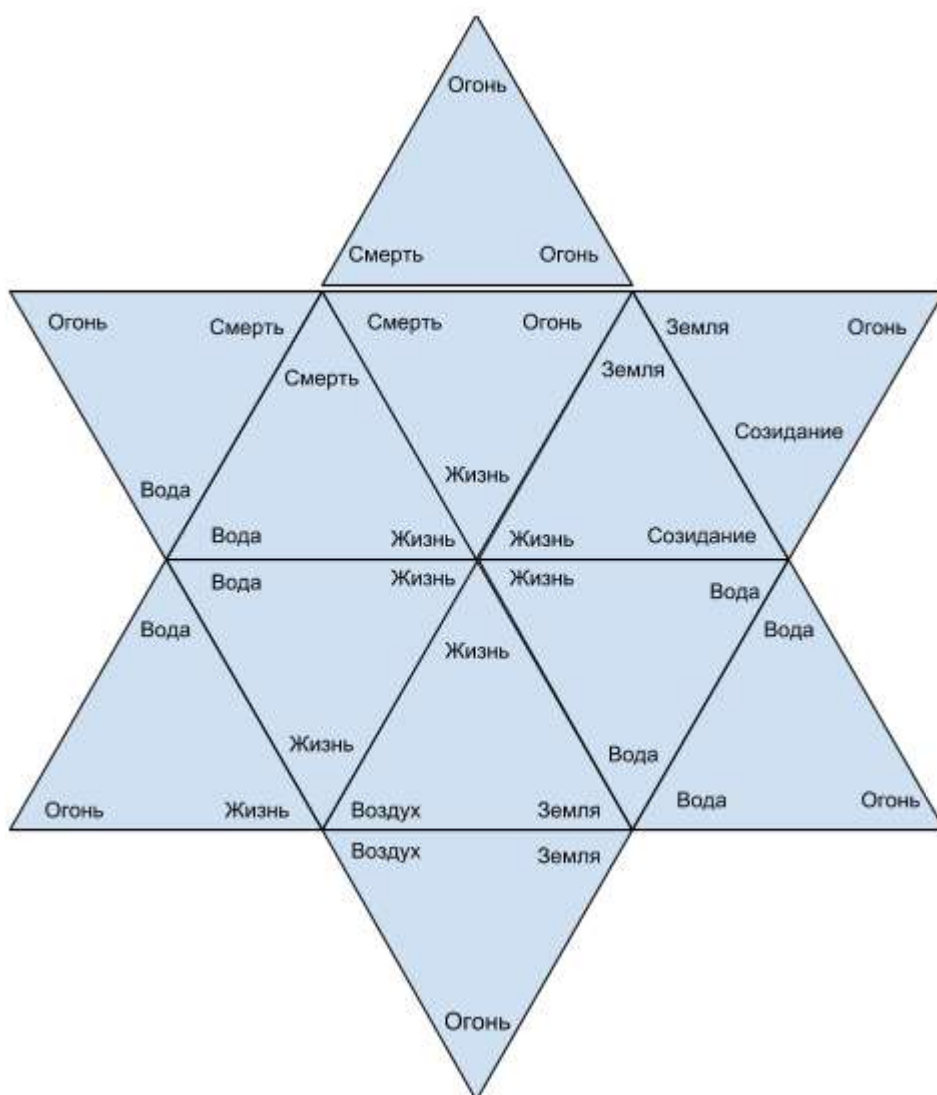
Стихия	Ресурс
Вода	Серебро лунное

Огонь	Золото пурпурное
Земля	Черный жемчуг
Воздух	Лунный жемчуг
Жизнь	Розовый жемчуг
Созидание	Золотой жемчуг
Смерть	Браслеты жизни

Однако, если алхимик собрал в одном углу шестиугольника две одинаковые стихии (например, две земли), то он платит только за одну из них. В приведенном выше примере алхимик собрал вместе 2 стихии Вода и 2 стихии Смерть и заплатит на 2 ресурса меньше. Таким образом каждый алхимик может уменьшить цену изготовления зелья с 12 ресурсов до минимум 6. Все зависит только от вашего ума!

Подлинное мастерство

Данный материал рекомендуется к прочтению тем, кто хочет достичь вершин в алхимии. Существует так называемый “расширенный” алхимический стол, который схематично выглядит так, как показано на рисунке:



Алхимик может присоединять к краям шестиугольника еще формулы, только если обе стихии по стороне соединения у формул совпадают (как на рисунке выше). Можно присоединить от 1 до 6 формул (в примере присоединены все 6). Если алхимик смог присоединить формулу к шестиугольнику, то он не платит за две стихии в месте соединения, а только за одну стихию в вершине “звезды”. На рисунке в примере это стихия Огонь. На вершины звезды действует правило уменьшения стоимости - за все одинаковые стихии в вершинах звезды алхимик платит только один ресурс. Таким образом умнейшие алхимики платят за зелье всего 1 ресурс, что можно видеть на примере!

Список алхимических рецептов

Яд

- Получите порцию Яда у мастера-региональщика.

Трансмутация ресурсов

- Превратите какое-то количество одного вида ресурсов в такое же количество другого вида ресурсов.

Философский камень

- Получите формулу философского камня у мастера-региональщика.

Зелье правды

- Влейте это зелье в горло персонажа и он ответит правду на один любой вопрос.
- Способности Лжец и Железная воля не действуют.
- Отдайте эту карточку мастеру-региональщику при пытках.

Кислота

- Кислотой можно открыть любой замок в подземелье.
- Отдайте эту карточку мастеру подземелья.

Зелье Чистого Разума

- Это зелье восстанавливает память, утраченную после воздействия способностей внушение, контроль разума или сон.
- Отдайте эту карточку мастеру-региональщику для того, чтобы оно подействовало.

Эликсир от Любой Болезни

- Это зелье лечит любую болезнь. Однако, ресурсы, указанные в карточке болезни, надо уплатить.
- Если у персонажа несколько болезней, то зелье излечивает от всех сразу, если уплачены ресурсы.
- Отдайте эту карточку мастеру-региональщику.

Зелье Снятия проклятия

- Это зелье снимает с персонажа проклятие.
- Отдайте эту карточку мастеру-региональщику, чтобы оно подействовало.

Мертвая вода

- Это зелье позволяет живому персонажу войти в Царство Смерти.
- Отдайте эту карточку мастеру в Царстве Смерти.

Живая вода

- Это зелье позволяет живому персонажу выйти из Царства Смерти.
- Отдайте эту карточку мастеру в Царстве Смерти.

Зелье восстановления

- Это зелье моментально восстанавливает все хиты персонажа в небоевой ситуации.
- Работает только в подземельях.
- Можно выпить зелье в состоянии тяжелого ранения.
- Отдайте эту карточку мастеру в подземелье, чтобы оно сработало.

Зелье спасения

- Это зелье спасает персонажа из подземелья в небоевой ситуации.
- Можно выпить зелье в состоянии тяжелого ранения.
- Отдайте эту карточку мастеру в подземелье, чтобы оно сработало.

Зелье восстановления маны

- Выпив это зелье персонаж может восстановить число чипов слота, равное его уровню.
- Обменяйте эту карточку у мастера-региональщика на чипы слота.

Зелье ума

- Вы можете изобрести новую алхимическую формулу выпив это зелье или получить подсказку при прохождении подземелья.

- Обменяйте эту карточку на формулу или подсказку у мастера-региональщика или мастера подземелья.

Зелье великана

- Ваше оружие в подземелье сносит два хита.
- Нужно отдать эту карточку мастеру подземелья перед началом прохождения.

Зелье опыта

- Персонаж, принимая это зелье, получает удвоенный опыт за одно выполненное задание.
- Обменяйте эту карточку на опыт у мастера-региональщика вместе с выполненным заданием.

Зелье соловья

- Увеличивает награду за бардовское выступление в игротехнических зонах.
- Отдайте эту карточку мастеру при получении награды.

Зелье находчивости

- Вы получаете новый свиток знаний из библиотеки.
- Навык Хранитель Знаний для этого не требуется.
- Обменяйте эту карточку на свиток знаний в библиотеке у мастера-региональщика.

Мнимая кровь

- Это зелье эквивалентно 5 браслетам монстров.
- Его можно обменять на опыт или использовать как ресурс.

Зелье таланта

- Выпив это зелье персонаж может перераскидать способности в своем классе.
- Класс сменить нельзя.
- Отдайте эту карточку мастеру-региональщику чтобы это сделать.

Зелье переобучения

- Приняв это зелье персонаж может перебросить уровень из одной профессии в другую.
- Отдайте эту карточку мастеру-региональщику чтобы это сделать.

Зелье красноречия

- Персонаж, выпив это зелье, получает скидку на одну сделку с Торговой Гильдией.
- Отдайте эту карточку мастеру в Торговой Гильдии.

Зелье излечения безумия

- Персонаж, выпив это зелье, полностью излечивается от безумия.
- Отдайте эту карточку-мастеру региональщику.

Волшебная лоза

- Это зелье превращает обычное поместье в Угодье типа Виноградник.
- Отдайте эту карточку мастеру в Торговой Гильдии.

Зерно Майлики

- Это зелье превращает обычное поместье в Угодье типа Леса.
- Отдайте эту карточку мастеру в Торговой Гильдии.

Саженец Древа Жизни

- Это зелье превращает обычное поместье в Угодье типа Сады.
- Отдайте эту карточку мастеру в Торговой Гильдии.

Удобрение из Корней Мандрагоры

- Это зелье превращает обычное поместье в Угодье типа Поля.
- Отдайте эту карточку мастеру в Торговой Гильдии.

Зелье Туманов

- Это зелье превращает обычное поместье в Угодье типа Тайные тропы.
- Отдайте эту карточку мастеру в Торговой Гильдии.

Безумие

Общие положения

- У каждого персонажа есть личный уровень его безумия, который отмечается на вкладыше в паспорте. Стартовый уровень безумия для большинства персонажей - 0. Максимальный уровень - 5. На 5 уровне Безумия браслет персонажа меняется на браслет КРАСНОГО цвета и снять это безумие нельзя никак.
- Есть общий уровень безумия в мире, который ведется и отмечается мастерами. Стартовый уровень безумия в мире - 0. Максимальный уровень - 5.
- Уровень личного и общего безумия можно поднимать и снижать игровыми методами.

Безумие персонажа

- Персонаж может получать очки безумия в самых разнообразных ситуациях: за квесты, в подземельях, в других игротехнических зонах.
- Снимать безумие можно, но методы снятия надо будет найти в игре.
- При достижении уровня Безумия (от 1 до 5) персонаж получает случайную Черту Безумия. Черта несет в себе игротехнические плюсы и минусы, а также модель поведения. (См. ниже).
- Отыгрыш. Если персонаж предупредит любого мастера и отыграет при нем свои Черты в игровой ситуации, то может получить немного опыта при успешном отыгрыше.

Черты безумия

- **Боязнь темноты:** Персонаж не может ходить в подземелья ночью, но получает [иммунитет к ослеплению](#).
- **Жадность:** Персонаж получает больше денег в подземельях, но меньше опыта. Персонаж всегда стремится к материальной выгоде.
- **Паранойя:** Персонаж получает [иммунитет к тихому убийству](#) и [оглушению](#). Персонаж не может ходить в подземелья в группе. Модель поведения: персонаж думает что за ним всегда все следят.
- **Трусость:** У персонажа не работают хиты от его доспеха в подземельях, но он получаешь навык [легкая поступь](#). Модель поведения: трусость.

- **Героизм:** Оружие персонажа в подземельях становится двуххитовым, но монстры атакуют персонажа в первую очередь. Модель поведения: персонаж стремглав несется навстречу любой опасности (ЛЕРООООЙ ДЖЕНКИНС)
- **Мания величия:** Персонаж получает скидку в Торговой Гильдии, но обязан покупать или улучшать хотя бы одно [поместье](#) после каждой сделки.
- **Клептомания:** Персонаж получает способность [Карманная кража](#) и 1 чип карманной кражи, но цены в Гильдии Торговцев для него становятся выше.
- **Звездная болезнь:** Персонаж получает способность [Бардовское выступление](#) (если у него ее нет). Модель поведения: персонаж в любой группе или социуме пытается брать все на себя и принимать решения за всех.
- **Комплекс Бога:** персонаж получает [Иммунитет к очарованию](#). Модель поведения: персонаж всегда и во всем считает себя правым и стремится изменить весь мир по своему разумению.
- **Жажда крови:** Персонаж получает удвоенный опыт за браслеты персонажей и монстров, но не может сдавать мастеру меньше 4 браслетов за один раз. Модель поведения: персонаж склонен к насилию в любой ситуации.
- **Фанатик:** Персонаж своим присутствием на обрядах [религии](#) заменяет собой чип жреца. Модель поведения: фанатичная преданность догмам своей религии.
- **Застенчивость:** Персонаж не может использовать [Бардовское выступление](#), избегает толпы, не участвует в массовой боевке, однако, получает больше опыта за квесты, выполненные в одиночку.
- **Книжный червь:** Персонаж получает умение: [Хранитель знаний](#) (если у него его не было). Он получает не один свиток в день, а два, но не выбирает их, а тянет в закрытую. Модель поведения: Речи персонажа становятся заумными, он старается собрать личную библиотеку.
- **Народная медицина:** Персонаж категорически не пьет зелья, но получает [Иммунитет к яду](#). Модель поведения: Персонаж старается мешать другим пить зелья. При передаче большого кол-ва зелий мастеру - персонаж получает немного опыта.
- **Боязнь смерти:** Персонаж получает больше монет смерти в [Царстве Смерти](#), но выходит с Чертой Безумия после перерождения.
- **Перфекционист:** Персонаж получает больше опыта за изготовление [Кузнечных](#) или [Ювелирных](#) изделий, а также за составление [алхимического](#) рецепта. Персонаж весь полученный опыт вкладывает только в любимую профессию, пока не получит в ней 5 уровень.
- **Коллекционер:** Персонаж получает доступ на [Аукцион](#), а также скидку на выставку лотов. Персонаж не может покинуть аукцион не выкупив ни одного лота. Модель поведения: персонаж начинает коллекционировать разнообразные как игровые так и неигровые ценности и пытаться выставить их на обозрение.
- **Алкоголизм:** Персонаж получает [Иммунитет к ядам](#). Модель поведения: персонаж не может выйти из кабака не выпив чего-либо, постоянно просит у прохожих денег на выпивку. В остальном: ну вы поняли.

Общий уровень безумия

- Общий уровень безумия в мире считается и фиксируется мастерами игры.
- Ваши действия в игре могут повышать или понижать общий уровень безумия.
- При изменении уровня безумия в мире могут меняться игротехнические зоны и поведение неигровых персонажей.
- Персонажи не будут знать общий уровень безумия в мире, могут о нем лишь догадываться.
- В некотором отдаленном смысле можно понимать “Общий Уровень Безумия” как “Счетчик Апокалипсиса”.

Библиотеки

Введение

В локациях и некоторых подземельях могут находиться специальные здания - библиотеки. Если локация хочет иметь библиотеку, то она должна построить ее и зачиповать у мастеров - как до, так и во время игры. Библиотеки нужны для получения свитков знаний и рецептов.

Свитки знаний

Свитки знаний имеют внизу пиктограмму, которая обозначает тему данного свитка. Виды свитков:

- рецепты для ремесленников
- информация по квестам
- разнообразная информация

Библиотеки в локациях

Каждое утро любой персонаж с умением "Хранитель знаний" может получить свиток знаний у мастера-региональщика. Персонажу дается на выбор число случайных свитков равное его уровню. В течение 1 минуты персонаж знакомится со свитками и выбирает один, который заберет себе (или оставит в библиотеке локации). Персонаж может кинуть кубик при мастере и если выпадет 6, то он берет два свитка. На этот бросок работают способности "Фортуна" и "Удача".

Копирование свитков

Персонаж может скопировать любой свиток знаний. Копия не заверяется мастерами. Можно пользоваться любыми заверениями игроков, вплоть до организованных игровых нотариальных контор, но не мастеров. Копирование происходит по игре и взаимодействие с копией - тоже по игре.

Библиотеки в подземельях

В некоторых подземельях находятся особые библиотеки с редкими книгами. Персонаж со способностью "Хранитель знаний" может воспользоваться этой библиотекой во время прохождения подземелья. Библиотека в подземелье работает также как и библиотека в локации, но там есть и дополнительные опции: "Хранитель знаний" может обозначить интересующие его темы мастеру, и ему на выбор по обычным правилам (см. выше) дадут свитки на эти темы. Темы:

- рецепты кузнеца,
- рецепты алхимика,
- рецепты ювелира,
- свитки об артефактах,
- сюжетная информация.

Свитки, полученные в подземелье, можно забрать с собой. Если персонаж не забрал свиток, он остается в библиотеке в подземелье.

Боевые взаимодействия

Введение

Прежде всего, это игра, и боевая составляющая игры есть лишь имитация боевых действий. Данные правила регламентируют имитацию боевых действий на ПРИ «D&D: Страшноключения». За свои действия ответственность несет лично только участник игры.

Мастерская группа ответственности за жизни и здоровье игроков не несёт.

Случаи нанесения телесных повреждений различной степени тяжести, повлекшие за собой потерю работоспособности или нормальной жизнедеятельности пострадавшего, будут протоколироваться для дальнейшей передачи в органы внутренних дел и возбуждения уголовного дела по соответствующей статье УК РФ. В случае лишения жизни одного или нескольких участников игрового процесса, вне зависимости от причин, повлекших за собой подобное действие, игровой процесс будет немедленно остановлен. Лица, причастные к происшествию, задержаны для последующей передачи вышеназванных граждан в органы внутренних дел по месту происшествия (в данном случае - районное ОВД) для разбирательства и установления степени вины причастных граждан.

Мастерская группа постаралась избежать двойных толкований в правилах. Вместе с тем, понимая, что полностью избежать этого не удастся, мастерская группа оставляет за собой право на "мастерский произвол". Если вы приехали на игру, то автоматически соглашаетесь с правилами и ответственностью за их несоблюдение.

Боевое время

Боевое время делится на несколько временных циклов.

1.1. День.

- Время с 10.00 до 20.00
- Оружие: дневное, ночное, стрелковое, осадное.
- разрешены штурмы
- разрешена боёвка армий

1.2 Ночь.

- Время с 20.00 до 10.00
- Оружие: ночное
- запрещены штурмы
- запрещены групповые столкновения
- запрещена боёвка армий

1.3. Тихий час.

- действует только внутри локаций. На всем остальном полигоне действуют правила ночного боевого времени.
- Время с 2.00 до 10.00
- В тихий час в локациях действует "виртуальная стража".

1.3.1 В Тихий час запрещено:

- убивать
- пользоваться оружием
- воровать
- оглушать
- обыскивать
- перелезать через стены
- пользоваться тайными ходами
- запрещены все агрессивные взаимодействия по отношению к другим игрокам

В тихий час не рекомендуется будить и тревожить спящих регов (дайте людям выспаться).

Поражаемая зона

2.1 Днем - полная, за исключением:

- голова без шлема;
- шея;
- паховая область;
- лицо;
- затылок;
- кисти рук;
- стопы и голеностопный сустав.

2.2 Ночью - полная, за исключением:

- голова;
- шея;
- паховая область;
- лицо;
- затылок;
- кисти рук;
- стопы и голеностопный сустав.

2.3 Для камней, бревен, осадных снарядов - полная.

- Щиты игнорируются.

2.4 Стрелковое оружие - полная, за исключением:

- голова;
- шея;
- паховая область;
- лицо;
- затылок;
- кисти рук;
- стопы и голеностопный сустав

Разрешенные действия

3.1 Разрешены рубящие удары в поражаемую зону любым допущенным контактным оружием.

3.2 Уколы можно наносить только древковым оружием, имеющим наконечник с ярко выраженной колющей функцией, который одобрен мастером для нанесения уколов при чиповке. Посохами колоть нельзя в любом случае.

3.3 Толчки щитом и удары щит в щит.

3.4 Выстрелы в поражаемую зону любым допущенным стрелковым оружием.

Запрещенные действия

- преднамеренные удары и выстрелы в запрещенные зоны;
- удары ребром щита, гардой или наконечником оружия;

- использование щита(за исключением баклера) без шлема
- участвовать без шлема в боевке армий;
- участвовать без шлема в осаде или защите крепостей;
- уколы, кроме нанесенных оружием, соответствующим п.3.2. настоящих правил;
- уколы в голову;
- уколы посохами;
- захваты противника, борьба, приемы рукопашного боя (в том числе удары ногой в щит);
- захват рукой клинка противника;
- захват рукой щита противника;
- нанесение удара по упавшему или безоружному противнику;
- преднамеренные удар противника щитом (за исключением ударов в щит);
- сильные и амплитудные удары по бездоспешным игрокам.

Хиты

5.1 Хиты делятся на "нательные" и "доспешные". В начале снимаются "доспешные" потом "нательные" хиты.

5.1.2 "Доспешные" хиты восстанавливаются в любой дружественной локации после окончания боевого эпизода.

5.1.3 "Нательные" восстанавливаются по правилам по Религии и способностями персонажей.

5.2 Обычный игрок без доспехов имеет 2 хита.

5.3 Максимальное возможное количество хитов - 6 хитов (с учетом доспехов).

5.4 Доспехи добавляют хиты (в том числе и ночью):

+1. Легкие доспехи - доспехи из кожи, а так же неполные доспехи. Минимально: любая металлическая или кожаная защита корпуса + реальная (скрытая) или внешняя защита суставов

+2 Тяжелые доспехи - полные пластинчатые, кольчужные, ламеллярные металлические доспехи закрывающие корпус, руки и ноги минимум на $\frac{3}{4}$.

- Стеганка не прибавляет хитов, но даёт возможность участвовать в боевке армий и штурмах, а также использовать щит, строго со шлемом.

- Кольчужный капюшон, мисюрка, подшлемник шлемами не считаются.

- Пластиковые доспехи чипуются и идентифицируются мастером. В боевке армий шлем должен быть металлическим!!!

Если сомневаетесь в том, сколько хитов дают ваши доспехи, уточните у мастера по боевке до игры (пришлите описание/фото) или на полигоне.

Хитосъем

6.1 Попадание оружием ближнего боя в любую поражаемую зону снимает 1 хит.

6.2 Попадание стрел в поражаемую зону снимает 2 хита.

6.3. Оружие с повышенным уроном (зачарованное или артефактное):

- маркируется красной лентой;

- имеет сертификат (у владельца оружия);

- удары таким оружием должны сопровождаться голосовым маркером ("минус 2 хита, сударь!");

- в боевке армий не действует.

6.4 Добивание:

- добить можно только игрока в состоянии "Тяжелое ранение" (см. п. 7.2.);
- сопровождается фразой "Добиваю!";
- обозначается ударом/касанием боевой частью оружия;
- обязательно забрать браслет-жизни игрока.
- Если боец во время боевого взаимодействия упал или коснулся земли коленом, он переходит в состояние "Тяжелое ранение".
- Если к вам подошел противник, а вы не можете или не желаете сражаться, вы должны сдаться, поднять руки или оружие над головой и сказать "Сдаюсь". Это обозначает выход из боевого взаимодействия. Атакующий может оглушить, пленить или добить вас.

Ранения

7.1 Легкое ранение. Потеря первого нательного хита.

- отыгрыш на усмотрения игрока;
- если помощь не оказана в течении 10 минут с момента ранения, игрок теряет ещё один хит, и так пока не кончатся хиты. После этого игрок переходит в состояние "Тяжелое ранение".

7.2 Тяжелое ранение. Ноль нательных хитов.

- отыгрыш на усмотрение игрока;
- нельзя стоять на ногах без посторонней помощи;
- самостоятельно передвигаться разрешено только ползком;
- нельзя пользоваться оружием;
- нельзя применять магию или способности (за исключением спец.способностей)
- без оказания первой помощи персонаж умирает через 10 минут (если нет навыка "Живучесть");
- можно стонать, ползать, умолять о помощи, жрать землю;
- во время боевого эпизода рекомендуется выйти из зоны боевых действий и в сторонке отыграть ранение.

Лечение

Лечение происходит по правилам Религии и способностями персонажей.

Допуск оружия и щитов

9.1 Оружие делится на дневное и ночное.

9.1.1 Дневным можно пользоваться только днем (см.п. 1.1).

9.1.2 Ночным можно пользоваться когда угодно.

9.1.3 Ночью нельзя пользоваться щитом.

9.2 Протектированное оружие (LARP) допускается и в ночное и в дневное время. Тямбары на игре запрещены!

9.3 Стрелковым оружием можно пользоваться только днем.

9.4 Запрещены:

- любые алебарды и им подобные;

- фальшионы и иные мечи и сабли, клинок которых расширяется от рукояти к острию и со смещенным центром тяжести к острию клинка. За исключением клинков из полипропилена;
- топоры из жесткой резины толщиной более 2-х сантиметров (рекомендуем топоры с “окнами”);
- одноручное оружие общим весом более 1,5 кг и длиннее 110см.
- двуручное клинковое оружие весом более 2,5 кг или общей длиной более 180 см;
- копья и пики длиной более 2,5 м.
- двуручные топоры, полэкссы, гизармы и т.п. длиной более 180см.
- неаккуратные древки: кривые, неошкуренные, расщепленные, с торчащими крепежными элементами;
- корявые поделки “чупа-чупсы”, “ватные палочки” и тямбары
- цельнометаллические щиты, а также щиты с металлическими краями (однако цельнометаллические баклеры с аккуратной кромкой могут быть допущены);
- клинковое оружие с любыми выступающими за поверхность клинка элементами (мечеломы, вставленные в клинок кольца и т.д.)
- при допуске оружия действует мастерский произвол!

9.5 Контактное жесткое оружие должно иметь гладкую поверхность, без острых кромок и зазубрин.

! При повреждении оружия в процессе игры, если мастер сочтет его не безопасным, оружием могут запретить пользоваться !

9.6. Материалы для изготовления оружия:

- для клинкового оружия – стеклопластик (стеклотекстолит), пластик или дюралюминий, протектированное оружие;
- для древкового оружия – древко из дерева, полипропиленовые трубы, бамбук, поражающая часть – пористая резина, твёрдая резина толщиной не более 2 см, латекс, пенополиуретан, реактополимеры и схожие по плотности и весу материалы. Длина древкового оружия не должна превышать 3 метров. Диаметр скругления колющего острия копья не менее 30мм.
- диаметр скругления острия клинкового оружия не менее 25 мм (5-ти рублёвая монетка) для мечей
- толщина клинка: дюраль не менее 6 мм и не более 10мм, стеклотекстолит не менее 8 мм.

9.7. Протектированное оружие (ПО) ПО должно быть изготовлено из прочного и гибкого пластикового сердечника, заключённого в толстый кожух из лёгкого и прочного эластичного пенополимера (далее ЭП) и покрытого сверху окрашенным эластичным покрытием.

9.7.1. Все применяемое на игре ПО должно быть выполнено аккуратно и эстетично – по внешнему виду походить на оружие.

9.7.2. Боевая часть ПО должна быть обмягчена ЭП полностью.

9.7.3. Твёрдость поверхности ПО на любом участке боевой части не должна превышать 45а по Шору.

