СОДЕРЖАНИЕ

|  |  |
| --- | --- |
| Алхимия………………………………………………………………………………………… | 2 |
| Библиотеки……………………………………………………………………………………. | 11 |
| Боевые взаимодействия…………………………………………………………………. | 12 |
| Болезни и проклятья…………………………………………………………………….. | 16 |
| Замки и отмычки…………………………………………………………………………. | 18 |
| Карманная кража…………………………………………………………………………… | 18 |
| Классы: |  |
| Воин………………………………………………………………………………………. | 18 |
| Волшебник……………………………………………………………………………… | 20 |
| Плут……………………………………………………………………………………… | 23 |
| Жрец………………………………………………………………………………………. | 25 |
| Бард………………………………………………………………………………………. | 27 |
| Варвар……………………………………………………………………………………. | 31 |
| Друид……………………………………………………………………………………... | 33 |
| Монах……………………………………………………………………………………... | 36 |
| Паладин………………………………………………………………………………….. | 38 |
| Следопыт………………………………………………………………………………... | 42 |
| Чернокнижник………………………………………………………………………….. | 44 |
| Чародей………………………………………………………………………………….. | 49 |
| Колдовство…………………………………………………………………………………….. | 51 |
| Крафт……………………………………………………………………………………………. | 52 |
| Особые взаимодействия…………………………………………………………………... | 54 |
| Полигон…………………………………………………………………………………………. | 56 |
| Профессии………………………………………………………………………………………. | 61 |
| Развитие персонажа………………………………………………………………………... | 63 |
| Расы……………………………………………………………………………………………….. | 64 |
| Религия………………………………………………………………………………………….. | 70 |
| Свитки заклинаний………………………………………………………………………... | 83 |
| Состояния………………………………………………………………………………………. | 83 |
| Способности……………………………………………………………………………………. | 87 |
| Царство смерти…………………………………………………………………………….. | 104 |
| Ювелирные украшения…………………………………………………………………….. | 105 |
| Яды………………………………………………………………………………………………… | 107 |
| Правила по экономике…………………………………………………………………… | 107 |
| Перечень зданий……………………………………………………………………… | 112 |
| Правила по пирам…………………………………………………………………. | 114 |
| Правила по экспедициям………………………………………………………… | 115 |
| Правила по шахтам……………………………………………………………… | 118 |
| Правила по сексу…………………………………………………………………………… | 120 |
| Конец……………………………………………………………………………………………… | 121 |

Правила D&D 2021.

# 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.

## 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:



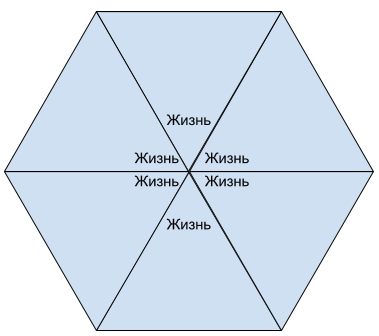
Разнообразные формулы и составляют собой главный инструмент алхимика. Формулы сами по себе являются игровой ценностью, их можно покупать в Торговой Гильдии, обмениваться ими и получать другими игротехническими способами.

## 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

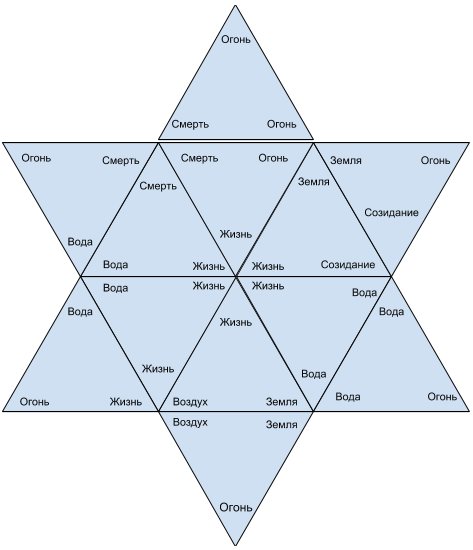
## Стоимость каждого зелья считается по 12 стихиям по краю шестиугольника. За каждую стихию уплачивается один соответствующий ресурс:

|  |  |
| --- | --- |
| Стихия | Ресурс |
| Вода | Чешуя русалки |
| Огонь | Красное золото |
| Земля | Изумрудная сталь |
| Воздух | Лунный жемчуг |
| Жизнь | Священный бамбук |
| Созидание | Железо |
| 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

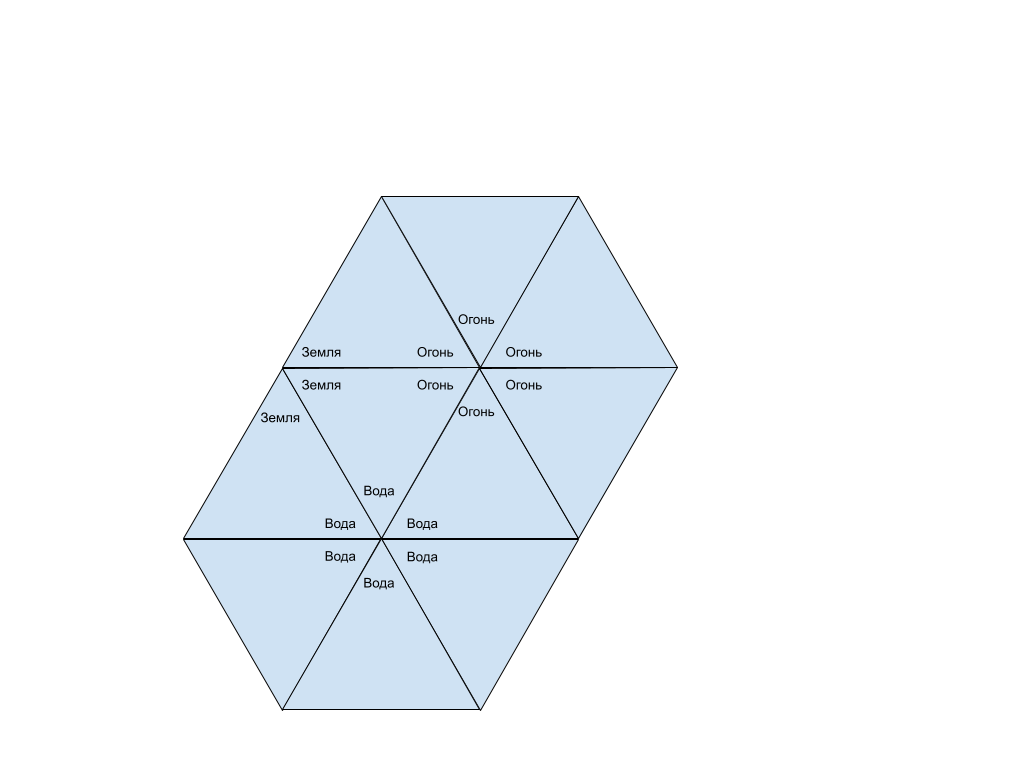
## Данный материал рекомендуется к прочтению тем, кто хочет достичь вершин в алхимии. Существует так называемый “расширенный” алхимический стол, который схематично выглядит так, как показано на рисунке:



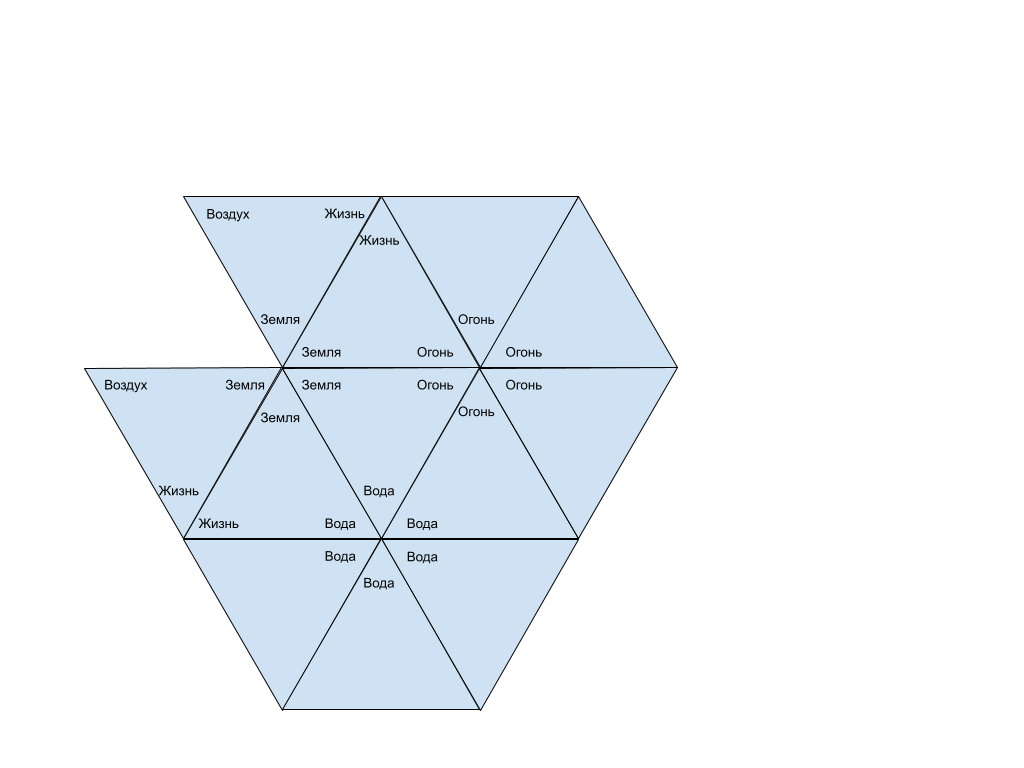
Алхимик может присоединять к краям шестиугольника еще формулы, только если обе стихии по стороне соединения у формул совпадают (как на рисунке выше). Можно присоединить от 1 до 6 формул (в примере присоединены все 6). Если алхимик смог присоединить формулу к шестиугольнику, то он не платит за две стихии в месте соединения, а только за одну стихию в вершине “звезды”. На рисунке в примере это стихия Огонь. На вершины звезды также 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!

## Комбинирование рецептов

## Алхимик может комбинировать рецепты при создании зелий. Например, если у него есть рецепт с 6 стихиями Огонь в центре и другой рецепт с 6 стихиями Вода в центре. Алхимик может изготовить сразу 2 зелья за один раз если соберет формулы как показано на рисунке:



При таком подходе количество затрачиваемых ресурсов, очевидно, уменьшается. Для тройных граничных стыков также действует правило одинаковых стихий! Если алхимик соберет три одинаковые стихии, то заплатит всего 1 ресурс. “Расширенный” Алхимический стол можно применять и к такому построению формул, Как показано на рисунке:



Причем, если алхимик присоединит две формулы к месту тройного стыка (где три земли), то платит он только 2 ресурса, указанные в вершинах присоединенных формул. Правило одинаковых ресурсов в вершинах присоединенных формул также работает. Комбинировать рецепты можно только в Лаборатории в Школе Магии Кальмекак

## Философский камень

## Вершин алхимии можно достичь используя Философский камень. Их на свете существует очень мало. Выглядит философский камень как формула без символов стихий в углах. Углы философского камня считаются за любые стихии по желанию алхимика. Платить за стихии философского камня ничего не нужно. Использовать его можно и в обычном и в расширенном алхимическом столе.

## Камень крови

На Мацтике встречается особая алхимическая формула - камень крови. У камня крови во всех трех углах изображена капелька крови, а не символ стихии. Как и философский камень, углы камня крови считаются за любые стихии по желанию алхимика. Платить за стихии камня крови нужно браслетами монстров или персонажей. На камни крови также действуют правила одинаковых стихий. Если алхимик соберет два камня крови рядом, то ему нужно оплатить лишь 1 браслет монстра или персонажа.

## Список алхимических рецептов

## Яд

* Получите порцию Яда у мастера-региональщика.

### Трансмутация ресурсов

* Превратите какое-то количество одного вида драгоценных камней в такое же количество другого вида драгоценных камней. С остальными ресурсами зелье не работает.

### 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 одну любую болезнь.
* Отдайте эту карточку мастеру-региональщику.

### Зелье Снятия проклятия

* Это зелье снимает с персонажа одно любое проклятие.
* Отдайте эту карточку мастеру-региональщику.

### 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 2 чипа слота.
* 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 у мастера-региональщика или на подсказку у мастера подземелья.

### Зелье великана

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

### 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.

### 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 общения с духами

* Как только человек сварил зелье общения с духами оно испаряется и перед ним появляется дух.
* Сварить это зелье можно только в лаборатории школы магии Кальмекак.
* Отдайте эту карточку мастеру в Школе Магии.

### Пара ложечек

* Это зелье превращает поместье с пометкой "Кофе" в поместье с пометкой "Тростник".
* Отдайте эту карточку мастеру в Торговой Гильдии.

### Посадки

* Это зелье превращает поместье с пометкой "Тростник" в поместье с пометкой "Дерево".
* Отдайте эту карточку мастеру в Торговой Гильдии.

### Барбекю

* Это зелье превращает поместье с пометкой "Дерево" в поместье с пометкой "Пастбище".
* Отдайте эту карточку мастеру в Торговой Гильдии.

### Бутерброд

* Это зелье превращает поместье с пометкой "Пастбище" в поместье с пометкой "Хлеб".
* Отдайте эту карточку мастеру в Торговой Гильдии.

### Нутелла

* Это зелье превращает поместье с пометкой "Хлеб" в поместье с пометкой "Какао".
* Отдайте эту карточку мастеру в Торговой Гильдии.

### Дым отечества

* Это зелье превращает поместье с пометкой "Какао" в поместье с пометкой "Табак".
* Отдайте эту карточку мастеру в Торговой Гильдии.

### Бодрое утро

* Это зелье превращает поместье с пометкой "Табак" в поместье с пометкой "Кофе".
* Отдайте эту карточку мастеру в Торговой Гильдии.

### Сладкая жизнь

* Это зелье превращает любое поместье в поместье с пометкой "Тростник".
* Отдайте эту карточку мастеру в Торговой Гильдии.

### Березовый сок

* Это зелье превращает любое поместье в поместье с пометкой "Дерево".
* Отдайте эту карточку мастеру в Торговой Гильдии.

### Вырубка

* Это зелье превращает любое поместье в поместье с пометкой "Пастбище".
* Отдайте эту карточку мастеру в Торговой Гильдии.

### ...и зрелищ

* Это зелье превращает любое поместье в поместье с пометкой "Хлеб".
* Отдайте эту карточку мастеру в Торговой Гильдии.

### Шоколадный коктейль

* Это зелье превращает любое поместье в поместье с пометкой "Какао".
* Отдайте эту карточку мастеру в Торговой Гильдии.

### Табачок

* Это зелье превращает любое поместье в поместье с пометкой "Табак".
* Отдайте эту карточку мастеру в Торговой Гильдии.

### Прибодрись

* Это зелье превращает любое поместье в поместье с пометкой "Кофе".
* Отдайте эту карточку мастеру в Торговой Гильдии.

### Малое корабельное зелье

* Это зелье восстанавливает 30% здоровья вернувшемуся из экспедиции кораблю.
* Отдайте эту карточку мастеру в Торговой Гильдии.

### Среднее корабельное зелье

* Это зелье восстанавливает 60% здоровья вернувшемуся из экспедиции кораблю.
* Отдайте эту карточку мастеру в Торговой Гильдии.

### Большое корабельное зелье

* Это зелье восстанавливает 100% здоровья вернувшемуся из экспедиции кораблю.
* Отдайте эту карточку мастеру в Торговой Гильдии.

### Зелье прочности корабля

* Это зелье позволяет одному кораблю в экспедиции не получить урон.
* Отдайте эту карточку мастеру в Торговой Гильдии.

### Зелье скорости корабля

* Это зелье сокращает время прохода экспедиции для корабля, не уменьшая доход и количество происходящих событий.
* Отдайте эту карточку мастеру в Торговой Гильдии.

Библиотеки

Введение

В Гильдиях Приключенцев в локациях, а также в некоторых подземельях могут находиться специальные здания - библиотеки. 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 Гильдиях Приключенцев

Каждое утро любой персонаж с умением “Хранитель знаний” может получить свиток знаний у мастера в Гильдии Приключенцев. Персонажу дается на выбор число случайных свитков равное его уровню. В течение 1 минуты персонаж знакомится со свитками и выбирает один, который заберет себе. 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.

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 2020: Сокровище Мацтики". 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.

1.1. Правила обязаны исполнять все игроки.

1.2. В боевые взаимодействия допускаются только игроки 18+.

1.3. Контроль за исполнением правил лежит полностью на игроках. Спорные ситуации решает мастер. Решение мастера неопровержимо.

1.4. Время действия дневных боевых взаимодействий 09.00-20.00. Время действия ночных боевых взаимодействий 20.00-09.00

1.5 Все боевые взаимодействия с использованием оружия с 02-00 до 09-00 осуществляются вне пределов локаций и решение вопросов по таким взаимодействиям с мастерами происходит с начала (09.00) следующего дня. Ночью работает только оружие ближнего боя. Яды и магия работают в обычном режиме.

Поражаемая зона

2.1. Поражаемой зоной для клинкового, древкового, стрелкового (лук, арбалет) оружия считается все тело игрока, кроме: - головы; - шеи; - горла; - кистей; - паха; - стоп.

2.2. Наличие на голове шлема вводит ее в поражаемую зону, за исключением открытой лицевой части. Без шлема нельзя пользоваться никаким щитом, кроме баклера.

2.3. Допускается использование маски(части антуража закрывающей голову) в качестве шлема при достаточной прочности оной. Все маски допущенные в качестве шлема имеют специальный маркер -ленту. В темное время суток, а так же в условиях ограниченной видимости маску можно снять, но в случае боевого взаимодействия щитом пользоваться нельзя.

2.4. В ночное время рекомендуется использование укороченного оружия. В ночную боевку допускаются щиты диаметром не более 50см или не более 50 см на 50 см по граням. Голова в шлеме/маске в ночное время не является поражаемой зоной.

Хиты

3.1. У любого персонажа 2 «нательных» хита. Если иное не прописано вашим классом или расой.

3.2. Доспехи добавляют хиты на всю поражаемую зону независимо от того, какую часть прикрывают.

3.3. Оружие должно иметь чип допуска. Оружие снимает хиты.

3.4. Максимальное возможное количество хитов у любого персонажа - 6.

Доспех

4.1. Легкий доспех дает 1 хит. Легкий доспех включает в себя жёсткую защиту корпуса из металла, кожи или пластика, имитирующего металл.

4.2. Тяжелый доспех дает 2 хита. Тяжелый доспех включает в себя защиту корпуса + соответствующую защиту конечностей до локтя и колена соответственно. В том числе длинные кольчуги.

4.3. Хиты за доспехи не суммируются.

4.4. Элементы доспеха, не указанные в пунктах 4.1 и 4.2, никак не влияют на количество хитов.

4.5. Без шлема нельзя пользоваться щитом, за исключением баклера

4.6. Разрешено: - использовать современную пластиковую защиту скрытого ношения, которую не должно быть видно. Она является физической защитой от попаданий и не дает доспешных хитов.

Оружие

На игре разрешено использование только проектированного оружия, далее ЛАРП или ПО. Рекомендуемая максимальная твёрдость поверхности ПО на любом участке боевой части оружия – 30А по Шору. На древках инерционного оружия, кромках и поверхности щитов – 35А по Шору.

5.1 Клинковое оружие

материал: Протектированное оружие (ЛАРП) (ПО)

мечи/сабли/ятаганы любые. Вес 800-1300 г, общая длина до 110 см.

двуручные мечи. Вес 1300-2500 г, общая длина до 180 см.

кинжалы: любые.(Coldsteel в том числе). Вес до 500 г, общая длина до 40 см.

5.2. Рубящее древковое оружие:

материал: Протектированное оружие (ЛАРП) (ПО)

общая длина до 180 см.

общий вес до 2000г.

5.3. Топоры.

материал: Протектированное оружие (ЛАРП) (ПО)

длина до 180см.

общий вес до 2 кг

5.4 Копья. Общая длина до 180см. вес до 2000 г. Наконечник - ЛАРП Диаметр круглого наконечника не менее 30мм, треугольного - скругление “острия” не менее 5-ти рублевой монеты, для самодельных наконечников из пенки действует мастерский произвол. Толщина ЭП на кончике должна быть не менее 25 мм. При этом наконечник должен быть изготовлен из таких материалов и устроен и таким образом, чтобы даже при сильных колющих ударах его кончик не «падал» в сторону, а сминался, возвращаясь в первоначальное состояние после снятия нагрузки. Наконечник не должен прожиматься или сгибаться до древка.

5.5.1 Цепы и аналогичные им дробящие. Ударная часть из мягкого материала, не проминающегося до основания, соединительная часть - верёвочная цепь не более 50см. длиной, древко длиной не более 1.5 метров верхняя треть которого закрыта мягким материалом (ЛАРП)

5.6. Луки. Натяжение не более 17 кг, диаметр смягчения стрел не менее 3 см.

5.7. Арбалеты. Натяжение не более 18 кг, диаметр смягчения болта не менее 3 см.

5.8 Метательные снаряды на игре запрещены.

5.9. Любое ручное оружие в базовом варианте без специальных возможностей и чипов снимает 1 хит.

5.10. Неамплитудные удары ("Швейная машинка") хитов не снимают.

5.11. Стрелы снимают 2 хита.

Щиты

6.1 допускаются только щиты с гуманизированным (ЛАРП) кантом или целиком ларповые щиты. Кромка щита не должна прощупываться через слои гуманизации канта. Запрещены не смягченные умбоны.

6.2. Круглые щиты: максимальный диаметр 75 см.

6.3. Все остальные щиты должны вписываться в прямоугольник 75 х 65 см.

6.4. Баклером допустимо пользоваться без шлема. Баклером признается кулачный или локтевой щит диматром до 40см и соотвествующий п.6.1.

Действия

7.1 Разрешенные действия

рубящие удары допущенным оружием в поражаемую зону;

уколы копьями в поражаемую зону, за исключением головы и шлема;

стрельба из допущенного оружия в поражаемую зону, за исключением головы и шлема только собственными стрелами;

толчки и удары плоскостью щита в щит и корпус противника;

захваты (не заломы) рук или щита противника и оружия за небоевую часть.

добивание лежачих персонажей.

7.2 Запрещенные действия

удары ребром щита, гардой, навершием оружия, руками, ногами, в непоражаемую зону, по голове без шлема, по лежачему;

уколы мечами, кинжалами, топорами, в непоражаемую зону, по голове без шлема, по лежачему;

удары ногой в голову по бесящему лежачему;

выстрелы в непоражаемую зону;

любые борцовские приемы и приемы рукопашного боя.

сражаться лежа.

Ранения, добивание

8.1 При потере первого хита персонаж переходит в состояние Легкое ранение.

8.2 При потере всех хитов персонаж переходит в состояние Тяжелое ранение.

8.3 Добивание проводится на тяжело раненном персонаже. Для этого необходимо обозначить удар и произнести «Добиваю». Рекомендуем сорвать и забрать браслет персонажа, дабы потом не возникало лишних споров.