9.7.4. На любом участке боевых частей оружия твёрдые детали внутреннего каркаса не должны чётко прощупываться при нажатии на поверхность ПО.

9.7.5. Вес оружия не должен превышать 800 грамм на метр длины.

9.7.6. Общий вес оружия не должен превышать 2000 грамм.

9.8. Клинковое протектированное оружие.

- Клинки должны быть гибкими и прочными – клинок должен выдерживать сильное изгибание (до 45 градусов или 30 см на метр длины) без треска в стержне и самостоятельно возвращаться в первоначальное состояние.

- Кожух из ЭП на ударных частях клинка (рубящих кромках) должен быть не менее 15 мм толщиной. На не предназначенных для удара частях клинка (плоскость лезвия) слой ЭП должен быть не менее 5 мм.

- Гарда клинкового оружия должна быть эластичной (гнуться при нажатии и возвращаться в первоначальное положение после снятия нагрузки). Использование внутренних каркасов в гарде из металла или твёрдого пластика недопустимо.

- Общая длина клинкового оружия не должна превышать 1,8 метра.

9.9. Инерционное и древковое рубящее ПО

- Для стержня в древке инерционного оружия необходимо использовать менее гибкие стержни нежели в клинках.

- Кожух из ЭП на ударных частях инерционного оружия (рубящих кромках топоров, ударных частях дубинок и т.д.) должен быть не менее 20 мм толщиной. На не предназначенных для удара боевых частях оружия (плоскость лезвия топоров и т.д.) слой ЭП должен быть не менее 5 мм.

- Толщина протектирующего слоя на древках топоров, алебард и прочего ударного и рубящего древкового оружия не должна быть меньше 10 мм. Твёрдый каркас древка не должен прощупываться через протектирующий слой.

- Общая длина древкового рубящего оружия не должна превышать 1,8 метра.

- Ударные части инерционного оружия не должны прокручиваться или ёрзать на стержне. - У различных цепных модификаций инерционного оружия – цепных моргенштернов и цепов, цепь также должна быть мягкой. К таким видам оружия также предъявляются повышенные требования в плане мягкости и лёгкости ударной части.

9.10. Пики, копьё и алебарды ПО - допуск на усмотрение мастера.

Оружие должно быть похоже на оружие

Ночное оружие

Ночное оружие - полностью мягкое ларповое (включая гарду, яблоко и т.д.); - общая длина не более 2 метра;

- тямбары не приветствуются - допуск на усмотрение мастера;

- ночное оружие чипуется специальным чипом.

Оружие должно быть похоже на оружие

Стрелковое оружие

9.12.1 Луки - допускаются любые «голые» (без противовесов, прицелов, системы блоков и пр.) луки аутентичной формы.

- Текстолитовые луки должны быть покрашены или покрыты аутентичным материалом (береста, кожа, ткань), деревянные луки должны быть ошкурены.

- Использование луков с полочкой допускается только если полочка является неотъемлемой частью конструкции лука.

- допускаются луки с натяжением до 16 кг. При допуске лук натягивается всю длину стрелы, до гуманизатора. Если лук при этом сломается, то допускающие эксперты не несут за это ответственности – подбирайте длину своих стрел под лук. Ограничители хода тетивы не допускаются.

9.12.2. Стрелы

- Диаметр древка должен быть не менее 8 мм или 5/16"
- Оперение должно быть сделано из мягких материалов и не иметь острых кромок. В качестве материала подходят перья, скотч, мягкий пластик; Стрелы с оперениями из бритв, обрезков пластиковых бутылок и т.п. допущены не будут; Пригодность материала оперения определяется судьей на допуске
- Гуманизатор. Из-за существования гуманизаторов различных конструкций (как промышленных, так и самодельных) многие параметры невозможно стандартизировать, поэтому при возникновении спорных ситуаций решение о допуске принимается мастерами и действует правило мастерского произвола.
- Гуманизатор должен быть достаточно мягким, чтобы смягчать удар стрелы; жесткость оценивается экспертом, осуществляющим чиповку. (Обратите внимание: не допускаются наконечники, жесткость которых превышает жесткость наконечников Фау-2. ФАУ-1 и аналоги без дополнительной гуманизации не допускаются.)
- Гуманизатор не должен пролезать в круглое отверстие диаметром 35 мм для стрел. Усилие проталкивания оставляется на усмотрение экспертов на допуске. Сильно сплюснутые в поперечном направлении гуманизаторы нежелательны,
- Гуманизатор не должен пробиваться или перекашиваться после серии не менее 10 выстрелов в твердую поверхность; После теста сквозь гуманизатор не должно прощупываться древко и другие жесткие элементы стрелы или гуманизатора.
- Сквозь гуманизатор не должно прощупываться древко и другие жесткие элементы стрелы или гуманизатора. Усилие надавливания оставляется на усмотрение экспертов на допуску.
- Стрелы допускаются только вместе с луком и лучником.

!Стрелять чужими стрелами запрещено!

9.12.3 Арбалеты.

- Ход тетивы не более 30 см;
- Усилие на замке не более 16 кг.
- По внешнему виду арбалеты должны напоминать исторические аналоги. С расстояния в 5 шагов в глаза не должны бросаться явно современные материалы, примененные в конструкции.
- Дуга, выполненная из текстолита, должна быть либо покрашена ("серебрянкой", в черный цвет), либо обернута в "историчные" материалы (береста, кожа, фольга), которые не слетают с нее при выстреле;
- Запрещены и не допускаются арбалеты с системой блоков на тетиве, как не имеющие исторических аналогов (не путать с системой блоков "английский ворот" предназначенной для взведения арбалета).

9.12.4 Требования к болтам

- Длина древка не более 40 см;
- Диаметр древка не менее 8 мм;
- Оперение (в случае наличия) без режущих кромок.

9.12.4.1 Гуманизатор болтов

- Должен быть достаточно мягким, чтобы смягчать удар болта;

- Не должен пролезать в круглое отверстие диаметром 25 мм. Усилие проталкивания оставляется на усмотрение экспертов на допуске, действует мастерский произвол. Сильно сплюснутые в поперечном направлении гуманизаторы нежелательны, если минимальный размер такого гуманизатора меньше 25 мм, действует мастерский произвол;
- Не должен пробиваться после серии не менее 10 выстрелов в твердую поверхность;
- Сквозь гуманизатор не должно прощупываться древко и другие жёсткие элементы. !Стрелять чужими болтами запрещено!

В спорных ситуациях с допуском оружия и стрел можем:

- попросить разобрать хотя бы один гуманизатор
- потребовать проверки на владельце;

!В любом случае последнее слово за мастером!

Штурмы и фортификации

10.1 Крепости

Длина стен от ворот в каждую сторону не менее 5 метров (возможны исключения из-за особенностей ландшафта). Ворота шириной от 1,8 м до 3 м и высотой не менее 2.2 м, и достаточно прочные для того, чтобы выдержать десяток-полтора ударов тараном, т.к. в случае физической поломки ворот они считаются сломанными и по игре, и должны быть полностью открыты защитниками крепости. Запрещено строить стены и башни, образующие коридор шириной менее 5 метров. Запрещено строить стены в виде сужающейся воронки. Штурмовые коридоры, котлы после ворот запрещены, любые стационарные препятствия напротив ворот и в воротах (не ближе 10 м от ворот), могущие использоваться в качестве укрепления, в т.ч. являющиеся функциональной частью крепости (ворота, подъемные механизмы ворот, пандусы на парапеты и в башни) запрещены. Отдельно стоящим и имеющим собственные осадные хиты строением может быть замок или башня внутри крепости, ширина ворот такого строения не должна быть менее 1,6 м в ширину и 2 м в высоту. Стена замка/башни с воротами должна быть достаточно крепкой для того, чтобы выдержать штурм. Башня может иметь от 2 этажей (ярусов) высотой от 1,5 м, на первом этаже (ярусе) возможно строить только двери или ворота, бойницы начинаются со второго этажа (яруса) на высоте не менее 2 м от земли.

10.2 Подземные ходы Представляют собой два портала – вход и выход, снабженные специальными маркерами и чипами. На всю длину подземного хода он должен быть затянут нетканкой, или иным способом замаскирован. Не должен иметь незакрытых участков. Чипуется мастерами до игры. Подземным ходом может пользоваться любой персонаж на игре на вход и на выход. Персонаж, состоящий в армии, подземным ходом пользоваться не может.

10.3 Осадные и противоосадные орудия Баллисты, скорпионы и аналогичные им. Стреляют дротиками. Длина дротика от 80 см до 1,5 м, он должен весить не более 700 г, диаметр смягчения «острия» от 7 см. (дротики допускаются мастером по боевке). Осадных хитов со строений они не снимают, снимают по одному хиту с других осадных орудий и мантелетов, и при попадании отправляют человека в ноль хитов. От дротиков не спасает щит.

- Требушеты и катапульты. Стреляют большими камнями, описанными ниже. Могут разрушать ворота и мантелеты. Требушеты должны иметь противовес, катапульты должны работать за счет силы упругости, а не за счет силы людей, дергающих за веревку. Выпущенный катапультой или требушетом большой камень отправляет в тяжелое ранение на месте даже при попадании в щит или оружие. Требушет или катапульта снимает 5 хитов воротам крепости, а другие осадные орудия они разрушают с одного попадания.

- Таран. Им можно разрушать ворота. Его можно разрушить. Таран должен быть похож на таран, способный разрушить крепостные ворота. Таран изготавливается и чипуется заранее в локации, бревна с приделанными наскоро ручками тараном не являются. Хитосъем тарана зависит от его уровня. Уровень тарана может повысить Кузнец.

- Камень. Моделируется кульком, сделанным из материала, который не слишком легко порвать, черного, белого или серого цветов, либо может быть изготовлен из монтажной пены, либо любым иным решением ЛАРП-строения. Набивается листвой, мхом, травой и т.д. Размер не более 30 см и не менее 20 см в диаметре, вес от 500 г.

Все указанные орудия в обязательном порядке должны получить чип, где указан хитосъем и количество хитов самого орудия – устанавливается мастером по боевке, в зависимости от качества изделия.

10.4 Штурм крепостей

Штурмовать города могут только Армии, все остальные могут лишь делать набеги.

Штурмовать можно двумя способами:

- Выбить ворота тараном. Количество хитов у ворот зависит от их уровня, уровень ворот может поднять Кузнец. В момент выбивания ворот таран должны держать не менее 4 человек. Удар должен наноситься не чаще, чем один раз в 5 секунд. Таран чипуется заранее, это сложное осадное сооружение, найденное рядом в лесу бревно тараном быть не может.

- Расстрелять ворота из катапульты, требушета и т.д.

После того, как хиты у ворот кончились, ворота должны быть полностью открыты защитниками укрепления. Пока это происходит, объявляется тайм-стоп.

Стрелять из луков и арбалетов можно только сквозь бойницы или с башен.

Стрелы, выпущенные на другую сторону стены, подбирать во время штурма нельзя, стрелять чужими стрелами нельзя.

Нельзя работать оружием ближнего боя со стен/настила до земли и с земли по людям, стоящим на стенах/настилах. Это не логично (стены высокие) и травмоопасно, удары снизу-вверх чаще всего приходят в голову и лицо.

Прыжок/падение с настила во время боя – тяжелое ранение, со стены – игровая смерть.

Армии

11.1. Армию может собрать только персонаж с профессией Генерал 1 уровня или выше.

11.2. Армия собирается в своей либо дружественной локации. **Армию нельзя собрать в деревне.**

11.3. Отличительные маркеры армии:

- знамя размером не менее 100 x 75 см на древке не короче 2 м,

- золотые ленты, носимые через плечо, указывающие на принадлежность игрока к армии (выдаются мастером при формировании армии и забираются мастером при ее расформировании).

11.4. Армия имеет право передвигаться только в сопровождении мастера-региоальщика/маршала/мастера по боевым взаимодействиям.

11.5. Минимальные требования защитного вооружения для участия в войне армий:

- шлем,

- стеганая защита корпуса,

- защита коленей и локтей (в том числе скрытая),

- защита кистей.

11.6. Любое боевое взаимодействие одиночного персонажа с персонажем, состоящим в армии, приводит к тяжелому ранению или оглушению первого (по выбору персонажа в армии).

11.7. Минимальное количество бойцов в армии – 10, не считая Генерала.

11.8. Ленточки виртуальных бойцов покупаются Генералом армии у регионального мастера и переносятся только на знамени армии.

11.8.1 Ленты виртуальных бойцов нужно покупать до собрания Армии.

11.8.2 Непотраченные ленты виртуальных бойцов “сгорают” по окончании дневной боевки.

11.9. Знамя армии

- Знамя либо перемещается с отрядом, либо хранится в отдельно указанном мастером по боевке месте внутри локации.

- Боец состоящий в армии и отошедший от знамени дальше чем на 20 метров выходит из состава армии

- Знамя у армии всегда одно

- Локация может собрать армию только под одним знаменем

11.10 Количество хитов у любого бойца в армии 3 в независимости от личных хитов и доспехов.

11.11 Расформирование армии.

11.11.1 При потере знамени Армия расформировывается.

11.11.2 По указанию Генерала Армия расформировывается.

11.11.3 Если фактическое число бойцов в Армии, не считая Генерала, стало меньше 10, то Армия расформировывается.

11.11.4 Если после окончания боевого взаимодействия у Армии не осталось лент виртуальных бойцов и количество реальных бойцов, не находящихся в тяжелом ранении, меньше 10, то Армия расформировывается.

11.12 В любой момент боевого взаимодействия команда мастера “Стоп-тайм!” мгновенно останавливает боевое взаимодействие.

11.13 Боец, до которого мастер коснулся своим жезлом выходит из боевого взаимодействия и считается павшим.

Болезни и Проклятия

На игре персонажи могут попасть под действие болезни или проклятия. В данных правилах описаны условия этих эффектов и механизм избавления от них.

Болезни

- Персонаж на игре может получить болезнь только от мастеров, и ни от кого кроме них.
- Если персонаж заболел, то мастер обозначает это волнистой линией по браслету персонажа и цифрой 1, 2 или 3 в зависимости от тяжести болезни. Персонаж также получает карточку болезни с условиями отыгрыша и излечения. Больной персонаж получает штраф 1, 2 или 3 ко всем броскам кубика, в зависимости от тяжести болезни.
- Чтобы вылечиться персонаж должен
 - Найти указанные в карточке болезни необходимые ресурсы (если требуется).
 - Найти [Жреца](#) со способностью “лечение болезни”.
 - [Жрец](#) должен при мастере-региональщике снять с персонажа болезнь, потратив нужные драгоценные камни и 1, 2 или 3 чипа слота в зависимости от тяжести болезни.
 - После этого мастер-региональщик выдает персонажу новый браслет и забирает карточку болезни. Персонаж излечен.

- При утере карточки болезни вылечиться нельзя и условия отыгрыша болезни становятся особенностью персонажа.
- Если больной персонаж получает еще одну болезнь, то штраф к кубикам дает только болезнь самого высокого уровня. Условия по отыгрышу персонаж выполняет от всех болезней. Чтобы вылечиться, персонаж должен излечить только самую тяжелую болезнь. Остальные уходят вместе с ней.

Проклятия

- Персонаж на игре может получить проклятие как от мастеров, так и от других персонажей.
- Если персонаж был проклят, то мастер или персонаж обозначает это ровной линией по браслету. Проклятый персонаж при любых бросках кубика бросает дважды и выбирает худший результат. Если у персонажа было умение “Удача” или любые другие схожие эффекты, то после получения проклятия он все равно бросает кубик дважды и выбирает худший результат.
- Чтобы избавиться от проклятия персонаж должен найти [Жреца](#) или [Друида](#) со способностью “Снятие проклятия” и при мастере-региональщике применить эту способность. После этого мастер-региональщик выдает персонажу новый браслет. После этого персонаж избавлен от проклятия.
- Персонажа нельзя проклясть если он уже проклят.

Замки и отмычки

Взломать замок может только [Плут](#)

СУВАЛЬД - запорная часть механизма, на игре - 1 прозрачная наклейка с элементом орнамента.

- Замки на игре моделируются бумажной заготовкой, наклейкой с изображением орнамента различной степени сложности и цветной полупрозрачной наклейкой.
- Сувальды можно купить у кузнеца, или заполучить любым другим игровым методом.
- Орнамент состоит из нескольких простых элементов (сувальдов) на прозрачной наклейке, совмещенных вместе.
- Только [плут](#), имеющий сувальды, может взломать замок. Для этого взломщик, должен собрать идентичный узор из сувальд и наклеить на заготовку в поле «Отмычка».
- Заготовки и сувальды можно приобрести у кузнеца или в Гильдии Торговцев, а также иногда их можно получить в подземельях и в других игротехнических зонах.

Карманная кража

На нашей игре будет моделироваться карманная кража. Осуществлять такое действие могут только персонажи класса [Плут](#).

Каждый [Плут](#) на старте игры получит чип “Карманная Кража”. Каждое утро игрового дня “Плут” будет получать еще один чип “Карманная Кража”. Для осуществления кражи [Плут](#) должен каким-либо образом подбросить этот чип другому игроку. Например: в сумку, в карман и т.д.

После этого можно подойти к любому мастеру, сказать: кого обворовал и где лежит чип. Если чип все еще у обворованного игрока, то Мастер забирает у игрока: все деньги и все игровые ресурсы (драгоценные камни, металлы и т.д.), которые находятся при нем в данный момент. После чего мастер тайно передает чип и украденные ценности [Плуту](#). Игрок может заметить чип и выбросить его или перепрятать. Это значит, что кража не удалась.

Колдовство

Общие положения

Колдовать на полигоне могут только персонажи классов

- [Волшебник](#)
- [Жрец](#)
- [Бард](#)
- [Друид](#)
- [Чародей](#)
- [Чернокнижник](#)

Никакой специальной фазы для заклинаний или какой-то отсрочки не предусмотрено. Все заклинания колдуются в режиме реального времени.

Для всех заклинаний существует единообразная и строгая последовательность действий.

Вы можете не помнить все заклинания наизусть, если вы не магический класс, но выполнять эффект обязаны (вам объяснят). Внимательно следите за тем, чтобы заклинатели рвали свои чипы, иначе заклинание не засчитывается.

Получение чипов

Классы заклинателей утром у региональщика получают чипы на магию в количестве 2 х уровень персонажа. При получении уровня мастер выдает 2 чипа сразу же. Другие классы чипов не получают.

Виды магии

Магия в общем случае делится на два вида: боевая магия и заклинания.

Боевая магия - это магические снаряды (мячи).

Заклинания - магия, требующая порвать чип.

Оба вида магии работают и ночью.

Ресурсы для колдовства

Ресурсами для колдовства являются чипы и очипованные мастерами мячи для магических снарядов.

Боевая магия моделируется мячами для большого тенниса. Мячи на полигон заклинатель привозит сам. Мастера чипуют мячи в том количестве, которое маг может использовать на данный момент. При увеличении количества мячей, новые мячи чипуются.

Для некоторых заклинаний требуются хлопушки и бенгальские огни. Хлопушки и бенгальские огни заклинатель привозит сам. Допускаются любые громкие хлопушки и горящие бенгальские огни.

Последовательность действий

Боевая магия - маг КРИЧИТ слово-маркер и ПОСЛЕ этого бросает мячик. Мячики бросаются СТРОГО по одному. Все мячики подбираются только ПОСЛЕ боевого взаимодействия.

Заклинания - маг произносит слово-маркер заклинания, рвет чип(ы) слота, производит нужные действия (указывает на цель(и), касается, использует пиротехнику и т.д.) и ПОСЛЕ этого заклинание срабатывает. Заклинания колдуются строго по очереди, одно за другим, отдельно друг от друга.

Если заклинание колдуют на вас

- Не расстраивайтесь и отыгрывайте - будет весело.
- Вы можете проследить, соблюдает ли сам заклинатель правила - не слишком ли много у него мячей, рвет ли он чипы и т.д. - но только после взаимодействий, чтобы не портить никому игру или момент.

Крафт

Описание

Ремесло на игре представлено Ювелирным и Кузнечным делом, а также Алхимией. Каждое из них по-своему интересно и выгодно.

Кузнец изготавливает сувальды для вскрытия замков, а также артефакты, улучшающие различные типы зданий, что крайне важно для экономики и безопасности города.

Ювелир создает не просто украшения, а волшебные предметы, защищающие своего хозяина, или придающие ему свойства и умения, не характерные для его расы и класса. Разумеется, такие артефакты стоят недешево, что делает профессию ювелира весьма престижной.

Алхимик производит различные зелья и перегоняет ресурсы из одного вида в другой.

И кузнец и ювелир для своей работы используют как игровые ресурсы, так и элементы декора не имеющие игровой ценности (перья, бусины, и другие предметы на свое усмотрение). Кузнечное и ювелирное дело предполагают творческий подход, создание новых артефактов и доработка рецептов поощряется.

На игре моделируется профессиональный рост ремесленников. За каждое прочитованное изделие ювелир и кузнец получает очки опыта. Подробности в правилах: Профессии.

Кузнец

Кузнец изготавливает артефакты для улучшения тарана, ворот, дворца, библиотеки, кузницы, ювелирной мастерской, алхимической лаборатории, порта и шахты, а также сувальды для вскрытия замков.

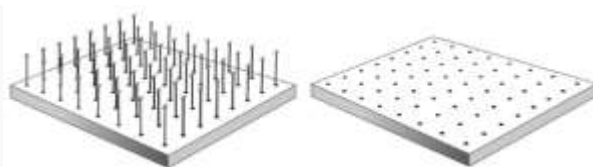
Чтобы стать кузнецом потребуется:

- Кузница.
- Инструмент. Плоскогубцы, молоток, перчатки, импровизированная наковальня - ровная твердая поверхность. Инструментами игрок обеспечивает себя самостоятельно.
- Железо дляковки. Можно купить в Торговой гильдии, добыть в шахте или получить любым другим игровым методом.
- Рецепт изделия или его копия.

Как это работает:

1. Кузнец купил или получил другим игровым способом Железо дляковки и Рецепт.
2. Согласно рецепту кузнец изготавливает артефакт.
3. Готовое изделие и рецепт, кузнец демонстрирует любому мастеру.
4. Если артефакт по внешнему виду соответствует рецепту, а качество его исполнения удовлетворяет мастера, то кузнец получает сертификат на свое изделие. Сертификат подтверждает подлинность изделия, а также несет в себе описание свойств и качеств артефакта.
5. Артефакт, имеющий сертификат можно использовать по назначению, или продать.

Ювелир



Ювелирный станок

Ювелир создает украшения с магическими свойствами.

Чтобы стать ювелиром потребуется:

- Ювелирный станок. Основа - пластик ПВХ или фанера, в которую вбиты гвозди через каждые 10мм, минимум 7х7 шт. для комфортной работы. Мастерская группа предоставит ограниченное количество материалов для изготовления станка с подробной инструкцией ее сборки (3-5 шт. на 1 локацию). Игрок также может изготовить станок заранее, собственными силами, проконсультировавшись с Мастером по крафту.
- Кусачки, круглогубцы, плоскогубцы. Инструментами игрок обеспечивает себя самостоятельно.
- Рецепт или его копия.
- Драгоценные камни и металлы, необходимые для артефакта, согласно рецепту.

Как это работает:

1. Ювелир купил или получил другим игровым способом Ресурсы (камни и металл) и Рецепт.
2. Согласно рецепту ювелир изготавливает артефакт.
3. Готовое изделие и рецепт, ювелир демонстрирует любому мастеру.
4. Если артефакт по внешнему виду соответствует рецепту, а качество его исполнения удовлетворяет мастера, то ювелир получает сертификат на свое изделие. Сертификат подтверждает подлинность изделия, а также несет в себе описание свойств и качеств артефакта.
5. Артефакт, имеющий сертификат можно использовать по назначению, или продать.

Алхимик

Алхимик производит различные зелья и перегоняет ресурсы из одного вида в другой.

Чтобы стать алхимиком потребуется:

- Ровный стол
- Алхимические формулы. Можно купить в Торговой гильдии, добыть в данже или получить любым другим игровым методом.
- Рецепт зелья/перегонки или его копия.
- Ресурсы для оплаты алхимической реакции.

Как это работает описано в правилах по Алхимии.

Копирование рецептов

Ювелир, кузнец и алхимик могут копировать рецепты и обмениваться ими на свое усмотрение. Мастер не заверяет соответствие копии оригиналу.

Особые взаимодействия

Оглушение

В случае отсутствия у противника шлема возможно проведение оглушающего удара. Оглушающий удар моделируется ударом в плечо либо верхнюю часть спины небоевой частью оружия (обухом топора, мечом плашмя и т.п.), при этом наносящий удар игрок должен сказать «ОГЛУШЕН». Оглушенный игрок обязан немедленно лечь/сесть на землю. В течение 5 минут после оглушения игрок не имеет права двигаться и издавать звуки. По прошествии 5 минут после оглушения игрок считается частично пришедшим в себя и может передвигаться и разговаривать, однако не может участвовать в боевых действиях. По прошествии еще 5 минут с момента оглушения, оглушенный считается окончательно пришедшим в себя и вновь может принимать участие в игровом процессе на общих основаниях. В случае повторного оглушения отсчет времени начинается сначала. Более 3 повторных оглушений приводят персонажа в [Тяжелое ранение](#).

Добивание

Добивание проводится на тяжело раненом или оглушенном лежащем человеке. Для этого необходимо обозначить удар и произнести «Добиваю». Рекомендуем сорвать и забрать браслет персонажа, дабы потом не возникало лишних споров.

Тихое убийство

Доступно только классу [Плут](#) с способностью Тихое убийство и расе [Дроу](#) (тёмные эльфы). Моделируется плавным проведением ножа/кинжала от плеча до плеча по ключицам жертвы, сопровождая фразой «Убит». При этом убийца должен находиться за спиной атакованного. Завершенная кулуарка – мгновенная бесшумная смерть. Кольчужная или латная защита горла спасает от кулуарки. Для всех остальных альтернатива кулуарному убийству — оглушение+добивание

Обыск

При обыске, тот, кто обыскивает должен указать место или объект обыска (сумка, кошелек, сапоги и т. д.). Тот, кого обыскивают, показывает/выкладывает все игровые отчуждаемые вещи, что у него есть в указанном месте. Если персонаж находится в состоянии [Сон](#), то он просыпается после одного Обыска, но ничего о нем не помнит. Если персонаж [Мертв](#), [Оглушен](#) или [Тяжело ранен](#), то можно объявить полный обыск.

Связывание

Моделируется легким связыванием конечностей веревкой. В особых случаях игрока могут заковать в цепи или кандалы - для этого нужен кузнец и соответствующий игровой инвентарь. Связывать по жизни нельзя. Вербка не должна причинять связанному неудобства. В кандалах персонаж бегать не может, может только медленно ходить. Со связанными ногами персонаж не бежит. Вербку связанный может перерезать об игровое оружие о режущую кромку, на это необходима 1 минута, перерезание веревки должно отыгрываться и выглядеть как перерезание. Связанного может освободить другой игрок. Для того чтобы снять кандалы и

цепи понадобится кузнец. Также игрок может освободиться от любых пут, если у него есть способность [Мастер побега](#).

Пленение

Лишение персонажа свободы. После 2 часов пленения, игрок при желании может заявить о добровольном уходе из жизни или продолжить игру. Возможны попытки побега. В случае нахождения в плену и добровольной смерти по истечении 2 часов, время в мертвяке сокращается на время плена.

Пытки

Пытать персонажей можно только в локации в специализированном помещении (например, пыточная, темный храм и т.д.). Персонаж с навыком [Мастер Пыток](#) может пытать персонажей где угодно. В качестве моделирования пыток течение 5-10 минут происходит красивый отыгрыш пытки без причинения реального физического вреда. По окончании игрока допрашивают. Пытающий и пытаемый кидают кубик, в зависимости от результата которого определяется дальнейшая ситуация. Пытающий может спросить столько вопросов, сколько выпало на его кубике. Пытаемый может соврать или промолчать в ответ на столько вопросов, сколько выпало у него на кубике. После всех вопросов жертва попадает в состояние [тяжелое ранение](#) и пытать ее больше нельзя.

Персонаж с навыком [Мастер Пыток](#) получает +3 к броску кубика. На оба броска кубика влияют способности [Удача](#) и [Фортуна](#).

Секс

Отыгрывается массажем.

Изнасилование

Персонаж должен быть связан или обездвижен (например оглушен), проводите аккуратно ладонью по носу вниз и говорите “Ровно”, потом ладонью также по носу вверх и говорите “не ровно”. После трех раз персонаж считается изнасилованным.

Проход через стену

Доступно только классу [Плут](#) с способностью [Тихий шаг](#), классу [Монах](#) со способностью [Поступь ветра](#), или любому персонажу со специальным артефактом. Персонаж может проходить сквозь стены городов. Работает ТОЛЬКО в игровых зонах. (из ИГРОВОЙ зоны в ИГРОВУЮ). НЕ работает в подземельях.

Полигон

Общие правила

1.1. Игроки обязуются соблюдать настоящие правила и правила игры.

1.2. Мастерская группа оставляет за собой право удалить игрока или гостя игры с полигона при несоблюдении им правил. Факт удаления игрока или гостя игры с полигона не оспаривается.

- 1.3. Игроки обязуются корректно вести себя с местным населением и избегать неигровых конфликтов между собой. Рукоприкладство, хамство, чрезмерное употребление ненормативной лексики будут пресекаться мастерами вплоть до удаления с полигона.
- 1.4. О возникновении нештатных ситуаций (травма, конфликт) необходимо сообщить ближайшему мастеру.
- 1.5. Мастера не несут ответственности за действия игроков, входящие в противоречие с законами РФ, за ущерб здоровью и имуществу игроков и третьих лиц, произошедший при нарушении настоящих правил. Игроки, совершившие действия, противоречащие действующему законодательству, передаются в руки сотрудников полиции.
- 1.6. Лица, уличенные в хранении, употреблении или распространении запрещенных веществ, прекратят свое участие в мероприятии и будут переданы полиции.
- 1.7. Запрещен привоз и использование травматического оружия.
- 1.8. Запрещено в состоянии алкогольного опьянения присутствие на полигоне вне палатки. При нарушении этого пункта правил игроком, мастера оставляют за собой право наказать игрока, вплоть до удаления с полигона..
- 1.9. Купание в водоеме запрещено.
- 1.10. При обнаружении на полигоне забытых вещей, их следует передать в мастерский лагерь или региональным мастерам.
- 1.11. Все участвующие в мероприятии в качестве игроков лица должны иметь костюмы, соответствующие правилам по антуражу. Ношение такого костюма обязательно от начала мероприятия и до его конца. Исключения составляют нахождение в неигровом лагере и заезжающие игроки, которым необходимо пройти в сторону локации размещения, а также форс-мажорные ситуации. Нарушители могут быть удалены с полигона.

Неигровые территории

- 2.1. К неигровым зонам относятся: неигровой (пожизнёвый) лагерь, автолавка, автостоянка, лагерь организаторов. Могут быть и другие неигровые зоны, о чем будет дополнительно сообщено участникам.
- 2.2. Неигровой лагерь - предварительно одобренное полигонной командой и указанное региональным мастером место проживания и отдыха игроков, находящийся как правило рядом с игровой локацией, обнесенный четко определяемым ограждением.
- 2.3. Доступ в чужой неигровой лагерь разрешен игрокам только с согласия проживающих там лиц. Не оставляйте неигровой лагерь без присмотра в течение всего мероприятия.
- 2.4. Запрещается находиться на территории жилого мастерского лагеря, за исключением случаев критических, форс-мажорных обстоятельств или персонального разрешения мастера.

Проживание

- 3.1. Место для установки палатки и разведения костра согласовываются с региональным мастером или полигонной командой.
- 3.2. Костры должны быть в обязательном порядке окопаны, либо обложены камнем или кирпичом. Желательно использовать существующие одобренные кострища. Рекомендуется установка мангала вместо костра.
- 3.3. Возле каждого костра/мангала необходимо иметь лопату, емкость с песком и, желательно, автомобильный огнетушитель.
- 3.4. Современные осветительные приборы в локациях должны быть замаскированы под антураж. Запрещено ходить с современными осветительными приборами в игровой территории, особенно ночью. Исключения: неигровая срочная необходимость, форс-мажор.
- 3.5. Каждая локация должна быть оборудована местом для курения, имеющим емкость с песком, землей или водой. Запрещено бросать окурки на землю! Возможность курения в игровых зонах регламентировано правилами по антуражу.

Экология и санитарные правила

- 4.1. Запрещена рубка любых живых деревьев. Сухие мертвые деревья разрешается рубить только с разрешения полигонной команды. За нарушение данного правила лесниками будет взиматься штраф согласно законодательству РФ.
- 4.2. Запрещено крепить стены и другие постройки к живым деревьям при помощи гвоздей, саморезов, скоб. Для крепежа к живым деревьям разрешено использовать веревки и строительный степлер.
- 4.3. Запрещено использовать техническую воду из водоема для питья и приготовления пищи. Питьевая вода будет завезена на полигон мастерской группой. Рекомендуется пить кипяченую воду.
- 4.4. Запрещено умывание и мытье посуды в водоеме с использованием моющих средств. Использованная вода должна быть слита на берегу, а не в водоем. Рекомендуется после мытья посуды ополаскивать ее питьевой водой.
- 4.5. Места для выгребной ямы, туалета и кострищ должны быть согласованы с полигонной командой и региональным мастером.
- 4.6. В каждой локации должен быть туалет. Туалеты должны иметь непрозрачные стены и раз в сутки пополняться антисептиком, не содержащим хлор. Открытая яма в земле туалетом не считается и должна быть зарыта.
- 4.7. Мусор любого происхождения необходимо аккуратно собирать в мешки, которые можно получить у полигонной команды. Его необходимо складировать в специально отмеченных местах, откуда он будет впоследствии вывезен силами мастеров и полигонной команды.
- 4.8. Игровая команда отвечает как за свою локацию, так и за дороги, примыкающие к локации. Ответственность за экологические нарушения в случае обнаружения конкретных нарушителей лежит на команде.
- 4.9. Запрещены самостоятельная утилизация (сжигание, закапывание) и массовое хранение мусора вне специально оборудованных мест.
- 4.10. По окончании игры необходимо выполнить следующие действия:
- демонтировать игровые и неигровые строения, предварительно согласовав действия с региональным мастером или полигонной командой;
 - закопать кострище, туалеты, выгребную и прочие ямы;
 - оставшийся мусор собрать в мешки и вывезти к одному из специальных мест сбора мусора;
 - сдать локацию полигонной команде.

К мусору относятся все предметы неприродного происхождения, в том числе стеклянные бутылки, консервные банки, бумага, окурки, а также все привезенное игроками и оставленное на полигоне.

Транспорт

5.1. Расположение личного транспорта на территории полигона возможно при следующих условиях:

- 5.1.1 транспорт не мешает проезду других транспортных средств;
- 5.1.2 транспорт не блокирует дорогу, въезд и выезд из локаций;
- 5.1.3 транспорт не мешает игровому процессу (определяется мастерами).

5.2. На торпеде автомобиля, находящегося на полигоне, обязательно наличие контактной информации (ФИО, мобильный телефон, локация). Автомобилям стоящим на локации требуется специальное разрешение - листок с печатью мастера.

5.3. Автомобиль должен изменить место расположения при следующих условиях:

- 5.3.1 постоянно работающая в режиме звукового оповещения сигнализация;
- 5.3.2 передвижение транспортного средства по игровой территории;
- 5.3.3 жалобы со стороны других участников игры.

5.4. По согласованию с региональным мастером и полигонной командой можно оставить автомобиль на игровой территории при соблюдении условий:

- 5.4.1. запрещено перемещаться на автомобиле в течение игры, за исключением случаев крайней необходимости по согласованию с региональным мастером;
- 5.4.2. автомобиль должен быть замаскирован так, чтобы он не был виден с игровой территории, маскировочной сетью или иным способом.

5.5. Место для постоянной стоянки машин будет предоставлено. Уточнить месторасположение можно у мастеров или полигонной команды.

5.6. Машины, имеющие право перемещаться по полигону, будут специально промаркированы.

Несовершеннолетние и дети

6.1. Присутствие на полигоне лиц в возрасте до 18 лет возможно на следующих условиях:

6.1.1. Дети - лица в возрасте до 14 лет:

должны сопровождаться родителями или ближайшими родственниками, которые несут за них полную персональную ответственность;

не должны оставаться без присмотра одного из родителей в течение всей игры и любых возможных мероприятий на полигоне. Мастера оставляют за собой право удалить с полигона взрослых игроков, поставивших своего малолетнего ребёнка в опасное положение или оставивших его без присмотра;

в игре не участвуют. Они могут ходить по полигону в костюме, иметь игровое имя, однако не могут быть убиты, похищены и подвергнуты любому аналогичному игровому взаимодействию.

должны иметь антураж..

О наличии ребенка на полигоне необходимо сообщить региональному мастеру и предоставить всю необходимую информацию заранее, до заезда на мероприятие.

6.1.2. Несовершеннолетние — лица в возрасте 14–17 лет:

должны иметь взрослого сопровождающего в обязательном порядке;

должны иметь письменное разрешение родителей или законных опекунов на участие в мероприятии

могут быть не допущены мастерами к участию в боевых столкновениях без объяснения причин

6.2. Ответственность за действия ребёнка и его здоровье ложится на сопровождающего родителя или опекуна.

6.3. Лица до 18 лет, появившиеся на игре без выполнения вышеизложенных условий, на полигон допускаться не будут.

6.4. Разрешение на участие в мероприятии составляется в свободной форме с указанием ФИО, паспортных данных, контактных телефонов родителей, ребёнка и сопровождающего лица и пересылается МГ в электронной форме (скан с подписями) заранее, до заезда на полигон или передается на полигоне при регистрации.

6.5. Родители, опекуны и сопровождающие лица обязаны заранее предоставить исчерпывающую информацию о детях и несовершеннолетних: ФИО, паспортные данные, адрес прописки и проживания, ФИО и контакты родителей (в случае с опекунами и сопровождающими лицами), номер полиса ОМС, противопоказания, непереносимость лекарств, аллергии, перенесенные болезни и травмы.

6.6. На полигоне родители, опекуны и сопровождающие лица обязаны носить с собой свидетельство о рождении для детей, паспорт для лиц от 14 лет. Допускаются и полис ОМС ребёнка или несовершеннолетнего. Допускаются копии. Помните: при отсутствии документов в чрезвычайной ситуации госпитализация в лечебное учреждение может быть затруднительна.

6.7. В случае, если заболевшему ребёнку или несовершеннолетнему, по мнению полигонного врача, требуется эвакуация домой или в лечебное учреждение, ребёнок в сопровождении родителя или ответственного лица обязан покинуть полигон при участии мастерской группы, рассчитывая на помощь при транспортировке. При отказе родителей или опекунов от эвакуации они и ребёнок не могут больше принимать участие в мероприятии и обязаны покинуть полигон самостоятельно.

О домашних животных

7.1. Вся ответственность за домашнее животное и его поведение на полигоне лежат на владельце.

7.2. Все собаки относящиеся к служебным, боевым или сторожевым породам должны быть в намордниках и привязаны в неигровом лагере владельца.

7.3. В случае прогулки с собакой или любом ее перемещении по игровой территории - владелец собаки находится вне игры.

7.4. Вывоз кошек, воронов, попугаев, хорьков и других животных на полигон - на усмотрение регионального мастера или полигонной команды.

7.5. Наличие ветеринарного паспорта животного - обязательно.

Игровые кабаки и торговцы

8.1. Все кабаки, желающие торговать едой и товаром за реальные или игровые деньги должны пройти регистрацию у мастеров и быть одобрены полигонной командой. Люди, не имеющие выданного мастером сертификата и занимающиеся торговлей будут удалены с полигона.

8.2. В случае, если торговец планирует торговать за реальные деньги, он должен иметь альтернативный товар для продажи за игровые средства. Товар должен подходить тематике и антуражу мероприятия. Список товаров должен быть предоставлен мастерской группе и торговцам до игры.

8.3. Все согласования и утверждения должны быть совершены не менее, чем за 2 недели до начала мероприятия. Кабаки не ставят своей целью накормить всех игроков, а являются локацией ролевого взаимодействия игроков, моделирующей пункт питания.

Медицина

9.1. Настоятельно рекомендуем иметь с собой на полигоне полис ОМС, особенно иногородним и иностранным игрокам. Наличие полисов на детей и несовершеннолетних обязательно.

9.2. Каждый игрок обязан указать в заявке имеющиеся хронические заболевания и противопоказания (аллергия на лекарства и пищевые продукты и т. д.), а также указать лекарства, которыми обычно пользуется.

9.3. Не рекомендуется беременным женщинам, а также лицам, страдающим тяжелыми хроническими заболеваниями, посещать мероприятие. В противном случае МГ не несет ответственности за здоровье и настоятельно рекомендуется при малейшей угрозе немедленно эвакуироваться с полигона.

9.4. Настоятельно рекомендуем иметь с собой минимальную личную аптечку, в которую входят лекарства, необходимые как для повседневного употребления, так и в случае обострения хронических заболеваний.

9.5. При получении травмы или обострении хронического заболевания следует обратиться к полигонному врачу.

9.6. На полигоне оказывается только первичная медицинская помощь. При необходимости будет произведена эвакуация в травмпункт больницы г. Рязань.

9.7. При возникновении споров о возможности продолжения игры или участия в боевых взаимодействиях по состоянию здоровья, окончательное решение остается за полигонным медиком.

Экологический залог

10.1. Экологический залог (экозалог) - залог, уплачиваемый всеми (игроки, гости, фотографы) участниками мероприятия в качестве мер увеличения экологической сознательности участников мероприятия, а также обеспечения утилизации мусора, оставшегося при игнорировании экологических правил.

10.2. Экозалог уплачивается всеми участниками мероприятия непосредственно при регистрации. При отказе от уплаты экологического залога регистрация участника невозможна.

10.3. Величина экозалога рассчитывается исходя из средних суммарных затрат на сбор, транспортирование и утилизацию отходов.

10.4. Экозалог будет возвращен участникам, выполнившим все экологические правила, мастерской группой в течение двух недель после окончания мероприятия как в командном, так и в индивидуальном порядке.

10.5. Выполнение экологических правил оценивается полигонной командой, начиная с заезда участников, заканчивая сдачей полигона. В случае неудовлетворительного состояния региональному мастеру будет сообщено о вынесении предупреждения. При получении 2 (двух) предупреждений экологический залог не возвращается.

10.6. Ответственность за нарушения экологических правил ложится на всех участников, приписанных к локации.

10.7. Предусмотрены штрафные санкции при возвращении экозалога в зависимости от полноты исполнения экологических правил. Все подобные случаи рассматриваются отдельно.

Профессии

Описание

Профессии на игре отражают уровень мастерства персонажа в некоторой области игровых взаимодействий. Каждый персонаж может развивать сколько угодно профессий. Прокачка каждой профессии осуществляется тратой опыта. Каждая профессия имеет 5 уровней мастерства.

На игре представлены следующие профессии:

- Ремесленные: ювелир, кузнец, алхимик
- Торговые: торговец, капитан экспедиций, караванщик, градоначальник
- Военные: генерал

Ремесленные профессии

Ремесленники производят игровые ценности собственным трудом, используя игровые ресурсы. Каждый персонаж, даже не имея такой профессии, может изготовить на игре изделие, согласно правилам по крафту, и зачиповать у регионального мастера. Каждый уровень мастерства в ремесленной профессии дает персонажу бонусы и дополнительные возможности.

Ювелир

Ювелир производит ювелирные изделия. Подробности в правилах по крафту.

1 уровень: Ювелир дополнительно получает 1 случайный рецепт от регионального мастера 1 раз в день.

2 уровень: Ювелир получает бонусные ресурсы 1 раз в день от регионального мастера.

3 уровень: Ювелир может получать специальные заказы на изготовление от Торговой Гильдии.

4 уровень: Ювелир продает свои изделия в Торговую Гильдию по увеличенным ценам.

5 уровень: Авторский стиль. Ювелир может создавать изделия уникального дизайна, соблюдая лишь количество ресурсов, указанное в рецепте. К названию готового изделия добавляется имя автора. А также, он может собрать артефакт с уникальным дизайном и со свойствами, характерными для 2-х или 3-х артефактов. Для этого используются ресурсы, указанные в рецептах артефактов, свойства которых будут в готовом изделии.

Кузнец

Кузнец производит улучшения зданий и кузнечные изделия. Подробности смотри в правилах по крафту.

1 уровень: Кузнец дополнительно получает 1 случайный рецепт от регионального мастера 1 раз в день.

2 уровень: Кузнец получает бонусные ресурсы 1 раз в день от регионального мастера.

3 уровень: Кузнец может получать специальные заказы на изготовление от Торговой Гильдии.

4 уровень: Кузнец продает свои изделия в Торговую Гильдию по увеличенным ценам.

5 уровень: Кузнец получает увеличенное количество опыта за каждое ремесленное изделие любой ремесленной профессии.

Алхимик

Алхимик производит зелья и может преобразовывать ресурсы. Подробности смотри в правилах по крафту.

1 уровень: Алхимик дополнительно получает 1 случайный рецепт от регионального мастера 1 раз в день.

2 уровень: Алхимик получает бонусную формулу 1 раз в день от регионального мастера.

3 уровень: Алхимик может получать специальные заказы на изготовление от Торговой Гильдии.

4 уровень: Алхимик продает свои изделия в Торговую Гильдию по увеличенным ценам.

5 уровень: Алхимик может 1 раз в день изготовить 1 зелье, не уплачивая ресурсы и не составляя формул. Требуется только рецепт

Торговые профессии

Торговые профессии дают владельцам дополнительные возможности в Торговой Гильдии.

Торговец

Торговец получает разнообразные преференции при совершении сделок с Торговой Гильдией.

- 1 уровень:** Торговец получает право участвовать в аукционе Торговой Гильдии и выставлять свои лоты.
- 2 уровень:** Торговец может взять в Торговой Гильдии ресурсы под реализацию.
- 3 уровень:** Торговец получает бонусы при покупке и продаже в Торговой Гильдии.
- 4 уровень:** Торговец получает возможность приобретать редкие игровые ценности в Торговой Гильдии.
- 5 уровень:** Торговец получает возможность приобретать уникальные артефакты и ресурсы в Торговой Гильдии.

Капитан

Данная профессия позволяет играть в экономическую игру “Экспедиции” и получать бонусы с развитием. Подробности в правилах игры “Экспедиции”.

- 1 уровень:** Капитан получает возможность отправлять экспедиции.
- 2 уровень:** Капитан получает возможность перебросить любой кубик не чаще чем 1 раз за экспедицию.
- 3 уровень:** Капитан получает первый ход в сражении.
- 4 уровень:** Капитан получает дополнительный шанс спасти корабль от пиратов (без боя).
- 5 уровень:** Капитан получает набор карт с особыми свойствами.

Караванщик

Данная профессия позволяет играть в экономическую игру “Караваны” и получать бонусы с развитием. Подробности в правилах игры “Караваны”.

- 1 уровень:** Караванщик может покупать контракты на отправку караванов
- 2 уровень:** Караванщик получает дополнительный выбор контрактов.
- 3 уровень:** Караванщик получает скидку на покупку контракта.
- 4 уровень:** Караванщик получает карту “Счастливчик” - возможность пропуска одной точки.
- 5 уровень:** Караванщик может проходить маршрут в произвольном порядке.

Градоначальник

Данная профессия позволяет локациям получать экономические бонусы. Градоначальник всегда только один на локацию. После его смерти в локации выбирается новый градоначальник.

- 1 уровень:** Градоначальник открывает возможность для улучшения зданий до второго уровня.
- 2 уровень:** Градоначальник открывает возможность для улучшения зданий до третьего уровня.
- 3 уровень:** Улучшение зданий в локации становится дешевле.
- 4 уровень:** Здания в локации приносят дополнительный доход.
- 5 уровень:** В шахтах локации обнаруживаются дополнительные ресурсы.

Военные профессии

Военные профессии дают владельцам возможность совершить особые игровые действия в рамках глобальных боевых действий.

Генерал

Генерал может совершать специальные игротехнические действия после взятия локации.

1 уровень: Генерал может выбрать один эффект из списка (приведен ниже) после взятия локации.

2 уровень: Генерал может выбрать два эффекта из списка (приведен ниже) после взятия локации.

3 уровень: Генерал может выбрать три эффекта из списка (приведен ниже) после взятия локации.

4 уровень: Генерал может выбрать четыре эффекта из списка (приведен ниже) после взятия локации.

5 уровень: Генерал может выбрать пять эффектов из списка (приведен ниже) после взятия локации.

Список возможных воздействий:

- Уменьшить доход локации до конца дня
- Забрать из библиотеки 10 случайных свитков
- Отключение гильдии приключенцев - рег 2 часа не выдает опыт, награды и задания
- Обряды религии не работают до конца дня
- До конца следующего экономического цикла локация не может собирать армию
- Увеличить нахождение в Царстве Смерти жителей локации.
- Засыпать шахту. Шахта до конца дня не приносит ресурсов.

Развитие персонажа

- Единственным ресурсом для развития персонажа, получения способностей и уровней является опыт.
- Текущий уровень персонажа является отражением его прогресса по игре. Максимальный уровень персонажа на игре - 5 (пятый).
- Персонаж получает опыт за выполнение заданий, прохождение подземелий, убийство других персонажей (обмен браслетов), [крафт](#) предметов (ювелир, кузнец, алхимик), обряды жрецов.
- Игрок тратит полученный опыт на "покупку" соответствующих [классу](#) и текущему уровню навыков.
- Для каждого [класса](#) персонажа существует "древо навыков" - последовательность получения навыков персонажем. Каждый навык можно получить только если все предыдущие навыки уже получены.
- Получение опыта персонажем фиксируется мастером в паспорт игрока.
- Стоимость навыков каждого уровня указана во вкладыше в паспорте игрока.
- Некоторые персонажи в зависимости от роли начинают игру с некоторым стартовым количеством опыта.
- Основная масса персонажей начинает игру без опыта.
- При смерти персонажа его опыт, полученные навыки и игровые ценности обмениваются на монеты [царства смерти](#).

Расы

Человек

В большинстве миров люди — это самая молодая из распространенных рас. Они поздно вышли на мировую сцену и живут намного меньше, чем дварфы, эльфы и драконы. Возможно, именно краткость их жизней заставляет их стремиться достигнуть как можно большего в отведенный им срок. А быть может, они хотят что-то доказать старшим расам, и поэтому создают могучие империи, основанные на завоеваниях и торговле. Что бы ни двигало ими, люди всегда были инноваторами и пионерами во всех мирах.

Способность:

- Человек не получает никаких способностей.

Эльф

Эльфы это волшебный народ, обладающий неземным изяществом, живущий в мире, но не являющийся его частью. Они живут в местах, наполненных воздушной красотой, в глубинах древних лесов или в серебряных жилищах, увенчанных сверкающими шпильями и переливающимися волшебным светом. Там лёгкие дуновения ветра разносят обрывки тихих мелодий и нежные ароматы. Эльфы любят природу и магию, музыку и поэзию, и всё прекрасное, что есть в мире.

Способность:

- [Иммунитет ко сну.](#)

Полуэльф

Бродящие по двум мирам, но в действительности, не принадлежащие ни одному из них. Полуэльфы сочетают в себе, как некоторые говорят, лучшие качества обеих рас: человеческие любознательность, изобретательность и амбиции, приправленные изысканными чувствами, любовью к природе и ощущением прекрасного, свойственными эльфам. Некоторые полуэльфы живут среди людей, отгороженные эмоциональными и физическими различиями, наблюдая за старением друзей и возлюбленных, лишь слегка тронутые временем. Другие живут с эльфами в неподвластных времени эльфийских королевствах. Они стремительно растут, и достигают зрелости, пока их сверстники ещё остаются детьми. Многие полуэльфы не способны ужиться ни в одном обществе, и выбирают жизнь одиноких странников или объединяются с другими изгнанниками и неудачниками, чтобы отправиться к приключениям.

Способность:

- [Иммунитет ко сну.](#)

Полурослик

Целью большинства полуросликов является домашний уют. Место, где можно поселиться в покое и тишине, подальше от мародерствующих чудовищ и сражающихся армий. Огонь очага, сытная пища, добрая выпивка и добрая беседа. Хотя некоторые полурослики проживают свой век в удаленных сельских общинах, другие сбиваются в постоянно кочующие общины, влекомые открытыми дорогами, широкими горизонтами и возможностью открыть чудеса новых мест и новых людей. Но даже такие кочевники любят покой, вкусную еду, свой очаг и

свой дом, даже если это повозка, трясущаяся по пыльной дороге или плот, плывущий по течению реки.

Способность:

- [Карманная кража](#).
- Полурослик, которого отыгрывает ребенок, получает способность [Уход в тень](#).

Гном

Нескончаемый гул трудолюбия слышен там, где селятся сплочённые общества гномов. Гул пронзают и звуки погромче: то тут, то там раздаётся скрежет шестерней, отголоски взрыва, возгласы удивления или триумфа, и, особенно часто — звонкий смех. Гномы восторгаются жизнью, каждый миг наслаждаясь новым изобретением, открытием, исследованием, созиданием или шалостью.

Способность:

- "Искусный мастер". Любые его игровые изделия, изготовленные по рецепту, стоят дороже при продаже в [Гильдии Торговцев](#).

Полуорк

Находясь ли под предводительством могучего колдуна, или стараясь установить мир после многолетнего конфликта, орки и племена людей иногда заключали союзы, объединяя силы в огромные орды, терроризирующие более цивилизованные государства по соседству. Когда такие союзы скреплялись узами брака, появлялись полуорки. Некоторые полуорки возвышались, становясь гордыми вождями племён. Их человеческая кровь давала им преимущество над их чистокровными соперниками. Другие отправлялись в мир, чтоб доказать своё превосходство над представителями более цивилизованных народов. Многие из них становились искателями приключений, достигая величия благодаря своим могучим свершениям, и дурной славы, благодаря варварским нравам и дикарской ярости.

Способность:

- Телосложение.

Дварф

Полные древнего величия королевства и вырезанные в толще гор чертоги, удары кирок и молотков, раздающиеся в глубоких шахтах и пылающий кузнечный горн, верность клану и традициям, пылающая ненависть к гоблинам и оркам — вот вещи, объединяющие всех dwarфов.