Взаимодействия отрядов и локаций

9.1 Боестолкновения отрядов не регламентируются специальными правилами, не являются сражением армий и происходят по общим правилам боевых взаимодействий. За каждым участником сохраняются его хиты и роль.

9.2 Штурмов нет. Нападение на локацию и разорение локации происходит по общим правилам боевого взаимодействия.

9.3 Фортификации не имеют осадных хитов и являются физической преградой для персонажа.

9.4 Для игрового уничтожения игровых ворот или дверей требуется в течении 5 минут отыгрывать разрушение оной посредством ударов клинковым или древковым оружием, размером от одноручного меча и больше. Кинжалом ломать нельзя!

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.

Все возможные болезни указаны в паспорте игрока.

Если персонаж заболел, то он при мастере кидает кубик. Он получает болезнь по списку от 1 до 5, согласно выброшенному значению. Если персонаж выбросил 6, то ему повезло и он не заболел. Мастер отмечает полученную болезнь в паспорте. На броски влияют способности Фортуна и Удача.

Список болезней:

Трясучка: Персонаж при любом игротехническом броске кидает кубик дважды и выбирает худший результат. Способности Фортуна и Удача перестают работать.

Боязнь Больших Чисел: Персонаж при любом игротехническом броске кубика отнимает от результата 2.

Боязнь Темноты: Персонаж не может ходить в подземелья в темное время суток (после 21-00).

Скудоумие: Персонаж получает в подземельях только материальные награды, но никакого опыта.

Золотофобия: Персонаж получает в подземельях только опыт, но никаких материальных наград.

Чтобы вылечиться персонаж должен

Найти Жреца со способностью Лечение болезней.

Жрец должен при мастере-региональщике снять с персонажа болезнь по правилам применения способности.

После этого мастер-региональщик отмечает в паспорте персонажа, что тот излечен.

Если персонаж излечился от одной и той же болезни 5 раз, то получает к ней иммунитет.

Персонаж может излечиться от болезни Эликсиром от Любой болезни.

Если больной персонаж получает еще одну болезнь, то штрафы от всех болезней суммируются. Каждая болезнь лечится отдельно.

Проклятия

Персонаж на игре может получить проклятие как от мастеров, так и от других персонажей.

Все возможные проклятия указаны в паспорте игрока.

Если персонаж был проклят мастером, то он при мастере кидает кубик. Персонаж получает проклятие по списку от 1 до 5, согласно выброшенному значению. Если на кубике выпало 6, то ему повезло и он не проклят. Мастер отмечает полученное проклятие в паспорте. На броски влияют способности Фортуна и Удача.

Если персонаж был проклят чернокнижником, то чернокнижник сам выбирает какое проклятие накладывает и отмечает это в паспорте. Смотри Слово силы: Неудача.

Список проклятий:

Проклятие Дурной Крови: Персонаж при попадании в Тяжелое ранение сразу же умирает.

Проклятие Бедности Души: Персонаж получает в 2 раза меньше монет смерти при попадании в Царство смерти.

Проклятие Вечного Одиночества: Персонаж может ходить в подземелья ТОЛЬКО в одиночку.

Проклятие Тела Мага: Персонаж в подземельях имеет максимум 2 хита, и ничто не способно это изменить.

Проклятие Перфекционизма: Персонаж вкладывает весь полученный опыт в любимую профессию, пока не получит в ней 5 уровень Если у персонажа нет профессии, он обязан ее получить у мастера-региональщика.

Чтобы избавиться от проклятия персонаж должен

Найти Жреца или Друида со способностью Снятие проклятий

Жрец или Друид при мастере-региональщике должен применить эту способность.

После этого мастер-региональщик отмечает в паспорте персонажа, что проклятие снято.

Если персонаж избавился от одного и того же проклятия 5 раз, то получает к нему иммунитет.

Персонаж может излечиться от проклятия Зельем снятия проклятия

Если проклятый персонаж получает еще одно проклятие, то штрафы от всех проклятий суммируются. Каждое проклятие лечится отдельно.

Замки и отмычки

Обычные замки

Взломать обычный замок может только персонаж с умением Взломщик

Замки на игре моделируются маленьким навесным замком с прозрачным корпусом.

Для взлома персонаж должен вскрыть замок отмычкой.

Отмычки можно приобрести в Торговой Гильдии или у кузнецов.

Магические Замки

СУВАЛЬД - часть магического замка, на игре - 1 прозрачная наклейка с элементом орнамента.

Магические замки на игре моделируются бумажной заготовкой, наклейкой с изображением орнамента различной степени сложности и цветной полупрозрачной наклейкой.

Сувальды могут получать Волшебники со способностью Открытие замков.

Орнамент состоит из нескольких простых элементов (сувальдов) на прозрачной наклейке, совмещенных вместе.

Любой персонаж, имеющий сувальды, может взломать замок. Для этого взломщик, должен собрать идентичный узор из сувальд и наклеить на заготовку в поле «Отмычка».

Карманная кража

На нашей игре будет моделироваться карманная кража. Осуществлять такое действие могут только персонажи класса Плут, а также персонажи некоторых игровых рас, имеющие Умение Карманная кража.

Каждый персонаж с таким умением, на старте игры получит чип “Карманная Кража”. Каждое утро игрового дня персонаж будет получать еще один чип “Карманная Кража”.

Для осуществления кражи персонаж должен каким-либо образом подбросить этот чип другому игроку. 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 в обворованной “зоне” (смотри следующий пункт). После чего мастер тайно передает чип и украденные ценности осуществившему кражу персонажу.

Места для подброса делятся на 3 категории:

1. Пояс и все, что на нем находится: кошель, сума и т.д. Если чип подброшен сюда, то Мастер забирает у обворованного персонажа все игровые ценности, находящиеся на поясе и в поясных сумках.
2. Все карманы на костюме персонажа (карманы сумок не считаются). Если чип подброшен сюда, то Мастер забирает у обворованного персонажа все игровые ценности, находящиеся во всех карманах.
3. Остальное - сумка, сапоги, шляпа, колчан и т.д. Если чип подброшен сюда, то Мастер забирает у обворованного персонажа все игровые ценности, находящиеся только в месте подброса: сапоге, сумке, шляпе и т.д.

Игрок может заметить чип и выбросить его или перепрятать. Это значит, что кража не удалась.

# 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 приёмами ведения боя. А ещё они хорошо знакомы со смертью — они несут её сами и часто смотрят в её холодные глаза.

Умения

Воин может использовать любое оружие, кроме экзотического

Воин может носить любые доспехи и щиты

Способности

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

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Уровень | Рыцарь | Мастер боя | Охотник на ведьм |
| 1 | Стойкость | Вызов на поединок | Иммунитет к болезням |
| 2 | Живучесть | Иммунитет от оглушения | Иммунитет к страху |
| 3 | Телосложение | Железнобокий | Иммунитет к очарованию |
| 4 | Регенерация | Иммунитет от тихого убийства | Иммунитет к внушению |
| 5 | Последний Герой | Непробиваемый | Убийца магов |

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 нательный хит.

Железнобокий (пассивный навык) - Воин получает 1 дополнительный нательный 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

Славная смерть (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. 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: Слово силы: Смерть Чернокнижника.

# Волшебник

## Описание

Волшебники - адепты 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.

## Умения

* Хранитель знаний. Волшебник может создавать свитки с заклинаниями, а также расшифровывать и получать свитки тайного знания в [библиотеке](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%91%D0%B8%D0%B1%D0%BB%D0%B8%D0%BE%D1%82%D0%B5%D0%BA%D0%B8).
* 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 посохи и любое одноручное оружие ближнего боя.

## Способности

Приведенные ниже таблица и список описывают “ветки” способностей [класса](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%9A%D0%BB%D0%B0%D1%81%D1%81%D1%8B). Персонаж имеет право раскачивать все “ветки” одновременно, но в каждой “ветке” он должен получать способности одну за другой.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Уровень | Заклинатель | Антимаг | Боевой маг |
| 1 | Сон | Открытие замков | Волшебная стрела 3 |
| 2 | Внушение | Контрзаклинание | Волшебная стрела 4 |
| 3 | Ослепление | Вытягивание магии | Огненный шар 1 / Волшебная стрела 5 |
| 4 | Оглушение | Астральные врата | Огненный шар 2 / Волшебная стрела 6 |
| 5 | Барьер | Волшебный полет | Огненный шар 3 |

### Уровень 1

**Сон (активный навык)** - способность погружения противника в глубокий [сон](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%A1%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%BE%D1%8F%D0%BD%D0%B8%D1%8F), 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 после того как его связали. **Заклинатель**

**Открытие замков (активный навык)** - Волшебник может получать у Мастера-Региональщика за один чип магии одну магическую печать, на свой выбор, для взламывания магических замков в Подземельях. **Антимаг**

**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”. **Боевой маг**

### 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](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%A1%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%BE%D1%8F%D0%BD%D0%B8%D1%8F) не длится дольше 10 минут. **Заклинатель**

**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, Слово силы: Смерть) и порвать чип слота. Само Контрзаклинание другим контрзаклинанием отменять нельзя. Контрзаклинание не действует против заклинаний, использующих бенгальский огонь: [Астральный шаг](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%A1%D0%BF%D0%BE%D1%81%D0%BE%D0%B1%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%B8#.D0.90.D1.81.D1.82.D1.80.D0.B0.D0.BB.D1.8C.D0.BD.D1.8B.D0.B9_.D1.88.D0.B0.D0.B3), [Барьер](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%A1%D0%BF%D0%BE%D1%81%D0%BE%D0%B1%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%B8#.D0.91.D0.B0.D1.80.D1.8C.D0.B5.D1.80), [Волшебный Полет](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%A1%D0%BF%D0%BE%D1%81%D0%BE%D0%B1%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%B8#.D0.92.D0.BE.D0.BB.D1.88.D0.B5.D0.B1.D0.BD.D1.8B.D0.B9_.D0.9F.D0.BE.D0.BB.D0.B5.D1.82), [Первозданный хаос](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%A1%D0%BF%D0%BE%D1%81%D0%BE%D0%B1%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%B8#.D0.9F.D0.B5.D1.80.D0.B2.D0.BE.D0.B7.D0.B4.D0.B0.D0.BD.D0.BD.D1.8B.D0.B9_.D1.85.D0.B0.D0.BE.D1.81), [Погружение в Астрал](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%A1%D0%BF%D0%BE%D1%81%D0%BE%D0%B1%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%B8#.D0.9F.D0.BE.D0.B3.D1.80.D1.83.D0.B6.D0.B5.D0.BD.D0.B8.D0.B5_.D0.B2_.D0.90.D1.81.D1.82.D1.80.D0.B0.D0.BB), [Меч сжигающий небеса](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%A1%D0%BF%D0%BE%D1%81%D0%BE%D0%B1%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%B8#.D0.9C.D0.B5.D1.87_.D1.81.D0.B6.D0.B8.D0.B3.D0.B0.D1.8E.D1.89.D0.B8.D0.B9_.D0.BD.D0.B5.D0.B1.D0.B5.D1.81.D0.B0). Можно отменять только те заклинания, которые направлены на Волшебника. **Антимаг**

**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. **Боевой маг**

### Уровень 3

**Ослепление (активный навык)** - Волшебник может [ослепить](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%A1%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%BE%D1%8F%D0%BD%D0%B8%D1%8F) персонажей в радиусе 3 метров от себя. Отыгрывается криком "ослепление" и разрывом стольких 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. **Заклинатель**

**Вытягивание магии (активный навык)** - Позволяет вытягивать магию из павших персонажей. Волшебник может забрать все неиспользованные чипы слотов у мертвого персонажа следующих классов (при их наличии): волшебник, бард, друид, чародей и чернокнижник, но не больше своего максимума. **Антимаг**

**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. **Боевой маг**

### Уровень 4

**Оглушение (активный навык)** - Волшебник может [оглушить](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%A1%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%BE%D1%8F%D0%BD%D0%B8%D1%8F) персонажей в радиусе 3 метров от себя. Отыгрывается криком "оглушение", разрыванием стольких 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. **Заклинатель**

**Астральные Врата (активный навык)** - Волшебник может переходить между астральными вратами. Астральные врата находятся только около Гильдий Приключенцев. Можно входить в астральные врата вместе с еще одним персонажем. Нужно войти на точку входа, громко сказать "Перемещение!", после чего персонаж идет в хайратнике фиолетового цвета до других астральных врат. На время перемещения считается, что персонажей нет в игре (т.е. они не могут никак взаимодействовать с миром игры). Чтобы выйти в других вратах волшебник обязан порвать чип слота и использовать пиротехнический элемент (например, хлопушка). По-другому выйти из врат нельзя. Если нарушены условия заклинания, то Волшебник, и его спутник, если он есть, падают в [тяжелое ранение](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%A1%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%BE%D1%8F%D0%BD%D0%B8%D1%8F) и никакие иммунитеты от этого не помогают. **Антимаг**

**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. **Боевой маг**

### 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 находится 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. **Заклинатель**

**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. **Антимаг**

**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. **Боевой маг**

# 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.

## 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](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%9A%D0%B0%D1%80%D0%BC%D0%B0%D0%BD%D0%BD%D0%B0%D1%8F_%D0%BA%D1%80%D0%B0%D0%B6%D0%B0). Подкидывает фишку кражи другому игроку, после говорит об этом мастеру.
* Взломщик. Плут может использовать отмычки для [открытия сундуков](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%97%D0%B0%D0%BC%D0%BA%D0%B8_%D0%B8_%D0%BE%D1%82%D0%BC%D1%8B%D1%87%D0%BA%D0%B8).
* 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](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%9A%D0%BB%D0%B0%D1%81%D1%81%D1%8B). Персонаж имеет право раскачивать все “ветки” одновременно, но в каждой “ветке” он должен получать способности одну за другой.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Уровень | Вор | Шпион | Убийца |
| 1 | Живучесть | Откусывание языка | Отравление |
| 2 | Обезвреживание ловушек | Мастер пыток | Тихое убийство |
| 3 | Приручение монстра | Мастер побега | Иммунитет к ядам |
| 4 | Мастер отмычек | Менталист | Иммунитет к Тихому убийству |
| 5 | Невероятное уклонение | Уход в тень | Тихий шаг |

### Уровень 1

**Живучесть** (пассивный навык) - Плут не умирает в состоянии [Тяжелое ранение](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%A1%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%BE%D1%8F%D0%BD%D0%B8%D1%8F).

**Откусывание языка** (активный навык) - Плут может откусить себе язык, таким образом совершив самоубийство в любой момент, [кроме состояний](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%A1%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%BE%D1%8F%D0%BD%D0%B8%D1%8F): сон, тяжелое ранение, оглушение.

**Отравление** (активный навык) - Плут получает одну порцию [яда](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%AF%D0%B4%D1%8B) каждое утро у мастера-региональщика.

### Уровень 2

**Обезвреживание ловушек** (активный навык) - Плут может обезвредить одну ловушку в подземелье. Плут во время прохождения подземелья выбирает одну ловушку, которую он обезвредит. Перед входом в подземелье он озвучивает мастеру эту способность. Мастер вправе проверить наличие способности.

**Мастер пыток** (пассивный навык) - [Пытая](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%9E%D1%81%D0%BE%D0%B1%D1%8B%D0%B5_%D0%B2%D0%B7%D0%B0%D0%B8%D0%BC%D0%BE%D0%B4%D0%B5%D0%B9%D1%81%D1%82%D0%B2%D0%B8%D1%8F#.D0.9F.D1.8B.D1.82.D0.BA.D0.B8), 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 до конца подземелья. Некоторых монстров приручить нельзя. Перед входом в подземелье он озвучивает мастеру эту способность. Мастер вправе проверить наличие способности.

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

**Иммунитет к ядам** (пассивный навык) - Плута нельзя [отравить](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%AF%D0%B4%D1%8B), но он знает, что была попытка.

### Уровень 4

**Мастер отмычек** (активный навык) - Плут может автоматически открыть один не магический сундук в подземелье без применения отмычек. Перед входом в подземелье он озвучивает мастеру эту способность. Мастер вправе проверить наличие способности.

**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 должен спрятаться за естественным укрытием. Потом персонаж должен прокричать "Уход в тень", 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.

## 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.
* Жрец может стабилизировать персонажа в легком ранении. Для этого в небоевой ситуации он должен прочесть короткую молитву и коснуться персонажа. Персонаж после этого не теряет хиты в легком ранении.

## Способности

Приведенные ниже таблица и список описывают “ветки” способностей [класса](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%9A%D0%BB%D0%B0%D1%81%D1%81%D1%8B). Персонаж имеет право раскачивать все “ветки” одновременно, но в каждой “ветке” он должен получать способности одну за другой.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Уровень | Клирик | Лекарь | Воин Бога |
| 1 | Ревнитель веры | Лечение ран | Стойкость |
| 2 | Разговор с мертвецом | Лечение болезней | Ослепление |
| 3 | Изгоняющий монстров | Очищение разума | Телосложение |
| 4 | Стойкая вера | Снятие проклятий | Бесстрашие |
| 5 | Фанатик | Боевое лечение | Отгоняющий щит |

### Уровень 1

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

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

**Стойкость** (пассивный навык) - Персонаж не теряет хиты без оказания помощи в [Легком ранении](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%A1%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%BE%D1%8F%D0%BD%D0%B8%D1%8F). **Воин Бога**

### Уровень 2

**Разговор с мертвецом** (активный навык) - Жрец 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 жрец может 5 минут разговаривать с мертвым. Мертвец не может врать или отмалчиваться. Повторно поговорить с одним и тем же мертвецом нельзя. **Клирик**

**Лечение болезней** (активный навык) - Жрец излечивает персонажа от болезни. Отыгрывается молитвой своему божеству, продолжительностью не менее 1 минуты при мастере-региональщике и разрыванием чипа слота. После этого мастер-региональщик делает персонажу отметку в паспорте и он излечен. Если у персонажа больше одной болезни, то они лечатся отдельно. **Лекарь**

**Ослепление** (активный навык) - Жрец ослепляет персонажей в радиусе 3 метров от себя. Отыгрывается криком "Ослепление", разрыванием стольких 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. **Воин Бога**

### 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 30 секунд убегает от жреца. Монстр может сражаться пока убегает. Некоторых особых монстров отпугнуть нельзя. Если персонаж владеет способностью Боевое лечение, то для обоих способностей используются одни и те же мячи. Во время боя снаряды поднимать нельзя. **Клирик**

**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. **Лекарь**

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

### Уровень 4

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

**Снятие проклятий** (активный навык) - Жрец снимает проклятие. Отыгрывается молитвой своему божеству, продолжительностью не менее 1 минуты при мастере-региональщике, фразой “освящение” и разрыванием чипа слота. После этого мастер-региональщик делает персонажу отметку в паспорте и проклятие снято. **Лекарь**

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

### Уровень 5

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

**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 обоих способностей используются одни и те же мячи. Во время боя снаряды поднимать нельзя. **Лекарь**

**Отгоняющий щит** (активный навык) - Навык действует только при наличии маркированного щита в руке. На щит жреца вешается отличительный знак (маркер). Монстры не могут атаковать персонажа 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. **Воин Бога**

# 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.

## 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](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%9F%D0%B0%D0%BB%D0%B0%D0%B4%D0%B8%D0%BD).

## Способности

Приведенные ниже таблица и список описывают “ветки” способностей [класса](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%9A%D0%BB%D0%B0%D1%81%D1%81%D1%8B). Персонаж имеет право раскачивать все “ветки” одновременно, но в каждой “ветке” он должен получать способности одну за другой.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Уровень | Менестрель | Танцующий с клинком | Душа компании |
| 1 | Внушение | Танец ужаса | Песня отдыха |
| 2 | Знание легенд | Упоение битвой | Фортуна |
| 3 | Баллада | Ослепительный танец | Природный магнетизм |
| 4 | Антракт | Оглушительный танец | Огонь в сердце |
| 5 | Занимайтесь любовью, а не войной | Последний танец | Момент триумфа |

### 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. **Менестрель**

**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. **Танцующий с клинком**

**Песня отдыха** (активный навык) -

* В подземелье: Бард после боя перформансом вылечивает союзникам 1 хит. Бард исполняет перфоманс 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](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%A1%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%BE%D1%8F%D0%BD%D0%B8%D1%8F). 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.

**Душа компании**

### Уровень 2

**Знание легенд** (активный навык) - Бард может получить в любой библиотеке конкретный свиток на интересующую его тему. Бард должен в Гильдии Приключенцев потратить один чип слота и попросить конкретный свиток с рецептом или знанием из библиотеки. После чего Бард получает этот свиток, если он есть в наличии. **Менестрель**

**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. **Танцующий с клинком**

**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.

**Душа компании**

### 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. **Менестрель**

**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). **Танцующий с клинком**

**Природный магнетизм** (активный навык) -

* В подземелье: Бард может приручить одного монстра в подземелье до конца подземелья. Некоторых монстров приручить нельзя. Перед входом в подземелье он озвучивает мастеру эту способность. Мастер вправе проверить наличие способности.
* Вне подземелья: Бард получает небольшую скидку на торговлю с мастерами.

**Душа компании**

### 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. **Менестрель**

**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. **Танцующий с клинком**

**Огонь в сердце** (активный навык) - 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. **Душа компании**

### 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 **белого** цвета на голове. **Менестрель**

* 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. У каждого персонажа должно быть только по одному одноручному оружию ближнего боя. 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. Дуэль считается оконченной только после того как победитель принял решение. **Танцующий с клинком**

**Момент триумфа** (активный навык) - 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 единовременно больше одного такого эффекта, то есть бесконечно увеличивать добычу нельзя. **Душа компании**

# 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.

Умения

* Варвар может использовать любое оружие ближнего боя.
* Варвар не может носить доспехи, щиты и баклеры.
* Ярость крови. Варвар имеет 4 нательных хита.
* Варвар может использовать сразу два двуручных оружия

## Способности

### Стандартные ветки

Приведенные ниже таблица и список описывают “ветки” способностей [класса](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%9A%D0%BB%D0%B0%D1%81%D1%81%D1%8B). Персонаж имеет право раскачивать все “ветки” одновременно, но в каждой “ветке” он должен получать способности одну за другой.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Уровень | Выживальщик | Воитель |
| 1 | Иммунитет от ядов | Стойкость |
| 2 | Живучесть | Чувство опасности |
| 3 | Железнобокий | Телосложение |
| 4 | Несъедобный | Ветеран |
| 5 | Память предков | Славная смерть |

### Тотемные ветки

В этой таблице описаны дополнительные "ветки" способностей класса. Персонаж может качать только одну из них (в дополнение к любому количеству качаемых стандартных "веток") и только после допуска по антуражу.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Уровень | Племя Медведя | Племя Волка |
| 1 | Иммунитет ко сну | Ярость |
| 2 | Иммунитет к страху | Упоение битвой |
| 3 | Ненасытный | Непреклонная ярость |
| 4 | Отражение снарядов | Стойкая воля |
| 5 | Непроницаемый | Несущий возмездие |

### Уровень 1

**Иммунитет к ядам** (пассивный навык) - Варвара нельзя [отравить](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%AF%D0%B4%D1%8B), но он знает, что была попытка. **Выживальщик**

**Стойкость** (пассивный навык) - Варвар не теряет хиты без оказания помощи находясь в состоянии [Легкое ранение](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%A1%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%BE%D1%8F%D0%BD%D0%B8%D1%8F). **Воитель**

**Иммунитет ко сну** (пассивный навык) - Варвара получает иммунитет ко [сну](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%A1%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%BE%D1%8F%D0%BD%D0%B8%D1%8F). **Племя Медведя**

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

### Уровень 2

**Живучесть** (пассивный навык) - Варвар не умирает в состоянии [Тяжелое ранение](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%A1%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%BE%D1%8F%D0%BD%D0%B8%D1%8F). **Выживальщик**

**Чувство опасности** (активный навык) - Варвар при помощи инстинкта может увернуться от одной ловушки в подземелье. Варвар во время прохождения подземелья выбирает одну ловушку, от которой уворачивается (только он один, а не вся его группа). Перед входом в подземелье он озвучивает мастеру эту способность. Мастер вправе проверить наличие способности. **Воитель**

**Иммунитет к страху** (пассивный навык) - Варвар получает иммунитет к [страху](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%A1%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%BE%D1%8F%D0%BD%D0%B8%D1%8F). **Племя Медведя**

**Упоение битвой** (пассивный навык) - Варвар 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. **Племя Волка**

### Уровень 3

**Телосложение** (пассивный навык) - Варвар получает 1 дополнительный нательный хит. **Выживальщик**

**Железнобокий** (пассивный навык) - Варвар получает 1 дополнительный нательный хит. **Воитель**

**Ненасытный** (активный навык) - Варвар может восстанавливать себе хиты при помощи слотов магии мертвого мага. Для этого Варвар забирает чипы магии у мертвого персонажа классов: [Волшебник](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%92%D0%BE%D0%BB%D1%88%D0%B5%D0%B1%D0%BD%D0%B8%D0%BA), [Чародей](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%A7%D0%B0%D1%80%D0%BE%D0%B4%D0%B5%D0%B9), [Чернокнижник](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%A7%D0%B5%D1%80%D0%BD%D0%BE%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B6%D0%BD%D0%B8%D0%BA), [Бард](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%91%D0%B0%D1%80%D0%B4), [Друид](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%94%D1%80%D1%83%D0%B8%D0%B4) и сразу же разрывает их. Один чип магии восстанавливается один хит. Не работает в тяжелом ранении. **Племя Медведя**

**Непреклонная ярость** (активный навык) - Варвар может сражаться на грани смерти. При падении хитов до 0 Варвар вместо ухода в состояние [Тяжелое ранение](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%A1%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%BE%D1%8F%D0%BD%D0%B8%D1%8F) 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](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%A6%D0%B0%D1%80%D1%81%D1%82%D0%B2%D0%BE_%D1%81%D0%BC%D0%B5%D1%80%D1%82%D0%B8). Даже применение навыка “Лечение” снимает с Варвара один хит. **Племя Волка**

### Уровень 4

**Несъедобный** (пассивный навык) - Варвара с этой способностью не добивают не игровые персонажи (НПС и монстры). **Выживальщик**

**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. **Воитель**

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

**Стойкая воля** (пассивный навык) - Варвар получает иммунитет к внушению, очарованию и контролю разума. **Племя Волка**

### Уровень 5

**Память предков** (пассивный навык) 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. **Выживальщик**

**Славная смерть** (пассивный навык) - Душа Варвара получает благословение в Царстве Смерти. Этот персонаж игрока, как и все последующие, находится в [Царстве Смерти](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%A6%D0%B0%D1%80%D1%81%D1%82%D0%B2%D0%BE_%D1%81%D0%BC%D0%B5%D1%80%D1%82%D0%B8) 1 час после смерти. **Воитель**

**Непроницаемый** (пассивный навык) - Варвар на лице рисует специальную татуировку. После чего на Варвара не действует не боевая магия (все кроме мячиков). Исключения: Ладонь смерти [Монаха](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%9C%D0%BE%D0%BD%D0%B0%D1%85). **Племя Медведя**

**Несущий возмездие** (пассивный навык) - Варвар ударом одного своего оружия ближнего боя снимает два хита. Оружие отмечается красной лентой по клинку. Удары обозначаются голосовым маркером “два хита!”. **Племя Волка**

# 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.

## 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](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%9A%D0%BB%D0%B0%D1%81%D1%81%D1%8B). Персонаж имеет право раскачивать все “ветки” одновременно, но в каждой “ветке” он должен получать способности одну за другой.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Уровень | Круг Земли | Круг Луны | Круг кошмара |
| 1 | Иммунитет к ядам | Оборотень | Страх |
| 2 | Лечение ран | Усиление оборотня 1 | Сон |
| 3 | Опутывание | Усиление оборотня 2 | Знание природы |
| 4 | Снятие проклятий | Усиление оборотня 3 | Дубовая кора |
| 5 | Единение с природой | Первобытный зверь | Погружение в астрал |

### Уровень 1

**Иммунитет к ядам** (пассивный навык) - Друида нельзя [отравить](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%AF%D0%B4%D1%8B), но он знает, что была попытка. **Круг Земли**

**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 нательных 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. **Круг Луны**

**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](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%A1%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%BE%D1%8F%D0%BD%D0%B8%D1%8F) друида в течение 1 минуты и не атакует. **Круг Кошмара**

### Уровень 2

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

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

**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](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%A1%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%BE%D1%8F%D0%BD%D0%B8%D1%8F), то он просыпается уже после того как его связали. **Круг Кошмара**

### Уровень 3

**Опутывание** (активный навык) - Друид может опутать персонажей в радиусе 3 метров от себя. Отыгрывается криком "опутывание" и разрыванием стольких 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. **Круг Земли**

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

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

### Уровень 4

**Снятие проклятий** (активный навык) - Друид снимает проклятие. Отыгрывается обрядом у костра, продолжительностью не менее 1 минуты, фразой “снимаю проклятие” и разрыванием чипа слота. После этого мастер-региональщик делает персонажу отметку в паспорте и проклятие снято. **Круг Земли**

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

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

### 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. **Круг Земли**

**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. **Круг Луны**

**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. Друида могут видеть Паладины со способностью Истинное Зрение. Отыгрывается поджиганием бенгальского огня, криком "астрал" и разрыванием чипа слота. Навык действует пока горит бенгальский огонь. **Круг Кошмара**

# 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.

## Умения

* Монах каждое утро получает по 2 чипа слота (ци) за каждый уровень персонажа. При получении уровня он получает 2 чипа сразу же.
* Монах может использовать любое оружие ближнего боя, а также любое протектированное экзотическое оружие ближнего боя (например, посох, нунчаки, гуань дао) по договоренности с мастерами заранее.
* Монах не может носить доспехи, щиты и баклеры.
* Монах не может использовать оружие дальнего боя.

## Способности

### Стандартные ветки

Приведенные ниже таблица и список описывают “ветки” способностей [класса](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%9A%D0%BB%D0%B0%D1%81%D1%81%D1%8B). Персонаж имеет право раскачивать все “ветки” одновременно, но в каждой “ветке” он должен получать способности одну за другой.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Уровень | Путь духа | Путь тела |
| 1 | Спокойствие разума | Отражение снарядов |
| 2 | Лечение ран | Нечеловеческое тело |
| 3 | Очищение разума | Железная воля |
| 4 | Снятие проклятий | Регенерация |
| 5 | Ладонь смерти | Непробиваемый |

### Дополнительные ветки

В таблице ниже описаны дополнительные "ветки" способностей класса. Персонаж может качать только одну из них (в дополнение к любому количеству качаемых стандартных "веток") и только после допуска по антуражу.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Уровень | Мастер Ци | Пьяный мастер |
| 1 | Кольцо льда | Иммунитет к ядам |
| 2 | Ослепление | Живучесть |
| 3 | Торнадо | Ярость |
| 4 | Опутывание | Поступь ветра |
| 5 | Повелитель стихий | Запой |

### Уровень 1

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

**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. **Путь тела**

**Кольцо льда** (активный навык) - Монах останавливает персонажей в радиусе 3 метров от себя. Отыгрывается криком "кольцо льда" и разрыванием стольких чипов слотов, сколько персонажей монах хочет остановить. Оледеневшие персонажи замирают и ничего не могут делать, пока не посчитают громко вслух до 5. Если оледеневший персонаж получает урон или становится целью заклинания, то он моментально оттаивает. **Мастер Ци**

**Иммунитет к ядам** (пассивный навык) - Монаха нельзя отравить, но он знает, что была попытка. **Пьяный мастер**

### Уровень 2

**Лечение ран** (активный навык) - Монах может восстанавливать нательные хиты вне боя. Отыгрывается фразой “лечение”, касанием и разрыванием чипа слота. Восстанавливает 1 хит. **Путь духа**

**Нечеловеческое тело** (активный навык) - Монах получает 2 дополнительных нательных хита и может ловко увернуться от одной ловушки в подземелье. Монах при помощи инстинкта может увернуться от одной ловушки в подземелье. Монах во время прохождения подземелья выбирает одну ловушку, от которой уворачивается (только он один, а не вся его группа). Перед входом в подземелье он озвучивает мастеру эту способность. Мастер вправе проверить наличие способности. **Путь тела**

**Ослепление** (активный навык) - Монах может ослепить персонажей в радиусе 3 метров от себя. Отыгрывается криком "ослепление" и разрывом стольких чипов слота, сколько персонажей монах 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. **Мастер Ци**

**Живучесть** (пассивный навык) - Монах не умирает в состоянии [Тяжелое ранение](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%A1%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%BE%D1%8F%D0%BD%D0%B8%D1%8F). **Пьяный мастер**

### Уровень 3

**Очищение разума** (активный навык) - Монах 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. **Путь духа**

**Железная воля** (пассивный навык) - На монаха не действуют пытки за исключением магического допроса. Например: Зона правды. **Путь тела**

**Торнадо** (активный навык) - Монах подбрасывает в воздух персонажей в радиусе 3 метров от себя. Отыгрывается криком "торнадо", разрыванием стольких чипов слотов, сколько персонажей монах 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](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%A1%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%BE%D1%8F%D0%BD%D0%B8%D1%8F). **Мастер Ци**

**Ярость** (пассивный навык) - Монах игнорирует урон от первого физического попадания в бою. **Пьяный мастер**

### Уровень 4

**Снятие проклятий** (активный навык) - Монах снимает проклятие. Отыгрывается медитацией, продолжительностью не менее 1 минуты при мастере-региональщике, фразой “освящение” и разрыванием чипа слота. После этого мастер-региональщик делает персонажу отметку в паспорте и проклятие снято. **Путь духа**

**Регенерация** (пассивный навык) - Монах в течение 15 минут восстанавливает все хиты после боя, если не был добит (даже из состояния [Тяжелое ранение](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%A1%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%BE%D1%8F%D0%BD%D0%B8%D1%8F)). **Путь тела**

**Опутывание** (активный навык) - Монах может опутать персонажей в радиусе 3 метров от себя. Отыгрывается криком "опутывание" и разрыванием стольких чипов слота, сколько персонажей монах 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. **Мастер Ци**

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

### Уровень 5

**Ладонь смерти** (активный навык) - Монах может убить любого персонажа касанием ладони. Для использования способности персонаж должен коснуться плеча другого персонажа в небоевой ситуации, произнести громко фразу “ладонь смерти” и разорвать чип слота. 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. **Путь духа**

**Непробиваемый** (пассивный навык) - Монах не получает урона от стрел, болтов и кинжалов (даже во время ночной боевки). Отмечается серебряной лентой по плечам. Исключение: навык Смертельный выстрел. **Путь тела**

**Повелитель стихий** (активный навык) - 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. **Мастер Ци**

**Запой** (пассивный навык) - При получении этой способности монах 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, получает там второй браслет. Одевает его в любом кабаке и оживает. У монаха ужасно болит голова и он абсолютно не помнит ничего, что привело к его смерти. Способность Спокойствие Разума в этом случае не действует. Еще раз воспользоваться навыком невозможно - после следующей смерти монах умирает без возможности возродиться. **Пьяный мастер**

# 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.

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

## Клятва

Становление паладином подразумевает под собой принятие обетов, которые обращают паладина к праведным делам и пути активного сопротивления злу. Если паладин приносит клятву, то старается всесторонне подчеркнуть это в своем образе.

**Паладин может принести одну из двух клятв на выбор:**

**Клятва спасения**

Клятва паладина связывает его с возвышенными идеалами справедливости, добродетели и порядка. Иногда называемые кавалерами, белыми рыцарями или святыми воителями, эти паладины подходят под идеал рыцаря в сияющих доспехах, действуя с честью в стремлении к справедливости и высшему благу. Они поддерживают самые высокие нормы поведения, и некоторые, к лучшему или худшему, приводят мир к тем же стандартам. Многие давшие эту клятву, почитают богов добра и закона, и следуют их догматам в качестве доказательства своей преданности. Они почитают ангелов — совершенных слуг добра — за свои идеалы, и изображают ангельские крылья на шлемах и гербах

**Клятва мести**

Давая клятву мести, вы берёте на себя торжественное обязательство карать тех, кто совершил тяжкий грех. Когда силы зла вырезают беспомощных селян, когда целый народ отворачивается от воли богов, когда гильдия воров становится слишком жестокой и сильной, когда дракон терроризирует сельскую местность — в такие времена появляются паладины, давшие клятву мести, чтобы установить, что правильно, а что ошибочно. Для этих паладинов, иногда называемых мстителями или тёмными рыцарями, собственная чистота не так важна, как сотворение правосудия.

## Умения

* Паладин может использовать любое оружие в зависимости от бога, которому служит паладин.
* Паладин может пользоваться щитом, но только с символом божества.
* Сильный телом и духом. Паладин имеет 3 нательных хита.

## Способности

Приведенные ниже таблица и список описывают “ветки” способностей [класса](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%9A%D0%BB%D0%B0%D1%81%D1%81%D1%8B). Персонаж имеет право раскачивать все “ветки” одновременно, но в каждой “ветке” он должен получать способности одну за другой.

### Стандартные ветки

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Уровень | Ревнитель бога | Рыцарь веры |
| 1 | Божественный поединок | Заступник |
| 2 | Крепкий телом | Стойкая вера |
| 3 | Телосложение | Иммун. от тихого убийства |
| 4 | Регенерация | Истинное зрение |
| 5 | Славная смерть | Свет во тьме |

### Ветки клятв

В этой таблице описаны дополнительные "ветки" способностей класса. Персонаж может качать только одну из них (в дополнение к любому количеству качаемых стандартных "веток") и только после допуска по антуражу.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Уровень | Клятва Спасения | Клятва Мести |
| 1 | Зона правды | Разговор с мертвецом |
| 2 | Аура спасения | Казнь! |
| 3 | Жертва | Непреклонная ярость |
| 4 | Бесстрашие | Несущий возмездие |
| 5 | Аура непоколебимости | Щит веры |

### 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. **Ревнитель бога**

**Заступник** (пассивный навык) - Паладин с этой способностью уменьшает своим присутствием количество чипов жрецов, необходимых для проведения обряда своего пантеона, на 1. Не действует на молитвы. **Рыцарь веры**

**Зона правды** (активный навык) - Паладин вне боевого взаимодействия может объявить зону правды вокруг себя в радиусе 5 метров. Паладин должен припасть на колено, 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. **Клятва Спасения**

**Разговор с мертвецом** (активный навык) - Паладин может поговорить с мертвецом. Для этого он должен коснуться трупа, который умер не более 10 минут назад, произнести “разговор с мертвецом”. После этого паладин может 5 минут разговаривать с мертвым. Мертвец не может врать или отмалчиваться. Повторно поговорить с одним и тем же мертвецом нельзя. **Клятва Мести**

### Уровень 2

**Крепкий телом** (пассивный навык) - Паладин не умирает в [тяжелом ранении](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%A1%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%BE%D1%8F%D0%BD%D0%B8%D1%8F) и не теряет хиты без оказания помощи в [легком ранении](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%A1%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%BE%D1%8F%D0%BD%D0%B8%D1%8F). **Ревнитель бога**

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

**Аура спасения** (пассивный навык) - Персонажи в радиусе 3 метров от паладина не умирают в тяжелом ранении. Действует только при условии постоянного нахождения в ауре (радиусе действия). **Клятва Спасения**

**Казнь!** (активный навык) - Паладин в небоевой ситуации может громко выкрикнуть "Казнь!" и нанести персонажу удар спереди. Жертва тут же умирает. Если жертва увернулась, то способность не сработала. **Клятва Мести**

### Уровень 3

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

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

**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. **Клятва Спасения**

**Непреклонная ярость** (активный навык) - Паладин может сражаться на грани смерти. При падении хитов до 0 Паладин вместо ухода в состояние [Тяжелое ранение](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%A1%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%BE%D1%8F%D0%BD%D0%B8%D1%8F) может сорвать с себя браслет и с диким криком продолжить бой. После срыва браслета у Паладина 3 хита, а также он получает урон в 1 хит вместо эффектов от абсолютно любых заклинаний, способностей и магических снарядов. После этого боя Паладин неминуемо умирает и отправляется в Царство смерти. **Клятва Мести**

### Уровень 4

**Регенерация** (пассивный навык) - Паладин в течение 15 минут восстанавливает все хиты после боя даже из состояния [Тяжелое ранение](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%A1%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%BE%D1%8F%D0%BD%D0%B8%D1%8F), если не был добит. **Ревнитель бога**

**Истинное зрение** (пассивный навык) - Паладин видит персонажей в Астрале, но не может с ними взаимодействовать. Так же паладин видит персонажей в Тихом уходе и может их атаковать. **Рыцарь веры**

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

**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!”. **Клятва Мести**

### Уровень 5

**Славная смерть** (пассивный навык) - Душа Паладина получает благословение в Царстве Смерти. Этот персонаж игрока, как и все последующие, находится в [Царстве Смерти](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%A6%D0%B0%D1%80%D1%81%D1%82%D0%B2%D0%BE_%D1%81%D0%BC%D0%B5%D1%80%D1%82%D0%B8) 1 час после смерти. **Ревнитель бога**

**Свет во тьме** (пассивный навык) - В случае провала приключения в данже Паладин не получает никаких негативных эффектов типа Проклятия или Болезни, а так же в случае если он был в состоянии Тяжелое ранение, то по выходу из данжа у него 1 хит. **Рыцарь веры**

**Аура непоколебимости** (пассивный навык) - Паладин и его группа в радиусе 2 метров от паладина получают иммунитет к ослеплению, оглушению и опутыванию. Обозначается красной лентой на двух плечах паладина. Работает только при наличии такой ленты. **Клятва Спасения**

**Щит веры** (пассивный навык) - На щит паладина вешается отличительный знак (маркер). Паладин может отбивать этим щитом любые магические снаряды. Действует только при наличии маркированного щита в руке. Исключения: Слово силы: Смерть [Чернокнижника](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%A7%D0%B5%D1%80%D0%BD%D0%BE%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B6%D0%BD%D0%B8%D0%BA). **Клятва Мести**

# 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.

## 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](https://losigra.ru/wiki/index.php?title=%D0%A1%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%BE%D1%8F%D0%BD%D0%B8%D0%B5&action=edit&redlink=1), пока не взято умение Самолечение.

## Способности

Приведенные ниже таблица и список описывают “ветки” способностей [класса](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%9A%D0%BB%D0%B0%D1%81%D1%81%D1%8B). Персонаж имеет право раскачивать все “ветки” одновременно, но в каждой “ветке” он должен получать способности одну за другой.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Уровень | Выживальщик | Повелитель зверей | Охотник на монстров |
| 1 | Живучесть | Зверь | Свежеватель |
| 2 | Легкая поступь | Усиление зверя 1 | Приручение монстра |
| 3 | Самолечение | Усиление зверя 2 | Охотник на монстров |
| 4 | Несъедобный | Усиление зверя 3 | Камуфляж |
| 5 | Единение с природой | До последнего вздоха | Смертельный выстрел |

### Уровень 1

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

**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 нательных 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. **Повелитель зверей**

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

### Уровень 2

**Легкая поступь** (активный навык) - Следопыт может ловко увернуться от одной ловушки в подземелье. Следопыт во время прохождения подземелья выбирает одну ловушку, от которой уворачивается (только он один, а не вся его группа). Перед входом в подземелье он озвучивает мастеру эту способность. Мастер вправе проверить наличие способности. **Выживальщик**

**Усиление зверя 1** (пассивный навык) - Зверь получает 4 нательных хита. **Повелитель зверей**

**Приручение монстра** (активный навык) - Следопыт может приручить одного монстра в подземелье до конца подземелья. Некоторых монстров приручить нельзя. Перед входом в подземелье он озвучивает мастеру эту способность. Мастер вправе проверить наличие способности. **Охотник на монстров**

### Уровень 3

**Самолечение** (активный навык) - Следопыт может накладывать повязку на себя даже в состоянии [Тяжелое ранение](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%A1%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%BE%D1%8F%D0%BD%D0%B8%D1%8F). **Выживальщик**

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

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

### Уровень 4

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

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

**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. **Охотник на монстров**

### 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. **Выживальщик**

**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](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%9C%D0%BE%D0%BD%D0%B0%D1%85), Слово силы: Смерть [Чернокнижника](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%A7%D0%B5%D1%80%D0%BD%D0%BE%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B6%D0%BD%D0%B8%D0%BA) и Смертельный выстрел Следопыта. Зверь отмечается красной лентой на шее. **Повелитель зверей**

**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. **Охотник на монстров**

# 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, 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.

## Пакты

Чернокнижник заключает договор с потусторонней сущностью. Иногда отношения между колдуном и его покровителем похожи на отношения жреца и его божества, но сущности, выступающие в роли покровителей, вовсе не боги. Колдун может возглавить культ, посвящённый принцу демонов или совершенно чужеродной сущности — созданиям, у которых обычно нет жрецов. Куда чаще их взаимоотношения похожи на отношения мастера и ученика.

Когда вы создаёте персонажа Чернокнижника, потратьте немного времени и подумайте о том, каков будет ваш покровитель, и какие обязательства на вас накладывает договор с ним. Что привело вас к заключению договора, и как вы встретились с покровителем? Соблазнил ли вас демон, когда вы его вызывали, или же вы искали ритуал, который бы позволил вызвать древнего бога? Искали ли вы покровителя или покровитель сам нашёл и выбрал вас? Раздражают ли вас обязательства, возложенные договором, или же вы радостно служите в ожидании награды?

Посоветуйтесь с Мастером, чтобы определить, какую роль будет играть ваш договор во время приключений. Требования вашего покровителя могут втянуть вас в различные приключения, или же это будут небольшие услуги, которые персонаж выполняет между приключениями. Какие отношения у вас с покровителем? Они дружественные, враждебные, сложные или же романтичные? Насколько важным вы являетесь для своего покровителя? Какую роль играете в его планах? Знаете ли вы других слуг своего покровителя? Как покровитель общается с вами? Некоторые колдуны находят послания от своих покровителей вырезанными на деревьях, среди листьев чайной заварки или в движении облаков — такие послания может увидеть только сам колдун. Другие колдуны разговаривают со своими покровителями во снах или видениях, или имеют дело только с посредниками.

Если Мастером утвержден Чернокнижник и его пакт с покровителем, вы получаете одну из трех веток умений дополнительно.