Способность:

- Иммуниет к оглушению.

Тифлинг

Быть тифлингом — значит постоянно наткаться на пристальные взгляды и перешептывания, терпеть страдания и оскорбления, видеть страх и недоверие в глазах каждого встречного. Беда в том, что тифлинги знают причину этого — договор, заключенный много поколений назад и позволивший Асмодею — владыке Девяти Преисподних — внести вклад в их родословную. Такая внешность и природа — не их вина, а последствие древнего преступления, расплачиваться за которое предстоит им, их детям, и детям их детей.

Способность:

- Иммуниет к очарованию.

Фирболг

Племена фирболгов, уединившиеся в отдаленных лесных крепостях, предпочитают проводить свои дни в безмолвной гармонии с лесом. Будучи спровоцированными, фирболги демонстрируют грозные навыки владения оружием и магией друидов.

Способность:

- [Знание природы](#)

Джинази

Большинство людей, размышляя о других планах, считают их очень далёкими мирами, но планарное влияние может проявиться в любом месте мира. Иногда оно проявляется в существах, рождённых в результате определённых обстоятельств, и несущих силу других миров в своей крови. Джинази — один таких народов, это потомки гениев и смертных. Некоторые джинази живут как изгои, отправленные в ссылку из-за своей необычной внешности и странной магии, другие же могут стать лидерами диких гуманоидов и странных культов в диких землях. Третьи могут занимать влиятельные посты, особенно там, где почитают стихийных существ. Некоторые джинази оставляют Материальный План, чтобы найти пристанище на домашнем плане своего родителя-гения.

Способность:

- Джинази воздуха - Иммуниет к ослеплению;
- Джинази огня - Живучесть;
- Джинази земли - Телосложение;
- Джинази воды - [Капитан](#).

Гоблин

Гоблины занимают непростую нишу в этом опасном мире и набрасываются на любого, кто кажется им легкой добычей. Хитрые в бою и жестокие после победы, гоблины раболепны и льстивы после поражения. В их обществе низшие касты пресмыкаются перед высшими, а племена гоблинов служат другим гоблиноидам.

Способность:

- Имеет не больше 2 хитов в любом доспехе и при любом наборе артефактов.
- Проводит в [царстве смерти](#) 0 минут.

Кобольд

Кобольды часто описываются как трусливые, глупые и слабые, но эти мелкие рептилоиды на самом деле обладают развитой общественной системой, основывающейся на преданности племени; они умелые ремесленники и ожесточено работают сообща, чтобы преодолеть свои физические ограничения.

Способность:

- Имеет не больше 2 хитов в любом доспехе и при любом наборе артефактов.
- Проводит в [царстве смерти](#) 0 минут.

Дроу

Произошедшие от более древней подрасы темнокожих эльфов, дроу были изгнаны с земной поверхности мира, и обречены поклоняться богине Ллос и следовать пути зла и упадка. Теперь они построили свою цивилизацию в глубинах Подземья, устроенную согласно Пути Ллос. Также называемые темными эльфами, дроу имеют черную кожу, которая напоминает

полированный обсидиан и совершенно белые или очень светлые волосы. У них обычно бледные глаза (настолько бледные, что могут показаться белыми) с сиреневым, серебряным, розовым, красным или синим оттенком. Они, как правило, меньше и стройнее, чем большинство эльфов.

Способность:

- Мастер пыток.

Голиаф

На самых высоких горных вершинах — намного выше склонов, где растут деревья, где воздух разрежен и завывают холодные ветра — затворнически живут голиафы. Не многие могут сказать, что видели голиафа, и ещё меньше могут похвастаться дружбой с ними. Голиафы живут в суровых условиях среди скал, ветра и холода. Они обладают невероятной силой, а их тела выглядят так, словно вырезаны из камня. Их душа подобна странствующему ветру, делая их кочевниками, которые странствуют от одной горной вершины до другой. Их сердца такие же холодные как и всё, что их окружает, в результате чего каждый голиаф должен заработать своё место в племени или умереть, пытаясь сделать это.

Способность:

- Каменная кожа - персонаж игнорирует первое физическое попадание в бою.

Аазимар

Аасимары несут в себе дух небесного света. Они происходят от людей, осененных силой с Горы Селестии, божественных чертогов многих законно—добрых божеств. Аасимары рождаются, чтобы служить поборниками богов, их рождение провозглашается как благодать. Внешне они люди другого мира, ярко выраженные особенности которых выдают их небесное происхождение.

Способность:

- Наложение рук - касанием лечит одного союзника до полных хитов один раз за прохождение подземелья.

Багбир

Багбиры — прекрасные охотники, наделённые отличным слухом и обонянием. В отличие от большинства гоблиноидов, они не боятся солнца, хотя предпочитают охотиться в темноте. Хаотично-злобные по мировоззрению, багбиры с удовольствием поедают других разумных существ, потому далеко не всегда вступают в переговоры с чужаками. Прекрасно знающие свои охотничьи территории, багбиры предпочитают атаковать из засады, используя эффект внезапности всегда, когда это возможно. Физические возможности багбиров впечатляющи (багбир ощутимо сильнее среднего человека), но группы багбиров редко бывают многочисленны. Язык багбиров состоит из рыка, ворчания и жестов, что часто вводит существ иных видов в заблуждение — на самом деле это не слишком технически развитая, но никак не дикая раса.

Способность:

- [Чувство опасности](#).

Хобгоблин

Война течет по венам хобгоблинов. Они мечтают о боевой славе и черпают в ней вдохновение. Ужасы войны не снятся хобгоблинам в кошмарах. Для каждого из них трусость страшнее смерти, так как они верят, что все их свершения при жизни отразятся в посмертии. Павший герой становится вечным героем. Молодые хобгоблины становятся солдатами как

только начинают ходить, и собираются в походы как только начинают пользоваться оружием. Каждый легион сообщества хобгоблинов всегда готов к войне.

Способность:

- [Божественный поединок](#).

Орк

Гром орочьих барабанов за воротами и воюющие голоса, кричащие “Груумш!” - это кошмар для любого цивилизованного места на земле. Не важно как толсты твои стены, точны твои лучники и храбры твои рыцари - немного поселений выдерживало полномасштабное нашествие орков. Каждый солдат, выживший в бою с орками расскажет о массивном враге, который может разрубить воина одним ударом, силе, которая может сражать врагов как коса, которая срезает дрожащие колосья пшеницы. Только тренированный и целеустремленный герой может надеяться выжить в бою с орком один на один. Дикие и бесстрашные племена орков всегда хотят уничтожить эльфов, dwarфов и людей. Ведомые ненавистью к цивилизованным расам мира и нуждой утолить запросы своих богов, орки знают, что если они будут хорошо сражаться и принесут славу своему племени, то Груумш призовет их домой на план Ахерон. Там в посмертии избранные присоединятся к Груумшу и его армиям в их бесконечной борьбе за межпланарное превосходство.

Способность:

- [Непреклонная ярость](#).

Драконорождённый

Рождённые драконами, о чём говорит их название, драконорождённые идут гордо подняв голову по миру, который встречает их со страхом и непониманием. Сформированные драконьими богами или самими драконами, драконорождённые первоначально вылупились из драконьих яиц как новая раса, сочетающая в себе лучшие качества драконов и гуманоидов. Некоторые драконорождённые являются верными слугами истинных драконов, другие образуют ряды солдат в великих войнах, а некоторые ищут свою судьбу, не найдя себе призвания.

Способность:

- Дыхание предков - [Огненный шар 1](#) (даже если ее нет в классе персонажа, а если есть, то она сразу считается приобретенной).

Юань-ти

Злобные и чрезвычайно умные создания, юань-ти появились на свет из позабытой человеческой расы, поклонявшейся темным богам-змеям.

Раса юань-ти состоит из трех видов существ: чистокровных, полукровок и чудовищ. Чистокровные юань-ти, вопреки названию, являются низшей кастой этих монстров. Они выглядят почти как люди, имея лишь малозаметные элементы змеиного наследия - например, раздвоенный язык или зрачки-щели. Зато они могут играть роль шпионов и дипломатов в человеческом обществе и пользоваться заклинаниями. Черты полукровок уже значительно отличаются от человеческих - это может быть, например, змеиная голова или хвост вместо ног. Наконец, чудовища юань-ти, возглавляющие этот народ, имеют лишь одну человеческую черту на огромном змеином теле - например, руки или голову.

Способность:

- Иммуниет к яду.

Тритон

Тритоны охраняют океанские глубины, строя маленькие поселения около глубоководных впадин, порталов в стихийные планы и других опасных мест, далеких от глаз народов суши. Признанные защитники океанских глубин, в последние годы благородные тритоны стали все более и более активными в мире на поверхности.

Способность:

- [Капитан](#)

Ящеролюд

Только дурак смотрит на ящеролюдов и видит не более, чем просто чешуйчатых гуманоидов. Несмотря на их физическую форму, ящерлюды имеют больше общего с игуанами или драконами, чем с людьми, дварфами или эльфами. Ящеролюды обладают чуждым и непостижимым образом мысли, их желаниями и мыслями руководит другой набор основных принципов, чем у существ с теплой кровью. Их мрачные болотные дома могут располагаться в сотнях миль от ближайшего людского поселения, но разрыв между образом мыслей у них и у гладкокожих намного больше. Несмотря на их чужеродное мировоззрение, некоторые ящеролюды прилагают усилия, чтобы понять и, по-своему, подружиться с представителями других рас. Такие ящеролюды становятся преданными и умелыми союзниками.

Способность:

- Свежеватель

Табакси

Родом из странных и далёких земель, странствующие табакси – кошкоподобные гуманоиды, которых любопытство заставляет собирать интересные артефакты, записывать рассказы и истории, и осматривать все чудеса в мире. Отъявленные путешественники, любознательные табакси редко на долго оседают на одном месте. Их врожденный характер толкает их раскрывать тайны и находить потерянные сокровища и легенды.

Способность:

- Зализывание ран (регенерация)

Кенку

Преследуемые древним преступлением, которое лишило их крыльев, кенку блуждают по миру как бродяги и грабители, живущие на отшибе человеческого общества. Кенку имеют зловещую репутацию, которая не совсем уж незаслуженна, но они могут оказаться ценными союзниками.

Способность:

- Чувство опасности

Ааракоккра

Живущие в изоляции высоко в горах на вершинах самых высоких деревьев, ааракоккры, называемые иногда «птичьим народом», вызывают страх и удивление. Многие ааракоккры даже не являются уроженцами Материального Плана. Они родом из мира, находящегося очень далеко — с бескрайних просторов Стихийного Плана Воздуха. Это иммигранты, беженцы, разведчики и исследователи, а их форпосты служат им плацдармом в неизвестном и чужом мире.

Способность:

- Полет

Религия

Описание

Забытые королевства – мир большой и разнообразный. И хотя среди людей, эльфов, dwarфов, и прочих рас случаются и отъявленные атеисты, большинство всё же верит в своих богов, надеется на них, молит о помощи и покровительстве, и, как правило, получает ответ. Так как в мире королевств несчетное количество богов, демонов, дьяволов, королей фей и прочих могущественных сущностей, которые вознаграждают за служение себе. Мы представляем унифицированную систему религии.

Религия на игре держится на двух важных постулатах:

1. Проводниками «божественной воли» на игре являются храмы и священники (жрецы).
2. Взаимодействие с божествами происходит посредством ритуалов и носит характер обмена - вера, красивые и проникновенные ритуалы и пожертвования в обмен на помощь и чудеса.

Боги

В нашей системе все божества делятся на 2 категории: добрые и злые. Божество должно быть из вселенной Забытых Королевств и быть согласовано до игры с Мастером по религии.

Ритуалы

Мастерская группа сознательно не дает каких-либо четких словесных формулировок ритуалов и молитв дабы не ограничивать творчество игроков. Жрецы богов самостоятельно решают, как и какими словами призывать божественных заступников. Так как могущественные божества заняты своими делами, есть вероятность, что во время ритуала они могут вас не услышать, либо вы своей молитвой отвлекаете их от более важных дел, за что вас накажут. Такие ситуации моделируются броском D20, ставшего каноничным брендом D&D.

Путешествуя по миру, жрецы могут найти новые ритуалы, которые делятся на Добрые, Злые и Нейтральные. Ритуал не должен противоречить мировоззрению божества, которому посвящен храм. Нейтральные ритуалы можно проводить в любом храме.

[Подробнее о ритуалах](#)

Проведение

1. Жрецы одного бога собираются в своем храме и выбирают ритуал, на проведение которого у них хватает ресурсов.
2. Выбирается “главный” жрец, который будет проводить ритуал, а все присутствующие “подпитывают” его своей энергией - жрецы создают общий пул чипов (игроки сами решают кто сколько жертвует чипов).
3. Каждый ритуал имеет цену - это количество игровых ресурсов, жертв и чипов жрецов необходимых для проведения ритуала. Превышение цены в соответствующих ресурсах поощряется бонусами.
4. После пожертвования необходимого количества чипов и ресурсов, главный жрец проводит ритуал в течении указанного времени/
5. После проведения ритуала главный жрец производит бросок кубика D20. К броску добавляются модификаторы, как положительные, так и отрицательные. Полученное число сравнивается со сложностью выбранного ритуала. Причем, вне зависимости от

модификаторов, 1 на D20 всегда критический провал, а 20 всегда критический успех. Ритуал считается успешным, если полученное число равно или больше сложности ритуала. Если полученное число меньше указанной сложности, то ритуал проваливается.

6. Каждый ритуал можно провести только один раз в день, если в нем не указано обратное.

Штрафы и бонусы

Штрафы:

- плохой отыгрыш при проведении ритуала;
- отсутствующий или скудный антураж храма.

Бонусы:

- красивый и антураж храма;
- наличие реликвий в храме;
- превышение указанной цены ритуала;
- за каждый уровень храма начиная со второго.

Свитки заклинаний

Изготовление

Классы с умением [Хранитель знаний](#) ([Волшебник](#), [Друид](#) и [Чернокнижник](#)) могут на игре изготавливать свитки заклинаний. Чтобы изготовить свиток с заклинанием, персонаж должен изучить это заклинание в своем классе, максимально точно повторить рисунок заклинания (см. ниже) на свитке, записать на свитке название заклинания и своими словами описать его эффект и правильное слово для активации. После того как мастер-региональщик подтвердит правильность изготовления потратить один чип слота, чтобы вдохнуть магию в свиток. Мастер-региональщик визирует такой свиток и его изготовление завершено. Свиток без мастерской печати не считается действительным! Свиток является игровой ценностью, его можно украсть, обменять, продавать игрокам и мастерам в Гильдии Торговцев. Свиток для заклинания должен быть размером А5 или больше. Бумагу можно покупать в Гильдии Торговцев.

Применение

Применять свиток с заклинанием может любой персонаж любого класса. Применяется свиток так же как и заклинание, которое на нем записано. При применении свиток нужно порвать. Если свиток не порван, заклинание не действует!

Виды заклинаний

Персонажи могут изготавливать следующие свитки заклинаний:

- Сон ([Друид](#), [Волшебник](#))
- Очарование ([Чернокнижник](#))
- Внушение ([Волшебник](#), [Чернокнижник](#))
- Лечение ран ([Друид](#))
- Контрзаклинание ([Волшебник](#))

- Разговор с мертвецом ([Чернокнижник](#))
- Снятие проклятий ([Друид](#))
- Слово силы: неудача ([Чернокнижник](#))
- Контроль разума ([Чернокнижник](#))

Состояния

Легкое ранение

Легкое ранение - состояние, наступающее после потери первого хита, продолжающееся до нулевого значения хитов, после чего наступает состояние [Тяжелого ранения](#).

В этом состоянии у персонажа нет ограничений - он может свободно передвигаться, пользоваться активными навыками, общаться.

Для снятия этого состояния, находящемуся должна быть оказана помощь в течение 5 минут от потери хита, иначе следует потеря 1 хита каждые 5 минут, вплоть до нулевого значения.

Отыгрыш состояния легкого ранения оставляется на усмотрение игрока, однако рекомендуется вести себя так, как если бы в действительности произошла травма - это помогает лучше погрузиться в игровой процесс.

Тяжелое ранение

Тяжелое ранение - состояние, наступающее вслед за нулевым количеством нательных хитов, вплоть до [Смерти](#).

В этом состоянии персонаж не может самостоятельно стоять на ногах, передвигаться, общаться. Нельзя пользоваться оружием и применять активные навыки, если в их условиях не указано иное (Самолечение, Регенерация, Непреклонная ярость, Поглощение магии). Действие пассивных навыков сохраняется. Без оказания помощи, если отсутствует пассивный навык Живучесть, персонаж через 10 минут переходит в состояние [Смерть](#). В храмах персонаж считается стабилизированным, то есть состояние Тяжелого ранения по истечении времени не переходит в состояние [Смерть](#).

Отыгрыш состояния тяжелого ранения состоит в том, чтобы показать критическое положение организма на грани жизни и смерти, чаще всего бессознательное. Поэтому рекомендуется придерживаться этой концепции. Однако в целях улучшения отыгрыша или создания интересной ситуации, игрок может все же в некоторых случаях "переиграть" - ползать, стонать, умолять о помощи, плакать, есть землю. В незаконченной боевой ситуации, в особенности массовой, мы настоятельно рекомендуем пренебречь отыгрышем в пользу безопасности и выйти из зоны поражения на безопасное расстояние, где и продолжить отыгрыш.

Смерть

Смерть - состояние, в котором игрок прекращает взаимодействие с игрой в качестве текущего персонажа и должен отправиться в Царство Смерти для дальнейшего продолжения в качестве мертвого и, впоследствии, нового персонажа. Состояние смерти наступает в результате следующих причин:

- действие мгновенных убивающих навыков (Тихое убийство, Ладонь смерти, Слово Силы Смерть, Смертельная стрела);
- действие яда;
- добивание находящегося в состоянии Тяжелого ранения;

- истечение времени, необходимого для оказания помощи в Тяжелом ранении;
- истечение срока некоторых болезней и проклятий.

Отыгрыш состояния Смерти предельно прост, поскольку подразумевает его полное отсутствие. Тем не менее, необходимо совершить ряд действий:

1. Остаться на месте смерти персонажа 10 минут, чтобы дожидаться того, чтобы с трупом “доиграли” другие персонажи - совершили обыск, забрали браслет, отпели и т.д. В этом состоянии вы не должны сопротивляться существующим в Правилах игровым действиям, ведь ваш персонаж мертв.
2. Далее необходимо закончить все игровые взаимодействия и, не мешая остальным игрокам и взаимодействиям, происходящим между ними, надев белую ленту на голову (хайратник) не привлекая внимания незамедлительно проследовать в направлении Царства Смерти (мертвяка).

Исключением из общих правил является то, когда к мертвому персонажу другой персонаж класса [Чернокнижник](#) проявил интерес с целью поднять мертвеца. В этом случае ваш мертвый персонаж продолжит игру на какое-то время, но в качестве мертвого прислужника [Чернокнижника](#).

Оглушение

Оглушение - состояние, наступающее после применения к персонажу оглушающих навыков.

Суть состояния Оглушения в том, что оглушенный персонаж остается живым, не теряет хиты, однако полностью теряет возможность пользоваться всеми активными навыками, оружием, передвигаться, общаться. По прошествии 5 минут после оглушения персонаж считается частично пришедшим в себя и может передвигаться и разговаривать, однако не может участвовать в боевых взаимодействиях. По прошествии 10 минут, оглушенный считается окончательно пришедшим в себя и вновь может принимать участие в игровом процессе без ограничений и последствий.

В случае повторного оглушения отсчет времени начинается сначала. Более 2 (в сумме 3) повторных оглушений приводят персонажа в состояние Тяжелого ранения.

Отыгрыш состояния Оглушения заключается в том, что игрок сразу после применения на его персонажа со стороны другого персонажа оглушающего навыка прекращает передвижение, садится или ложится на землю, переставая взаимодействовать с игрой, изображая бессознательное тело.

Очарование

Очарование - состояние, наступающее в результате действия очаровывающих навыков.

Суть очарования состоит в том, что очарованный персонаж в течение 5 минут дружелюбно относится к очаровавшему его персонажу, однако не обязан выполнять его просьбы и приказы. По окончании действия очарования персонаж осознает, что был очарован. Дальнейшая реакция остается полностью на усмотрение игрока.

Отыгрыш Очарования заключается в том, что очарованный персонаж полностью прекращает всю возможную агрессию по отношению к очаровавшему, то есть не может атаковать и применять активные навыки, направленные на нанесение вреда.

Страх

Страх - состояние, наступающее в результате действия пугающих навыков.

Суть состояния Страх состоит в том, что персонаж испытывает страх по отношению к вызвавшему это состояние персонажу в течение 1 минуты. За это время персонаж под действием состояния, стараясь поскорее избавиться от него, избегает контакта с пугавшим персонажем - убегает от него, прекратив все взаимодействия с ним. В то же самое время, испуганный персонаж, убегая, может попутно вступать во взаимодействие с другими персонажами, в том числе боевое.

Отыгрыш страха заключается в том, что игрок создает внешнее впечатление того, кто испытывает непреодолимый страх по отношению к другому игроку.

Ослепление

Ослепление - состояние, наступающее в результате действия ослепляющих навыков.

Суть состояния Ослепления заключается в том, что персонаж в результате воздействия на него ослепляющих навыков становится слепым, что означает, что он теряет ориентацию в пространстве, одновременно не теряя возможности использовать оружие и навыки, за исключением тех, в которых нужно указать цель. По окончании действия персонаж снова может видеть и пользоваться всеми навыками без ограничений.

Отыгрыш состояния Ослепления заключается в том, что ослепленный персонаж закрывает глаза и считает до 50 или ожидают конца боевого взаимодействия, однако, может сражаться вслепую и кидать магические снаряды (например: Волшебные стрелы). Мы рекомендуем не жульничать и отыграть действительно слепого персонажа.

Опутывание

Опутывание - состояние, наступающее в результате действия навыка Опутывание.

Суть состояния Опутывания состоит в том, что опутанный персонаж теряет возможность передвигаться и должен оставаться на месте до окончания состояния. При этом, на его навыки, не требующие передвижения, и возможность участвовать в боевых взаимодействиях не накладывается ограничений. По окончании персонажу возвращается способность передвижения.

Отыгрыш состояния опутывания состоит в том, что игрок прекращает передвижение и остается на месте воздействия на него до окончания состояния, считая вслух до 50.

Внушение

Внушение - состояние, наступающее в результате действия внушающих навыков.

Суть состояния Внушения состоит в том, что персонаж, подвергшийся воздействию внушающего навыка на него со стороны другого персонажа, выполняет его немедленно или стремится выполнить как можно скорее в течение всего времени действия эффекта, так как это становится его навязчивой идеей. По окончании действия персонаж не помнит о том, что был околдован и спокойной без тени сомнений продолжает свою жизнь.

Отыгрыш состояния Внушения заключается в том, персонаж, подвергшийся воздействию внушающего навыка быстро успокаивается, концентрируется на оказавшем воздействие внушающего навыка выслушивает один однозначный, понятный и четкий приказ, после чего стремится в течение 10 минут его выполнить. Нельзя заставить персонажа навредить себе или другому персонажу. Нельзя отдавать глобальные приказы, такие как “служи мне”, “теперь ты будешь шпионить”, и подобные. Идеально работает с такими простыми приказами, как “ты меня здесь не видел”, “открой ворота”, “отдай мне свои деньги”, “проведи меня в крепость”. Персонаж в состоянии Внушения сосредоточен на выполнении приказа и не отвлекается на другие просьбы и взаимодействия, избегая их. По истечении времени внушенный персонаж забывает о факте внушения и может действовать свободно.

Сон

Сон - состояние, наступающее в результате действия усыпляющих навыков.

Суть состояния Сна состоит в том, что персонаж, в результате воздействия на него усыпляющего навыка, засыпает, теряя возможность пользоваться всеми активными навыками, оружием, передвигаться, общаться. Отличие от состояния [Оглушения](#) в том, что выйти из этого состояния гораздо проще, чем по истечении времени. Разбудить персонажа можно любым активным взаимодействием с ним - касанием, применением активного навыка или магическим снарядом, нанесением урона оружием.

Отыгрыш состояния Сна заключается в том, что игрок сразу после применения на его персонажа со стороны другого персонажа усыпляющего навыка прекращает передвижение, садится или ложится на землю, переставая взаимодействовать с игрой, изображая спящего в течение 10 минут.

Контроль

Контроль - состояние, наступающее в результате действия контролирующих навыков. Подконтрольный персонаж в течение 1 часа полностью выполняет ВСЕ команды контролирующего. Персонаж ведет себя естественно и никому не дает понять, что он под контролем. По прошествии часа эффект заканчивается и подконтрольный персонаж не помнит события прошедшего часа и самого факта того, что его разум брали под контроль. Отыгрыш частичной потери памяти остается на усмотрение игрока.

Полет

Полет - особый метод передвижения персонажа.

Для отметки того, что персонаж сейчас находится в состоянии Полет, он повязывает на голове хайратник синего цвета. Персонаж также должен иметь атрибут полета. [Ааракоккра](#) летают широко расставив руки, изображая "самолетик". Они не могут использовать заклинания и способности во время Полета. Персонажи могут получить артефакт, дающий Полет, например, "Метла полета". Персонажи с подобными артефактами могут в состоянии Полета пользоваться магическими снарядами. [Волшебник](#), со способностью [Волшебный полет](#) летает пока горит бенгальский огонь и тоже может пользоваться магическими снарядами.

Во время полета персонажу можно наносить урон только магическими и физическими снарядами, также его можно сбить заклинанием "Торнадо". Остальные заклинания на него не действуют. Персонаж в этом состоянии не может вступать в социальные взаимодействия. Персонаж в этом состоянии может перелетать через стены и ворота городов и деревень.

Астрал

В это состояние могут попасть только [Чародеи](#) со способностью [Астральный шаг](#) и [Друиды](#) со способностью [Погружение в астрал](#). Чародей и Друид видят друг друга если оба находятся в Астрале и могут вступать в боевые и социальные взаимодействия.

Царство Смерти

Предисловие

Создавая концепт "Царства смерти" мы постарались сделать так, чтобы смерть персонажа в игре не означала полный крах, и игроку не приходилось начинать с чистого листа. В "Царстве смерти" почти все достижения персонажа в игре оцениваются в монетах смерти. Уровень персонажа, некоторые завершённые квесты, игровые предметы – все это будет влиять на сумму монет смерти получаемых игроком. У любого игрока есть шанс вернуться в игру тем уровнем какой у него был на момент смерти, или даже более высоким. Даже если он решил продолжить играть другим классом. Также игрок

может вернуться в игру со специальным квестом и артефактами. В особых случаях игрок может даже воскреснуть персонажем, который умер.

Общие правила

После смерти персонажа игрок отправляется в Царство смерти.