## Умения

* Хранитель знаний. Чернокнижник может создавать свитки с заклинаниями, а также расшифровывать и получать свитки тайного знания в [библиотеке](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%91%D0%B8%D0%B1%D0%BB%D0%B8%D0%BE%D1%82%D0%B5%D0%BA%D0%B8).
* Чернокнижник может использовать одноручное оружие ближнего боя и 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](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%A6%D0%B0%D1%80%D1%81%D1%82%D0%B2%D0%BE_%D1%81%D0%BC%D0%B5%D1%80%D1%82%D0%B8).

## Способности

Приведенные ниже таблица и список описывают “ветки” способностей [класса](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%9A%D0%BB%D0%B0%D1%81%D1%81%D1%8B). Персонаж имеет право раскачивать все “ветки” одновременно, но в каждой “ветке” он должен получать способности одну за другой.

### Стандартные ветки

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Уровень | Повелитель теней | Повелитель страха |
| 1 | Волны хаоса | Страх |
| 2 | Вытягивание магии | Луч слабости |
| 3 | Тихое убийство | Ослепление |
| 4 | Поддельная жизнь (+хит) | Кольцо страха |
| 5 | Погружение в астрал | Уход в тень |

### Ветки пактов

В этой таблице описаны дополнительные "ветки" способностей класса. Персонаж может качать только одну из них (в дополнение к любому количеству качаемых стандартных "веток") и только после допуска по антуражу.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Уровень | Пакт Феи | Пакт Демона | Пакт смерти |
| 1 | Очарование | Контрзаклинание | Разговор с мертвецом |
| 2 | Внушение | Огненный Шар 1 | Поглощение магии |
| 3 | Менталист | Огненный Шар 2 | Отрицание смерти |
| 4 | Слово силы: Неудача | Огненный Шар 3 | Мастер смерти |
| 5 | Контроль над разумом | Несущий возмездие | Слово силы: Смерть |

### Уровень 1

**Волны хаоса** (активный навык) - Чернокнижник может при любом игротехническом броске кубика потратить один чип слота и перебросить кубик. Можно использовать несколько раз на один бросок. **Повелитель теней**

**Страх** (активный навык) - Чернокнижник 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](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%A1%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%BE%D1%8F%D0%BD%D0%B8%D1%8F) чернокнижника в течение 1 минуты и не атакует. **Повелитель страха**

**Очарование** (активный навык) - Чернокнижник [очаровывает](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%A1%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%BE%D1%8F%D0%BD%D0%B8%D1%8F) 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. **Пакт Феи**

**Контрзаклинание** (активный навык) - Чернокнижник 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 Чернокнижника сколдовал любое не боевое заклинание (нельзя отменить Магические стрелы, Огненный шар, Боевое лечение, Ладонь смерти, Слово силы: Смерть) и порвать чип слота. Само Контрзаклинание другим контрзаклинанием отменять нельзя. Контрзаклинание не действует против заклинаний, использующих бенгальский огонь: [Астральный шаг](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%A1%D0%BF%D0%BE%D1%81%D0%BE%D0%B1%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%B8#.D0.90.D1.81.D1.82.D1.80.D0.B0.D0.BB.D1.8C.D0.BD.D1.8B.D0.B9_.D1.88.D0.B0.D0.B3), [Барьер](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%A1%D0%BF%D0%BE%D1%81%D0%BE%D0%B1%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%B8#.D0.91.D0.B0.D1.80.D1.8C.D0.B5.D1.80), [Волшебный Полет](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%A1%D0%BF%D0%BE%D1%81%D0%BE%D0%B1%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%B8#.D0.92.D0.BE.D0.BB.D1.88.D0.B5.D0.B1.D0.BD.D1.8B.D0.B9_.D0.9F.D0.BE.D0.BB.D0.B5.D1.82), [Первозданный хаос](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%A1%D0%BF%D0%BE%D1%81%D0%BE%D0%B1%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%B8#.D0.9F.D0.B5.D1.80.D0.B2.D0.BE.D0.B7.D0.B4.D0.B0.D0.BD.D0.BD.D1.8B.D0.B9_.D1.85.D0.B0.D0.BE.D1.81), [Погружение в Астрал](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%A1%D0%BF%D0%BE%D1%81%D0%BE%D0%B1%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%B8#.D0.9F.D0.BE.D0.B3.D1.80.D1.83.D0.B6.D0.B5.D0.BD.D0.B8.D0.B5_.D0.B2_.D0.90.D1.81.D1.82.D1.80.D0.B0.D0.BB), [Меч сжигающий небеса](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%A1%D0%BF%D0%BE%D1%81%D0%BE%D0%B1%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%B8#.D0.9C.D0.B5.D1.87_.D1.81.D0.B6.D0.B8.D0.B3.D0.B0.D1.8E.D1.89.D0.B8.D0.B9_.D0.BD.D0.B5.D0.B1.D0.B5.D1.81.D0.B0). Можно отменять только те заклинания, которые направлены на Чернокнижника. **Пакт Демона**

**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 отмалчиваться. Повторно поговорить с одним и тем же мертвецом нельзя. **Пакт смерти**

### Уровень 2

**Вытягивание магии** (активный навык) - Позволяет вытягивать магию из павших персонажей. Чернокнижник может забрать все неиспользованные чипы слотов у мертвого персонажа следующих классов (при их наличии): волшебник, бард, друид, чародей и чернокнижник, но не больше своего максимума. **Повелитель теней**

**Луч Слабости** (активный навык) - Чернокнижник 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](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%A1%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%BE%D1%8F%D0%BD%D0%B8%D1%8F) спадает. **Повелитель страха**

**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](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%A1%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%BE%D1%8F%D0%BD%D0%B8%D1%8F) не длится дольше 10 минут. **Пакт Феи**

**Огненный шар 1** (активный навык) - Один снаряд красного цвета снимает 3 хита при попадании. Попадание засчитывается в одежду, оружие и щит. Чернокнижник обозначает эффект фразой “огненный шар” или “фаербол”. Во время боя снаряды подбирать нельзя. **Пакт Демона**

**Поглощение магии** (активный навык) - Чернокнижник может восстанавливать себе хиты при помощи слотов. За разрыв одного чипа восстанавливается один хит. Работает в [тяжелом ранении](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%A1%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%BE%D1%8F%D0%BD%D0%B8%D1%8F). **Пакт смерти**

### Уровень 3

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

**Ослепление** (активный навык) - Чернокнижник может [ослепить](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%A1%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%BE%D1%8F%D0%BD%D0%B8%D1%8F) персонажей в радиусе 3 метров от себя. Отыгрывается криком "ослепление" и разрывом стольких 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. **Повелитель страха**

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

**Огненный Шар 2** - Огненный шар: Два снаряда красного цвета снимают 3 хита при попадании. Попадание засчитывается в одежду, оружие и щит. Чернокнижник обозначает эффект фразой “огненный шар” или “фаербол”. Во время боя снаряды подбирать нельзя. **Пакт Демона**

**Отрицание смерти (активный навык)** - Чернокнижник становится проводником смерти и имеет право заходить в [Царство смерти](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%A6%D0%B0%D1%80%D1%81%D1%82%D0%B2%D0%BE_%D1%81%D0%BC%D0%B5%D1%80%D1%82%D0%B8). Чернокнижник тратит 1 слот магии за каждые 10 минут прибывания в Царстве смерти, 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 тот не может ему отказать, для этого чернокнижнику нужно заплатить полную стоимость всех способностей этого персонажа в монетах смерти. Подробнее см. в Правила “Царство смерти”. **Пакт смерти**

### Уровень 4

**Поддельная жизнь** (пассивный навык) - Персонаж получает 1 дополнительный нательный хит. **Повелитель теней**

**Кольцо страха** (активный навык). Чернокнижник может [напугать](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%A1%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%BE%D1%8F%D0%BD%D0%B8%D1%8F) персонажей в радиусе 3 метров от себя. Отыгрывается криком "Ужас!" и разрыванием 1 слота магии. Все персонажи, оказавшиеся в радиусе действия заклинания, испытывает страх по отношению к Чернокнижнику в течение 10 секунд. За это время персонажи избегают контакта с Чернокнижником - убегают от него (быстро и далеко), прекратив все взаимодействия с ним. **Повелитель страха**

**Слово силы: Неудача** (активный навык) - Чернокнижник может наложить на персонажа проклятие. Для отыгрыша чернокнижник касается персонажа, произносит “проклинаю тебя”, тратит 1 чип слота и ставит в паспорте проклятого персонажа одну галочку у одного проклятия на выбор. Проклятый персонаж тут же теряет сознание на 5 минут и не помнит ничего о том кто и как его проклял. Если у персонажа есть иммунитет от проклятия, то персонаж теряет 1 хит и не теряет сознание. **Пакт Феи**

**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. **Пакт Демона**

**Мастер смерти** (пассивный навык) - Чернокнижник познает пути смерти и даже может вернуться из мертвых. При получении этой способности чернокнижник получает второй браслет. В случае смерти он делает вид что умер, отдает все игровые ценности при обыске и свой браслет. После чего одевает второй браслет и оживает. (одноразовая способность) **Пакт смерти**

### Уровень 5

**Погружение в астрал** (активный навык) - Чернокнижник входит в эфирный план, и становится недоступным для любых взаимодействий. Чернокнижник невидим и его никак нельзя обнаружить. Однако, Чернокнижник видит других персонажей в Астрале и может с ними взаимодействовать, не выходя из астрала. Чернокнижник 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. Чернокнижник может проходить сквозь стены, находясь в астрале. Чернокнижника могут видеть Паладины со способностью Истинное Зрение. Отыгрывается поджиганием бенгальского огня, криком "астрал" и разрыванием чипа слота. Навык действует пока горит бенгальский огонь. **Повелитель теней**

**Уход в тень** (активный навык) - Чернокнижник тратит 1 чип слота магии и должен спрятаться за естественным укрытием. Потом Чернокнижник должен прокричать "Уход в тень", после чего считается невидимым, пока не начал атаковать или передвигаться. Уход в тень из боевого взаимодействия и внутри локаций невозможен. **Повелитель страха**

**Контроль над разумом** - Чернокнижник может взять разум другого персонажа под [контроль](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%A1%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%BE%D1%8F%D0%BD%D0%B8%D1%8F) 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. **Пакт Феи**

**Несущий возмездие** (пассивный навык) - Чернокнижник ударом одного своего оружия ближнего боя снимает два хита. Оружие отмечается красной лентой по клинку. Удары обозначаются голосовым маркером “два хита!”. **Пакт Демона**

**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](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%92%D0%BE%D0%B8%D0%BD) со способностью “Убийца магов”, [друида](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%94%D1%80%D1%83%D0%B8%D0%B4) со способностью “Первобытный зверь” и зверя-компаньона [следопыта](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%A1%D0%BB%D0%B5%D0%B4%D0%BE%D0%BF%D1%8B%D1%82) со способностью “До последнего вздоха”. [Монах](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%9C%D0%BE%D0%BD%D0%B0%D1%85) и [Варвар](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%92%D0%B0%D1%80%D0%B2%D0%B0%D1%80) со способностью “Отражение снарядов” может отбивать оружием этот снаряд. Во время боя снаряд подбирать нельзя. **Пакт смерти**

# 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.

## 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](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%9A%D0%BB%D0%B0%D1%81%D1%81%D1%8B). Персонаж имеет право раскачивать все “ветки” одновременно, но в каждой “ветке” он должен получать способности одну за другой.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Уровень | Владыка Хаоса | Повелитель Стихий | Разрушитель |
| 1 | Волны хаоса | Кольцо Льда | Волшебная стрела 3 |
| 2 | Контрзаклинание | Луч Слабости | Волшебная стрела 4 |
| 3 | Поглощение магии | Торнадо | Огненный шар 1 / Волшебная стрела 5 |
| 4 | Астральный шаг | Удар грома | Огненный шар 2 / Волшебная стрела 6 |
| 5 | Первозданный хаос | Меч сжигающий небеса | Огненный шар 3 |

### 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. **Владыка Хаоса**

**Кольцо Льда** (активный навык) - Чародей останавливает персонажей в радиусе 3 метров от себя. Отыгрывается криком "кольцо льда" и разрыванием стольких чипов слотов, сколько персонажей чародей хочет остановить. Оледеневшие персонажи замирают и ничего не могут делать, пока не посчитают громко вслух до 5. Если оледеневший персонаж получает урон или становится целью заклинания, то он моментально оттаивает. **Повелитель Стихий**

**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”. **Разрушитель**

### 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, Слово силы: Смерть) и порвать чип слота. Само Контрзаклинание другим контрзаклинанием отменять нельзя. Контрзаклинание не действует против заклинаний, использующих бенгальский огонь: [Астральный шаг](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%A1%D0%BF%D0%BE%D1%81%D0%BE%D0%B1%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%B8#.D0.90.D1.81.D1.82.D1.80.D0.B0.D0.BB.D1.8C.D0.BD.D1.8B.D0.B9_.D1.88.D0.B0.D0.B3), [Барьер](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%A1%D0%BF%D0%BE%D1%81%D0%BE%D0%B1%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%B8#.D0.91.D0.B0.D1.80.D1.8C.D0.B5.D1.80), [Волшебный Полет](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%A1%D0%BF%D0%BE%D1%81%D0%BE%D0%B1%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%B8#.D0.92.D0.BE.D0.BB.D1.88.D0.B5.D0.B1.D0.BD.D1.8B.D0.B9_.D0.9F.D0.BE.D0.BB.D0.B5.D1.82), [Первозданный хаос](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%A1%D0%BF%D0%BE%D1%81%D0%BE%D0%B1%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%B8#.D0.9F.D0.B5.D1.80.D0.B2.D0.BE.D0.B7.D0.B4.D0.B0.D0.BD.D0.BD.D1.8B.D0.B9_.D1.85.D0.B0.D0.BE.D1.81), [Погружение в Астрал](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%A1%D0%BF%D0%BE%D1%81%D0%BE%D0%B1%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%B8#.D0.9F.D0.BE.D0.B3.D1.80.D1.83.D0.B6.D0.B5.D0.BD.D0.B8.D0.B5_.D0.B2_.D0.90.D1.81.D1.82.D1.80.D0.B0.D0.BB), [Меч сжигающий небеса](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%A1%D0%BF%D0%BE%D1%81%D0%BE%D0%B1%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%B8#.D0.9C.D0.B5.D1.87_.D1.81.D0.B6.D0.B8.D0.B3.D0.B0.D1.8E.D1.89.D0.B8.D0.B9_.D0.BD.D0.B5.D0.B1.D0.B5.D1.81.D0.B0). Можно отменять только те заклинания, которые направлены на Чародея. **Владыка Хаоса**

**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](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%A1%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%BE%D1%8F%D0%BD%D0%B8%D1%8F) спадает. **Повелитель Стихий**

**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. **Разрушитель**

### 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](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%A1%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%BE%D1%8F%D0%BD%D0%B8%D1%8F). **Владыка Хаоса**

**Торнадо** (активный навык) - Чародей подбрасывает в воздух персонажей в радиусе 3 метров от себя. Отыгрывается криком "торнадо", разрыванием стольких 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](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%A1%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%BE%D1%8F%D0%BD%D0%B8%D1%8F). **Повелитель Стихий**

**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.

**Разрушитель**

### Уровень 4

**Астральный шаг** (активный навык) - Чародей входит в эфирный план, и становится недоступным для любых взаимодействий. Чародей невидим и его никак нельзя обнаружить. Однако, Чародей видит других персонажей в Астрале и может с ними взаимодействовать, не выходя из астрала. Чародей 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. Чародей может проходить сквозь стены, находясь в астрале. Чародея могут видеть Паладины со способностью Истинное Зрение. Отыгрывается поджиганием бенгальского огня, криком "астрал" и разрыванием чипа слота. Навык действует пока горит бенгальский огонь. **Владыка Хаоса**

**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](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%A1%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%BE%D1%8F%D0%BD%D0%B8%D1%8F). Не оглушаются только персонажи с иммунитетом от оглушения. Персонажи в шлемах оглушаются от этого заклинания. **Повелитель Стихий**

**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.

**Разрушитель**

### 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. **Владыка Хаоса**

**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](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%A1%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%BE%D1%8F%D0%BD%D0%B8%D1%8F), при попадании. Зона поражения оружия такая же как и обычно. **Повелитель Стихий**

**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. **Разрушитель**

# Колдовство

## Общие положения

Колдовать на полигоне могут только персонажи классов

* [Волшебник](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%92%D0%BE%D0%BB%D1%88%D0%B5%D0%B1%D0%BD%D0%B8%D0%BA)
* [Жрец](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%96%D1%80%D0%B5%D1%86)
* [Бард](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%91%D0%B0%D1%80%D0%B4)
* [Друид](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%94%D1%80%D1%83%D0%B8%D0%B4)
* [Монах](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%9C%D0%BE%D0%BD%D0%B0%D1%85)
* [Чародей](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%A7%D0%B0%D1%80%D0%BE%D0%B4%D0%B5%D0%B9)
* [Чернокнижник](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%A7%D0%B5%D1%80%D0%BD%D0%BE%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B6%D0%BD%D0%B8%D0%BA)

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 осмотренные 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 отмычки для вскрытия замков, улучшения для поместий и зданий, которые повысит их доход, а также элементы использующиеся в ювелирном ремесле.

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 прочипованное изделие ювелир и кузнец получает очки опыта. Подробности в правилах: [Профессии](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%9F%D1%80%D0%BE%D1%84%D0%B5%D1%81%D1%81%D0%B8%D0%B8).

## Кузнец

Кузнец изготавливает изделия для улучшения кузницы, ювелирной мастерской, алхимической лаборатории, порта и шахты, отмычки для вскрытия замков, а также элементы для ювелирного ремесла.

**Чтобы стать кузнецом потребуется:**

* Кузница.
* Инструмент. Плоскогубцы, молоток, перчатки, импровизированная наковальня - ровная твердая поверхность. Инструментами игрок обеспечивает себя самостоятельно.
* Железо для ковки. 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 для ковки и Рецепт.

2. Согласно рецепту кузнец изготавливает изделие.

3. Готовое изделие и рецепт, кузнец демонстрирует любому мастеру.

1. Если изделие по внешнему виду соответствует рецепту, а качество его исполнения удовлетворяет мастера, то кузнец получает сертификат на него. Сертификат подтверждает подлинность изделия, а также несет в себе описание свойств и качеств.
2. Изделие, имеющий сертификат можно использовать по назначению, или продать.

## Ювелир

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. 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](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%90%D0%BB%D1%85%D0%B8%D0%BC%D0%B8%D1%8F).

## 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 небоевой ситуации 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](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%A1%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%BE%D1%8F%D0%BD%D0%B8%D1%8F#.D0.A2.D1.8F.D0.B6.D0.B5.D0.BB.D0.BE.D0.B5_.D1.80.D0.B0.D0.BD.D0.B5.D0.BD.D0.B8.D0.B5).

## Добивание

Добивание проводится на тяжело раненном 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](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%9F%D0%BB%D1%83%D1%82) с способностью Тихое убийство и расе [Дроу](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%A0%D0%B0%D1%81%D1%8B#.D0.94.D1.80.D0.BE.D1.83) (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](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%A1%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%BE%D1%8F%D0%BD%D0%B8%D1%8F#.D0.A1.D0.BE.D0.BD), то он просыпается после одного Обыска, но ничего о нем не помнит. Если персонаж [Мертв](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%A1%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%BE%D1%8F%D0%BD%D0%B8%D1%8F#.D0.A1.D0.BC.D0.B5.D1.80.D1.82.D1.8C), [Оглушен](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%A1%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%BE%D1%8F%D0%BD%D0%B8%D1%8F#.D0.9E.D0.B3.D0.BB.D1.83.D1.88.D0.B5.D0.BD.D0.B8.D0.B5) или [Тяжело ранен](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%A1%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%BE%D1%8F%D0%BD%D0%B8%D1%8F#.D0.A2.D1.8F.D0.B6.D0.B5.D0.BB.D0.BE.D0.B5_.D1.80.D0.B0.D0.BD.D0.B5.D0.BD.D0.B8.D0.B5), то можно объявить полный обыск.

## Связывание

Моделируется легким связыванием конечностей веревкой. Связывать по жизни нельзя. Веревка не должна причинять связанному неудобства. Связанный персонаж не может бегать. Нельзя пользоваться оружием и применять активные навыки, если в их условиях не указано иное (Самолечение, Регенерация, Непреклонная ярость, Поглощение магии). Действие пассивных навыков сохраняется.

Способы освободиться:

1. Связанного может освободить другой игрок.
2. Игрок может освободиться от любых пут, если у него есть способность [Мастер побега](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%A1%D0%BF%D0%BE%D1%81%D0%BE%D0%B1%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%B8#.D0.9C.D0.B0.D1.81.D1.82.D0.B5.D1.80_.D0.BF.D0.BE.D0.B1.D0.B5.D0.B3.D0.B0).

## 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](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%9F%D0%BB%D1%83%D1%82#.D0.A3.D1.80.D0.BE.D0.B2.D0.B5.D0.BD.D1.8C_2) 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](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%A1%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%BE%D1%8F%D0%BD%D0%B8%D1%8F#.D0.A2.D1.8F.D0.B6.D0.B5.D0.BB.D0.BE.D0.B5_.D1.80.D0.B0.D0.BD.D0.B5.D0.BD.D0.B8.D0.B5) и пытать ее больше нельзя.

Персонаж с навыком [Мастер Пыток](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%9F%D0%BB%D1%83%D1%82#.D0.A3.D1.80.D0.BE.D0.B2.D0.B5.D0.BD.D1.8C_2) получает +3 к броску кубика. На оба броска кубика влияют способности [Удача](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%9F%D0%BB%D1%83%D1%82#.D0.A3.D0.BC.D0.B5.D0.BD.D0.B8.D1.8F) и [Фортуна](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%91%D0%B0%D1%80%D0%B4#.D0.A3.D1.80.D0.BE.D0.B2.D0.B5.D0.BD.D1.8C_2).

## Секс

Смотри правила по [сексу](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%A1%D0%B5%D0%BA%D1%81)

## Причинение обиды

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 обиженным.

## Проход через стену

Доступно только классу [Плут](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%9F%D0%BB%D1%83%D1%82) с способностью [Тихий шаг](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%9F%D0%BB%D1%83%D1%82#.D0.A3.D1.80.D0.BE.D0.B2.D0.B5.D0.BD.D1.8C_5), классу [Монах](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%9C%D0%BE%D0%BD%D0%B0%D1%85) со способностью [Поступь ветра](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%9C%D0%BE%D0%BD%D0%B0%D1%85#.D0.A3.D1.80.D0.BE.D0.B2.D0.B5.D0.BD.D1.8C_4), 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, черезмерное 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. Исключение 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 необнаружения 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 ли 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 ребенку 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

## 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:** Авторский стиль. Кузнец 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.