- Игрок обязан предоставить мастеру в Царстве смерти свой паспорт, все ценные игровые предметы, а также бонусы, которые начисляются игроку за: упокоение, отыгрыш нежити под контролем [Чернокнижника](#), способность [Варвара Славная смерть](#), монеты смерти [Чернокнижника](#). Игрок, умерший абсолютно без опыта и ценностей получает немного монет смерти даром.
- Мастер забирает у игрока паспорт, сообщает ему сколько времени он должен провести в Царстве смерти и выдает монеты смерти за все его способности, игровые ценности и бонусы.
- Стандартное время нахождения в Царстве смерти - 3 часа.
- Царство смерти поделено на 2 игровые зоны: "Лимб" и "Лабиринт Смерти".
- Игрок во время нахождения в Царстве смерти может:
 - Сократить время за монеты смерти и вернуться в основную игру раньше.
 - Играть в разнообразные игры в "Лимбе" с другими игроками на монеты. Примеры игр: покер, кости, шашки, дартс и т.д.
 - Отправиться в "Лабиринт Смерти" и сыграть в настольную игру с мастером и другими игроками. В эту настольную игру может играть сразу несколько человек, входить в игру можно в любое время при наличии места за столом и с разрешения ведущего игры. В этой игре можно выиграть или проиграть монеты смерти, а также выиграть мгновенный выход из Царства смерти.
- По окончании времени или после выигрыша "Мгновенного выхода" в Лабиринте Смерти игрок обращается к мастеру за получением нового персонажа.
 - Игрок имеет право выбрать любой класс и расу если у него есть подходящий антураж.
 - После выбора класса игрок должен "докупить" способности и поднять уровень своего нового персонажа за монеты смерти.
 - Игрок может купить за монеты смерти артефакты, если таковые есть в наличии у мастера.
 - Также игрок может получить у мастера специальный стартовый квест, но на особых условиях.

Экономика

Правила по экономике

Введение

Данные правила описывают игровые механизмы и правила обращения игровых ресурсов.

Валюта

Основной валютой на игре являются деньги. Деньги обращаются в виде монет номиналом 1, 5 и 10 денег. Валюта предназначена для реализации торговли между игроками. Игроки имеют право оплачивать любые услуги и товары при взаимоотношениях на игре. Игровая валюта может быть получена игроком за выполнение квестов, в данжах, а также используя механики, указанные ниже.

Ресурсы

Для выполнения многих игровых целей игроку может потребоваться не только валюта, но и игровые ресурсы. Это, например:

- Металлы,
- Драгоценные камни.
- Особые ресурсы

Подробный список ресурсов смотри в правилах по Крафту.

Ресурсы могут быть получены игроком за выполнение квестов, в данжах, приобретены за игровую валюту у МГ.

Время

Время на игре делится на циклы (длительность один час) и макроциклы (длительность 4 часа) Экономическое время начинается в 9.00 и заканчивается в 21.00 каждого дня. Таким образом день делится на 3 макроцикла.

Экономические навыки и профессии

Подробно расписаны в Правилах по профессиям. Существуют 4 экономические профессии.

- Торговец - получает бонусы и особые условия при сделках с торговой гильдией и аукционом. Кроме того, он до игры (при регистрации) получает
- Капитан экспедиции. Допускается к игре "Экспедиции" При развитии навыка получает дополнительные преимущества в игре.
- Караванщик. Допускается к игре "Караваны" При развитии навыка получает дополнительные преимущества в игре.
- Градоначальник. Может быть только один в каждой локации. Здания и городская экономика получают бонусы в зависимости от его уровня. С другой стороны, сам Градоначальник получает дополнительный опыт при развитии локации.

Торговая Гильдия

Торговая Гильдия, место где проходят все экономические взаимодействия между игроками и мастерами В Торговой Гильдии ведется торговля. Игроки могут купить или продать игровые ценности. В торговой Гильдии проходят игры: "Караван", "Экспедиции", "Аукцион" "Помесья"

Аукцион

Аукцион - это прекрасный способ урвать себе игровую ценность по низким ценам, или продать свою по высоким. Кроме того, Торговая Гильдия выставляет на аукцион редкие игровые ценности. В Аукционе могут принять участие в качестве покупателей игроки с навыком "Торговец" Для того чтобы выставить на аукцион игровые ценности, игрок с навыком "Трейдера" (второй уровень торговца) обращается в любое время в Торговую Гильдию. Он может оставить предмет на хранение, получая в обмен соответствующий чек. Торговая Гильдия обязуется реализовать торговую ценность игрока на ближайшем аукционе. Торговая Гильдия оставляет за собой право взимать процент от таких сделок. Аукцион проводится дважды в день, утром и вечером. Расписание уточняется. Метод проведения стандартный. Аукционист предъявляет и описывает выставленную игровую ценность, и объявляет стартовую цену. Игроки поочередно предлагают свою цену, не ниже чем начальная или

предложенная другим игроком. Товар достается игроку назначившим наивысшую цену. Игрок должен сразу оплатить заявленную цену. Если игрок не может оплатить товар, то сделка считается недействительной, а игрок удаляется с торгов. Торговая Гильдия оставляет за собой право не допустить игрока к аукциону, в случае его некорректного поведения.

Экспедиции

Экспедиции являются особой игрой, симулирующей отправку торговых экспедиций в дальние страны. Вас ждут опасные приключения и битвы с пиратами, которые будут отыгрываться коллекционной карточной игрой, которую мы разработали специально(!) для этой игры. Подробные правила см. [здесь](#). Играть в "Экспедиции" может игрок с профессией "Капитан экспедиции". Каждый игрок с навыком "Капитан экспедиции" получает базовую колоду карт. Кроме этого редкие и мощные карты можно будет найти в данжах, получить за квесты, купить или достать еще какими-то способами. Игра в «Экспедиции» проводится в Торговой Гильдии, с мастером по экономике или уполномоченным мастером. Одновременно игрок может отправить только одну экспедицию. Отправить новую экспедицию он может только по возвращении текущей. Количество экспедиций, отправленных одним игроком в день неограниченно, однако на острове ограничено количество торговых кораблей. Таким образом, одновременно в пути может быть ограниченное количество экспедиций. При наличии свободных кораблей, игрок оплачивает снаряжение экспедиции. И выбирает Контракт на экспедицию из предложенных. Контракты демонстрируются игрокам до принятия им решения о запуске экспедиции. Контракт содержит:

- длительность маршрута(по времени);
- количество промежуточных пунктов;
- вознаграждение;
- стоимость;
- дополнительные условия.

После оплаты, игрок получает контракт и уходит. Через время указанное в контракте, он возвращается в Торговую Гильдию. Для каждого промежуточного пункта игрок пробрасывает кубик. По итогам броска мастер зачитывает ему события, которые произошли с экспедицией. Одним из вариантов события будет встреча с пиратами. Вероятность пройти экспедицию без встречи с этими головорезами крайне мала. Встреча с пиратами отыгрывается раундом игр в коллекционную карточную игру. По ее результатам определится исход этой встречи. При успешном завершении экспедиции игрок, получает оплату, через время, указанное в контракте. При неуспешном корабль считается погибшим, и исключается из игры. У игроков будут игровые возможности создать новый корабль.

Здания

Каждая локация может построить у себя доходные здания (далее по тексту здания). Полный список зданий и требования к ним приведены [здесь](#). Допускается строить несколько зданий одного типа в каждой локации. Однако доход и дополнительные эффекты будет иметь только одно, по выбору игроков и по согласованию с мастером по Экономике. Допускается совмещать несколько зданий в одном, однако требования при этом суммируются. Допускается совмещать Библиотеку и Дворец, Кузницу с Ювелирной и Алхимической Мастерской, Библиотеку и Храм. Виды зданий указаны в приложении А. Здания чипуются мастером по экономике, который оценивает внешний вид и антураж зданий. В зависимости от результатов зданиям присваивается определенный уровень. Уровни зданий показываются вымпелами. Вымпел должен быть размещен на видном месте здания. Вымпел должен легко сниматься. Вымпелы выше первого уровня являются побираемыми. Они могут быть украдены, проданы. Мастер по экономике выкупает вымпелы. Доход от зданий вычисляется по информации о локации, получаемой мастером по экономике от регионального мастера. Повышение уровня зданий выполняются в соответствии с правилами по Крафту. Игроки должны изготовить Улучшение Здания и предъявить его региональному мастеру. Тот, принимая Улучшение, сообщает мастеру по экономике время совершения улучшения, для того чтобы игроки начали получать доход от улучшения. Стройте красивые здания и поддерживайте порядок на локации, чтобы получать больше дохода!

Особые здания

На каждой локации может быть построено особое производственное здание. Это здание позволяет производить особые ресурсы имеющие высокую ценность на Полуострове. Ниже приведен список производственных зданий.

Список производственных зданий			
Локация	Особое здание	Особый ресурс	Тип угодий
Лаотканд	Винодельня	Вино	Виноградники
Корф	Охотничьи угодья	Дичь	Леса
Дельтантл	Фруктовые сады	Фрукты	Сады
Фертингхоум	Ферма	Хлеб	Поля
Спанделион	Домик контрабандиста	Специи	Тайные тропы

Требования к оформлению и антуражу зданий приведены в [правилах по зданиям](#)

Особые ресурсы применяются в частности для проведения пиров. (см. [Правила по пирам](#)). Пир - это мероприятие, которое дает значительные усиления (баффы) вашей локации. Для проведения пира требуется как минимум три различных ресурса.

Однако, производственные здания не могут работать без угодий. Невозможно вырастить хлеб имея лишь мельницу, или сделать вино без виноградника. Для работы зданий вам понадобятся угодья.

Угодье - это поместье, на котором размещен какое либо особое производство ресурсов. Такое поместье не приносит финансового дохода, однако может возделываться с целью получения особых ресурсов.

На начало игры, каждый хозяин особого производственного здания получает одно угодье. Это угодье уже возделано и готово к работе. Количество особых ресурсов получаемых в производственных зданиях пропорционально количеству возделываемых угодий. Для того чтобы увеличить объемы производства нужно увеличить количество угодий. Для этого можно найти поместья готовые к возделыванию. На таких поместьях имеется соответствующая метка(например "Сады"), однако такое поместье, еще пока не возделывается и приносит доход. Если поместье возделывается, то мастер по экономике или региональщик проставляет в карточке поместья отметку "Угодье". После чего такое поместье, будет приносить особые ресурсы. Важно! Особые ресурсы получают хозяином поместья непосредственно в производственном здании от мастера-региональщика, при предъявлении имеющихся угодий. Частота получения ресурсов будет сообщена позже. Поместье без пометки, или с несоответствующей пометкой может быть превращено в угодье нужного вам типа, однако для этого используются сложные алхимические процедуры, или кузнечное дело. Также вы можете найти соответствующее зелье на полигоне.

Также особые ресурсы могут быть найдены в приключениях, за ними можно отправить экспедицию или караван. Особые ресурсы можно продавать и покупать на аукционе.

Шахты

Шахты - это отдельно стоящие здания, за пределами локаций. Размещение шахты оговаривается перед игрой с мастерами. Кроме того, на игре возможно будут присутствовать нейтральные шахты, с которых вы сможете получить ресурсы. Ищите и обрящете. Шахты будут размещены по полигону так, что доступ у представителей различных локаций будет равным. В каждый экономический цикл, мастера будут пополнять запасы ресурсов в шахте.

Добыча ресурсов производится игроками. Отыгрыш при этом не требуется, однако может быть поощрен. При добыче ресурсов игроки находят среди ресурсов специально промаркированный чип. его следует оставить на месте. Если чипа к следующему циклу не останется, то шахта считается разоренной варварской добычей, и не будет приносить ресурс в следующий цикл. Через цикл шахта восстановится.

Караваны

«Караваны» представляют собой активную игру, сочетающую элементы спортивного состязания и экономической тактики. Караваны самый высокорискованный, но и самый доходный способ заработка на игре. «Караваны» - являются командной игрой. Количество участников не ограничено. Цель игры - провести «Караван-сундук» по заданному маршруту. «Караван-Сундук» - тяжелый и неудобный сундук. Внутри сундука находится электронное устройство контролирующее перемещение каравана. Мы рекомендуем не менее 4 игроков в команде для успешной игры. При успешном достижении цели, игрокам выплачивается вознаграждение, соответствующее сложности маршрута и начальным инвестициям в караван. Количество запусков «Каравана» не ограничено для одного игрока, однако, ограничено количество караванов на полигоне. «Караван-сарай» - место откуда отправляются и куда приходят караваны. Каждый маршрут каравана начинается и заканчивается там. Располагается в Торговой Гильдии. Маршрут - последовательность контрольных точек на полигоне. В зависимости от сложности маршрута, контрольные точки могут проходиться как строго последовательно, так и на выбор игроков. Караван-Баши - капитан команды караванщиков. Караван-Баши взаимодействует с Мастером Караван-Сарая, оплачивает и получает деньги. Караван-Баши должен иметь профессию «Караванщик» Караван, желающий начать игру, должен подать заявку в Караван-Сарай. Мастер Караван-сарая предоставляет игрокам список доступных Контрактов. Контракт - это задание на прохождение Каравана. Контракт содержит:

- маршрут Каравана;
- стоимость запуска;
- сумму вознаграждения;
- минимальное количество караванщиков в команде;
- минимальный уровень навыка «Караванщик» у Караван-Баши
- другие требования и информацию.

При наличии свободных Караван-Сундуков, караванщик оплачивает инвестиции в организацию каравана и может отправиться в путь немедленно. В зависимости от текущей игровой ситуации ему предлагается, на выбор несколько маршрутов. Игроки получают маршрутный лист каравана. Мастер Караван-Сарая, активирует Караван-Сундук. В зависимости от сложности маршрута, маршрутный лист может содержать как подробные указания о расположении контрольных точек, так и весьма расплывчатые. Прохождение маршрута контролируется автоматизированным способом. На контрольных точках закреплены чипы радиочастотной идентификации. Игроки должны приложить чип к Караван-Сундуку. Если точка выбрана правильно, то Караван-Сундук просигнализирует зеленым огоньком. Можете двигаться к следующей. Если точка выбрана неверно, то в зависимости от сложности маршрута, игроки могут получить штраф к результатам прохождения. В общем и целом, мы рекомендуем, для достижения максимального выигрыша тщательно выбирать стратегию прохождения маршрута и не ошибаться. Караван-Сундук может показывать номер следующей точки. Прохождение маршрута завершается в Караван-Сарае. Мастер Караван-Сарая проверяет правильность прохождения маршрута. Если все выполнено верно, то выплачивает вознаграждение. Сумма вознаграждения зависит от инвестиций и сложности каравана. Проще говоря, чем больше вложишь тенге и усилий, тем больше получишь. После завершения прохождения маршрута, Караван-Сундук сдается в Караван-Сарай. Караванщики могут подать заявку на прохождение нового маршрута. Да! У нас «можно грабить караваны». Караван-Сундук является собираемым игровым предметом. Если вы шли по дороге и случайно нашли кем-то оставленный Караван-Сундук, то смело несите его в Караван-Сарай, и получите кругленькую сумму в качестве вознаграждения. На полигоне в качестве игровых предметов, будут чипы, которые дадут бонус в игре «Караваны». Например, увеличить вознаграждения за караван, дать возможность пропустить точку, включить подсказки. Или

наоборот, снизить доходность или даже уничтожить его. Собирайте такие чипы, используйте их на Караван-Сундуке и выстраивайте свою наилучшую стратегию игры.

Помесьтя

«Помесьтя» - макроэкономическая игра. Виртуально, вся территория полуострова разделена на помесьтя. Помесьтя отыгрываются картами поместий. Каждое поместье приносит владельцу доход. В зависимости от состояния поместья, его характеристик, доход может меняться. Доход накапливается на виртуальном счете поместья. Виртуальный счет имеет ограниченную емкость, и при заполнении перестает накапливаться. Помесьтя можно покупать и продавать у мастерской группы и у других игроков. Деградация. Особенностью игры является то, что помесьтя постепенно деградируют и требуют ремонта. Ремонт поместий отыгрывается оплатой ремонта мастеру по поместьям или его уполномоченным. Доход зависит от состояния поместья.

Коррупция

. В зависимости от удаленности от локации хозяина, а также от отношения к нему жителей поместья, на поместье влияет негативный эффект коррупции, который снижает параметры поместья. В ряде случаев эффект может быть положительным, внимательно читайте раздел «Коррупция» на карте поместья.

Баффы и дебаффы

В игре существуют различные механики, такие как свитки, заклинания, и тому подобное, которые могут изменить параметры выбранного поместья в лучшую или худшую сторону на некоторое время. Для наложения эффекта на поместье важно точно назвать название поместья. Эффект может выполняться с задержкой, так как поместья расположены в самых разных уголках региона. *Важно! Некоторые из них действуют на расстоянии и не требуют непосредственного контакта с картой поместья. Об их результатах владелец узнает лишь, посетив мастера по поместьям.*

Развитие

Выполнив соответствующее игровое условие, владелец поместья может повысить уровень поместья улучшив его параметры и доходность.

Случайные события

Через определённый интервал времени в каждом поместье происходят случайные события. Игрок узнает о них посещая поместье (мастера по экономике)

Синергия

Если несколько поместий во владении одного игрока расположены рядом на карте, то поместья получают дополнительные бонусы.

Доход

Получение дохода выглядит следующим образом: Игрок приходит к Мастеру по поместьям и предъявляет карту поместья. Игрок пробрасывают кубики (D20) на случайные события в поместье. После чего мастер вычисляет доход поместья и выплачивает его игроку. После выплаты игрок может провести с поместьем действия по желанию. Он может выполнить одно или несколько действий:

- Повысить уровень поместья
- Отремонтировать поместье
- Забафать.
- Продать поместье.

Мастер проставляет в карте поместья отметки о выбранных действиях с указанием времени и событий.

Здания

Дворец

Главное сооружение локации. В зависимости от особенностей локации может называться Ратуша, Общинный дом, Сельсовет. Общий смысл - это главное административное здание и центр локации.

Требования

- Главный зал, площадью не менее 20 кв.м.
- Стол для совещаний, не менее чем на 10 человек.
- Трон, как минимум один.
- Наличие общей атрибутики власти и убранства.
- Должен иметь крышу и стены.

Особенности

При повышении уровня приносит дополнительный доход

Библиотека

Требования

- Библиотека - отгороженное здание площадью не меньше 4 кв.м.
- В библиотеке должен находиться по крайней мере один стол с писчими принадлежностями (бумага, перо, чернильница), место для хранения книг и несколько любых книг.

Особенности

При повышении уровня игроки получают бонусы к броску кубика при получении свитков и информации

Кузница

Требования

- Площадь не менее 4 кв.м.
- Необходим кузнец в локации.
- Наковальня, кузнечный инструмент, горн.
- Рабочий стол. Как минимум два предмета должны быть металлические (звенеть друг о друга).
- Должна быть крыша и минимум 3 стены

Особенности

При повышении уровня приносит дополнительную случайную единицу металла за макроцикл

Ювелирная мастерская

Требования

- Площадь не менее 4 кв.м.
- Необходим ювелир в локации.
- Рабочий стол.
- Ювелирный инструмент, источник света.

- Для работы должны быть плоскогубцы, кусачки.
- Должна быть крыша и минимум 3 стены

Особенности

При повышении уровня приносит случайный камень дополнительный драгоценный камень в макроцикл

Алхимическая лаборатория

Требования

- Площадь не менее 4 кв.м.
- Необходим алхимик в локации.
- Требуются чертежные инструменты, склянки, имитация химлаборатории.
- Рабочий стол.
- Должна быть крыша и минимум 3 стены

Особенности

При повышении уровня улучшает алхимические трансформации

Шахта

Требования

- Постройка должна быть не менее 2 кв.м. Иметь крышу, четко обозначенный вход и стены.
- В шахте должны быть симитированы инструменты (кирки, лопаты, молоты) , оборудование (подъемный ворот).
- Должна иметься яма для размещения полезных ископаемых, глубиной не менее 0.5 м.

Особенности

При повышении уровня дает дополнительные ресурсы

Винодельня

Требования

- Общий антураж винодельни, виноградные листья, грозди, бочки, лоза. Пьянящий аромат свежего винограда, раздавленного голыми ногами пейзажков.
- Площадь здания не менее 6 квадратных метров.

Особенности

При повышении уровня дает дополнительные ресурсы

Ферма

Требования

- Сельский антураж. Серпы, снопы, сено.
- Площадь здания не менее 6 кв.м.

Особенности

При повышении уровня дает дополнительные ресурсы

Охотохозяйство, охотничий домик

Требования

- Обстановка хижины охотника. Трофеи, охотничье оружие, меховые элементы в антураже. Имитация камина или очага. Томик Тургенева на столе.
- Площадь здания не менее 6 кв.м.

Особенности

При повышении уровня дает дополнительные ресурсы

Фруктовые сады

Требования

- Загородное поместье. Обязательно фрукты. Корзины. Фруктовые деревца.
- Площадь здания не менее 6 кв.м.

Особенности

При повышении уровня дает дополнительные ресурсы

Домик контрабандиста

Требования

- Мешки, коробки и ящики. Обстановка должна говорить, о том что хозяин много путешествует. Ощущение опасности и чего-то запретного.
- Площадь здания не менее 6 кв.м.

Особенности

При повышении уровня дает дополнительные ресурсы

Правила по пирам

Пир

Каждая локация может один раз за день провести Пир.

Пир - это фестиваль на данной локации.

Он повышает настроение и улучшает показатели на локации.

Пир может быть трех уровней. Провести пир более высокого уровня сложнее, но и вознаграждение выше

Требования к пирам.

Требования к пирам в зависимости от уровня			
Требование	Пир 1 уровня	Пир 2 уровня	Пир 3 уровня
Особые ресурсы	3 ресурса разного вида	4 ресурса разного вида	5 ресурсов разного вида
Участники, минимально	10 человек	15 человек	20 человек
Время проведения	1 час	1.5 часа	2 часа
Участие бардов	Не менее 1	Не менее 2	Не менее 3
Выступления, песни, номера, танцы и т.п	Не менее 2 выступлений	Не менее 3 выступлений	Не менее 4 выступлений
Торжественные речи от лидера локации	Не менее одной	Не менее двух	Не менее трех
Эффекты			
Уровень безумия на полигоне	Незначительное снижение	Среднее снижение	Большое снижение
Повышение доходности шахты	Увеличивается выход шахты на следующий экономический цикл	Увеличивается выход шахты на 2 следующих экономических цикла	Увеличивается выход шахты на 3 следующих экономических цикла
Доходность от зданий.	Увеличение доходности одного здания на уровень, в течении следующего экономического цикла	Увеличение доходности двух зданий на уровень, в течении следующего экономического цикла	Увеличение доходности трех зданий на уровень, в течении следующего экономического цикла
Бафф храмов	+1 к броску при проведении следующего обряда	+1 к броску при проведении следующих двух обрядов	+1 к броску при проведении следующих трех обрядов.

В зависимости от отыгрыша пира также мастера могут повысить эффекты. А также добавить дополнительные. Любое шоу, перформанс, красивый игровой момент, заключенное соглашение на пиру, также идет в плюс.

Ювелирные украшения

Правила по использованию ювелирных изделий

- Персонаж может носить одновременно только одно ожерелье.
- На персонажа можно надеть артефакт принудительно, если он оглушен, связан или спит.
- С персонажа можно принудительно снять артефакт по правилам п.2
- Все ювелирные изделия побираемы.

Список артефактов

Артефакт Волевой

- Эффект: иммунитет к внушению
- Исключения: контроль разума

- Время действия: постоянное

Артефакт Харизматичный

- Эффект: иммунитет к очарованию
- Исключения: нет
- Время действия: постоянное

Артефакт Сонный

- Эффект: глубокий сон.
- Исключения: иммунитет ко сну
- Время действия: 30 минут, по истечению смерть персонажа.
- Особенности: Можно разбудить только сняв артефакт. Нельзя снять самому.

Артефакт Безболезненный

- Эффект: иммунитет к болезням.
- Исключения: нет
- Время действия: постоянное

Артефакт Бесстрашный

- Эффект: иммунитет к страху.
- Исключения: нет
- Время действия: постоянное

Артефакт Лживый

- Эффект: можно лгать в любых ситуациях и на любых допросах
- Исключения: магический допрос, "Зона правды" паладина "Зелье правды" и т.д.
- Время действия: постоянное

Артефакт Хозяйско-рабский

- Особенность: У артефакта есть хозяин. Хозяин тот, кто одел артефакт на жертву.
- Эффект: Контроль разума жертвы, хозяином артефакта.
- Исключения: нет
- Время действия: 2 часа, после смерть персонажа. Нельзя снять самому.
- Особенности действия: Жертва не удаляется от хозяина дальше 10 метров, в случае превышения расстояния падает в тяжелом ранении. В случае смерти хозяина артефакта жертва умирает.

Артефакт Опытный

- Эффект: получение 2X опыта за выполнение квестов.
- Исключений: нет
- Время действия: постоянно

Артефакт Ловкий

- Эффект: Владелец артефакта не получает урона от ловушек, не попадает под их эффекты и не вызывает их срабатывание.
- Особенность: Владелец обязан сказать мастеру об этом артефакте перед входом в подземелье.
- Исключений: нет
- Время действия: постоянно

Артефакт Регенеративный

- Эффект: Владелец данного артефакта восстанавливает по одному хиту каждые 5 минут, даже из тяжелого ранения
- Исключений: нет
- Время действия: постоянно

Артефакт Яжезаговоренный

- Эффект: иммунитет к проклятьям
- Исключений: нет
- Время действия: постоянно

Артефакт Оберег малый/средний/большой)

- Эффект: защищает от монстров ночью (не всегда/более менее/зачастую)
- Исключений: нет
- Время действия: постоянно

Яды

Общие положения

Яд на игре моделируется жидкостью, которую нужно подливать в питье.

Яд можно получить только от мастеров и только в дозировке 1 доза на 100 мл. Если подливать яд в сосуд большего объема, то его концентрации может просто не хватить. **Жидкость не токсична и не аллергенна!**

Персонаж, принявший яд и не имеющий от него иммунитета, тут же умирает.

Персонаж, имеющий иммунитет от яда, знает, что его пытались отравить, но не умирает и не теряет хиты.

Получение ядов

Персонаж может получить порцию яда следующими способами:

- [Плут](#) со способностью “Отравление” получает 1 порцию яда от мастера-региональщика каждое утро игрового дня.
- [Жрецы](#) некоторых богов могут получить яд в результате обряда в храме от мастера-региональщика.
- [Алхимики](#) могут создать яд по рецепту и получить его у мастера-региональщика.
- В некоторых игротехнических зонах персонажи могут получить порцию яда.

Персонажам рекомендуется иметь собственные сосуды (пузырьки, бутылочки и т.д.) для хранения яда.

Использование ядов

Мастерская группа настоятельно рекомендует перед отравлением уведомить мастера-региональщика (или кабатчика в мастерском кабаке) о том, что вы

сейчас собираетесь отравить такого-то персонажа. Это поможет избежать задержек игры и ненужных разбирательств.

- Яд можно подлить в любую жидкость для питья, однако, следует следить за дозировкой.
- Персонаж, который принял яд, сильно изменится в лице и по всем признакам станет ясно, что его отравили. После этого честный персонаж сам отдает свой браслет мастеру-региональщику (кабатчику) и отправляется в царство смерти. Если мастера-региональщика (кабатчика) предупредили, то он снимет с отравленного персонажа браслет и отправит в Царство Смерти. Браслет можно отдать отравителю, если он того потребует у мастера-региональщика.

Классы

Воин

Описание

Воины - представители возможно самого разнообразного [класса](#) в мире D&D. Странствующие рыцари, военачальники-завоеватели, королевские чемпионы, элитная пехота, бронированные наемники и короли разбоя - будучи воинами, все они мастерски владеют оружием, доспехами и приемами ведения боя. А ещё они хорошо знакомы со смертью — они несут её сами и часто смотрят в её холодные глаза.

Антураж

Воины постоянно готовы к бою, верные доспехи и оружие всегда находятся при них.

Умения

- Воин может использовать любое оружие
- Воин может носить любые доспехи и щиты

Способности

Приведенный ниже список описывает ветки способностей класса. Персонаж имеет право раскачивать все ветки одновременно, но в одной ветке он должен получать способности одну за другой.

Уровень 1

Стойкость (пассивный навык) - Воин не теряет хиты без оказания помощи в легком ранении.

Вызов на поединок (активный навык) - Воин может вызвать на поединок другого персонажа классов: Воин, [Паладин](#), [Монах](#) и [Варвар](#). Воин указывает пальцем на персонажа в радиусе 5 метров в зоне прямой видимости (нельзя вызывать персонажа через стену). Дуэль происходит один на один, остальные не могут вмешиваться. Поединок длится до тех пор пока один из дуэлянтов не окажется в состоянии [Тяжелое ранение](#). Победивший решает добивать проигравшего или нет. Проигравший обязан выполнить условия спора (если он был). Отказавшийся от поединка считается проигравшим, немедленно переходит в

состояние [Тяжелое ранение](#) и победитель решает добить проигравшего или нет. Способность нельзя использовать чаще, чем 1 раз в 30 минут.

Иммунитет к болезням (пассивный навык) - Воин получает полный иммунитет ко всем [болезням](#).

Уровень 2

Живучесть (пассивный навык) - Воин не умирает в состоянии [Тяжелое ранение](#).

Иммунитет к оглушению (пассивный навык) - Воин не может перейти в состояние [Оглушен](#).

Иммунитет к страху (пассивный навык) - Воин получает иммунитет к [страху](#).

Уровень 3

Телосложение (пассивный навык) - Воин получает 1 дополнительный нателный хит.

Железнобокий (пассивный навык) - Воин получает 1 дополнительный нателный хит.

Иммунитет к очарованию (пассивный навык) - Воин не может перейти в состояние [Очарован](#).

Уровень 4

Регенерация (пассивный навык) - Воин в течение 15 минут восстанавливает все хиты после боя, если не был добит (даже из состояния [Тяжелое ранение](#))

Иммунитет к тихому убийству (пассивный навык) - Применение способности - [Тихое убийство](#) к данному персонажу не убивает его, а снимает 1 хит.

Иммунитет к внушению (пассивный навык) - Воин получает иммунитет к [внушению](#).

Уровень 5

Последний герой (пассивный навык) - Душа Воина получает благословение в Царстве Смерти. Этот персонаж игрока, как и все последующие, находится в [Царстве Смерти](#) 1 час после смерти.

Непробиваемый (пассивный навык) - Воин не получает урона от стрел, болтов и кинжалов (даже во время [ночной боевки](#)). Исключение: навык [Следопыта](#) Смертельная стрела. Отмечается серебряной лентой по плечам.

Убийца магов (активный навык) - На щит воина вешается отличительный знак (маркер). Воин может отбивать этим щитом любые магические снаряды. Действует только при наличии маркированного щита в руке. Исключения: Ночной кошмар и Слово силы: Смерть [Чернокнижника](#).

Волшебник

Описание

Волшебники - adeпты высшей магии. Опираясь на ее тонкие плетения, пронизывающие вселенную, волшебники способны создавать заклинания взрывного огня, искрящихся молний, тонкого обмана и контроля над сознанием. Их магия вызывает чудовищ с другого плана бытия, предсказывает будущее и обращает поверженных врагов в зомби. Их самые могущественные заклинания могут превращать одно вещество в другое, вызывать метеориты с небес и открывать порталы в другие миры.

Антураж

Волшебники любят облачаться в вычурные и просторные одеяния, удобные для хранения свитков, записей и других магических принадлежностей. Образы могут быть как западные (Гендальф, Мерлин) так и восточные (Хоттабыч). Волшебники не расстаются с магической книгой (обязательно!) и посохом.

Умения

- Хранитель знаний. Волшебник может создавать свитки с заклинаниями, а также расшифровывать и получать свитки тайного знания в [библиотеке](#).
- Волшебник каждое утро получает по 2 чипа слота за каждый уровень персонажа. При получении уровня он получает 2 чипа сразу же.
- Волшебник не может носить доспехи. Волшебник не может пользоваться щитами и баклерами.
- Может использовать только посохи, кинжалы, короткие мечи.

Способности

Приведенные ниже таблица и список описывают “ветки” способностей [класса](#). Персонаж имеет право раскачивать все “ветки” одновременно, но в одной “ветке” он должен получать способности одну за другой.

Уровень 1

Сон (активный навык) - способность погружения противника в глубокий [сон](#), в котором он остается в течение 10 минут, либо пока не будет разбужен. По пробуждении персонаж ничего не помнит о случившемся (включая того, кто его усыпил). Отыгрывается легким касанием головы жертвы, и фразой “усни”, после чего рвется чип слота. Разбудить персонажа можно любым касанием, ударом или магическим снарядам. Если спящего персонажа связывают, то он просыпается после того как его связали.

Открытие замков (активный навык) - Заклинание позволяет помочь [Плуту вскрыть](#) один сундук в подземелье или даже вскрыть его самому. Маг должен порвать столько чипов слотов, сколько сувадьд не хватает Плуту для [вскрытия](#) сундука или столько, сколько их всего в замке и произнести “Откройся”.

Волшебная стрела 3 (активный навык) - Боевое Заклинание. Три снаряда фиолетового цвета, каждый снимает 1 хит при попадании. Попадание засчитывается в оружие и одежду, но не засчитывается попадание в щит. Во время боя снаряды подбирать нельзя. Волшебник обозначает эффект фразой: “волшебная стрела”.

Уровень 2

Внушение (активный навык) - способность отдать один однозначный, понятный и четкий приказ. Отыгрывается легким касанием головы, фразой “внимай мне” и разрывом чипа слота. Однако нельзя заставить персонажа навредить себе или другому персонажу. Нельзя отдавать глобальные приказы, такие как “служи мне”, “теперь ты будешь шпионить”, и подобные. Идеально работает с такими приказами, как “ты меня здесь не видел”, “открой ворота”, “отдай мне свои деньги”, “проведи меня в крепость”. Персонаж сосредоточен на выполнении приказа

и не отвлекается на другие просьбы. По прошествии времени персонаж забывает об этом событии сразу же и дальше может действовать свободно. Персонаж не помнит, что его околдовали. [Внушение](#) не длится дольше 10 минут.

Контрзаклинание (активный навык) - Маг имеет возможность отменить другое заклинание. Для этого требуется прокричать "отменяю" сразу (в течение 1-2 секунд) после того, как другой персонаж не далее 5 метров от Волшебника сколдовал любое не боевое заклинание (нельзя отменить Магические стрелы, Огненный шар, Боевое лечение, Ладонь смерти, Ночной кошмар, Слово силы: Смерть) и порвать чип слота. Само Контрзаклинание другим контрзаклинанием отменять нельзя. Контрзаклинание не действует против заклинаний, использующих бенгальский огонь: [Астральный шаг](#), [Барьер](#), [Волшебный Полет](#), [Первозданный хаос](#), [Погружение в Астрал](#), [Меч сжигающий небеса](#).

Волшебная стрела 4 (активный навык) - Боевое Заклинание. Четыре снаряда фиолетового цвета, каждый снимает 1 хит при попадании. Попадание засчитывается в оружие и одежду, но не засчитывается попадание в щит. Волшебник обозначает эффект фразой: "волшебная стрела". Во время боя снаряды подбирать нельзя.

Уровень 3

Ослепление (активный навык) - Волшебник может [ослепить](#) персонажей в радиусе 3 метров от себя. Отыгрывается криком "ослепление" и разрывом столько чипов слота, сколько персонажей волшебник хочет ослепить. Персонажи закрывают глаза и не открывают их, пока они вслух считают до 50 или ожидают конца боевого столкновения, однако, могут сражаться вслепую и кидать магические снаряды (например: Волшебные стрелы). Но не могут применять способности, где нужно указать на цель. Подглядывать нехорошо. После завершения счета персонаж может снова видеть.

Вытягивание магии (активный навык) - Позволяет вытягивать магию из павших персонажей. Волшебник может забрать все неиспользованные чипы слотов у мертвого персонажа любого класса (при их наличии). Волшебник может вытягивать только чипы волшебников, бардов, друидов, чародеев и чернокнижников, но не больше своего максимума.

Огненный шар 1/Волшебная стрела 5 (активный навык) -

- Огненный шар: Один снаряд красного цвета снимает 3 хита при попадании. Попадание засчитывается в одежду, оружие и щит. Маг обозначает эффект фразой "огненный шар" или "фаербол". Во время боя снаряды подбирать нельзя.
- Волшебная стрела: Пять снарядов фиолетового цвета, каждый снимает 1 хит при попадании. Попадание засчитывается в оружие и одежду, но не засчитывается попадание в щит. Волшебник обозначает эффект фразой: "волшебная стрела". Во время боя снаряды подбирать нельзя.

Уровень 4

Оглушение (активный навык) - Волшебник может [оглушить](#) персонажей в радиусе 3 метров от себя. Отыгрывается криком "оглушение", разрыванием столько чипов слота, сколько персонажей волшебник хочет оглушить и использованием пиротехнического элемента (хлопушка). Персонажи оглушены на 5 минут. Не оглушаются только персонажи с иммунитетом от оглушения. Персонажи в шлемах оглушаются от этого заклинания.

Астральные Врата (активный навык) - Волшебник может переходить между астральными вратами. Астральные врата находятся только в крупных городах. Можно входить в астральные врата вместе с еще одним персонажем. Нужно войти на точку входа. После чего персонаж идет в хайратнике фиолетового цвета до других астральных врат. Во время пути персонажи находятся в Астрале и могут взаимодействовать только с персонажами в Астрале. Чтобы выйти в других вратах волшебник обязан порвать чип слота, использовать пиротехнический элемент (хлопушка) и показать ключ врат (если есть кому). По-другому выйти из врат нельзя. Для активации астральных врат существуют ключ на выход. Ключ могут изготавливать ювелиры по рецепту. Если волшебник вышел из астральных врат без ключа, то

Волшебник, и его спутник, если он есть, падают в тяжелое ранение и никакие иммунитеты от этого не помогают.

Огненный Шар 2/Волшебная стрела 6 (активный навык) -

- Огненный шар: Два снаряда красного цвета снимают 3 хита при попадании. Попадание засчитывается в одежду, оружие и щит. Маг обозначает эффект фразой “огненный шар” или “фаербол”. Во время боя снаряды подбирать нельзя.
- Волшебная стрела: Шесть снарядов фиолетового цвета, каждый снимает 1 хит при попадании. Попадание засчитывается в оружие и одежду, но не засчитывается попадание в щит. Волшебник обозначает эффект фразой: “волшебная стрела”. Во время боя снаряды подбирать нельзя.

Уровень 5

Барьер (активный навык) - Волшебник может установить магический барьер вокруг себя радиусом 3 метра. Внутри барьера не действует никакая магия и оружие. Внутри барьера могут находиться не только Волшебник, но и все, кого он пустит внутрь. Отыгрывается поджиганием бенгальского огня, криком "барьер" и разрывом чипа слота. Барьер действует пока горит бенгальский огонь и Волшебник стоит на месте (шевелиться можно, передвигаться нельзя). Волшебник и другие персонажи в барьере не имеют права сражаться, персонажи снаружи барьера не имеют права их атаковать, толкать и т.д. Барьер нельзя пробить ни оружием ни магией. Если волшебник использует любое другое заклинание (например, левитация или огненный шар), то барьер разрушается.

Волшебный полет (активный навык) - Волшебник может летать. Отыгрывается надеванием хайратника синего цвета, криком “полет”, поджиганием бенгальского огня и разрыванием чипа слота. Во время полета Волшебник может использовать магические снаряды. Персонаж может летать пока горит бенгальский огонь. Во время полета волшебнику можно наносить урон только стрелами и магическими снарядами. Можно летать через стены и ворота городов.

Огненный Шар 3 (активный навык) - Три снаряда красного цвета снимают 3 хита при попадании. Попадание засчитывается в одежду, оружие и щит. Маг обозначает эффект фразой “огненный шар” или “фаербол”. Во время боя снаряды подбирать нельзя.

Плут

Описание

Плуты полагаются на мастерство, скрытность и уязвимые места врагов, чтобы взять верх в любой ситуации. У них достаточно сноровки для нахождения решения в безвыходном положении, демонстрируя находчивость и гибкость, которые являются краеугольным камнем любой успешной группы искателей приключений.

Антураж

Плут выглядит как искатель приключений, вся его одежда легка и удобна для активных передвижений. В вашей голове может появиться как образ Индианы Джонса, Джека Воробья (Капитана! Джека Воробья) или Гаррета (Игра “Thief”), так и обычного городского карманника. И все эти образы подходят одному классу - Плут.

Умения

- Удача - при любом игротехническом броске кубика Плут может его перебросить один раз и выбрать любой результат из двух. Использовать Удачу можно 1 раз в 30 минут.
- [Карманная кража](#). Подкидывает фишку кражи другому игроку, после говорит об этом мастеру.

- Взломщик. Плут может использовать отмычки для [открытия сундуков](#).
- Плут может носить только легкие доспехи.
- Плут не может использовать щиты. Плут может использовать баклер.
- Плут может использовать только одноручное оружие ближнего боя и любое стрелковое оружие.

Способности

Приведенные ниже таблица и список описывают “ветки” способностей [класса](#). Персонаж имеет право раскачивать все “ветки” одновременно, но в одной “ветке” он должен получать способности одну за другой.

Уровень 1

Живучесть (пассивный навык) - Плут не умирает в состоянии [Тяжелое ранение](#).

Откусывание языка (активный навык) - Плут” может откусить себе язык, таким образом совершив самоубийство в любой момент, [кроме состояний](#): сон, тяжелое ранение, оглушение.

Отравление (активный навык) - Плут получает одну порцию [яда](#) каждое утро у мастера-региональщика.

Уровень 2

Обезвреживание ловушек (активный навык) - Персонаж может обезвредить одну ловушку в подземелье. Перед входом в подземелье он при мастере бросает кубик (d6). При выпавших 6 на кубике Плут выбирает одну ловушку, которую обезвреживает.

Мастер пыток (пассивный навык) - [Пытая](#), персонаж эффективнее получает сведения. При броске кубика он получает бонус +3. Мастеру пыток не требуется помещение для пыток, он может пытать где угодно, но не в боевой ситуации.

Тихое убийство (активный навык) - Персонаж может совершать тихие убийства.

Уровень 3

Приручение монстра (активный навык) - Плут может приручить одного монстра в подземелье и только до конца подземелья. Перед входом в подземелье он при мастере бросает кубик (d6). При выпавших 5 или 6 на кубике Плут выбирает одного монстра, которого приручает. Некоторых монстров приручить нельзя. Способности Удача и Фортуна влияют на бросок.

Мастер побега (активный навык) - Персонаж может освобождаться от связывания и оков.

Иммунитет к ядам (пассивный навык) - Плута нельзя [отравить](#), но он знает, что была попытка.

Уровень 4

Мастер отмычек (активный навык) - Персонаж может открыть одновременно несколько сундуков в подземелье при наличии [отмычек](#).

Менталист (пассивный навык) - Плут получает иммунитет к Внушению и Очарованию.

Иммунитет к тихому убийству (пассивный навык) - Применение Тихого убийства к данному персонажу не убивает его, а снимает 1 хит.

Уровень 5

Невероятное уклонение (пассивный навык) - Этот персонаж (и только он) не получает урон и эффекты от ловушек и не вызывает их срабатывание. Плут обязан сказать мастеру об этой способности перед входом в подземелье.

Уход в тень (активный навык) - Персонаж может спрятаться за естественным укрытием. После чего считается невидимым, пока не начал атаковать или передвигаться. Уход в тень из боевого взаимодействия и внутри локаций невозможен.

Тихий шаг (активный навык) - Персонаж может проходить сквозь стены городов. Работает только в игровых зонах - из игровой зоны в игровую. Не работает в подземельях.

Жрец

Описание

Жрецы являются посредниками между миром смертных и далекими мирами богов. Настолько же разные, насколько боги, которым они служат, жрецы воплощают работу своих божеств. В отличие от обычного проповедника, жрец наделен божественной магией.

Антураж

Образ жреца во многом зависит от его божества. Поэтому выглядеть он может и как лекарь с посохом в белом одеянии и как свирепый воин со щитом и булавой во внушающих ужас латах. Единственное что их объединяет, так это то, что каждый жрец носит на себе символ своего божества на виду (обязательное требование!). **Символ божества всегда должен быть виден и различим издалека!**

Умения

- Жрец каждое утро получает по 2 чипа слота за каждый уровень персонажа. При получении уровня он получает 2 чипа сразу же.
- Жрец может носить любые доспехи и щиты. Он может использовать любое оружие.
- Жрец обязан носить изображение символа своего бога на щите (при его наличии) или на костюме.

Способности

Приведенные ниже таблица и список описывают “ветки” способностей [класса](#). Персонаж имеет право раскачивать все “ветки” одновременно, но в одной “ветке” он должен получать способности одну за другой.

Уровень 1

Упокоение (активный навык) - Жрец может упокоить погибшего так, что его нельзя поднять в виде нежити или монстра, а в царстве смерти такой персонаж получает некоторые бонусы. Для отыгрыша жрец рисует на тыльной стороне ладони умершего символ своего бога. Упокоение отменяет возможность использовать **Единение с природой** [друида](#).

Лечение ран (активный навык) - Заклинание позволяет восстанавливать нательные хиты вне боя. Отыгрывается фразой “лечение”, касанием и разрыванием чипа слота. Восстанавливает 1 хит.

Стойкость (пассивный навык) - Персонаж не теряет хиты без оказания помощи в [Легком ранении](#).

Уровень 2

Ревнитель веры (пассивный навык) - Жрец с этой способностью, участвующий в обрядах в храме, дает бонус к броску кубика при [проведении обряда](#). Бонусы от разных жрецов суммируются.

Лечение болезней (активный навык) - Жрец излечивает персонажа от болезни. Отыгрывается молитвой своему божеству, продолжительностью не менее 1 минуты при мастере-региональщике, разрыванием столько чипов слота, сколько требует болезнь и тратой нескольких ресурсов по условию болезни. После этого мастер-региональщик меняет персонажу браслет и он излечен. Если у персонажа больше одной болезни, то они лечатся отдельно.

Ослепление (активный навык) - Жрец ослепляет персонажей в радиусе 3 метров от себя. Отыгрывается криком "Ослепление", разрыванием столько чипов слотов, сколько персонажей жрец хочет ослепить, и поднятием рук вверх. Ослепленные персонажи закрывают глаза и не открывают их, пока они вслух считают до 50 или ожидают конца боевого столкновения, однако, могут сражаться вслепую и кидать боевые заклинания.

Уровень 3

Изгоняющий монстров (активный навык) - Жрец отпугивает монстров. Персонаж получает три снаряда белого цвета, которые отпугивают монстров при попадании. Попадание засчитывается в одежду, оружие и щит. Жрец обозначает эффект фразой “Изыди”. После этого монстр в течение 1 минуты убегает от жреца. Монстр может сражаться пока убегает. Некоторых особых монстров отпугнуть нельзя. Если персонаж владеет способностью Боевое лечение, то для обеих способностей используются одни и те же мячи. Во время боя снаряды поднимать нельзя.

Очищение разума (активный навык) - Жрец снимает внушение, очарование, страх или контроль над разумом вне боя. Нужно произнести “очищение”, коснуться персонажа, порвать чип слота и снять с персонажа выбранный эффект. Данное заклинание также восстанавливает память персонажа если на него накладывалось внушение, сон или другое подобное заклинание, следствием которого была потеря памяти.

Телосложение (пассивный навык) - Жрец получает 1 дополнительный нательный хит.

Уровень 4

Стойкая вера (пассивный навык) - Жрец получает иммунитет к страху, внушению, очарованию и контролю разума.

Снятие проклятий (активный навык) - Жрец снимает проклятие. Отыгрывается молитвой своему божеству, продолжительностью не менее 1 минуты при мастере-региональщике, фразой “освящение”, тратой нескольких ресурсов по условию проклятия и разрыванием чипа слота. После этого мастер-региональщик меняет персонажу браслет, проклятие снято.

Бесстрашие (пассивный навык) - Жрец и его группа имеют иммунитет к страху. Позволяет заходить в места ужаса в подземельях. Только для подземелий.

Уровень 5

Фанатик (пассивный навык) - Жрец получает иммунитет от проклятий, болезней, ядов, тихого убийства и оглушения.

Боевое лечение (активный навык) - Жрец излечивает союзника в бою. Персонаж получает три снаряда белого цвета, которые восстанавливают все хиты при попадании. Попадание засчитывается в одежду, оружие и щит. Жрец обозначает эффект фразой "Излечен". При попадании в противника, противник считается излеченным. Если персонаж владеет способностью Изгоняющий монстров, то для обеих способностей используются одни и те же мячи. Во время боя снаряды поднимать нельзя.

Отгоняющий щит (активный навык) - Навык действует только при наличии маркированного щита в руке. На щит жреца вешается отличительный знак (маркер). Монстры не могут атаковать жреца и находиться ближе чем в 3 метрах от него. Некоторые особые монстры могут это игнорировать. Данное умение не работает в подземельях и на зомби, поднятых игроками.

Бард

Описание

Неважно, кем является бард: учёным, скальдом или проходимцем; он плетёт магию из слов и музыки, вдохновляя союзников, деморализуя противников, манипулируя сознанием, и даже создавая иллюзии.

Антураж

Барды предпочитают вычурные одеяния ярких цветов. Барды могут изумлять публику игрой на инструменте, пением, чтением стихов и декламацией прозы, а также танцами. Бард должен исполнять мелодии, песни и танцы, подходящие используемому навыку и ситуации.

Перформанс

Перформанс(англ. performance — исполнение, представление, выступление) — форма современного искусства, в которой произведение составляют действия художника или группы в определённом месте и в определённое время. К перформансу можно отнести любую ситуацию, включающую четыре базовых элемента: время, место, тело художника и отношения художника и зрителя. В этом заключается отличие перформанса от таких форм изобразительного искусства, как картина или скульптура, где произведение определяется выставленным объектом. Иногда перформансом называют такие традиционные формы художественной деятельности, как театр, танец, музыка, цирковые выступления и т. п, однако в современном искусстве термин «перформанс» относится обычно к формам авангардного или концептуального искусства, наследующим традицию изобразительного искусства. Перформансом на игре может являться: Танец, Музыкальный номер, Театральный номер, Художественный монолог, Стэнд Ап, Цирковое/фаер/подобное шоу, Чтение стихов, Стрип пластика, нечто иное заранее обговорённое с Мастером по Бардам.

Народный артист

Звание народного артиста представляет собой грамоту, которая выдаётся барду при выполнении им определенных условий. Грамота не побираема. Грамота при предъявлении даёт барду право свободного входа в любую локацию и на любое торжество в любое время, кроме осад. По сути бард настолько известен, что везде ему формально рады. Игроки в праве отказать барду во входе с оружием. Игроки не обязаны быть дружелюбными с Бардом, но не могут наносить ему боевые повреждения на локации, пока тот сам не инициирует конфликт. Бард может стать целью состояний и способностей. Если игрок ведёт себя пожизнѐво

неприемлемо, игроки в праве выставить его за дверь. Мы хотим дать «народным артистам» возможность быть везде, становиться свидетелями событий и радовать игроков, но это не значит, что мы разрешаем им злоупотреблять этой возможностью. Все неуместные действия со стороны «народных артистов» или по отношению к ним, будут караться мастерским произволом. Мы стараемся сделать так, чтобы игра была хорошей для всех. Подробнее о грамотах народного артиста можно узнать у Мастера по Бардам.

Умения

- Бардовское Выступление. Бард может выступать в кабаках и получать некоторое количество денег от заведения. Это свойство работает только в мастерском кабаке. В кабаках и заведениях игроков это умение работает по желанию игрока-хозяина заведения. На всех сценах в игре бард может воспользоваться этим умением.
- Бард каждое утро получает по 2 чипа слота за каждый уровень персонажа. При получении уровня он получает 2 чипа сразу же.
- Бард может носить легкие доспехи и использовать одноручное оружие. Бард может использовать стрелковое оружие. Бард не может использовать щит. Бард может использовать баклер.
- Заклинания барда используют перформанс, поэтому их нельзя отменить. В последствии можно снять эффекты (например, внушение или очарование). Если барду прервали выступление, то заклинание не срабатывает.
- Бардовское очарование. Активный навык. Бард очаровывает персонажей. Бард должен исполнять перформанс минимум 20 секунд, после чего указать на цели в радиусе 3 метров и сказать «очарование», после чего все цели очарованы бардом. Очарованный персонаж относится к барду дружелюбно в течение 5 минут. Он не может атаковать барда (кроме случаев самозащиты), но не обязан выполнять его просьбы или приказы. По окончании действия эффекта очарования персонаж осознает, что его очаровывали. Дальнейшая реакция полностью на усмотрение игроков.
- Лжец. Бард может лгать в любых ситуациях и на любых допросах, кроме магических. Например: Зона правды [паладина](#), Скуон Чи [монаха](#).
- За ваш счёт. Находясь в любом кабаке Бард может порвать чип слота и заставить целевого персонажа оплатить вместо него одну единицу еды или напитка. Работает только с игровой валютой, в случае если она имеется у целевого персонажа. Дальнейшая реакция на усмотрение игроков.

Способности

Приведенные ниже таблица и список описывают «ветки» способностей [класса](#). Персонаж имеет право раскачивать все «ветки» одновременно, но в одной «ветке» он должен получать способности одну за другой.

Уровень 1

Внушение (активный навык) - Способность отдать один однозначный, понятный и четкий приказ. Отыгрывается легким касанием головы, фразой "внимай мне" и разрывом чипа слота. Однако нельзя заставить персонажа навредить себе или другому персонажу. Нельзя отдавать глобальные приказы, такие как «служи мне», «теперь ты будешь шпионить», и подобные. Идеально работает с такими приказами, как «ты меня здесь не видел», «открой ворота», «отдай мне свои деньги», «проведи меня в крепость». Персонаж сосредоточен на выполнении приказа и не отвлекается на другие просьбы. По прошествии времени персонаж забывает об этом событии сразу же и дальше может действовать свободно. Персонаж не помнит, что его околдовали. Внушение не длится дольше 10 минут.

Танец ужаса (активный навык) - Способность работает только при наличии одноручного рукопашного оружия в одной руке и бубна, кастаньет или аналогичного инструмента в другой. Бард один раз за бой может испугать одного вражеского персонажа. Нужно исполнять танцевальные движения и трясти инструмент в течение 5 секунд, после чего указать на противника и прокричать «страх». Противник боится барда в течение 1 минуты.