### 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 выставлять свои лоты в аукционе Торговой Гильдии.

**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 возможность нанимать третий корабль.

**5 уровень:** Капитан получает дополнительный шанс спасти корабль от пиратов (без боя).

### 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.

# 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](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%9F%D1%80%D0%BE%D1%84%D0%B5%D1%81%D1%81%D0%B8%D0%B8) предметов (ювелир, кузнец, алхимик), обряды жрецов.
* Игрок тратит полученный опыт на “покупку” соответствующих [классу](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%9A%D0%BB%D0%B0%D1%81%D1%81%D1%8B) или [профессии](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%9F%D1%80%D0%BE%D1%84%D0%B5%D1%81%D1%81%D0%B8%D0%B8) и текущему уровню навыков.
* Для каждого [класса](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%9A%D0%BB%D0%B0%D1%81%D1%81%D1%8B) 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](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%A6%D0%B0%D1%80%D1%81%D1%82%D0%B2%D0%BE_%D1%81%D0%BC%D0%B5%D1%80%D1%82%D0%B8).

# Расы

## Общая информация

Игрок может получить расу, но не получить некоторые или все из ее способностей, при недостаточном антураже.

## 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 гордится тем, что он Человек.

## 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 шпилями и переливающихся 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](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%A1%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%BE%D1%8F%D0%BD%D0%B8%D1%8F#.D0.A1.D0.BE.D0.BD).

## 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](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%A1%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%BE%D1%8F%D0%BD%D0%B8%D1%8F#.D0.A1.D0.BE.D0.BD).

## [Полурослик](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%9F%D0%BE%D0%BB%D1%83%D1%80%D0%BE%D1%81%D0%BB%D0%B8%D0%BA)

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](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%9A%D0%B0%D1%80%D0%BC%D0%B0%D0%BD%D0%BD%D0%B0%D1%8F_%D0%BA%D1%80%D0%B0%D0%B6%D0%B0).

## 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](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%9F%D1%80%D0%B0%D0%B2%D0%B8%D0%BB%D0%B0_%D0%BF%D0%BE_%D1%8D%D0%BA%D0%BE%D0%BD%D0%BE%D0%BC%D0%B8%D0%BA%D0%B5).

## 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 человечья 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](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%A1%D0%BF%D0%BE%D1%81%D0%BE%D0%B1%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%B8#.D0.A2.D0.B5.D0.BB.D0.BE.D1.81.D0.BB.D0.BE.D0.B6.D0.B5.D0.BD.D0.B8.D0.B5).

## 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 дварфов.

**Способность:**

* [Иммунитет к оглушению](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%A1%D0%BF%D0%BE%D1%81%D0%BE%D0%B1%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%B8#.D0.98.D0.BC.D0.BC.D1.83.D0.BD.D0.B8.D1.82.D0.B5.D1.82_.D0.BA_.D0.BE.D0.B3.D0.BB.D1.83.D1.88.D0.B5.D0.BD.D0.B8.D1.8E).

## [Тифлинг](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%A2%D0%B8%D1%84%D0%BB%D0%B8%D0%BD%D0%B3)

Быть тифлингом — значит постоянно натыкаться 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 прегрешения, расплачиваться за которое предстоит им, их детям, и детям их детей.

**Способность:**

* [Иммунитет к очарованию](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%A1%D0%BF%D0%BE%D1%81%D0%BE%D0%B1%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%B8#.D0.98.D0.BC.D0.BC.D1.83.D0.BD.D0.B8.D1.82.D0.B5.D1.82_.D0.BA_.D0.BE.D1.87.D0.B0.D1.80.D0.BE.D0.B2.D0.B0.D0.BD.D0.B8.D1.8E).

## 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](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%94%D1%80%D1%83%D0%B8%D0%B4#.D0.A3.D1.80.D0.BE.D0.B2.D0.B5.D0.BD.D1.8C_2)

## 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 - [Иммунитет к ослеплению](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%A1%D0%BF%D0%BE%D1%81%D0%BE%D0%B1%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%B8#.D0.98.D0.BC.D0.BC.D1.83.D0.BD.D0.B8.D1.82.D0.B5.D1.82_.D0.BA_.D0.BE.D1.81.D0.BB.D0.B5.D0.BF.D0.BB.D0.B5.D0.BD.D0.B8.D1.8E);
* Джинази огня - [Живучесть](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%A1%D0%BF%D0%BE%D1%81%D0%BE%D0%B1%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%B8#.D0.96.D0.B8.D0.B2.D1.83.D1.87.D0.B5.D1.81.D1.82.D1.8C);
* Джинази земли - [Телосложение](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%A1%D0%BF%D0%BE%D1%81%D0%BE%D0%B1%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%B8#.D0.A2.D0.B5.D0.BB.D0.BE.D1.81.D0.BB.D0.BE.D0.B6.D0.B5.D0.BD.D0.B8.D0.B5);
* Джинази воды - [Капитан](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%AD%D0%BA%D0%BE%D0%BD%D0%BE%D0%BC%D0%B8%D0%BA%D0%B0).

## 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.

## 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.

## 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](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%A1%D0%BF%D0%BE%D1%81%D0%BE%D0%B1%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%B8#.D0.9C.D0.B0.D1.81.D1.82.D0.B5.D1.80_.D0.BF.D1.8B.D1.82.D0.BE.D0.BA).

## 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](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%A1%D0%BF%D0%BE%D1%81%D0%BE%D0%B1%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%B8#.D0.9A.D0.B0.D0.BC.D0.B5.D0.BD.D0.BD.D0.B0.D1.8F_.D0.BA.D0.BE.D0.B6.D0.B0)

## [Аазимар](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%90%D0%B0%D0%B7%D0%B8%D0%BC%D0%B0%D1%80)

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](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%A1%D0%BF%D0%BE%D1%81%D0%BE%D0%B1%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%B8#.D0.9D.D0.B0.D0.BB.D0.BE.D0.B6.D0.B5.D0.BD.D0.B8.D0.B5_.D1.80.D1.83.D0.BA)

## 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](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%A1%D0%BF%D0%BE%D1%81%D0%BE%D0%B1%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%B8#.D0.A7.D1.83.D0.B2.D1.81.D1.82.D0.B2.D0.BE_.D0.BE.D0.BF.D0.B0.D1.81.D0.BD.D0.BE.D1.81.D1.82.D0.B8).

## 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](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%A1%D0%BF%D0%BE%D1%81%D0%BE%D0%B1%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%B8#.D0.91.D0.BE.D0.B6.D0.B5.D1.81.D1.82.D0.B2.D0.B5.D0.BD.D0.BD.D1.8B.D0.B9_.D0.BF.D0.BE.D0.B5.D0.B4.D0.B8.D0.BD.D0.BE.D0.BA).

## Орк

Гром орочьих барабанов за воротами и воющие 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, дварфов 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](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%A1%D0%BF%D0%BE%D1%81%D0%BE%D0%B1%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%B8#.D0.9D.D0.B5.D0.BF.D1.80.D0.B5.D0.BA.D0.BB.D0.BE.D0.BD.D0.BD.D0.B0.D1.8F_.D1.8F.D1.80.D0.BE.D1.81.D1.82.D1.8C).

## Драконорожденный

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](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%A1%D0%BF%D0%BE%D1%81%D0%BE%D0%B1%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%B8#.D0.9E.D0.B3.D0.BD.D0.B5.D0.BD.D0.BD.D1.8B.D0.B9_.D1.88.D0.B0.D1.80_1.2F2.2F3) (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. Hаконец, чудовища юань-ти, возглавляющие этот народ, имеют лишь одну человеческую черту на огромном змеином теле - например, руки или голову.

**Способность:**

* [Иммунитет к ядам](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%A1%D0%BF%D0%BE%D1%81%D0%BE%D0%B1%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%B8#.D0.98.D0.BC.D0.BC.D1.83.D0.BD.D0.B8.D1.82.D0.B5.D1.82_.D0.BA_.D1.8F.D0.B4.D0.B0.D0.BC).

## 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](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%AD%D0%BA%D0%BE%D0%BD%D0%BE%D0%BC%D0%B8%D0%BA%D0%B0)

## 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](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%A1%D0%BF%D0%BE%D1%81%D0%BE%D0%B1%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%B8#.D0.A1.D0.B2.D0.B5.D0.B6.D0.B5.D0.B2.D0.B0.D1.82.D0.B5.D0.BB.D1.8C)

## 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:**

* [Регенерация](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%A1%D0%BF%D0%BE%D1%81%D0%BE%D0%B1%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%B8#.D0.A0.D0.B5.D0.B3.D0.B5.D0.BD.D0.B5.D1.80.D0.B0.D1.86.D0.B8.D1.8F)

## 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](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%A1%D0%BF%D0%BE%D1%81%D0%BE%D0%B1%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%B8#.D0.A7.D1.83.D0.B2.D1.81.D1.82.D0.B2.D0.BE_.D0.BE.D0.BF.D0.B0.D1.81.D0.BD.D0.BE.D1.81.D1.82.D0.B8)

## Ааракокра

Живущие в изоляции высоко в горах на вершинах самых высоких деревьев, ааракокры, называемые иногда «птичьим народом», вызывают страх и удивление. Многие ааракокры 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](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%A1%D0%BF%D0%BE%D1%81%D0%BE%D0%B1%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%B8#.D0.9F.D0.BE.D0.BB.D0.B5.D1.82)

# Религия

## Общая информация

Мир Забытых Королевств довольно жесток. И каждый ищет свой путь в нем. Кто-то открывает кабаки, кто-то - обращается к тайнам книг и планов, кому-то правду диктует доспех и меч, а некоторым подавай долгую дорогу и соль морей.

Но среди всех них, в той или иной степени, распространена вера. Кто-то верит в богов, чтобы взошла пшеница на полях, кому-то вера открывает ворота, а кто-то ведет во славу своей веры военизированные походы.

Но есть отдельная каста - паладины и жрецы. Военные ордена или госпитали, отдельные странствующие проповедники или целые темные культы - религия это часть Забытых Королевств, вмешивающаяся в политику, власть и войну.

Теперь же, в Мацтике, боги наблюдают со своих планов за своими последователями, чтобы и здесь занять определенную позицию. Все это - \*\*Большая игра\*\*, которую играют боги. И чем больше влияния получает бог в этом регионе, тем большие дары будут переданы его последователям.

ВАЖНО: На нашей игре смена веры для класса жрец и паладин не моделируется.

## Храмы

На территории Мацтики есть несколько довольно крупных религиозных структур. Какие-то из них открыто присутствуют в регионе - например храмовая арена Темпуса, а присутствие некоторых - только слухи, будь-то Солнечный Поход Латандера или Костяной Капитул Цирика.

Каждый из храмов обладает определенной силой, но возведены они были совсем недавно. А это значит что набрать свою силу клирикам и паладинам еще предстоит, используя ли легендарные артефакты Мацтики или развязав жестокую войну с другими храмами, а может еще как то послужить своему богу.

Но что же про жрецов и паладинов одиночек? Неужто единственный жрец Бешабы или паладин Морадина не сможет принести власть своего бога на Мацтику?

Сможет. Однако для этого ему в любом случае придется возвести алтарь своего божества и заменить последователей ресурсами. Или же обратить кого-то в свою веру и пусть не в стенах храмов, но молитва будет греметь, привлекая взгляд небожителей.

## Внутренняя организация храма

Жрецы и Паладины принесли на Мацтику своё слово и свою веру. И по старой традиции мира, при первой же возможности, служители возвели храмы - символы своей веры и власти. Монументальные и огромные или скромные и спрятанные - всем нашлось место на Мацтики.

У всех храмов, несмотря на разность их веры, есть примерно одинаковая структура. Каждый храм возглавляет старший клирик - Военный Жрец Темпуса, Архитиран Бейна, Серая Полоса Маски итп. Этот жрец или паладин, во многом, олицетворяет присутствие бога на этой земле, в его зоне ответственности отпущение великих обрядов и ключевые решения относительно храмов - например, великие обряды благословений или хранение древних артефактов в криптах храмов. Старшие клирики обладают информацией, относительно принадлежности артефактов, отношений божеств, планарных войн и союзов. Старший клирик - избранная должность, сами члены церкви должны выбрать того, кто будет их возглавлять.

Дальнейшая иерархия разнится от храма к храму: жесткая структура храма Бейна или всеобщее братство храма Маски, всему найдется место.

Все жрецы принадлежащие храмам могут совершать ритуалы - список будет представлен в таблице ниже. В начале игры храмам доступны только ритуалы 0 уровня, при развитии 1,2,3. Все ритуалы имеют определенную цену. Простой храм может осуществлять только самые простые ритуалы, однако, при превалировании власти бога, способен совершить настоящее чудо.

Для храмов есть возможность получить стартовый уровень выше 0 - для этого он должен быть возведен как полная конструкция и оформлен в стиле храма. Решение - субъективное, принимается на полигоне конгломератом - мастером по религии, сюжету и региональщиком локации.

Требования к строительству храмов и внешнему виду алтарей.

* Храм - это строение, размером минимум 3х6, с закрытой крышей и закрытыми стенами. Высота - не ограничена. Окна - разрешены.
* Храм - боевая локация.
* В храме должны быть предусмотрены:
  + “престол” - “трибуна”, с которой верховный клирик может вести проповедь. Размер - минимум 0,6м х 0,6м х 1м. На лицевой стороне должен быть изображен символ бога. Престол должен быть собран аккуратно, конструкция не должна шататься, из нее не должны торчать стройматериалы.
  + “алтарь” - “жертвенник”, на котором приносятся жертвы божеству. Размер - минимум 1м х 0,8м х 0,4 м. Алтарь должен представлять из себя гладкий стол, богато украшенный тканью и драгоценными металлами (разрешено использовать золотые/серебряные краски). На стороне “столешницы” должен быть изображен символ бога. Алтарь должен быть собран аккуратно, конструкция не должна шататься, из нее не должны торчать стройматериалы. Алтарь находится перед “престолом”.
  + “апсида” - задняя стенка, с изображением символа бога (см. перечень богов и рпгвики). Должна находится за “престолом”. Размер: минимум 1,5м в диаметре. Должна быть покрашена. Должна находится на высоте минимум 1,5м.
  + “нефы” - боковые стены храма, должны быть украшены. Варианты украшений - священные тексты, предметы культа (оружие, только при условии что оно не чиповано), символы бога и дружественных божеств. Условие - 1 украшение на 1 метр длины боковой стены.
* В храме могут быть предусмотрены:
  + “крипта” - усыпальница и хранилище. Должно быть сделано в отдельном помещении (минимум 1м х 1м х1м). Изначально, в криптах хоронят членов культа, но там же могут храниться главные ценности храма, в том числе оружие. Крипта хотя бы одной стеной должна прилегать к основному храму.
  + “молебная” - отдельная комната для исповедей и отпущения малых обрядов, личных благословений итп.
  + лавки в нефах
  + характерные храмовые элементы - в зависимости от божества, утверждается с мастером по религии и сюжетником (например, Храмовая Арена Темпуса).
* На игре могут присутствовать скрытые храмы. Т.е. при сохранении всех необходимых элементов (“престол”, “алтарь”, “апсида”, “нефы”), они могут быть замаскированы и скрыты за тряпьем, щитами, полками, столами итп. Проявите фантазию!

## Алтари одиночек

* Жрецы одиночки обязаны иметь алтарь своего божества.
* Алтари могут быть размещены в любом удобном для жреца игровом месте.
* Алтарь может быть скрыт/замаскирован/выдан за алтарь другого божества.
* По договоренности со старшим клириком храма, алтарь может быть размещен на территории храма.
* Алтарь позволяет жрецу совершать ритуалы 0 уровня.
* Алтарь может быть осквернен. Если осквернен единственный алтарь божества - оно выбывает из Большой Игры Мацтики (показатель процента пирога становится равен нулю), пока алтарь считается оскверненным, а жрец теряет возможность отпускать ритуалы. Однако, алтарь может быть вновь “очищен” - но усилиями другого жреца союзного бога.
* Алтарь - это символ бога (см. рпгвики или список богов), размером минимум 60см в диаметре, с возможностью размещения на земле.
* Алтарь переносить и передвигать нельзя.

## Вымпел

Каждый храм обладает собственным “вымпелом” - символом веры. Он должен быть довольно крупным, но у тайных храмов может быть спрятан или замаскирован. “Вымпел” должен всегда находится внутри храма. “Вымпел” подготавливается мастерской группой. Уровень храма определяется цветом вымпела.

Серый - 0 уровень.

Зеленый - 1 уровень.

Желтый - 2 уровень.

Красный - 3 уровень.

Уровни Храмов повышаются в зависимости от проведенных над артефактами ритуалов или иных вариантов истинного поклонения своему богу. Следует помнить - темный артефакт в светлом храме - плохая примета, как и наоборот. Такой артефакт не только не повысит уровень вашего храма, но и может повлечь за собой серьезные последствия. Какие - об этом ниже.

## Большая игра Мацтики, сотворение Чуда

Давайте представим, что регион Мацтики - это круглый пирог. И каждый хочет часть этого пирога - ценность этого региона крайне велика. Жрецы и паладины храмов, или же одиночки, за счет ритуалов и артефактов, могут увеличить уровень “присутствия” своего бога на этой жестокой земле. Если уровень присутствия повышается до определенного “процента пирога” - храм может совершить Чудо.

Каждый раз увеличивая уровень своего храма и/или совершая ритуалы 1,2,3 уровня, выполняя задания и находя артефакты, “процент” пирога бога увеличивается. Насколько? Это неизвестно. Но чем мощнее ритуал, страшнее артефакт или массовей молитва - тем лучше результат.

Ритуалы 0 уровня, не увеличивают "процент пирога", однако не дают вашему божеству уйти из большой игры.

Храм или клирик не совершил ни одного ритуала за цикл? Значит, часть пирога их бога сокращается до нуля. Ноль - и связи с ним храм, жрец, паладин больше не имеет. Невозможно больше совершать ритуалы 1,2 и 3 уровня, только базовые, 0 уровня. Может быть, кто-то из божеств сможет убрать противника из Большой Игры. Но клирики могут вернуть место своего божества - с мечом в руках.

И снова вопрос - что же с одиночками? Ведь действительно, с ними только маленькие алтари, а не огромные своды храмов. Что ж - выполняйте задания своих богов и ищите артефакты, чтобы удержать их место здесь.

ВАЖНО: данная модель не ограничивает жрецов и паладинов в своих способностях класса.

## Религия Мацтики

Также существует местная вера - вера в Лоа, старых богов Мацтики. Знают о ней единицы, а вот столкнутся - может каждый.

## Ритуалы и обряды

Итак, как мы и обсуждали с Вами ранее, на землях Мацтики Боги и их последователи столкнулись с очень разными силами - и внешними угрозами в виде Лоа, и внутренними распрями.

Храмы и Одиночки несут слово и дело своих богов по всему Мацтики. Делают они это двумя путями: Ритуалами и Обрядами.

Ритуалы - это игротехническое действие несущее игротехнический результат.

Обряды - отыгрышевое действие, которое может (но не гарантирует) помочь получить какой-либо игровой бонус или информацию.

Напомним - все ритуалы делятся по уровням, от 0 до 3. Ритуалы нулевого уровня доступны всем храмам, а также жрецам одиночкам. К ритуалам с 1 по 3 уровень получают доступ с уровнем роста Храма. Как открыть более высокие уровни? Смотрите в правилах по Храмам.

Для унификации все ритуалы разделены по группам: G-N-E (добрый-нейтральный-злой соотв.). Т.е. если вы - клерик доброго бога, вам доступны все ритуалы, где есть буква G. N - для нейтральных, E - для злых.

Ритуал исполняется только в присутствии Мастера. Вы бросаете Мастерский кубик - если бросок равен или больше сложности ритуала - он успешен. На 20 на кубике ритуал всегда успешен и возможен дополнительный эффект на усмотрение мастера. На критический провал (1 на кубике) ритуал всегда провален и возможен откат, на усмотрение Мастера.

Игра Религии разделена по циклам. Таблица циклов:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| День | Цикл | Время |
| 06.05 | 1 | 18:00 - 21:00 |
| 06.05 | 2 | 21:00 - 00:00 |
| 07.05 | 3 | 12:00 - 15:00 |
| 07.05 | 4 | 15:00 - 18:00 |
| 07.05 | 5 | 18:00 - 21:00 |
| 07.05 | 6 | 21:00 - 00:00 |
| 08.05 | 7 | 12:00 - 15:00 |
| 08.05 | 8 | 15:00 - 18:00 |
| 08.05 | 9 | 18:00 - 21:00 |
| 08.05 | 10 | 21:00 - 00:00 |
| 09.05 | 11 | 12:00 - 15:00 |
| 09.05 | 12 | 15:00 - 18:00 |
| 09.05 | 13 | 18:00 - 21:00 |
| 09.05 | 14 | 21:00 - 00:00 |

В цикл разрешено отпускать:

* Ритуалов 0 уровня - неограничено.
* Ритуалов 1,2,3 уровня - 4 в день, по 1 на цикл. Учитываются только успешные ритуалы. При провале можете пытаться повторить. Доступ к ритуалам более высокого уровня открывается при увеличении уровня Храма.

Ритуалы требуют ресурсов (чипы и экономические ресурсы) и участников. НО: Если минимум не достигнут - он может быть скорректирован другим блоком. Т.е. если у вас не хватает золота для ритуала - просто привлеките больше людей для осуществления. Не хватает служителей? Вкиньте больше ресурсов. Если же вам удалось превысить оба минимума (и служителей, и ресурсов) - то вы можете получить бонус на бросок, но не больше +5. Если же вы НУ ОЧЕНЬ ХОТИТЕ осуществить ритуал, но не хватает ни ресурсов, ни служителей - рассчитывайте на удачливую руку, но на бросок вы будете получать игротехнический -5.

### Чудо

* При условии, что Храм получает 75% в Большой Игре Мацтики, они могут сотворить Чудо. Чудо творится ЕДИНОЖДЫ за игру.