Песня отдыха (активный навык) -

- В подземелье: Бард после боя перформансом вылечивает союзникам 1 хит. Бард исполняет перформанс в течение минимум 30 секунд (можно больше, на усмотрение игрока), произносит “отдохните”, рвет один чип слота и восстанавливает всем союзникам по 1 хиту. Не восстанавливает хиты в тяжелом ранении. Может использоваться только один раз после каждого боя.
- Вне подземелья: Бард лечит перформансом персонажа. У персонажа восстанавливаются все хиты даже из тяжелого ранения. Бард исполняет перформанс в течение 30 секунд, произносит “отдохни” и рвет чип слота. После этого персонаж отдыхает - сидит или лежит, не передвигается 15 минут и не имеет права участвовать в боевых взаимодействиях. Если персонажа атакуют - ударят или как-то снимут хит, то эффект Песня отдыха спадает с персонажа. По прошествии 15 минут персонаж восстанавливает все хиты.

Уровень 2

Знание легенд (активный навык) - Бард может получить в любой библиотеке конкретный свиток на интересующую его тему. Бард должен в библиотеке при мастере-региональщике потратить один чип слота и попросить конкретный свиток с рецептом или знанием из библиотеки. После чего мастер-региональщик выдает Барду этот свиток, если он есть в наличии.

Упоение битвой (пассивный навык) - Бард восстанавливает себе столько хитов после боя, даже будучи в тяжелом ранении, сколько врагов было повержено им или его отрядом (убито и в тяжелом ранении) в бою, но не выше своего максимума.

Фортуна (активный навык) -

- В подземелье: Перед началом подземелья бард накладывает удачу на всю свою группу. Бард должен исполнять перформанс 30 секунд (можно больше, на усмотрение игрока), порвать столько чипов слота, сколько персонажей в группе, и сказать “удача” при мастере. После чего все персонажи его группы при любых нужных бросках кубика бросают дважды и выбирают лучший результат.
- Вне подземелья: Бард может при мастере наложить удачу на 1 персонажа на 1 бросок кубика. Бард должен исполнять перформанс 30 секунд, порвать чип слота и сказать “удача”. После чего персонаж бросает кубик дважды и выбирает лучший результат.

Уровень 3

Баллада (активный навык) - Бард увеличивает опыт за квест, исполнив о нем балладу мастеру. Бард при мастере рвет чип слота и исполняет балладу о квесте. Балладой может выступить любой подходящий перформанс. Персонаж, который сдает квест сразу после исполнения баллады в присутствии барда, при одобрении мастера получает больше опыта.

Ослепительный танец (активный навык) - Способность работает только при наличии одноручного рукопашного оружия в одной руке и бубна, кастаньет или аналогичного инструмента в другой. Бард ослепляет персонажей в радиусе 3 метров от себя. Отыгрывается танцем и звуками инструмента в течение 5 секунд, после чего бард указывает цели в радиусе, рвет столько чипов слотов, сколько целей и кричит "ослепление". Ослепленные персонажи закрывают глаза и не открывают их, пока они вслух считают до 50 или ожидают конца боевого столкновения, однако, могут сражаться вслепую и кидать боевые заклинания (например: Волшебные стрелы).

Природный магнетизм (активный навык) -

- В подземелье: Бард может приручить одного монстра в подземелье до конца подземелья. Перед входом в подземелье он при мастере бросает кубик (d6). При выпавших 5 или 6 на кубике Бард выбирает одного монстра, которого приручает. Некоторых монстров приручить нельзя. Способности "Удача" и "Фортуна" влияют на бросок.
- Вне подземелья: Бард получает небольшую скидку на торговлю с мастерами.

Уровень 4

Антракт (активный навык) - Бард может снять любые отрицательные эффекты с себя и дружественных персонажей. Бард кричит «Антракт», рвёт чипы и отменяет действие текущего целевого состояния (Оглушение, Очарование, Страх, Ослепление, Опутывание, Внушение, Сон, Контроль) на любое количество целей. За каждую цель бард должен потратить 1 чип. Бард не может использовать Антракт находясь в состоянии, которое мешает ему это сделать.

Оглушительный танец (активный навык) - Способность работает только при наличии одноручного рукопашного оружия в одной руке и бубна, кастаньет или аналогичного инструмента в другой. Бард оглушает персонажей в радиусе 3 метров от себя. Отыгрывается танцем и звуками инструмента в течение 5 секунд, после чего бард указывает цели в радиусе, рвет столько чипов слотов, сколько целей и кричит "оглушение". Персонажи оглушены на 5 минут. Не оглушаются только персонажи с иммунитетом от оглушения. Персонажи в шлемах оглушаются от этого заклинания.

Огонь в сердце (активный навык) -

- В подземелье: Бард произносит вдохновенную речь, поёт вдохновляющую песню, или читает вдохновляющий стих перед подземельем при мастере в течение 1 минуты, рвет чип слота и кричит "вдохновение". Все персонажи в группе, включая барда, получают 1 дополнительный хит на время прохождения подземелья. У персонажей не может быть больше 6 хитов. Эффекты от вдохновенных речей не суммируются.
- Вне подземелья: Бард произносит вдохновенную речь, поёт вдохновляющую песню, или читает вдохновляющий стих перед армией при мастере в течение 1 минуты, рвет чип слота и кричит "вдохновение". Армия получает дополнительные ленты. Эффекты от вдохновенных речей не суммируются.

Уровень 5

Занимайтесь любовью, а не войной (активный навык) - Бард не может быть целью никаких взаимодействий или состояний (Даже боевых) и получает иммунитет от всего, пока не является участником боевых действий, инициатором боевого или социального конфликта и сам не вооружён. Исключения составляют Данжи. Отмечается лентой фиолетового цвета на голове.

- Не вооружен - означает, что у Барда либо отсутствует оружие, либо оно убрано в ножны/за спину и т.д. и Бард не может быстро его достать.

Последний танец (активный навык) - Способность работает только при наличии одноручного оружия в одной руке и бубна, кастаньет или аналогичного инструмента в другой. Бард вызывает другого персонажа любого класса на последний танец. Бард должен показать пальцем на персонажа в радиусе 5 метров, сказать "последний танец" и порвать чип слота. Отказаться от такой дуэли нельзя. Дуэль происходит только на одноручном оружии, без щитов и баклеров. Если у персонажа нет такого оружия, он может попросить его у любого другого персонажа в пределах видимости. Если в течение 30 секунд персонаж не смог найти себе оружие, то он считается проигравшим и попадает в состояние тяжелого ранения. У каждого персонажа на время дуэли всего 3 хита, никакие способности персонажей и артефактов не действуют. Дуэль длится до тяжелого ранения. Решение добивать или нет остается за победителем. В течение дуэли никто не может в нее вмешиваться.

Момент триумфа (активный навык) -

- В подземелье: По завершении прохождения подземелья Бард произносит победную речь, поёт победную песню, или читает победный стих в течение минимум 30 секунд (можно больше, на усмотрение игрока) при мастере, рвет чип слота и добыча группы за прохождение подземелья увеличивается. Нельзя наложить одновременно больше одного такого эффекта, то есть бесконечно увеличивать добычу нельзя.
- Вне подземелья: После взятия локации Бард произносит победную речь, поёт победную песню, или читает победный стих в течение минимум 30 секунд (можно больше, на усмотрение игрока) при мастере на территории взятой локации, рвет чип слота, после чего добыча от взятия локации увеличивается. Нельзя наложить одновременно больше одного такого эффекта, то есть бесконечно увеличивать добычу нельзя.

Варвар

Описание

Несмотря на разнообразие, всех варваров объединяет одно — их ярость. Необузданный, неугасимый и бездумный гнев. Не просто эмоция, их ярость как свирепость загнанного в угол хищника, как безжалостный удар урагана, как штормовые валы океана. Ярость некоторых из них проистекает из общения со свирепыми духами животных. Другие черпают её из злости на полную боли и страдания действительность. Но для каждого варвара ярость — это источник не только боевого безумия, но и невероятных рефлексов, стойкости, а также непревзойдённой силы.

Антураж

Варвары - это огромные суровые воины, облаченные в шкуры и меха. Например, Конан Варвар, Рагнар Лодброк, Хи-мен, Коргот Варвар и т.д. Варвар является классом с предварительным отбором. Любой игрок, который хочет заявиться на данный класс, должен предоставить мастерам наличие подходящего антуража заранее.

Умения

- Варвар может использовать любое оружие ближнего боя.
- Варвар не может носить доспехи, щиты и баклеры.
- Ярость крови. Варвар имеет 5 нательных хитов.
- Славная смерть. Персонаж Варвар находится в Царстве смерти в два раза меньше времени.
- Память предков. После смерти текущего персонажа, следующий персонаж этого игрока класса Варвар помнит об обстоятельствах жизни и смерти предшественника, его заданиях, включая знания о предметах и персонажах-участниках. Важно, чтобы варвар отыграл эту связь с памятью погибшего предка.

Способности

Приведенные ниже таблица и список описывают “ветки” способностей [класса](#). Персонаж имеет право раскачивать все “ветки” одновременно, но в одной “ветке” он должен получать способности одну за другой.

Уровень 1

Ярость (пассивный навык) - Варвар игнорирует урон от первого физического попадания в бою.

Стойкость (пассивный навык) - Варвар не теряет хиты без оказания помощи находясь в состоянии [Легкое ранение](#).

Уровень 2

Чувство опасности (активный навык) - Варвар при помощи инстинкта может увернуться от одной ловушки в подземелье. Перед входом в подземелье он при мастере бросает кубик (d6). При выпавших 5 или 6 на кубике Варвар во время прохождения подземелья выбирает одну ловушку, от которой уворачивается (только он один, а не вся его группа).

Живучесть (пассивный навык) - Варвар не умирает в состоянии Тяжелое ранение.

Уровень 3

Непреклонная ярость (активный навык) - Варвар может сражаться на грани смерти. При падении хитов до 0 Варвар вместо ухода в состояние [Тяжелое ранение](#) может сорвать с себя браслет и с диким криком продолжить бой. После срыва браслета у Варвара 3 хита, а также он получает урон в 1 хит вместо эффектов от абсолютно любых заклинаний, способностей и магических снарядов. После этого боя Варвар неминуемо умирает и отправляется в Царство смерти.

Телосложение (пассивный навык) - Варвар получает 1 дополнительный нателный хит.

Уровень 4

Регенерация (пассивный навык) - Варвар в течение 15 минут восстанавливает все хиты после боя даже из состояния [Тяжелое ранение](#), если не был добит.

Ветеран (пассивный навык) - Зона поражения для нанесения физических повреждений Варвару в ближнем ближнем бою становится шорты+футболка. Магические и иные снаряды имеют прежнюю зону поражения.

Уровень 5

Тотемный дух (активный навык) - Данную способность можно прокачать, только получив способность 4 уровня хотя бы в одной ветке. Варвар получает силу тотемного животного своего племени. Персонаж должен носить тотем конкретного животного для получения эффекта. Тотем до игры согласовывается с мастерами. Игрок с тотемом должен отыгрывать некоторые характерные черты поведения этого животного, например, иногда рычать или принохиваться. Тотем должен быть узнаваем и виден издалека. Возможные тотемные духи:

- Медведь - Варвар не получает урона от стрел, болтов и кинжалов даже во время ночной боевки. Исключение: навык [Следопыта](#) Смертельная стрела.
- Волк - Варвар получает Иммуниет к страху, Иммуниет к болезням и Иммуниет к ядам.
- Орел - Варвар получает Иммуниет к ослеплению, Иммуниет к оглушению и Иммуниет к опутыванию.
- Сова - Варвар получает Иммуниет к сну, Иммуниет к внушению, Иммуниет к очарованию и Иммуниет к контролю разума.
- Лось - Секретный тотем. Свойства раскрываются после согласования.

Примечание: размер тотема должен быть не меньше варварского достоинства.

Друид

Описание

Призывая стихии или подражая животным, друиды воплощают незыблемость, приспособляемость и гнев природы. Они ни в коем случае не владыки природы — вместо этого друиды ощущают себя частью её неодолимой воли.

Антураж

Друиды - это маги тесно связанные с силами природы. Друид является классом с предварительным отбором. Любой игрок, который хочет заявиться на данный класс, должен предоставить мастерам наличие своего подходящего антуража персонажа и антуража в виде оборотня, если игрок планирует качать эту ветку. Примеры антуража: Малфурион, Радагаст Карий и т.д.

Умения

- Друид может использовать любое древковое оружие ближнего боя и одноручные мечи.
- Друид может носить легкие доспехи, не может носить щиты. Друид может использовать баклер.
- Друид в форме оборотня может использовать только протектированные когти.
- Язык природы. Друид в любой форме может общаться с монстрами в подземелье и с животным рейнджера.
- Друид каждое утро получает по 2 чипа слота за каждый уровень персонажа. При получении уровня он получает 2 чипа сразу же.
- Хранитель знаний. Друид может создавать свитки с заклинаниями, а также расшифровывать и получать свитки тайного знания в библиотеке.

Способности

Приведенные ниже таблица и список описывают “ветки” способностей [класса](#). Персонаж имеет право раскачивать все “ветки” одновременно, но в одной “ветке” он должен получать способности одну за другой.

Уровень 1

Иммунитет к ядам (пассивный навык) - Друида нельзя [отравить](#), но он знает, что была попытка.

Оборотень (активный навык) - Друид может превратиться в зверя. Для этого он должен потратить 1 чип слота и полностью облачиться в антураж зверя. Оборотень имеет 3 натальных хита и может сражаться только протектированными когтями. После превращения друид имеет максимальное количество хитов для оборотня. Друид в форме оборотня: не может разговаривать, не может использовать другие активные навыки и не получает эффектов артефактов. В форме оборотня зона поражения друида для оружия становится шорты+майка, зона поражения для магических и иных снарядов остается полной. Во время трансформации Друид считается находящимся в форме человека и уязвим, то есть время в игре не останавливается. Обращение обратно происходит по желанию. После обращения обратно из зверя друид имеет столько хитов, сколько оставалось у оборотня, но не больше своего максимума.

Сон (активный навык) - способность погружения противника в глубокий сон, в котором он остается в течение 10 минут, либо пока не будет разбужен. По пробуждении персонаж ничего не помнит о случившемся, включая того, кто его усыпил. Отыгрывается легким касанием головы жертвы, и фразой “усни”, после чего рвется чип слота. Разбудить персонажа можно

любым касанием, ударом или магическим снарядом. Если спящего персонажа [связывают](#), то он просыпается уже после того как его связали.

Уровень 2

Лечение ран (активный навык) - Заклинание позволяет восстанавливать нательные хиты вне боя. Отыгрывается фразой "лечение", касанием и разрыванием чипа слота. Восстанавливает 1 хит.

Усиление оборотня 1 (пассивный навык) - Оборотень имеет 4 нательных хита.

Знание природы (пассивный навык) - Друид может обменять браслеты монстров и персонажей на ресурсы вместо опыта у мастера-региональщика.

Уровень 3

Опутывание (активный навык) - Друид может опутать персонажей в радиусе 3 метров от себя. Отыгрывается криком "опутывание" и разрыванием столько чипов слота, сколько персонажей друид хочет опутать. Персонажи не могут передвигаться пока они вслух считают до 50 или до конца боевого столкновения, однако могут сражаться и творить заклинания, стоя на месте.

Усиление оборотня 2 (пассивный навык) - Оборотень имеет 5 нательных хитов.

Дубовая кора (пассивный навык) - Друид получает 1 дополнительный нательный хит.

Уровень 4

Снятие проклятий (активный навык) - Друид снимает проклятие. Отыгрывается обрядом у костра, продолжительностью не менее 1 минуты, фразой "снимаю проклятие", разрыванием чипа слота и жертвой одного малого артефакта ювелира или указанных в карточке болезни ресурсов. После этого мастер-региональщик меняет персонажу браслет и проклятие снято.

Усиление оборотня 3 (пассивный навык) - Оборотень имеет 6 нательных хитов.

Страх (активный навык) - Друид может испугать персонажа. Для этого требуется прокричать "страх", указать пальцем на противника не далее чем в 5 метрах от себя и порвать чип слота. Персонаж [боится](#) друида в течение 1 минуты и не атакует.

Уровень 5

Единение с природой (пассивный навык) - Друид становится един с природой и она возвращает его из мертвых. При получении этой способности Друид получает второй шанс в Царстве Смерти. В случае смерти он делает вид что умер, отдает все игровые ценности при обыске и свой браслет. После чего идет в Царство Смерти, одевает второй браслет при мастере и оживает. Еще раз воспользоваться навыком невозможно - после следующей смерти Друид умирает без возможности возродиться.

Первобытный зверь (пассивный навык) - Оборотень получает иммунитет от любых воздействий кроме урона от оружия, а также способностей: Монаха Ладонь смерти, Чернокнижника Слово силы Смерть и Следопыта Смертельный выстрел. Для отметки этой способности друид носит красную ленту на шее в любом обличье и не снимает ее никогда.

Погружение в астрал (активный навык) - Друид входит в эфирный план, и становится недоступным для любых взаимодействий. Друид невидим и его никак нельзя обнаружить. Однако, Друид видит других персонажей в Астрале и может с ними взаимодействовать, не

выходя из астрала. Друид не может использовать магию и физическое оружие из астрала на цели в материальном плане. Любая попытка атаковать цель в материальном плане из астрала разрушает заклинание, вызывая возвращение в материальный план. Друид может проходить сквозь стены, находясь в астрале. Отыгрывается поджиганием бенгальского огня, криком "астрал" и разрыванием чипа слота. Навык действует пока горит бенгальский огонь.

Монах

Описание

Вне зависимости от выбранной дисциплины, всех монахов объединяет одно — возможность управлять энергией, текущей в их телах. Проявляется ли она выдающимися боевыми способностями, или чуть заметным усилением защиты и скорости, эта энергия влияет на всё, что делает монах.

Антураж

Монах должен быть облачен в одежды, напоминающие одеяния восточных монахов, ниндзя и джедаев. Примерами могут служить: Пэй Мэй, Кун Лао, Аватар Аанг, Магистр Йода и т.д. Монах является классом с предварительным отбором. Любой игрок, который хочет заявиться на данный класс, должен предоставить мастерам наличие подходящего антуража заранее.

Умения

- Монах может использовать любое оружие ближнего боя, а также любое протектированное экзотическое оружие ближнего боя (например, посох, нунчаки) по договоренности с мастерами заранее.
- Монах не может носить доспехи, щиты и баклеры.
- Монах не может использовать оружие дальнего боя.
- Монах может медитировать. Посидев в любой локации у костра или в помещении, монах может за 15 минут восстановить себе все хиты.
- Монах может развиваться по пути Онмёдзи - это путь каллиграфии. Монах рисует символ умения из правил в свитке. И заверяет свитки у мастера.

Способности

Приведенные ниже таблица и список описывают “ветки” способностей [класса](#). Персонаж имеет право раскачивать все “ветки” одновременно, но в одной “ветке” он должен получать способности одну за другой.

Уровень 1

Спокойствие разума (пассивный навык) - Монах не теряет память после воздействия способностей внушение, контроль разума или сон.

Стойкость (пассивный навык) - Монах не теряет хиты без оказания помощи в легком ранении.

Скуон Чи (активный навык) - Монах на листе бумаги (A4) рисует символ (X) и чипует этот талисман у своего мастера-региональщика. В небоевой ситуации Монах может прислонить этот талисман ко лбу персонажа и сказать “говори правду”. После чего персонаж обязан отвечать правду на любые вопросы и ничего не утаивать в течение 5 минут. Способности Барда - Лжец и Монаха - Железная воля не действуют против этого навыка. После использования Монах обязан порвать талисман.

Уровень 2

Отражение снарядов (активный навык) - Монах может отбивать любые снаряды, как магические так и обычные, своим оружием. Отбивая магические снаряды монах не теряет хиты. Если Монах отбивает магический снаряд в другого игрока, то такое попадание не считается.

Живучесть (пассивный навык) - Монах не умирает в тяжелом ранении.

Весенний рассвет (активный навык) - Монах на листе бумаги (A4) рисует символ (X) и чипует этот талисман у своего мастера-региональщика. Этот талисман может излечить персонажа. В небоевой ситуации в присутствии мастера-региональщика монах может прислонить этот талисман ко лбу персонажа и потратить несколько ресурсов по условию болезни. После этого мастер-региональщик меняет персонажу браслет и он излечен. Если у персонажа больше одной болезни, то они лечатся отдельно. После использования Монах обязан порвать талисман.

Уровень 3

Мастер побега (активный навык) - Монах может освободиться от [связывания и оков](#).

Нечеловеческое тело (активный навык) - Монах получает 2 дополнительных нательных хита и может ловко увернуться от одной ловушки в подземелье. Перед входом в подземелье он при мастере бросает кубик (d6). При выпавших 5 или 6 на кубике Монах во время прохождения подземелья выбирает одну ловушку, от которой уворачивается (только он один, а не вся его группа).

Бросок Мангуста (активный навык) - Монах на листе бумаги (A4) рисует символ (X) и чипует этот талисман у своего мастера-региональщика. Этот талисман может спасти персонажа от [яда](#). Если любой мастер объявляет, что некий персонаж умер от яда, то монах может в течение 10 секунд прислонить этот талисман ко лбу умирающего и спасти его от действия яда. После использования Монах обязан порвать талисман.

Уровень 4

Железная воля (пассивный навык) - На Монаха не действуют пытки за исключением магического допроса. Например: Зона правды [Паладина](#), Скуон Чи Монаха.

Поступь ветра (активный навык) - Монах может проходить сквозь стены городов. Работает только в игровых зонах - из игровой зоны в игровую. Не работает в подземельях.

Захват Уси (активный навык) - Монах на листе бумаги (A4) рисует символ (X) и чипует этот талисман у своего мастера-региональщика. Этот талисман может духовно связать персонажа. Монах в небоевой ситуации может прислонить (при длительном воздействии прикрепить) этот талисман к груди персонажа, после чего этот персонаж теряет сознание и считается [связанным](#). Эффект длится 10 минут. Мастер побега в этой ситуации не действует. Если персонаж получает урон, эффект тут же исчезает. После использования Монах обязан порвать талисман.

Уровень 5

Повелитель стихий - Монах получает три огненных шара - снаряда красного цвета, снимающих 3 хита при попадании. Попадание засчитывается в одежду, оружие и щит. Монах обозначает эффект фразой "огненный шар" или "фаербол". Во время боя снаряды подбирать нельзя.

Ладонь смерти - Монах может убить любого персонажа касанием ладони. Монах получает три чипа ладони смерти при получении этой способности. Для использования способности монах должен коснуться плеча другого персонажа, произнести громко фразу "ладонь смерти"

и разорвать чип способности. После этого жертва сразу же считается мертвой (добитой) и с нее можно срывать браслет. От этой способности не действуют никакие иммунитеты и контрзаклинания. [Друид](#) в форме Первобытный зверь и зверь-компаньон [Следопыта](#) со способностью До последнего вздоха так же умирают.

Абсолютный покой (активный навык) - Монах на 5 листах бумаги А4 рисует символ (X) и чипует эти талисманы у своего мастера-региональщика. После чего монах может получить специальную веревку у мастера-игротехника на мастерке и закрепить эти талисманы на веревке. Эти талисманы могут спасти монаха от чего угодно. В любой ситуации монах может разложить эту веревку вокруг себя кольцом, так чтобы талисманы хорошо было видно снаружи, сесть в круг и прокричать “абсолютный покой”. Никто и ничто не может войти в круг и взаимодействовать с монахом. Монах не получает никакого урона, не может быть целью заклинаний и способностей. Монах может сидеть в кругу сколько угодно, но не может в нем ничего делать, даже передвигаться. В подземелье, если вся группа монаха погибла или вышла из подземелья иным образом, он тут же покидает подземелье. Такая веревка с талисманами у монаха может быть только одна.

Искусство Онмёдзи

- Монах может изготавливать талисманы Онмёдзи в Храме Шести богов во время “Больших Утренних Молений” (с 11:00).
- Для изготовления талисмана монаху потребуется свиток, который можно получить в Храме Шести Богов или в Гильдии Торговцев.
- Монах рисует символ на свитке черными чернилами, тушью или другими пишущими инструментами, (пишущие инструменты лучше взять с собой на игру).
- Изготовленный талисман чипуется мастерами в Храме Шести Богов либо мастером-региональщиком (если работники Храма не успевают).
- Монах может изготовить столько символов, сколько успеет. Талисман “Абсолютный покой” у каждого монаха может быть только один.

Символы для талисманов:

真

- скуон-чи

健

- весенний рассвет

猫 毒 - бросок мангуста

態 度 - захват уси

絶 对 平

和 零 - абсолютный покой. (по одному символу на

свитке).

Паладин

Описание

Вне зависимости от происхождения и миссии, паладинов объединяет их клятва противостоять силам зла. Принесенная ли перед алтарем бога и заверенная священником, или же на священной поляне перед духами природы и феями, или в момент отчаяния и горя смерти, присяга паладина — могущественный договор. Это источник силы, который превращает набожного воина в благословенного героя.

Антураж

Паладины - это воины, благословленные своими божествами. На игре наличие полного комплекта латных доспехов и большого изображения символа своего божества на антураже является обязательным условием. Паладин является классом с предварительным отбором, следовательно должен быть одобрен мастером по антуражу. На данный класс игрок должен иметь полный латный доспех и антураж соответствующий божеству. Примеры антуража: Артас, Утер, паладин из Diablo и т.д.

Умения

- Паладин может использовать только тяжелое оружие ближнего боя. Топоры, двуручные мечи, молоты, булавы и т.д.
- Паладин может носить только латы. Паладин может носить щит, но только с символом божества.
- Клятва божеству. Паладин может восстановить все хиты, помолившись на коленях 90 секунд после любого боевого столкновения.
- Сильный телом и духом. Паладин имеет 3 нательных хита. Труп паладина невозможно поднять в качестве зомби или ревенанта. Паладин не может стать безумным никаким образом.

Способности

Приведенные ниже таблица и список описывают “ветки” способностей [класса](#). Персонаж имеет право раскачивать все “ветки” одновременно, но в одной “ветке” он должен получать способности одну за другой.

Уровень 1

Божественный поединок (активный навык) - Паладин может вызвать на поединок другого персонажа классов: воин, паладин, монах и варвар. Паладин указывает пальцем на персонажа в радиусе 5 метров в зоне прямой видимости (нельзя вызывать персонажа через стену). Дуэль происходит один на один, остальные не могут вмешиваться. Поединок идет до тяжелого ранения. Проигравший обязан выполнить условия спора (если он был). Отказавшийся от поединка считается проигравшим, падает в тяжелое ранение и победитель выбирает добить проигравшего или нет. Способность нельзя использовать чаще, чем 1 раз в 30 минут. Также Паладин может вызвать на дуэль любого одного врага один раз за прохождение подземелья.

Зона правды (активный навык) - Паладин вне боевого взаимодействия может объявить зону правды вокруг себя в радиусе 5 метров. Паладин должен припасть на колени, возносить молитву 30 секунд и сказать “зона правды”. Зона правды длится пока паладин не передвигается. Все персонажи, в том числе и паладин, не могут врать, находясь в этой зоне. Врать не могут даже барды со способностью лжец и монахи с навыком железная воля.