## Список ритуалов

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Название | Уровень | Мировоззрение | Описание | Сложность броска | Требуемые ресурсы | Минимум жрецов\паладинов |
| Золото глаз | 0 | G N E | Ритуал позволяет обменять 1 чип слота жреца на какой-либо ресурс (на выбор игрока) | 10 | 1 чип | 1 |
| Песнь павших | 0 | N | Обмен 100 монет Смерти Чернокнижник на восстановление ему 1 чипа слота | 10 | 1 чип | 1 |
| Исповедь | 0 | N | Формирует вокруг Алтаря Зону правды - находящейся в ней не может лгать и отвечает честно на три вопроса | 10 | 1 чип | 1 |
| Флагелляция | 0 | G | Акт самобичевания. Проводящий теряет 2 ХП и получает 1 чип слота жреца | 10 |  | 1 |
| Дурная вода | 0 | E | За 1 чип слота проводящий ритуал отравляет воду и получает 1 Яда. | 10 | 1 чип | 1 |
| Святая ртуть | 0 | G | За 1 чип слота проводящий ритуал получает 1 алхимическую формулу. | 10 | 1 чип | 1 |
| Истинное насилие | 0 | E | Принеся в жертву 1 браслет игрока, проводящий восстанавливает 1 чип слота. | 10 | 1 браслет игрока | 1 |
| Провидение | 0 | G N E | Обратившись к своему Богу и потратив 1 чип слота, проводящий ритуал получает Свиток с игровой информацией из библиотеки. | 10 | 1 чип | 1 |
| Взгляд бога | 0 | G N E | За 2 чипа слота жрец получает бонус +1 к броску по следующему ритуалу. | 10 | 2 чипа | 1 |
| Священная охота | 0 | G N E | Принеся в жертву 1 браслет монстра, проводящий восстанавливает 1 чип слота. | 10 | 1 браслет монстра | 1 |
| Осквернение | 0 | E | Требуется провести любой ритуал в другом храме/алтаре при мастере, связанный с осквернением любого из священных элементов: алтаря или апсиды. Наличие своего алтаря не нужно. Все броски в оскверненных храмах/алтарях идут со штрафом -5 на 1 цикл. | 10 | 3 чипа | 3 |
| Очищение | 0 | G | Требуется провести любой ритуал в другом храме/алтаре при мастере, связанный с очищением любого из священных элементов: алтаря или апсиды. Наличие своего алтаря не нужно. Снимает осквернение с храма. | 10 | 3 чипа | 3 |
| Вера и воля | 0 | N | Позволяет обменивать 1 чип жреца на 1 чип магии. | 10 | 1 чип | 1 |
| Лечение | 0 | G N E | Восстанавливает все хиты одному участнику обряда за 2 чипа слота. | 10 | 2 чипа | 1 |
| Священный путь | 1 | G N E | Позволяет восстановить чипы слота другим клерикам. Можно делать только в Храмах. Восстанавливает один чип слота всем клерикам за один чип слота Верховного Клирика. | 14 | 1 чип, 5 любых драгоценных камней | 1 |
| Излечение болезней | 1 | G | Проводящий ритуал за 1 чип слота излечивает 1 болезнь любому персонажу. | 14 | 1 чип, 5 любых драгоценных камней | 1 |
| Снятие проклятий | 1 | G | Проводящий ритуал за 1 чип слота снимает 1 проклятие с одного любого персонажа. | 14 | 1 чип, 5 любых драгоценных камней | 1 |
| Божественный поединок | 1 | G N E | Старший клирик Храма может объявить божественный поединок любому персонажу, находящемуся в Храме. Персонаж не может отказаться от поединка. Старший Клирик может также назначить поединщика со своей стороны. | 14 | 1 чип, 5 железа | 1 |
| Личное проклятие | 1 | E | За 1 чип слота жрец злых богов может проклясть любого другого персонажа в Храме. Проклятый персонаж не помнит ничего о том, как был проклят и как туда попал. Теряет сознание на 5 минут. | 14 | 1 чип, 1 браслет монстра или игрока, 3 любых драгоценных камня, 2 красного золота | 1 |
| Божественная пытка | 1 | G N E | Тот, над кем проводится ритуал, должен честно ответить на 3 вопроса проводящего ритуал. | 14 | 1 чип, 5 любых драгоценных камней | 1 |
| Маяк надежды | 1 | G | Старший Клирик доброго храма может выбрать Избранную Душу - строго Храмового Жреца. Во время прохождения данжа, пока жрец громко выкрикивает молитву своему богу, никто в пати не может умереть, получить болезнь или проклятье. Требует маркер. Маркер выдает региональщик. | 14 | 1 чип, 5 красного золота, 2 железа | 2 |
| Вера и воля 2 | 2 | N | Позволяет обменивать любое количество чипов слотов жрецов на удвоенное количество чипов слотов магии | 16 | 5 чипов, 1 ювелирное изделие, 5 драгоценных камней | 3 |
| Священный путь 2 | 2 | N | Позволяет восстановить чипы другим клирикам. Можно делать только в Храмах. Восстанавливает по три чипа слота всем клирикам. | 16 | 5 чипов, 10 золота, 4 железа | 3 |
| Дурная вода 2 | 2 | E | Проводящий ритуал отравляет воду и получает 10 Яда. | 16 | 5 чипов, 10 браслетов игроков или монстров | 3 |
| Божественная мощь | 2 | G N E | На оружие, над которым проводится ритуал, накладывается двойной хитосъем. Требует Маркер. Маркер выдает региональщик. | 16 | 5 чипов, 10 красного золота, 4 браслета игроков или монстов | 3 |
| Провидение 2 | 2 | G N E | Обратившись к своему Богу, проводящий ритуал получает 5 Свитков с игровой информацией из библиотеки. | 16 | 5 чипов, 10 драгоценных камней | 3 |
| Лечение 2 | 2 | G N E | Восстанавливает все хиты всем участникам ритуала. | 16 | 5 чипов, 1 ювелирное изделие, 5 железа | 3 |
| Последний путь | 2 | N E | Ритуал позволяет обменять браслеты персонажей на такое же количество чипов слота жреца. | 16 | 5 чипов, 10 золота, 10 красного золота | 3 |
| Божественная пытка 2 | 2 | G N E | Тот, над кем проводится ритуал, должен честно ответить на 5 вопросов проводящего ритуал. | 16 | 1 чип | 3 |
| Маяк битвы | 2 | N | Старший Клирик нейтрального храма может выбрать Избранную Душу - строго Храмового Жреца. Во время прохождения данжа, пока он громко выкрикивает молитву своему богу, все участники пати игнорируют первое нанесенное физическое повреждение. Требует маркер. Маркер выдается региональщиком. | 16 | 5 чипов, 3 зелья, 1 ювелирное изделие | 3 |
| Вечная битва | 2 | N | Старший клирик может поднять из Царства Смерти насильно, по своему выбору трех персонажей. Персонажи имеют 2 хита и никаких способностей. Подчиняются жрецу 1 час, потом возвращаются в Царство Смерти. Персонажи получают по 2000 монет смерти по возвращению. В Царство Смерти надо принести Маркер, указать кого поднимаете. Маркер выдается региональщиком. | 16 | 5 чипов, 2 ювелирных изделия | 3 |
| Проклятие 2 | 2 | E | Жрецы могут проклясть 3 любых персонажей в храме. Проклятые персонаж не помнят ничего о том, как были прокляты и как туда попали. Теряют сознание на 5 минут. | 16 | 5 чипов, 5 зелий | 3 |
| Вера и воля 3 | 3 | N | Все персонажи магических классов восстанавливают свои чипы слота магии до своего максимума. | 18 | 10 чипов, 20 драгоценных камней | 5 |
| Излечение болезней 3 | 3 | G | Проводящий ритуал излечивает по одной болезни каждого вида всем в храме. | 18 | 10 чипов, 10 золота, 10 красного золота, 8 железа | 5 |
| Снятие проклятий 3 | 3 | G | Проводящий ритуал излечивает по одному проклятью каждого вида всем в храме. | 18 | 10 чипов, 10 золота, 10 красного золота, 8 железа | 5 |
| Воскрешение | 3 | G | Воскрешает одного персонажа в полных хитах. | 18 | 10 чипов, 20 браслетов игроков или монстров | 5 |
| Божественное внушение | 3 | E | Старший Клирик может взять разум другого персонажа под контроль на 2 часа. Для этого клирик должен провести ритуал в храме над персонажем и произнести “контроль разума”. Персонаж в течение 2 часа полностью выполняет ВСЕ команды старшего жреца. По прошествии часа эффект заканчивается и подконтрольный персонаж не помнит события прошедшего времени и самого факта того, что его разум брали под контроль. | 18 | 10 чипов, 4 ювелирных артефакта | 5 |
| Проклятие 3 | 3 | E | Жрец может наложить по 1 проклятью на всех, кто есть в храме по своему выбору. | 18 | 10 чипов, 10 порций яда, 5 зелий | 5 |
| Маяк разрушения | 3 | N | Старший Клирик нейтрального храма может выбрать Избранную Душу - строго Храмового Жреца. Во время прохождения данжа, пока он громко выкрикивает молитву своему бога, всё оружие участников партии снимает 2 хита. Требует маркер, выдается региональщиком. | 18 | 10 чипов, 10 браслетов игроков или монстров, 10 железа | 5 |
| Орда | 3 | E | Старший клирик может поднять из мертвяка насильно, по своему выбору 7 персонажей. Персонажи имеют 2 хита и никаких способностей. Подчиняются жрецу 1 час, потом возвращаются в Царство Смерти. Персонажи получают по 2000 монет смерти. В мертвяк надо принести Маркер, указать кого поднимаете. | 18 | 10 чипов, 20 браслетов игроков или монстров | 5 |
| Чудо: Абсолютный свет | Чудо | G | На территории города, в котором находится Храм, со всех жителей, находящихся на момент Чуда в городе и со всех участников ритуала, снимаются все проклятия, болезни, негативные эффекты. Также восстанавливает все чипы и хиты всех классов до доступного максимума. | 2 | ничего | 5 жрецов/паладинов и 25 прихожан |
| Чудо: Затмение | Чудо | E | Dы оскверняете все храмы, кроме своего. Отныне и навсегда во всех храмах, кроме вашего, на все обряды накладывается штраф к броску кубика -5. Это проклятье нельзя снять, пока ваш бог лидирует. Этот штраф можно нивелировать до 0 по правилам получения бонуса +5. | 2 | ничего | 5 жрецов/паладинов и 25 прихожан |
| Чудо: Герои не умирают | Чудо | N | Храм, в котором проводится ритуал, получает 10 камней воскрешения. При смерти персонажа, если донести его до Храма, он может быть возвращен в мир живых с помощью камня и небольшого обряда. Никакие другие персонажи, кроме жрецов этого храма, не могут использовать эти камни. Камни непобираемы. |  |  |  |

# Свитки заклинаний

## Изготовление

Классы с умением [Хранитель знаний](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%A1%D0%BF%D0%BE%D1%81%D0%BE%D0%B1%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%B8#.D0.A5.D1.80.D0.B0.D0.BD.D0.B8.D1.82.D0.B5.D0.BB.D1.8C_.D0.B7.D0.BD.D0.B0.D0.BD.D0.B8.D0.B9) ([Волшебник](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%92%D0%BE%D0%BB%D1%88%D0%B5%D0%B1%D0%BD%D0%B8%D0%BA), [Друид](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%94%D1%80%D1%83%D0%B8%D0%B4) и [Чернокнижник](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%A7%D0%B5%D1%80%D0%BD%D0%BE%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B6%D0%BD%D0%B8%D0%BA)) 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](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%94%D1%80%D1%83%D0%B8%D0%B4), [Волшебник](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%92%D0%BE%D0%BB%D1%88%D0%B5%D0%B1%D0%BD%D0%B8%D0%BA))
* Очарование ([Чернокнижник](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%A7%D0%B5%D1%80%D0%BD%D0%BE%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B6%D0%BD%D0%B8%D0%BA))
* Внушение ([Волшебник](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%92%D0%BE%D0%BB%D1%88%D0%B5%D0%B1%D0%BD%D0%B8%D0%BA), [Чернокнижник](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%A7%D0%B5%D1%80%D0%BD%D0%BE%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B6%D0%BD%D0%B8%D0%BA))
* Лечение ран ([Друид](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%94%D1%80%D1%83%D0%B8%D0%B4))
* Контрзаклинание ([Волшебник](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%92%D0%BE%D0%BB%D1%88%D0%B5%D0%B1%D0%BD%D0%B8%D0%BA), [Чернокнижник](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%A7%D0%B5%D1%80%D0%BD%D0%BE%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B6%D0%BD%D0%B8%D0%BA))
* Разговор с мертвецом ([Чернокнижник](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%A7%D0%B5%D1%80%D0%BD%D0%BE%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B6%D0%BD%D0%B8%D0%BA))
* Снятие проклятий ([Друид](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%94%D1%80%D1%83%D0%B8%D0%B4))
* Слово силы: неудача ([Чернокнижник](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%A7%D0%B5%D1%80%D0%BD%D0%BE%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B6%D0%BD%D0%B8%D0%BA))
* Контроль разума ([Чернокнижник](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%A7%D0%B5%D1%80%D0%BD%D0%BE%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B6%D0%BD%D0%B8%D0%BA))

# Состояния

## Легкое ранение

Легкое ранение - состояние, наступающее после потери первого хита, продолжающееся до нулевого значения хитов, после чего наступает состояние [Тяжелого ранения](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%A1%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%BE%D1%8F%D0%BD%D0%B8%D1%8F#.D0.A2.D1.8F.D0.B6.D0.B5.D0.BB.D0.BE.D0.B5_.D1.80.D0.B0.D0.BD.D0.B5.D0.BD.D0.B8.D0.B5).

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](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%A1%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%BE%D1%8F%D0%BD%D0%B8%D1%8F#.D0.A1.D0.BC.D0.B5.D1.80.D1.82.D1.8C).

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](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%A1%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%BE%D1%8F%D0%BD%D0%B8%D1%8F#.D0.A1.D0.BC.D0.B5.D1.80.D1.82.D1.8C). В храмах персонаж считается стабилизированным, то есть состояние Тяжелого ранения по истечении времени не переходит в состояние [Смерть](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%A1%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%BE%D1%8F%D0%BD%D0%B8%D1%8F#.D0.A1.D0.BC.D0.B5.D1.80.D1.82.D1.8C).

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;

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 дождаться 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.

## 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 Страха 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](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%A1%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%BE%D1%8F%D0%BD%D0%B8%D1%8F#.D0.9E.D0.B3.D0.BB.D1.83.D1.88.D0.B5.D0.BD.D0.B8.D0.B5) 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. [Ааракокра](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%A0%D0%B0%D1%81%D1%8B#.D0.90.D0.B0.D1.80.D0.B0.D0.BA.D0.BE.D0.BA.D1.80.D0.B0) 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](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%92%D0%BE%D0%BB%D1%88%D0%B5%D0%B1%D0%BD%D0%B8%D0%BA), со способностью [Волшебный полет](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%92%D0%BE%D0%BB%D1%88%D0%B5%D0%B1%D0%BD%D0%B8%D0%BA#.D0.A3.D1.80.D0.BE.D0.B2.D0.B5.D0.BD.D1.8C_5) 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](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%A7%D0%B0%D1%80%D0%BE%D0%B4%D0%B5%D0%B9) со способностью [Астральный шаг](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%A7%D0%B0%D1%80%D0%BE%D0%B4%D0%B5%D0%B9#.D0.A3.D1.80.D0.BE.D0.B2.D0.B5.D0.BD.D1.8C_4) и [Друиды](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%94%D1%80%D1%83%D0%B8%D0%B4) и [Чернокнижники](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%A7%D0%B5%D1%80%D0%BD%D0%BE%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B6%D0%BD%D0%B8%D0%BA) со способностью [Погружение в астрал](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%94%D1%80%D1%83%D0%B8%D0%B4#.D0.A3.D1.80.D0.BE.D0.B2.D0.B5.D0.BD.D1.8C_5). Чародеи, Чернокнижники и Друиды видят друг друга если оба находятся в Астрале и могут вступать в боевые и социальные взаимодействия.

# Способности

## Антракт

Активный навык. Персонаж может снять любые отрицательные эффекты с себя и дружественных персонажей. Персонаж 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 персонаж должен потратить 1 чип. Персонаж не может использовать Антракт находясь в состоянии, которое мешает ему это сделать. Бард(Уровень 4).

## Астральные Врата

Активный навык. Персонаж может переходить между астральными вратами. Астральные врата находятся только около Гильдий Приключенцев. Можно входить в астральные врата вместе с еще одним персонажем. Нужно войти на точку входа, громко сказать "Перемещение!", после чего персонаж идет в хайратнике фиолетового цвета до других астральных врат. На время перемещения считается, что персонажей нет в игре (т.е. они не могут никак взаимодействовать с миром игры). Чтобы выйти в других вратах персонаж обязан порвать чип слота и использовать пиротехнический элемент (например, хлопушка). По-другому выйти из врат нельзя. Если нарушены условия заклинания, то Персонаж и его спутник, если он есть, падают в тяжелое ранение и никакие иммунитеты от этого не помогают. Волшебник(Уровень 4).

## Астральный шаг

Активный навык. Персонаж входит в эфирный план, и становится недоступным для любых взаимодействий. Персонаж невидим и его никак нельзя обнаружить. Однако, персонаж видит других персонажей в Астрале и может с ними взаимодействовать, не выходя из астрала. Персонаж 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. Персонаж может проходить сквозь стены, находясь в астрале. Персонажа могут видеть Паладины со способностью Истинное Зрение. Отыгрывается поджиганием бенгальского огня, криком "астрал" и разрыванием чипа слота. Навык действует пока горит бенгальский огонь. Чародей(Уровень 4).

## Аура непоколебимости

Пассивный навык. Персонаж и его группа в радиусе 1 метра от персонажа получают иммунитет к ослеплению, оглушению и опутыванию. Обозначается красной лентой на двух плечах персонажа. Работает только при наличии такой ленты. Паладин(Уровень 5).

## Аура спасения

Пассивный навык. Персонажи в радиусе 3 метров от паладина не умирают в тяжелом ранении. Действует только при условии постоянного нахождения в ауре (радиусе действия). Паладин(Уровень 2).

## Баллада

Активный навык. Персонаж увеличивает опыт за квест, исполнив о нем балладу мастеру. Персонаж 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 исполнителя, при одобрении мастера получает больше опыта. Бард(Уровень 3).

## Бардовское выступление

Умение. Персонаж 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 персонаж может воспользоваться этим умением. Бард.

## Бардовское очарование

Умение. Активный навык. Персонаж очаровывает персонажей. Персонаж должен исполнять перформанс минимум 20 секунд, после чего указать на цели в радиусе 3 метров и сказать “очарование”, после чего все цели очарованы персонажем. Очарованный персонаж относится к очарователю дружелюбно в течение 5 минут. Он не может атаковать очарователя (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. Бард.

## Барьер

Активный навык. Персонаж может установить магический барьер вокруг себя радиусом 3 метра. Внутри барьера не действует никакая магия и оружие. Внутри барьера могут находится не только персонаж, но и все, кого он пустит внутрь. Отыгрывается поджиганием бенгальского огня, криком "барьер" и разрывом чипа слота. Барьер действует пока горит бенгальский огонь и персонаж стоит на месте (шевелиться можно, передвигаться нельзя). Персонаж 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 персонаж использует любое другое заклинание (например, левитация или огненный шар), то барьер разрушается. Волшебник(Уровень 5).

## Бесстрашие

Пассивный навык. Персонаж и его группа имеют иммунитет к страху. Позволяет заходить в места ужаса в подземельях. Только для подземелий. Жрец(Уровень 4). Паладин(Уровень 2).

## Боевое лечение

Активный навык. Персонаж излечивает союзника в бою. Персонаж получает три снаряда белого цвета, которые восстанавливают все хиты при попадании. Попадание засчитывается в одежду, оружие и щит. Персонаж обозначает эффект фразой “Излечен”. При попадании в противника, противник считается излеченным. Если персонаж владеет способностью Изгоняющий монстров, то для обоих способностей используются одни и те же мячи. Во время боя снаряды поднимать нельзя. Жрец(Уровень 5).

## Божественный поединок

Активный навык. Персонаж может вызвать на поединок другого персонажа классов: воин, паладин, монах и варвар. Персонаж 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 персонаж может вызвать на дуэль любого одного врага один раз за прохождение подземелья. Паладин(Уровень 1). Хобгоблин.

## Ветеран

Пассивный навык. Зона поражения для нанесения физических повреждений персонаж в ближнем ближнем бою становится шорты+футболка. Магические и иные снаряды имеют прежнюю зону поражения. Варвар(Уровень 4).

## Взломщик

Умение. Персонаж может использовать отмычки для открытия сундуков. Плут.

## 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. Волшебник(Уровень 2). Чернокнижник(Уровень 2). Бард(Уровень 1).

## Волны Хаоса

Активный навык. Персонаж может при любом игротехническом броске кубика потратить один чип слота и перебросить кубик. Можно использовать несколько раз на один бросок. Чародей(Уровень 1), Чернокнижник(Уровень 1).

## Волшебная стрела 3/4/5/6

Активный навык. Боевое Заклинание. 3/4/5/6 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. Персонаж обозначает эффект фразой: “волшебная стрела”. Волшебник(Уровень 1/2/3/4). Чародей(Уровень 1/2/3/4).

## Волшебный полет

Активный навык. Персонаж может летать. Отыгрывается надеванием хайратника синего цвета, криком “полет”, поджиганием бенгальского огня и разрыванием чипа слота. Во время полета персонаж может использовать магические снаряды. Персонаж может летать пока горит бенгальский огонь. Во время полета персонажу можно наносить урон только стрелами и магическими снарядами. Можно летать через стены и ворота городов. Волшебник (Уровень 5). Ааракокра

## Вызов на поединок

Активный навык. Персонаж может вызвать на поединок другого персонажа классов: Воин, Паладин, Монах и Варвар. Персонаж 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. Воин (Уровень 1).

## Вытягивание магии

Активный навык. Позволяет вытягивать магию из павших персонажей. Персонаж может забрать все неиспользованные чипы слотов у мертвого персонажа следующих классов (при их наличии): волшебник, бард, друид, чародей и чернокнижник, но не больше своего максимума. Волшебник(Уровень 3). Чернокнижник(Уровень 2).

## До последнего вздоха

Пассивный навык. Связь персонажа становится настолько сильной, что Зверь не может умереть, пока жив персонаж. Если персонаж падает в тяжелом ранении, то в тяжелом ранении падает и зверь. Убить зверя может только Ладонь смерти, Слово силы: Смерть и Смертельный выстрел. Зверь отмечается красной лентой на шее. Следопыт(Уровень 5).

## Дубовая кора

Пассивный навык. Персонаж получает 1 дополнительный нательный хит. Друид(Уровень 4).

## Дыхание предков

Активный навык. Расовый навык. Персонаж получает способность Огненный шар 1 (даже если ее нет в классе персонажа, а если есть, то она сразу считается приобретенной). Драконорожденный.

## Единение с природой

Пассивный навык. Персонаж становится един с природой и она возвращает его из мертвых. При получении этой способности персонаж 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 персонаж умирает без возможности возродиться. Друид(Уровень 5). Следопыт(Уровень 5).

## Железная воля

Пассивный навык. На персонажа не действуют пытки за исключением магического допроса. Например: Зона правды. Монах(Уровень 3).

## Железнобокий

Пассивный навык. Персонаж получает 1 дополнительный нательный хит. Воин(Уровень 3). Варвар(Уровень 3).

## Жертва

Активный навык. Персонаж может пожертвовать собой ради союзника. В боевой и в небоевой ситуации персонаж может коснуться союзника, лежащего в состоянии тяжелое ранение и громко прокричать: “жертва!”. После этого персонаж сразу же попадает в состояние Тяжелое ранение, а его союзник восстанавливает все хиты. Паладин(Уровень 3).

## Живучесть

Пассивный навык. Персонаж не умирает в состоянии Тяжелое ранение. Воин(Уровень 2). Плут(Уровень 1). Варвар(Уровень 2). Монах(Уровень 2). Следопыт(Уровень 1). Джинази огня.

## Занимайтесь любовью, а не войной

Активный навык. Персонаж 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 белого цвета на голове.

Не вооружен - означает, что у Персонажа либо отсутствует оружие, либо оно убрано в ножны/за спину и т.д. и Персонаж не может быстро его достать. Бард(Уровень 5).

## Запой

Пассивный навык. При получении этой способности персонаж 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, получает там второй браслет. Одевает его в любом кабаке и оживает. У персонажа ужасно болит голова и он абсолютно не помнит ничего, что привело к его смерти. Способность Спокойствие Разума в этом случае не действует. Еще раз воспользоваться навыком невозможно - после следующей смерти персонаж умирает без возможности возродиться. Монах(Уровень 5).

## Заступник

Пассивный навык. Персонаж с этой способностью уменьшает своим присутствием количество чипов жрецов, необходимых для проведения обряда своего пантеона, на 1. Не действует на молитвы. Паладин (Уровень 1).

## Зверь

Активный навык. Персонаж 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 нательных 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. Следопыт(Уровень 1).

## Знание легенд

Активный навык. Персонаж может получить в любой библиотеке конкретный свиток на интересующую его тему. Персонаж 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. Бард(Уровень 2).

## Знание природы

Пассивный навык. Персонаж может обменять браслеты монстров и персонажей на ресурсы вместо опыта у мастера-региональщика. Друид(Уровень 3). Фирболг.

## Зона правды

Активный навык. Персонаж вне боевого взаимодействия может объявить зону правды вокруг себя в радиусе 5 метров. Персонаж должен припасть на колено, возносить молитву 30 секунд и сказать “зона правды”. Зона правды длится пока персонажи не передвигается. Все персонажи, в том числе и создатель, не могут врать, находясь в этой зоне. Врать не могут даже барды со способностью лжец и монахи с навыком железная воля. Паладин(Уровень 1).

## Изгоняющий монстров

Активный навык. Персонаж отпугивает монстров. Персонаж получает три снаряда белого цвета, которые отпугивают монстров при попадании. Попадание засчитывается в одежду, оружие и щит. Персонаж обозначает эффект фразой “Изыди”. После этого монстр в течение 30 секунд убегает от жреца. Монстр может сражаться пока убегает. Некоторых особых монстров отпугнуть нельзя. Если персонаж владеет способностью Боевое лечение, то для обоих способностей используются одни и те же мячи. Во время боя снаряды поднимать нельзя. Жрец(Уровень 3).

## Иммунитет к болезням

Пассивный навык. Персонаж получает полный иммунитет ко всем болезням. Воин(Уровень 1).

## Иммунитет к внушению

Пассивный навык. Персонаж получает иммунитет к внушению. Воин(Уровень 4).

## Иммунитет к оглушению

Пассивный навык. Персонаж не может перейти в состояние Оглушен. Воин(Уровень 2). Дварф.

## Иммунитет к ослеплению

Пассивный навык. Расовый навык. Персонаж не может перейти в состояние Ослеплен. Джинази воздуха.

## Иммунитет к очарованию

Пассивный навык. Персонаж не может перейти в состояние Очарован. Воин(Уровень 3). Тифлинг.

## Иммунитет к проклятиям

Пассивный навык. Персонаж не может получить проклятие. Вместо этого он теряет 1 хит, но не теряет память. Часть способности Фанатик. Жрец(Уровень 5).

## Иммунитет ко сну

Пассивный навык. Персонаж получает иммунитет к сну. Варвар(Уровень 1). Эльф. Полуэльф.

## Иммунитет к страху

Пассивный навык. Персонаж получает иммунитет к страху. Воин(Уровень 2). Варвар(Уровень 2).

## Иммунитет к тихому убийству

Пассивный навык. Применение способности - Тихое убийство к данному персонажу не убивает его, а снимает 1 хит. Воин(Уровень 4). Плут(Уровень 4). Паладин(Уровень 3).

## Иммунитет к ядам

Пассивный навык. Персонажа нельзя отравить, но он знает, что была попытка. Плут(Уровень 3). Друид(Уровень 1). Варвар(Уровень 1). Монах (Уровень 1). Юань-ти.

## Искусный мастер

Пассивный навык. Расовый навык. Любые игровые изделия персонажа, изготовленные по рецепту, стоят дороже при продаже в Гильдии Торговцев. Гном.

## Истинное зрение

Пассивный навык. Персонаж видит других персонажей в Астрале, но не может с ними взаимодействовать. Так же он видит персонажей в Тихом уходе и может их атаковать. Паладин(Уровень 4).

## Казнь

Активный навык. Персонаж в небоевой ситуации может громко выкрикнуть "Казнь!" и нанести персонажу удар спереди. Жертва тут же умирает. Если жертва увернулась, то способность не сработала. Паладин(Уровень 3).

## Каменная кожа

Пассивный навык. Расовый навык. Персонаж игнорирует первое физическое попадание в бою. Голиаф.

## Камуфляж

Активный навык. Способность работает только в подземельях. Персонаж может использовать Камуфляж только один раз за прохождение подземелья. Персонаж может спрятаться от монстров, слившись с окружающей обстановкой. Персонаж 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 персонажа в камуфляже. Следопыт(Уровень 4).

## Карманная кража

Умение. Персонаж подкидывает фишку кражи другому игроку, после говорит об этом мастеру. Плут. Полурослик.

## Кольцо Льда

Активный навык. Персонаж останавливает персонажей в радиусе 3 метров от себя. Отыгрывается криком "кольцо льда" и разрыванием стольких чипов слотов, сколько персонажей персонаж 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. Чародей(Уровень 1). Монах(Уровень 1).

## Кольцо Страха

Активный навык. Персонаж может напугать других персонажей в радиусе 3 метров от себя. Отыгрывается криком "Ужас!" и разрыванием 1 слота магии. Все персонажи, оказавшиеся в радиусе действия заклинания, испытывают страх по отношению к использовавшему в течение 10 секунд. В это время испуганные персонажи избегают контакта с источником страха, убегают от него (быстро и далеко), прекратив все взаимодействия с ним. Чернокнижник(Уровень 4).

## Контрзаклинание

Активный навык. Персонаж 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 персонажа сколдовал любое не боевое заклинание (нельзя отменить Магические стрелы, Огненный шар, Боевое лечение, Ладонь смерти, 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. Можно отменять только те заклинания, которые направлены на Персонажа. Волшебник(Уровень 2). Чародей(Уровень 2). Чернокнижник(Уровень 1).

## Контроль над разумом

Активный навык. Персонаж может взять разум другого персонажа под контроль на 1 час. Для этого персонаж должен не в бою коснуться плеча персонажа, произнести “контроль разума” и потратить 1 чип слота. Персонаж в течение 1 часа полностью выполняет ВСЕ команды персонажа. По прошествии часа эффект заканчивается и подконтрольный персонаж не помнит события прошедшего часа и самого факта того, что его разум брали под контроль. Чернокнижник(Уровень 5).

## Крепкий телом

Пассивный навык. Персонаж не умирает в тяжелом ранении и не теряет хиты без оказания помощи в легком ранении. Паладин(Уровень 2).

## Ладонь смерти

Активный. Персонаж может убить любого персонажа касанием ладони. Для использования способности персонаж должен коснуться плеча другого персонажа в небоевой ситуации, произнести громко фразу “ладонь смерти” и разорвать чип слота. 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. Монах(Уровень 5).

## Легкая поступь

Активный навык. Персонаж может ловко увернуться от одной ловушки в подземелье. Персонаж во время прохождения подземелья выбирает одну ловушку, от которой уворачивается (только он один, а не вся его группа). Перед входом в подземелье он озвучивает мастеру эту способность. Мастер вправе проверить наличие способности. Следопыт(Уровень 2).

## Лечение болезней

Активный навык. Персонаж излечивает персонажа от болезни. Отыгрывается молитвой своему божеству, продолжительностью не менее 1 минуты при мастере-региональщике и разрыванием чипа слота. После этого мастер-региональщик делает персонажу отметку в паспорте и он излечен. Если у персонажа больше одной болезни, то они лечатся отдельно. Жрец(Уровень 2).

## Лечение ран

Активный навык. Заклинание позволяет восстанавливать нательные хиты вне боя. Отыгрывается фразой “лечение”, касанием и разрыванием чипа слота. Восстанавливает 1 хит. Жрец(Уровень 1). Друид(Уровень 2). Монах(Уровень 2).

## Лжец

Умение. Пассивный навык. Персонаж может лгать в любых ситуациях и на любых допросах, кроме магических. Например: Зона правды. Бард.

## Луч Слабости

Активный навык. Персонаж 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. Чародей(Уровень 2). Чернокнижник(Уровень 2).

## Мастер отмычек

Активный навык. Персонаж может открыть одновременно несколько сундуков в подземелье при наличии отмычек. Плут(Уровень 4).

## Мастер побега

Активный навык. Персонаж может освобождаться от связывания и оков. Плут(Уровень 3).

## 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. Плут(Уровень 2). Дроу.

## Мастер смерти

Пассивный навык. Персонаж познает пути смерти и даже может вернуться из мертвых. При получении этой способности персонаж получает второй браслет. В случае смерти он делает вид что умер, отдает все игровые ценности при обыске и свой браслет. После чего одевает второй браслет и оживает. (одноразовая способность) Чернокнижник(Уровень 4).

## Менталист

Пассивный навык. Персонаж получает иммунитет к Внушению и Очарованию. Плут(Уровень 4). Чернокнижник(Уровень 3).

## Меч Сжигающий Небеса

Активный навык. Персонаж наделяет оружие в своей руке невероятной силой, которая сжигает врагов дотла. Персонаж рвет один чип слота, поджигает бенгальский огонь, поднимает оружие вверх и кричит “Меч, сжигающий небеса”. Пока горит бенгальский огонь у него в руке, оружие персонажа не снимает хиты, а немедленно убивает, минуя тяжелое ранение, при попадании. Зона поражения оружия такая же как и обычно. Чародей(Уровень 5).

## Момент Триумфа

Активный навык. По завершении прохождения подземелья персонаж 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 единовременно больше одного такого эффекта, то есть бесконечно увеличивать добычу нельзя. Бард(Уровень 5).

## Наложение рук

Активный навык. Расовый навык. Персонаж касанием лечит одного союзника до полных хитов один раз за прохождение подземелья. Аазимар.

## Невероятное уклонение

Пассивный навык. Этот персонаж (и только он) не получает урон и эффекты от ловушек и не вызывает их срабатывание. Персонаж обязан сказать мастеру об этой способности перед входом в подземелье. Плут(Уровень 5).

## Ненасытный

Активный навык. Персонаж может восстанавливать себе хиты при помощи слотов магии мертвого мага. Для этого он забирает чипы магии у мертвого персонажа классов: [Волшебник](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%92%D0%BE%D0%BB%D1%88%D0%B5%D0%B1%D0%BD%D0%B8%D0%BA), [Чародей](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%A7%D0%B0%D1%80%D0%BE%D0%B4%D0%B5%D0%B9), [Чернокнижник](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%A7%D0%B5%D1%80%D0%BD%D0%BE%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B6%D0%BD%D0%B8%D0%BA), [Бард](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%91%D0%B0%D1%80%D0%B4), [Друид](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%94%D1%80%D1%83%D0%B8%D0%B4) и сразу же разрывает их. Один чип магии восстанавливает один хит. Не работает в тяжелом ранении. Варвар(Уровень 3).

## Непреклонная ярость

Активный навык. Персонаж может сражаться на грани смерти. При падении хитов до 0 персонаж вместо ухода в состояние Тяжелое ранение может сорвать с себя браслет и с диким криком продолжить бой. После срыва браслета у персонажа 3 хита, а также он получает урон в 1 хит вместо эффектов от абсолютно любых заклинаний, способностей и магических снарядов. После этого боя персонаж неминуемо умирает и отправляется в Царство смерти. Варвар(Уровень 3). Паладин(Уровень 3). Орк.

## Непробиваемый

Пассивный навык. Персонаж не получает урона от стрел, болтов и кинжалов (даже во время ночной боевки). Отмечается серебряной лентой по плечам. Исключение: навык Смертельный выстрел. Воин(Уровень 5). Монах(Уровень 5).

## Непроницаемый

Пассивный навык. Персонаж рисует на лице специальную татуировку. После чего на него не действует не боевая магия (все кроме мячиков). Исключения: Ладонь смерти Монаха. Варвар(Уровень 5).

## Несущий возмездие

Пассивный навык. Персонаж ударом одного своего оружия ближнего боя снимает два хита. Оружие отмечается красной лентой по клинку. Удары обозначаются голосовым маркером “два хита!”. Паладин(Уровень 4). Чернокнижник(Уровень 5). Варвар(Уровень 5).

## Несъедобный

Пассивный навык. Персонажа с этой способностью не добивают не игровые персонажи (НПС и монстры). Следопыт(Уровень 4). Варвар(Уровень 4).

## Нечеловеческое тело

Активный навык. Персонаж получает 2 дополнительных нательных хита и может ловко увернуться от одной ловушки в подземелье. Персонаж при помощи инстинкта может увернуться от одной ловушки в подземелье. Персонаж во время прохождения подземелья выбирает одну ловушку, от которой уворачивается (только он один, а не вся его группа). Перед входом в подземелье он озвучивает мастеру эту способность. Мастер вправе проверить наличие способности. Монах(Уровень 2).

## Обезвреживание ловушек

Активный навык. Персонаж может обезвредить одну ловушку в подземелье. Персонаж во время прохождения подземелья выбирает одну ловушку, которую он обезвредит. Перед входом в подземелье он озвучивает мастеру эту способность. Мастер вправе проверить наличие способности. Плут(Уровень 2).

## Оборотень

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

## Оглушение

Активный навык. Персонаж может оглушить персонажей в радиусе 3 метров от себя. Отыгрывается криком "оглушение", разрыванием стольких чипов слота, сколько персонажей он 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. Волшебник(Уровень 4).

## Оглушительный танец

Активный навык. Способность работает только при наличии одноручного рукопашного оружия в одной руке и бубна, кастаньет или аналогичного инструмента в другой. Персонаж оглушает персонажей в радиусе 3 метров от себя. Отыгрывается танцем и звуками инструмента в течение 5 секунд, после чего персонаж 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. Бард(Уровень 4).

## Огненный шар 1/2/3

Активный навык. Огненный шар: Один снаряд красного цвета снимает 3 хита при попадании. Попадание засчитывается в одежду, оружие и щит. Персонаж обозначает эффект фразой “огненный шар” или “фаербол”. Во время боя снаряды подбирать нельзя. Волшебник(Уровень 3/4/5). Чародей(3/4/5). Чернокнижник( 2/3/4).

## Огонь в сердце

Активный навык. Персонаж произносит вдохновенную речь перед подземельем, поёт вдохновляющую песню, или читает вдохновляющий стих при мастере в течение 1 минуты, рвет чип слота и кричит “вдохновение”. Все персонажи в группе, включая исполнителя, получают 1 дополнительный хит на время прохождения подземелья. У персонажей не может быть больше 6 хитов. Эффекты от вдохновенных речей не суммируются. Бард(Уровень 4).

## Опутывание

Активный навык. Персонаж может опутать персонажей в радиусе 3 метров от себя. Отыгрывается криком "опутывание" и разрыванием стольких чипов слота, сколько персонажей персонаж 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. Друид(Уровень 3). Монах(Уровень 4).

## Ослепительный танец

Активный навык. Способность работает только при наличии одноручного рукопашного оружия в одной руке и бубна, кастаньет или аналогичного инструмента в другой. Персонаж ослепляет персонажей в радиусе 3 метров от себя. Отыгрывается танцем и звуками инструмента в течение 5 секунд, после чего персонаж 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). Бард(Уровень 3).

## Ослепление

Активный навык. Персонаж может ослепить персонажей в радиусе 3 метров от себя. Отыгрывается криком "ослепление" и разрывом стольких чипов слота, сколько персонажей персонаж 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. Волшебник(Уровень 3). Жрец(Уровень 2). Чернокнижник(Уровень 3). Монах(Уровень 2).

## Отгоняющий щит

Активный навык. Навык действует только при наличии маркированного щита в руке. На щит персонажа вешается отличительный знак (маркер). Монстры не могут атаковать персонажа 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. Жрец(Уровень 5).

## Открытие замков

Активный навык. Персонаж может получать у Мастера-Региональщика за один чип магии одну магическую печать, на свой выбор, для взламывания магических замков в Подземельях. Волшебник(Уровень 1).

## Откусывание языка

Активный навык. Персонаж может откусить себе язык, таким образом совершив самоубийство в любой момент, кроме состояний: сон, тяжелое ранение, оглушение. Плут(Уровень 1).

## Отравление

Активный навык. Персонаж получает одну порцию яда каждое утро у мастера-региональщика. Плут(Уровень 1).

## Отражение снарядов

Активный навык. Персонаж может отбивать любые снаряды, как магические так и обычные, своим оружием. Отбивая магические снаряды персонаж не теряет хиты. Если персонаж отбивает магический снаряд в другого игрока, то такое попадание не считается. Монах(Уровень 1). Варвар(Уровень 4).

## Отрицание смерти

Активный навык. Персонаж становится проводником смерти и имеет право заходить в Царство смерти. Персонаж тратит 1 слот магии за каждые 10 минут прибывания в Царстве смерти, в противном случае он тут же погибает. Персонаж может общаться с душами в царстве смерти. Персонаж может “выкупить” (т.е. вернуть к жизни) другого персонажа и тот не может ему отказать, для этого нужно заплатить полную стоимость всех способностей возвращаемого в монетах смерти. Подробнее см. в Правила “Царство смерти”. Чернокнижник(Уровень 3).

## Охотник на монстров

Пассивный навык. Персонаж получает больше опыта за браслет каждого убитого им монстра. Следопыт(Уровень 3).

## Очарование

Активный навык. Персонаж 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 персонажем. Очарованный персонаж относится к персонаж дружелюбно в течение 5 минут. Он не может атаковать персонажа (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. Чернокнижник(Уровень 1).

## Очищение разума

Активный навык. Персонаж 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. Жрец(Уровень 3), Монах(Уровень 3).

## Поступь ветра

Активный навык. Персонаж может проходить сквозь стены городов. Работает только в игровых зонах - из игровой зоны в игровую. Не работает в подземельях. Монах(Уровень 4).

## Память предков

Пассивный навык. 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. Варвар(Уровень 5).

## Первобытный зверь

Пассивный навык. Оборотень получает иммунитет от любых воздействий кроме урона от оружия, а также способностей: Ладонь смерти, Слово силы Смерть и Смертельный выстрел. Для отметки этой способности персонаж носит красную ленту на шее в любом обличье и не снимает ее никогда. Друид(Уровень 5).

## Первозданный Хаос

Активный навык. Персонаж может нарушить некоторые правила мира. Персонаж рвет чип слота, поджигает бенгальский огонь и обозначает заклинание фразой “Первозданный Хаос”. Пока горит бенгальский огонь у него в руке и сам персонаж жив (не добит), заклинание уменьшает максимум хитов до 1 всех персонажей в радиусе 5 метров от персонажа. По окончании действия эффекта сам персонаж теряет 1 хит, а максимум хитов персонажей, попавших под эффект, возвращается в норму, однако количество самих хитов остается с учетом эффекта. Чародей(Уровень 5).

## Перевязка

Умение. 1 раз в 1 час персонаж 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 персонаж находит поблизости или использует свои запасы. Перевязывать персонажей можно только в небоевой ситуации. Не работает в Тяжелом ранении, пока не взято умение Самолечение. Следопыт.

## Песня отдыха

Активный навык. В подземелье: Персонаж после боя перформансом вылечивает союзникам 1 хит. Персонаж исполняет перфоманс 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](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%A1%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%BE%D1%8F%D0%BD%D0%B8%D1%8F). Может использоваться только один раз после каждого боя. Вне подземелья: Персонаж лечит перформансом персонажа. У цели восстанавливаются все хиты даже из тяжелого ранения. Персонаж исполняет перформанс в течение 30 секунд, произносит “отдохни” и рвет чип слота. После этого цель отдыхает - сидит или лежит, не передвигается 15 минут и не имеет права участвовать в боевых взаимодействиях. Если цель атакуют - ударят или как-то снимут хит, то эффект Песня отдыха спадает с цели. По прошествии 15 минут цель восстанавливает все хиты.

## Повелитель стихий

Активный навык. Персонаж получает три огненных шара - снаряда красного цвета, снимающих 3 хита при попадании. Попадание засчитывается в одежду, оружие и щит. Персонаж обозначает эффект фразой “огненный шар” или “фаербол”. Во время боя снаряды подбирать нельзя. Монах(Уровень 5).

## Поглощение магии

Активный навык. Персонаж может восстанавливать себе хиты при помощи слотов. За разрыв одного чипа восстанавливается один хит. Работает в тяжелом ранении. Чародей(Уровень 3). Чернокнижник(Уровень 2).

## Погружение в астрал

Активный навык. Персонаж входит в эфирный план, и становится недоступным для любых взаимодействий. Персонаж невидим и его никак нельзя обнаружить. Однако, персонаж видит других персонажей в Астрале и может с ними взаимодействовать, не выходя из астрала. Персонаж 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. Персонаж может проходить сквозь стены, находясь в астрале. Персонажа могут видеть Паладины со способностью Истинное Зрение. Отыгрывается поджиганием бенгальского огня, криком "астрал" и разрыванием чипа слота. Навык действует пока горит бенгальский огонь. Друид(Уровень 5). Чернокнижник(Уровень 5).

## Поддельная жизнь

Пассивный навык. Персонаж получает 1 дополнительный нательный хит. Чернокнижник(Уровень 4).

## Последний танец

Активный навык. Способность работает только при наличии одноручного оружия в одной руке и бубна, кастаньет или аналогичного инструмента в другой. Персонаж вызывает другого персонажа любого класса на последний танец. Персонаж 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. У каждого персонажа должно быть только по одному одноручному оружию ближнего боя. 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. Дуэль считается оконченной только после того как победитель принял решение. Бард(Уровень 5).

## Природный магнетизм

Активный навык. В подземелье: Персонаж может приручить одного монстра в подземелье до конца подземелья. Некоторых монстров приручить нельзя. Перед входом в подземелье он озвучивает мастеру эту способность. Мастер вправе проверить наличие способности. Вне подземелья: Персонаж получает небольшую скидку на торговлю с мастерами. Бард(Уровень 3).

## Приручение монстра

Активный навык. Персонаж может приручить одного монстра в подземелье до конца подземелья. Некоторых монстров приручить нельзя. Перед входом в подземелье он озвучивает мастеру эту способность. Мастер вправе проверить наличие способности. Плут(Уровень 3). Следопыт(Уровень 2).

## Разговор с мертвецом

Активный навык. Персонаж 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. Паладин не тратит чип. После этого персонаж может 5 минут разговаривать с мертвым. Мертвец не может врать или отмалчиваться. Повторно поговорить с одним и тем же мертвецом нельзя. Чернокнижник(Уровень 1). Паладин(Уровень 1). Жрец(Уровень 2).

## Ревнитель веры

Пассивный навык. Персонаж с этой способностью, участвующий в обрядах в храме, дает бонус к броску кубика при проведении обряда. Бонусы от разных персонажей суммируются. Жрец(Уровень 1). Паладин(Уровень 1).

## Регенерация

Пассивный навык. Персонаж в течение 15 минут восстанавливает все хиты после боя, если не был добит (даже из состояния Тяжелое ранение). Воин(Уровень 4). Варвар(Уровень 4). Паладин(Уровень 4). Монах(Уровень 4). Табакси.

## Самолечение

Активный навык. Персонаж может накладывать повязку на себя даже в состоянии Тяжелое ранение. Следопыт(Уровень 3).

## Свежеватель

Активный навык. Персонаж может срезать ценные части убитых им монстров. После убийства монстра персонаж может получить дополнительные ресурсы от самого монстра. Следопыт(Уровень 1). Ящеролюд.