Уровень 2

Крепкий телом (пассивный навык) - Паладин не умирает в [тяжелом ранении](#) и не теряет хиты без оказания помощи в [легком ранении](#).

Бесстрашие (пассивный навык) - Паладин и его группа имеют иммунитет к страху. Позволяет заходить в места ужаса в подземельях. Работает только в подземельях.

Уровень 3

Телосложение (пассивный навык) - Паладин получает 1 дополнительный нательный хит.

Жертва (активный навык) - Паладин может пожертвовать собой ради союзника. В боевой и в небоевой ситуации паладин может коснуться союзника, лежащего в состоянии тяжелое ранение и громко прокричать: "жертва!". После этого паладин сразу же попадает в состояние Тяжелое ранение, а его союзник восстанавливает все хиты.

Уровень 4

Стойкая вера (пассивный навык) - Паладин получает иммунитет к страху, внушению, очарованию и контролю разума.

Аура непоколебимости (пассивный навык) - Паладин и его группа в радиусе 1 метра от паладина получают иммунитет к ослеплению, оглушению и опутыванию. Обозначается красной лентой на двух плечах паладина. Работает только при наличии такой ленты.

Уровень 5

Несущий возмездие (пассивный навык) - Паладин ударом одного своего оружия ближнего боя снимает два хита. Оружие отмечается красной лентой по клинку. Удары обозначаются голосовым маркером "два хита!".

Клинок света (пассивный навык) - Паладин убивает одним ударом нежить, монстров и ревенантов. Оружие паладина ближнего боя отмечается белой лентой по клинку. Такой удар сопровождается голосовым маркером: "умри тварь!".

Следопыт

Описание

Вдали от суеты городов и посёлков, за изгородями, которые защищают самые далёкие фермы от ужасов дикой природы, среди плотно стоящих деревьев, беспутья лесов и на просторах необъятных равнин следопыты несут свой бесконечный дозор.

Антураж

Следопыты - это воины тесно связанные с силами природы. Примеры антуража: Леголас, Робин Гуд и т.д. Следопыт является классом с предварительным отбором. Любой игрок, который хочет заявиться на данный класс, должен предоставить мастерам наличие своего подходящего антуража персонажа и антураж зверя-компаньона.

Умения

- У Следопыта может быть зверь-компаньон, которого отыгрывает другой игрок в антураже зверя.
- Следопыт может использовать любое одноручное клинковое ближнего боя, в том числе парные клинки и любое стрелковое оружие.
- Следопыт может носить только легкие доспехи. Следопыт не использует щиты и баклеры.
- Связь со зверем. После смерти зверя следопыт может провести 30 минут в локации у костра и возродить зверя при мастере-региональщике.

- Зверь-компаньон может использовать в бою только протектированные когти. Зверь не может использовать броню. Мы рекомендуем пользоваться скрытой защитой.
- Перевязка. 1 раз в 1 час следопыт может сделать перевязку одному персонажу и полностью восстановить все ему хиты. Отыгрывается перевязкой всего предплечья бинтами вместе с природными компонентами - листьями деревьев и трав. Они являются антуражным элементом (не игровой ресурс), которые Следопыт находит поблизости или использует свои запасы. Перевязывать персонажей можно только в небоевой ситуации. Не работает в Тяжелом ранении, пока не взято умение Самолечение.

Способности

Приведенные ниже таблица и список описывают “ветки” способностей [класса](#). Персонаж имеет право раскачивать все “ветки” одновременно, но в одной “ветке” он должен получать способности одну за другой.

Уровень 1

Живучесть (пассивный навык) - Следопыт не умирает в состоянии Тяжелое ранение.

Зверь (активный навык) - Следопыт заключает контракт с диким зверем. Зверь категорически не может разговаривать и обязан пародировать повадки животного. Зверь не может находиться дальше 10 метров от хозяина. Зона поражения для оружия Зверя - шорты+футболка, зона поражения для магических снарядов остается прежней. Зверь сражается только протектированными когтями. Зверь может довести персонажа только до тяжелого ранения. Зверя нельзя отравить, усыпить, очаровать, испугать, внушить ему что-то или взять разум под контроль. Если хозяин сражается, то сражается и зверь. Если хозяин бежит из боя, то бежит и зверь. Если хозяин умирает, то зверь умирает автоматически. Если хозяин падает в тяжелом ранении, то падает в тяжелом ранении и зверь. У зверя 3 натальных хита. После любого боя зверь восстанавливает себе все хиты в течение 5 минут, если не был введен в тяжелое ранение. При тяжелом ранении зверя нужно лечить или провести обряд у костра. Хозяин перед началом боя должен использовать громкие голосовые команды зверю. Если хозяин усыплен, зверь вправе его охранять. Если хозяин сбежал от зверя или другим образом оказался гораздо дальше 10 метров, то зверь умирает.

Свежеватель (активный навык) - Следопыт может срезать ценные части убитых им монстров. После убийства монстра Следопыт может получить дополнительные ресурсы от самого монстра.

Уровень 2

Легкая поступь (активный навык) - Следопыт может ловко увернуться от одной ловушки в подземелье. Перед входом в подземелье он при мастере бросает кубик (d6). При выпавших 5 или 6 на кубике Следопыт во время прохождения подземелья выбирает одну ловушку, от которой уворачивается (он один, а не вся его группа).

Усиление зверя 1 (пассивный навык) - Зверь получает 4 натальных хита.

Приручение монстра (активный навык) - Следопыт может приручить одного монстра до конца подземелья. Перед входом в подземелье он при мастере бросает кубик (d6). При выпавших 5 или 6 на кубике Следопыт выбирает одного монстра, которого приручает. Некоторых особых монстров приручить нельзя.

Уровень 3

Самолечение (активный навык) - Следопыт может накладывать повязку на себя даже в состоянии [Тяжелое ранение](#).

Усиление зверя 2 (пассивный навык) - Зверь получает 5 нательных хитов.

Охотник на монстров (пассивный навык) - Следопыт получает больше опыта за браслет каждого убитого им монстра.

Уровень 4

Несъедобный (пассивный навык) - Следопыта с этой способностью монстры не добивают. Зомби, поднятые игроками, могут добивать следопыта даже с такой способностью.

Усиление зверя 3 (пассивный навык) - Зверь получает 6 нательных хитов.

Камуфляж (активный навык) - Способность работает только в подземельях. Следопыт может использовать Камуфляж только один раз за прохождение подземелья. Персонаж может спрятаться от монстров, слившись с окружающей обстановкой. Следопыт прижимается к стене или другой поверхности и кричит "камуфляж", после чего считается невидимым для монстров, пока не начал атаковать или передвигаться. Другие персонажи игроков видят Следопыта в камуфляже.

Уровень 5

Единение с природой (пассивный навык) - Следопыт становится един с природой, и она возвращает его из мертвых. При получении этой способности Следопыт получает второй шанс в Царстве Смерти. В случае смерти он делает вид что умер, отдает все игровые ценности при обыске и свой браслет. После чего идет в Царство Смерти, одевает второй браслет при мастере и оживает. После следующей смерти следопыт умирает окончательно.

До последнего вздоха (пассивный навык) - Связь следопыта становится настолько сильной, что Зверь не может умереть, пока жив Следопыт. Если следопыт падает в тяжелом ранении, то в тяжелом ранении падает и зверь. Убить зверя может только Ладонь смерти [Монаха](#), Слово силы: Смерть [Чернокнижника](#) и Смертельный выстрел Следопыта. Зверь отмечается красной лентой на шее.

Смертельный выстрел (активный навык) - Следопыт при получении этой способности отмечает одну свою стрелу как смертельную. Мастер-игротехник на мастерке помечает эту стрелу цветной лентой по древку. Попадание этой стрелой мгновенно убивает любого персонажа и монстра, исключая состояние тяжелого ранения. Выстрел обозначается громким голосовым маркером "смерть!". Попадание засчитывается также, как и у обычных стрел - не засчитываясь в щит и оружие. Если стрела сломана, то при предъявлении обломков мастеру-игротехнику на мастерке можно отметить другую стрелу как смертельную. При потере стрелы новая стрела не отмечается.

Чернокнижник

Описание

Чернокнижники — искатели знаний, что скрываются в ткани мультивселенной. Через договор, заключённый с таинственными существами сверхъестественной силы, чернокнижники открывают для себя магические эффекты, как едва уловимые, так и впечатляющие воображение. Чернокнижники подпитывают свои силы древними знаниями таких существ как феи, демоны, дьяволы, карги и чужеродные сущности Дальнего Предела.

Чернокнижник является классом с предварительным мастерским отбором. На данный класс игрок должен иметь соответствующий антураж и обязательное разрешение от мастеров.

Антураж

Антураж: Чернокнижники - невероятно могущественные маги, облаченные в роскошные одежды из ткани и кожи с обязательными элементами устрашения - черепами, шипами, цепями и т.д. Примеры: Гул'Дан, Волан-де-Морт (только внешность и характер, но не костюм), Сандро (Герои 3).

Умения

- Хранитель знаний. Чернокнижник может создавать свитки с заклинаниями, а также расшифровывать и получать свитки тайного знания в [библиотеке](#).
- Чернокнижник может использовать одноручное оружие ближнего боя и протектированный посох.
- Чернокнижник может носить легкие доспехи. Чернокнижник не может носить щиты.
- Чернокнижник каждое утро получает по 2 чипа слота за каждый уровень персонажа. При получении уровня он получает 2 чипа сразу же.
- Торговец смертью. При обмене браслетов персонажей у мастера, чернокнижник получает либо опыт либо [монеты смерти](#).

Способности

Приведенные ниже таблица и список описывают “ветки” способностей [класса](#). Персонаж имеет право раскачивать все “ветки” одновременно, но в одной “ветке” он должен получать способности одну за другой.

Уровень 1

Очарование (активный навык) - Чернокнижник [очаровывает](#) персонажей. Нужно указать на цели в радиусе 3 метров, сказать “очарование”, широко и дружелюбно улыбнуться, порвать столько чипов слотов, сколько персонажей указано, после чего все цели очарованы чернокнижником. Очарованный персонаж относится к чернокнижнику дружелюбно в течение 5 минут. Он не может атаковать чернокнижника (кроме случаев самозащиты), но не обязан выполнять его просьбы или приказы. По окончании действия эффекта очарования персонаж осознает, что его очаровывали. Дальнейшая реакция полностью на усмотрение игроков.

Восставший труп (активный навык) - Чернокнижник может поднять погибшего в виде Восставшего трупа и заставить следовать за собой в течение 30 минут, а в царстве смерти такой персонаж получит некоторые бонусы. Для отыгрыша “чернокнижник” произносит “поднятие мертвых”, тратит 1 чип слота и рисует на тыльной стороне ладони умершего символ смерти. Мастера настоятельно рекомендуют сначала договориться именно с игроком, и после его согласия использовать эту способность. В противном случае может быть просто не весело ни вам ни вашему зомби. Восставший труп имеет 2 хита и имеет “иммунитет к страху”, “иммунитет к оглушению”, “иммунитет к тихому убийству”, “иммунитет к очарованию”, “иммунитет к внушению”, “иммунитет к контролю разума”, “иммунитет ко сну” и “иммунитет от стрел”. После потери двух хитов труп сразу же отправляется в [царство смерти](#). Восставший труп обязан находиться не далее чем в 5 метрах от хозяина, полностью слушаться его и самоотверженно защищать. Восставший труп не может членораздельно разговаривать. Чернокнижник одновременно может контролировать лишь один труп. Восставший труп использует ЛЮБОЕ оружие. Восставший труп категорически не может бегать!!!

Поддельная жизнь (пассивный навык) - чернокнижник получает 1 дополнительный натальный хит.

Уровень 2

Внушение (активный навык) - способность отдать один однозначный, понятный и четкий приказ. Отыгрывается легким касанием головы, фразой "Внимай мне" и разрывом чипа слота. Однако нельзя заставить персонажа навредить себе или другому персонажу. Нельзя отдавать глобальные приказы, такие как "служи мне", "теперь ты будешь шпионить", и подобные. Идеально работает с такими приказами, как "ты меня здесь не видел", "открой ворота", "отдай мне свои деньги", "проведи меня в крепость". Персонаж сосредоточен на выполнении приказа и не отвлекается на другие просьбы. Персонаж, которому что-то внушали сразу же забывает об этом событии и дальше может действовать свободно. Внушение не длится дольше 10 минут.

Зомби (активный навык) - Чернокнижник может поднять погибшего в виде Зомби и заставить следовать за собой в течение 60 минут, а в царстве смерти такой персонаж получит некоторые бонусы. Для отыгрыша "чернокнижник" произносит "поднятие мертвых", тратит 1 чип слота и рисует на тыльной стороне ладони умершего символ смерти. Мастера настоятельно рекомендуют сначала договориться именно с игроком, и после его согласия использовать эту способность. В противном случае может быть просто не весело ни вам ни вашему зомби. Зомби имеет 3 хита и имеет "иммунитет к страху", "иммунитет к оглушению", "иммунитет к тихому убийству", "иммунитет к очарованию", "иммунитет к внушению", "иммунитет к контролю разума", "иммунитет ко сну" и "иммунитет от стрел". После потери трех хитов зомби сразу же отправляется в царство смерти. Зомби обязан находиться не далее чем в 5 метрах от хозяина, полностью слушаться его и самоотверженно защищать. Зомби не может членораздельно разговаривать. Чернокнижник одновременно может контролировать лишь одного зомби. Зомби использует ЛЮБОЕ оружие. Зомби категорически не может бегать!!!

Разговор с мертвецом (активный навык) - Чернокнижник может поговорить с мертвецом. Для этого он должен коснуться трупа, который умер не более 10 минут назад, произнести "разговор с мертвецом" и потратить 1 чип слота. После этого чернокнижник может 5 минут разговаривать с мертвым. Мертвец не может врать или отмачиваться. Повторно поговорить с одним и тем же мертвецом нельзя.

Уровень 3

Менталист (пассивный навык) - Чернокнижник получает иммунитет к Внушению и Очарованию.

Воин Смерти (активный навык) - Чтобы поднять Воина Смерти, Чернокнижник тратит чип слота и платит труп 200 монет смерти или как договорятся. У восстановленного трупа 4 хита и он обязан находиться не далее чем в 5 метрах от хозяина, полностью слушаться его и самоотверженно защищать. Воин смерти разумен и может разговаривать. Воин Смерти ходит с хозяином 1,5 часа. Может бегать. Труп может быть только один.

Отрицание смерти (активный навык) - Чернокнижник становится проводником смерти и имеет право заходить в Царство смерти. Он не может находиться там более 30 минут, в противном случае он тут же погибает. Чернокнижник может общаться с душами в царстве смерти. Чернокнижник может "выкупить" (т.е. вернуть к жизни) персонажа и персонаж не может ему отказать, для этого чернокнижнику нужно заплатить полную стоимость всех способностей этого персонажа в монетах смерти. Подробнее см. в Правила "Царство смерти".

Уровень 4

Слово силы: Неудача (активный навык) - Чернокнижник может наложить на персонажа проклятие. Для отыгрыша чернокнижник касается персонажа, произносит "проклинаю тебя", тратит 1 чип слота и чертит ровную линию на браслете этого персонажа вдоль всего браслета. Персонаж тут же теряет сознание (никаких иммунитетов от этого нет) на 5 минут и не помнит ничего о том кто и как его проклинал. Если у персонажа есть иммунитет от проклятия, то персонаж теряет 1 хит и не теряет сознание. Проклятый персонаж всегда кидает кубик дважды и выбирает худший результат. Если у персонажа была удача, то она аннулируется и он все равно кидает два кубика и выбирает худший.

Ревенант (активный навык) - Чернокнижник может поднять не обычного зомби, а ревенанта. Для отыгрыша “чернокнижник” касается трупа, произносит “ревенант”, тратит 1 чип слота и платит труп 200 монет смерти или как договорятся. Ревенант полностью сохраняет все свои способности, хиты, память и т.д. Ревенант имеет “иммунитет к страху”, “иммунитет к оглушению”, “иммунитет к тихому убийству”, “иммунитет к очарованию”, “иммунитет к внушению”, “иммунитет к контролю разума”, “иммунитет ко сну” и “иммунитет от стрел”. Визуально он неотличим от живого, может говорить, перемещается и даже использует способности он как при жизни. Ревенант ведет себя очень спокойно, отрешенно, мрачно и не общительно. Ревенант полностью подчиняется хозяину и защищает его ценой собственной нежизни. Ревенант отправляется в [Царство смерти](#) через 2 часа после обращения. Ревенант не имеет права: получать опыт, получать новые способности, лечиться в храмах и способностями. После смерти ревенант по обычным правилам отправляется в Царство смерти. Труп может быть только один.

Темный договор (активный навык) - Чернокнижник познает пути смерти и заключает договор с темными силами, получая возможность возвращаться из мертвых. Чернокнижник покупает у Мастера Смерти себе вторую жизнь за [монеты смерти](#). После смерти Чернокнижник может воскреснуть с помощью темного договора, но с тем количеством опыта, которое у него было на момент договора. После этого договор уничтожается. Чернокнижник имеет право заключать несколько договоров, но каждый оплачивается отдельно.

Уровень 5

Контроль над разумом - Чернокнижник может взять разум другого персонажа под [контроль](#) на 1 час. Для этого чернокнижник должен не в бою коснуться плеча персонажа, произнести “контроль разума” и потратить 1 чип слота. Персонаж в течение 1 часа полностью выполняет ВСЕ команды чернокнижника. По прошествии часа эффект заканчивается и подконтрольный персонаж не помнит события прошедшего часа и самого факта того, что его разум брали под контроль.

Умертвие (активный навык) - “Чернокнижник” может поднять Умертвие. Для отыгрыша “чернокнижник” касается трупа, произносит “умертвие”, тратит 1 чип слота и платит труп 200 монет смерти или как договорятся. Умертвие полностью сохраняет все свои способности, хиты, память и т.д. Умертвие имеет “иммунитет к страху”, “иммунитет к оглушению”, “иммунитет к тихому убийству”, “иммунитет к очарованию”, “иммунитет к внушению”, “иммунитет к контролю разума”, “иммунитет ко сну” и “иммунитет от стрел”. Умертвие должно быть загримировано (бледное лицо, потёки крови, следы разложения, впалые щеки и глаза) ведет себя очень спокойно, отрешенно, мрачно и не общительно. Умертвие полностью подчиняется хозяину и защищает его ценой собственной нежизни. Умертвие отправляется в [Царство смерти](#) через 2 часа после обращения. Умертвие также получает от Чернокнижника три магических снаряда черного цвета, которые при попадании обращают врагов в неопишемый [ужас](#). Попадание засчитывается в одежду, оружие и щит. Умертвие обозначает эффект громким криком “Ужас”. НИКАКИЕ иммунитеты от страха не работают против этой способности. Персонаж в ужасе в течение 1 минуты бежит от “чернокнижника” и его умертвия. В течение двух часов после этого жертва боится “чернокнижника”: не может его атаковать и завидев “чернокнижника” старается держаться от него как можно дальше. Труп может быть только один.

Слово силы: Смерть - Один магический снаряд могильно-зеленого цвета, который мгновенно убивает (именно убивает) при попадании. Попадание засчитывается в одежду, оружие и щит. Чернокнижник обозначает эффект громким криком “Смерть”. Убивает [воина](#) со способностью “Убийца магов”, [друида](#) со способностью “Первобытный зверь” и зверя-компаньона [следопыта](#) со способностью “До последнего вздоха”. [Монах](#) со способностью “Отражение снарядов” может отбивать оружием этот снаряд. Во время боя снаряд подбирать нельзя.

Чародей

Описание

Чародеи являются носителями магии, дарованной им при рождении их экзотической родословной, неким потусторонним влиянием или воздействием неизвестных вселенских сил. Никто не может обучиться чародейству, как, например, выучить язык, так же как никто не может обучить, как прожить легендарную жизнь. Никто не может избрать путь чародейства, сила сама выбирает носителя.

Антураж

Умения

- Чародей каждое утро получает по 2 чипа слота за каждый уровень персонажа. При получении уровня он получает 2 чипа сразу же.
- Чародей не может носить доспехи. Чародей не может пользоваться щитами и баклерами.
- Может использовать только посохи, кинжалы, короткие мечи.

Способности

Приведенные ниже таблица и список описывают “ветки” способностей [класса](#). Персонаж имеет право раскачивать все “ветки” одновременно, но в одной “ветке” он должен получать способности одну за другой.

Уровень 1

Волны Хаоса (активный навык) - Чародей может при любом игротехническом броске кубика потратить один чип слота и перебросить кубик. Можно использовать несколько раз на один бросок.

Кольцо Льда (активный навык) - Чародей останавливает персонажей в радиусе 3 метров от себя. Отыгрывается криком "кольцо льда" и разрыванием столько чипов слотов, сколько персонажей чародей хочет остановить. Оледеневшие персонажи замирают и ничего не могут делать, пока не посчитают громко вслух до 10. Если оледеневший персонаж получает урон или становится целью заклинания, то он моментально оттаивает.

Волшебная стрела 3 (активный навык) - Боевое Заклинание. Три снаряда фиолетового цвета, каждый снимает 1 хит при попадании. Попадание засчитывается в оружие и одежду, но не засчитывается попадание в щит. Во время боя снаряды подбирать нельзя. Волшебник обозначает эффект фразой: “волшебная стрела”.

Уровень 2

Контрзаклинание (активный навык) - Чародей имеет возможность отменить другое заклинание. Для этого требуется прокричать "отменяю" сразу (в течение 1-2 секунд) после того, как другой персонаж не далее 5 метров от Чародея сколдовал любое не боевое заклинание (нельзя отменить Магические стрелы, Огненный шар, Боевое лечение, Ладонь смерти, Ночной кошмар, Слово силы: Смерть) и порвать чип слота. Само Контрзаклинание контрзаклинанием отменять нельзя. Контрзаклинание не действует против заклинаний, использующих бенгальский огонь: [Астральный шаг](#), [Барьер](#), [Волшебный Полет](#), [Первозданный хаос](#), [Погружение в Астрал](#), [Меч сжигающий небеса](#).

Луч Слабости (активный навык) - Чародей может затуманить разум персонажа и помешать ему использовать оружие. Отыгрывается криком "слабость", указанием на другого персонажа не далее 5 метров от себя и разрыванием чипа слота. Находящийся под этим эффектом персонаж не может использовать оружие в течение 5 минут. Если рассеянного персонажа атакуют оружием или боевыми заклинаниями, то эффект [Слабость](#) спадает.

Волшебная стрела 4 (активный навык) - Боевое Заклинание. Четыре снаряда фиолетового цвета, каждый снимает 1 хит при попадании. Попадание засчитывается в оружие и одежду, но не засчитывается попадание в щит. Волшебник обозначает эффект фразой: “волшебная стрела”. Во время боя снаряды подбирать нельзя.

Уровень 3

Поглощение магии (активный навык) - Чародей может восстанавливать себе хиты при помощи слотов. За разрыв одного чипа восстанавливается один хит. Работает в [тяжелом ранении](#).

Торнадо (активный навык) - Чародей подбрасывает в воздух персонажей в радиусе 3 метров от себя. Отыгрывается криком "торнадо", разрыванием столько чипов слотов, сколько персонажей чародей хочет подбросить, и поднятием рук вверх. Подброшенные персонажи крутятся на месте вокруг себя 10 раз и громко считают каждый оборот. Пока персонажи “в воздухе” они не могут получить урон и не могут быть целью заклинаний или способностей. После 10 оборота они действуют как обычно. Летящих персонажей Торнадо сбивает на лету и они сразу падают в состояние [тяжелое ранение](#).

Огненный шар 1/Волшебная стрела 5 (активный навык) -

- Огненный шар: Один снаряд красного цвета снимает 3 хита при попадании. Попадание засчитывается в одежду, оружие и щит. Маг обозначает эффект фразой “огненный шар” или “фаербол”. Во время боя снаряды подбирать нельзя.
- Волшебная стрела: Пять снарядов фиолетового цвета, каждый снимает 1 хит при попадании. Попадание засчитывается в оружие и одежду, но не засчитывается попадание в щит. Волшебник обозначает эффект фразой: “волшебная стрела”. Во время боя снаряды подбирать нельзя.

Уровень 4

Астральный шаг (активный навык) - Чародей помещает себя в астральный план. Отыгрывается криком "астрал", разрыванием чипа слота и поджиганием бенгальского огня. Чародей проваливается в астральный план. Чародея видно и слышно всем. Чародей может использовать только магию. На чародея не действует физическое оружие, но действует магия. Длительность эффекта пока горит бенгальский огонь. Чародей может перемещаться, но не может проходить сквозь стены и ворота городов. Чародей видит других персонажей в астрале и может с ними взаимодействовать.

Удар грома (активный навык) - Чародей бьет ударной волной до трех персонажей в радиусе 3 метра от себя. Отыгрывается криком "удар грома", разрыванием чипов слотов по одному за цель и указанием целей пальцем. Указанные персонажи теряют 2 хита и переходят в состояние [Оглушен](#). Не оглушаются только персонажи с иммунитетом от оглушения. Персонажи в шлемах оглушаются от этого заклинания.

Огненный Шар 2/Волшебная стрела 6 (активный навык) -

- Огненный шар: Два снаряда красного цвета снимают 3 хита при попадании. Попадание засчитывается в одежду, оружие и щит. Маг обозначает эффект фразой “огненный шар” или “фаербол”. Во время боя снаряды подбирать нельзя.
- Волшебная стрела: Шесть снарядов фиолетового цвета, каждый снимает 1 хит при попадании. Попадание засчитывается в оружие и одежду, но не засчитывается попадание в щит. Волшебник обозначает эффект фразой: “волшебная стрела”. Во время боя снаряды подбирать нельзя.

Уровень 5

Первозданный Хаос (активный навык) - Чародей может нарушить некоторые правила мира. Чародей рвет чип слота, поджигает бенгальский огонь и обозначает заклинание фразой

“Первозданный Хаос”. Пока горит бенгальский огонь у него в руке и сам Чародей жив (не добит), заклинание уменьшает максимум хитов до 1 всех персонажей в радиусе 5 метров от Чародея. По окончании действия эффекта сам Чародей теряет 1 хит, а максимум хитов персонажей, попавших под эффект, возвращается в норму, однако количество самих хитов остается с учетом эффекта.

Меч Сжигающий Небеса (активный навык) - Чародей наделяет оружие в своей руке невероятной силой, которая сжигает врагов дотла. Чародей рвет один чип слота, поджигает бенгальский огонь, поднимает оружие вверх и кричит “Меч, сжигающий небеса”. Пока горит бенгальский огонь у него в руке, оружие Чародея не снимает хиты, а немедленно убивает, минуя тяжелое ранение, при попадании. Зона поражения оружия такая же как и обычно.

Огненный Шар 3 (активный навык) - Три снаряда красного цвета снимают 3 хита при попадании. Попадание засчитывается в одежду, оружие и щит. Маг обозначает эффект фразой “огненный шар” или “фаербол”. Во время боя снаряды подбирать нельзя.