## Свет по тьме

Пассивный навык. В случае провала приключения в данже персонаж не получает никаких негативных эффектов типа Проклятия или Болезни, а также в случае если он был в состоянии Тяжелое ранение, то по выходу из данжа у него 1 хит. Паладин(Уровень 5).

## Связь со зверем

Умение. После смерти зверя персонаж может провести 30 минут в локации у костра и возродить зверя при мастере-региональщике. Следопыт.

## Сильный телом и духом

Умение. Персонаж имеет 3 нательных хита. Труп персонажа невозможно поднять в качестве зомби или ревенанта. Персонаж не может стать безумным никаким образом. Паладин.

## Славная смерть

Пассивный навык. Душа персонажа получает благословение в Царстве Смерти. Этот персонаж игрока, как и все последующие, находится в Царстве Смерти 1 час после смерти. Паладин(Уровень 5). Варвар(Уровень 5). Воин(Уровень 5).

## Слово силы: Неудача

Активный навык. Персонаж может наложить на персонажа проклятие. Для отыгрыша персонаж касается персонажа, произносит “проклинаю тебя”, тратит 1 чип слота и ставит в паспорте проклятого персонажа одну галочку у одного проклятия на выбор. Проклятый персонаж тут же теряет сознание на 5 минут и не помнит ничего о том кто и как его проклял. Если у персонажа есть иммунитет от проклятия, то персонаж теряет 1 хит и не теряет сознание. Чернокнижник(Уровень 4).

## Слово силы: Смерть

Активный навык. Один магический снаряд могильно-зеленого цвета, который мгновенно убивает (именно убивает) при попадании. Попадание засчитывается в одежду, оружие и щит. Персонаж 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 или Варвар со способностью “Отражение снарядов” может отбивать оружием этот снаряд. Во время боя снаряд подбирать нельзя. Чернокнижник(Уровень 5).

## Смертельный выстрел

Активный навык. Персонаж 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. Монах или Варвар со способностью отражение снарядов могут отбить эту стрелу. Следопыт(Уровень 5).

## Снятие проклятий

Активный навык. Персонаж снимает проклятие. Отыгрывается молитвой своему божеству, продолжительностью не менее 1 минуты при мастере-региональщике, фразой “освящение” и разрыванием чипа слота. После этого мастер-региональщик делает персонажу отметку в паспорте и проклятие снято. Жрец(Уровень 4). Друид(Уровень 4). Монах(Уровень 4).

## 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 после того как его связали. Волшебник(Уровень 1). Друид(Уровень 2).

## Спокойствие разума

Пассивный навык. Персонаж не теряет память после воздействия способностей внушение, контроль разума или сон. Монах (Уровень 1).

## Стойкая вера

Пассивный навык. Персонаж получает иммунитет к страху, внушению, очарованию и контролю разума. Жрец(Уровень 4). Паладин(Уровень 2).

## Стойкая воля

Пассивный навык. Персонаж получает иммунитет к внушению, очарованию и контролю разума. Варвар(Уровень 4).

## Стойкость

Пассивный навык. Персонаж не теряет хиты без оказания помощи в легком ранении. Жрец(Уровень 1). Воин(Уровень 1). Варвар(Уровень 1).

## Страх

Активный навык. Персонаж 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 персонажа в течение 1 минуты и не атакует. Друид(Уровень 1). Чернокнижник(Уровень 1).

## Танец ужаса

Активный навык. Способность работает только при наличии одноручного рукопашного оружия в одной руке и бубна, кастаньет или аналогичного инструмента в другой. Персонаж 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 персонажа в течение 1 минуты. Бард(Уровень 1).

## Телосложение

Пассивный навык. Персонаж получает 1 дополнительный нательный хит. Воин(Уровень 3). Жрец(Уровень 3). Варвар(Уровень 3). Паладин(Уровень 3). Полуорк. Джинази земли.

## Тихий шаг

Активный навык. Персонаж может проходить сквозь стены городов. Работает только в игровых зонах - из игровой зоны в игровую. Не работает в подземельях. Плут(Уровень 5).

## Тихое убийство

Активный навык. Персонаж может совершать тихие убийства. Плут(Уровень 2). Чернокнижник(Уровень 3).

## Торговец смертью

Умение. При обмене браслетов персонажей у мастера, персонаж получает либо опыт либо монеты смерти. Чернокнижник.

## Торнадо

Активный навык. Персонаж подбрасывает в воздух персонажей в радиусе 3 метров от себя. Отыгрывается криком "торнадо", разрыванием стольких чипов слотов, сколько персонажей персонаж 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. Чародей(Уровень 3). Монах(Уровень 3).

## Убийца магов

Активный навык. На щит персонажа вешается отличительный знак (маркер). Персонаж может отбивать этим щитом любые магические снаряды. Действует только при наличии маркированного щита в руке. Исключения: Слово силы: Смерть. Воин(Уровень 5).

## Удар грома

Активный навык. Персонаж 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. Чародей(Уровень 4).

## Удача

Умение. При любом игротехническом броске кубика персонаж может его перебросить один раз и выбрать любой результат из двух. Использовать Удачу можно 1 раз в 30 минут. Плут.

## Упоение битвой

Пассивный навык. Персонаж 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. Бард(Уровень 2).

## Усиление оборотня 1/2/3

Пассивный навык. Оборотень имеет 4/5/6 нательных хитов. Друид(Уровень 2/3/4).

## Усиление зверя 1/2/3

Пассивный навык. Зверь получает 4/5/6 нательных хитов. Следопыт(Уровень 2/3/4).

## Уход в тень

Активный навык. Персонаж должен спрятаться за естественным укрытием. Потом персонаж должен прокричать "Уход в тень", после чего считается невидимым, пока не начал атаковать или передвигаться. Уход в тень из боевого взаимодействия и внутри локаций невозможен. Плут(Уровень 5). Чернокнижник(Уровень 5).

## Фанатик

Пассивный навык. Персонаж получает иммунитет от проклятий, болезней, ядов, тихого убийства и оглушения. Жрец(Уровень 5).

## Фортуна

Активный навык. В подземелье: Перед началом подземелья персонаж накладывает удачу на всю свою группу. Персонаж 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: Персонаж может при мастере наложить удачу на 1 персонажа на 1 бросок кубика. Персонаж должен исполнять перформанс 30 секунд, порвать чип слота и сказать “удача”. После чего персонаж бросает кубик дважды и выбирает лучший результат. Бард(Уровень 2).

## Хранитель знаний

Умение. Персонаж может создавать свитки с заклинаниями, а также расшифровывать и получать свитки тайного знания в библиотеке. Волшебник. Друид. Чернокнижник.

## Чувство опасности

Активный навык. Персонаж при помощи инстинкта может увернуться от одной ловушки в подземелье. Персонаж во время прохождения подземелья выбирает одну ловушку, от которой уворачивается (только он один, а не вся его группа). Перед входом в подземелье он озвучивает мастеру эту способность. Мастер вправе проверить наличие способности. Варвар(Уровень 2). Багбир. Кенку.

## Щит веры

Пассивный навык. На щит персонажа вешается отличительный знак (маркер). Персонаж может отбивать этим щитом любые магические снаряды. Действует только при наличии маркированного щита в руке. Исключения: Слово силы: Смерть [Чернокнижника](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%A7%D0%B5%D1%80%D0%BD%D0%BE%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B6%D0%BD%D0%B8%D0%BA). Паладин(Уровень 5).

## Язык природы

Умение. Персонаж в любой форме может общаться с монстрами в подземелье и с животным рейнджера. Друид.

## Ярость

Пассивный навык. Персонаж игнорирует урон от первого физического попадания в бою. Варвар(Уровень 1). Монах(Уровень 3).

## Ярость крови

Умение. Персонаж имеет 4 нательных хита. Варвар.

# ЦАРСТВО СМЕРТИ

*“Смерть это только начало” (с)*

## 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. Урвень персонажа, некоторые завершенные 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](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%A7%D0%B5%D1%80%D0%BD%D0%BE%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B6%D0%BD%D0%B8%D0%BA), способность [Варвара](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%92%D0%B0%D1%80%D0%B2%D0%B0%D1%80) [Славная смерть](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%A1%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%BE%D1%8F%D0%BD%D0%B8%D1%8F#.D0.A1.D0.BB.D0.B0.D0.B2.D0.BD.D0.B0.D1.8F_.D1.81.D0.BC.D0.B5.D1.80.D1.82.D1.8C), монеты смерти [Чернокнижника](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%A7%D0%B5%D1%80%D0%BD%D0%BE%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B6%D0%BD%D0%B8%D0%BA). 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:
  + Cократить 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.

# Ювелирные украшения

## Правила по использованию ювелирных изделий

* Персонаж может носить одновременно только одно ожерелье.
* На персонажа можно надеть артефакт принудительно, если он оглушен, связан иди 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 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

# 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](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%9F%D0%BB%D1%83%D1%82) со способностью “Отравление” получает 1 порцию яда от мастера-региональщика каждое утро игрового дня.
* [Жрецы](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%96%D1%80%D0%B5%D1%86) некоторых богов могут получить яд в результате обряда в храме от мастера-региональщика.
* [Алхимики](https://losigra.ru/wiki/index.php?title=%D0%90%D0%BB%D1%85%D0%B8%D0%BC%D0%B8%D0%BA&action=edit&redlink=1) 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.

# 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. 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.

В отдельных случаях эти циклы могут быть нарушены, если этого требуют правила конкретной игры.

### Экономические навыки и профессии

Подробно расписаны в Правилах по профессиям. Существуют следующие экономические профессии. Торговец - получает бонусы и особые условия при сделках с торговой гильдией и аукционом. 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.

### 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” “Поместья”

### 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 “Трейдер” (второй уровень торговца) обращается в любое время в Торговую Гильдию. Он может оставить предмет на хранение, получая в обмен соответствующий чек. Торговая Гильдия обязуется выставить на продажу торговую ценность игрока на ближайшем аукционе. Торговая Гильдия оставляет за собой право взимать процент от таких сделок. Торговая Гильдия имеет право отказать игроку выставить предмет на аукцион.

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

См. отдельные правила по “Экспедициям”

### Здания

Игроки могут построить у себя промышленные и особые здания (далее по тексту здания). Здания не приносят дохода, однако, обеспечивают возможность проведения в них различных игровых активностей. Например,ювелирная мастерская, дает дополнительные возможности при крафте ювелирных изделий. Допускается строить несколько зданий одного типа в каждой локации. ( за исключением особых зданий) 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 [перечне](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%9F%D0%B5%D1%80%D0%B5%D1%87%D0%B5%D0%BD%D1%8C_%D0%97%D0%B4%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D0%B9) Здания чипуются мастером по экономике, который оценивает внешний вид и антураж зданий. В зависимости от результатов зданиям присваивается определенный уровень. Уровни зданий отмечаются вымпелами. Вымпел должен быть размещен на видном месте здания со стороны фасада. Вымпел должен легко сниматься. Вымпелы выше первого уровня являются избираемыми. Они могут быть украдены, проданы. Торговая Гильдия выкупает вымпелы. Вымпел не может быть размещен повторно на другом здании. Повышение уровня зданий выполняются в соответствии с правилами по Крафту. Игрок 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.

### Шахты

Шахты - количество зданий на игру ограничено. Наличие шахты в локации должно быть согласовано с МГ до начала игры. Смотри отдельные [правилах по Шахтам](https://losigra.ru/wiki/page/%D0%9F%D1%80%D0%B0%D0%B2%D0%B8%D0%BB%D0%B0_%D0%BF%D0%BE_%D1%88%D0%B0%D1%85%D1%82%D0%B0%D0%BC).

### Особые ресурсы и здания.

В игре помимо обычных ресурсов, - денег, материалов для крафта и прочего, присутствуют также особые ресурсы. Они имеют большую ценность для проведения особых мероприятий и ритуалов, востребованы в квестах, а также могут быть проданы. Производство особых ресурсов выполняется в особых зданиях. Для производства особых ресурсов требуется как минимум один участок, получаемый из поместья. Поместье должно быть помечено как способное производить данных ресурс. Чем больше участков у производственного здания, тем выше эффективность. Количество особых зданий на игре ограничено 1 зданием каждого вида. Ресурсы очень ценятся на мацтике и активно приобретаются торговцами

### 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 фиксирующее 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. 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 денег 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 корованы». Караван-Сундук является побираемым 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.

### Поместья

«Поместья» - макроэкономическая игра. Виртуально, вся территория побережья разделена на поместья. Поместья отыгрываются картами поместий. Карты поместий могут преобразоваться в производственный участки для особых зданий и шахт 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. Поместья можно покупать и продавать у мастерской группы и у других игроков.

#### Деградация.

Особенностью игры является то, что поместья 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. 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.

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
* Забаффать.
* Продать поместье.

Мастер проставляет в карте поместья отметки о выбранных действиях с указанием времени и событий. Особенностью поместий является то, что они активно применяются в других экономических играх и взаимодействиях. На поместья нанесены специальные отметки, свидетельствующие о таких возможностях.

# Перечень Зданий

## Кузница

### Требования

Площадь не менее 9 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 изделия, сделанные в этом здании, можно дороже продать в Торговой Гильдии.

## Ювелирная мастерская

### Требования

Площадь не менее 9 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 изделия, сделанные в этом здании, можно дороже продать в Торговой Гильдии.

## Алхимическая лаборатория

### Требования

Площадь не менее 9 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 изделия, сделанные в этом здании, можно дороже продать в Торговой Гильдии.

## Шахта

### Требования

Постройка должна быть не менее 9 кв.м. Иметь крышу, четко обозначенный вход и стены. В шахте должны быть сымитированы инструменты (кирки, лопаты, молоты) , оборудование (подъемный ворот).

### Особенности

При повышении уровня шахта приносит больше ресурсов.

## Особые здания

## Табачная плантация

Это здание размером от 9 квадратных метров, рядом находится “плантация” с 3-4 грядками, на каждой грядке 4-5 растения-моделирование табака. в помещение и рядом должны стоять ящики с надписью: табак. Дополнительно вы можете сделать место сигарами или прочим антуражем. Должна быть вывеска: табачная плантация Требуется поместье с пометкой “Табак”

### Производимый ресурс

табак

## Плантация какао-бобов*(занято)*

### Требования

Это здание размером от 9 квадратных метров, рядом находится “плантация” с 3-4 деревцами. Антураж для здания: Коробки и мешки с надписью: какао бобы . дополнительно вы можете положить шоколад, бобы и прочее, чайный набор. Должна быть вывеска: Плантация какао бобов. Требуется поместье с пометкой “Какао”

### Производимый ресурс

Какао

## Плантации

### Требования

Это здание размером от 9 квадратных метров, рядом находится “плантация” с 3-4 грядками, растения с листьями на каждой грядке по 4-5 штук. Антураж для здания: мешки с надписью зерно, серп, овощи.. Должна быть вывеска: Плантации Требуется поместье с пометкой “Зерно и овощи”

### Производимый ресурс

хлеб и овощи

## Ранчо

### Требования

Это здание размером от 9 квадратных метров, рядом находится “загон” для выпаса скота. Антураж для здания: лассо, кнуты, ковбойская тематика, шляпы. Должна быть вывеска: Плантации Требуется поместье с пометкой “Пастбища”

### Производимый ресурс

мясо

## Плантации сахарного тростника

### Требования

Это здание размером от 9 квадратных метров, рядом находится “плантация” с 3-4 грядками, растения с листьями на каждой грядке по 4-5 штук. Антураж для здания: мешки с надписью рязанский сахар. Должна быть вывеска: Плантации сахарного тростника Требуется поместье с пометкой “Тростник”

### Производимый ресурс -

ром

## Плантация кофе

### Требования

Это здание размером от 9 квадратных метров, рядом находится “плантация” с 3-4 деревцами. Антураж для здания: мешки с надписью кофе, миски или тара с кофейными зернами. Столик с кофейными принадлежностями: турка, кофейник, пара чашек с блюдцами. Должна быть крыша и минимум 3 стены. Должна быть вывеска: кофейная плантация. Требуется поместье с пометкой “Кофе”

### Производимый ресурс

кофе

## Лесопилка

### Требования

Это здание размером от 9 квадратных метров, рядом находится “плантация” с 3-4 деревцами. Антураж для здания: пилы, топоры, деревянные поделки Должна быть крыша и минимум 3 стены. Должна быть вывеска: Лесопилка

### Производимый ресурс

Производит дерево

# Правила по пирам

## Пиры

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** | | | |
| 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 |
| 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.

# Правила по экспедициям

## Экспедиции

### Введение

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. Карты непобираемы.

### Процесс игры

Игра в «Экспедиции» проводится в Торговой Гильдии, с мастером по экономике или уполномоченным мастером. На старте игрок может иметь не более двух кораблей, соответственно, отправить не более двух экспедиций. С повышением уровня количество можно увеличить до трёх. Количество экспедиций, отправленных одним игроком в день неограниченно, однако на острове ограниченное 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 примечания.

После оплаты, игрок получает контракт и уходит. Через время указанное в контракте, он возвращается в Торговую Гильдию. Для каждого промежуточного пункта игрок тянет карту из колоды и читает событие, произошедшее с ним. Если игроку выпадает какое-либо действие, он может выполнить его и получить награду или спастись от последствий. 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. Погибшую команду необходимо нанимать заново. Ремонт корабля производится за деньги. У игроков будут игровые возможности создать новый корабль.

### 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 возможность нанимать третий корабль.
5. уровень: Капитан получает дополнительный шанс спасти корабль от пиратов (без боя).

### Правила игры с колодой.

Главная карта вашей колоды - корабль. Он находится на поле с начала игры. Корабль имеет показатели атаки и здоровья и показатель скорости. Чем выше скорость, тем быстрее можно скрыться от преследования. Чтобы скрыться от преследования, вы оплачиваете указанную стоимость, доплачиваете по 1 маны воздуха и за каждую дополнительную ману можете добавляете 1 на счётчике скорости. Если в конце вашего хода у вашего корабля показатель скорости больше, чем у корабля противника, вы отрываетесь от преследования. Если вы отрываетесь от преследования в течение четырёх ходов - вы сбежали. Если разница в скорости 2 и более, существа не могут атаковать, но могут использовать способности.

В каждой колоде есть карты маны (огонь и воздух), существа и события, в некоторых есть пушки. У каждой карты есть манастоимость и показатели силы и здоровья. Некоторые карты имеют дополнительные способности. Все карты разыгрываются за любую ману, а для разыгрывания способностей необходима мана определённого цвета (указано на карте). При прокачке колоды у вас могут появляться чары и артефакты. Чары после выхода на поле, не уходят с него и влияют на игру до тех пор, пока не будут уничтожены. Артефакты могут добавлять ману или какие-либо свойства при соблюдении условий их использования.



**Манастоимость:** то, сколько манны нужно потратить, чтобы разыграть карту.

**Сила:** урон, который наносит существо/оружие

**Здоровье:** то, сколько урона оно может выдержать

События, чары и артефакты разыгрываются в свой ход. Способности могут использоваться в любой ход, если у вас достаточно маны. Существа. Все существа могут атаковать и блокировать, если иного не указано в описании. Сразу после выхода существа не могут атаковать и использовать способности, для использования которых необходимо тратить ману, если иное не указано в описании. Когда вы атакуете существом, вы не можете выбрать цель атаки - по умолчанию целью является корабль. Ваш противник может выбрать, кем заблокировать.

*В конце хода здоровье не восстанавливается!*

Разыгранные карты событий, а также погибшие существа помещаются в сброс. Стартовая колода - 30 карт. При заключении контракта, можно нанять дополнительных членов команды. Важно! Если вы добавляете в свою колоду карты, то вам необходимо выполнить одно из двух действий:

* заменить какую-либо карту
* добавить ману

В колоде может быть не более 40 карт! Вы проиграли, если:

* у вас не осталось карт в колоде;
* ваш корабль уничтожен.

Если ваш корабль уничтожен, вы теряете весь груз и команду. Если корабль уцелел, но есть потери среди членов экипажа, недостающих людей придётся нанимать (за каждую потерянную карту доплачиваете сумму, соответствующую данной карте (будут в Таблице стоимости) при заключении нового контракта для этого корабля). Важно! Карты улучшений нельзя использовать одновременно в нескольких колодах. Вы решаете, какую карту в какую колоду добавите, и вписываете её в состав колоды. Если вы теряете корабль, вы теряете и улучшения, находившиеся на нём.

#### Порядок хода

##### Фаза разворота

В этой фазе вы разворачиваете ману, существ, оружие, находящиеся под вашим контролем, после этого берёте карту. Главная фаза. Вы можете разыграть не более 1 маны за ход. Также можете разыграть столько существ, оружия, шлюпок, событий, на сколько у вас хватает маны. В этой же фазе вы можете потратить ману для того, чтобы ускорить ваш корабль и уйти от преследования или использовать способности существ.

##### Фаза боя

Фаза боя делится на этапы

* объявление атакующих. Вы поворачиваете существа, которые будут наносить урон. Также вы объявляете оружие и цель, которое оно атакует.
* объявление блокирующих. Ваш оппонент объявляет кого и кем он блокирует.
* усиление/ослабление. Вы можете разыграть карты событий или способности существ, которые способны усилить ваши существа или ослабить существа противника. Ваш противник может использовать только способности существ.
* посчитайте урон, нанесённый вашими существами и вашим существам, разместите на них жетоны урона, снимите с корабля необходимое количество единиц здоровья.

##### Завершающая фаза

Поместите в сброс все погибшие существа, использованные события, проверьте, можете ли вы скрыться от погони. Если не не победили/не проиграли передайте ход оппоненту. Для удобства на игровом поле будет памятка по фазам игры и будут размечены игровые зоны.

# Правила по шахтам

## Введение

Шахты предназначены для добычи драгоценных камней и металлов.

Процесс добычи представляет собой настольную игру, где игроки играют против игры. Все действия выполняются под контролем регионального мастера локации в которой расположено здание шахты.

Требования к зданию шахты указаны в правилах по экономике.

Для начала игры в “Шахты” игроку требуется Одно здание типа “Шахта”. Как минимум одно поместье - превращенное в “Шахту”

Игрокам предоставляется игровое поле моделирующее шахту.

Цикл работы шахты - 2 часа.

## Процесс игры

Работы на шахте производятся виртуальными шахтерами. Виртуальные шахтёры моделируются фишками на игровом поле.

## Разведка

Начиная разработку новой территории игрок выбирает клетку с которой начинается разработка.

Затем он может выполнить разведку клеток, граничащих с уже открытой(-ыми). Для разведки 1 новой клетки требуется 1 не занятый другими работами шахтёр и время в один цикл. По окончании цикла игрок бросает d10 и прибавляет модификаторы, чтобы узнать результаты разведки: Модификатор поместья. Модификатор зависящий от уровня профессии игрока. Модификатор здания шахты.

Получившийся результат дает информацию о том, что за ископаемые могут быть добыты на данной клетке.

*Таблица 1. Результаты разведки*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Очки | Результат разведки | Примечание |
| 1 | Критический промах. На клетке непроходимая скальная порода |  |
| 2 | Пустая порода. У шахтёра сломалась кирка. | Требуется покупка новой кирки для продолжения работы шахтёра |
| 3-4 | Пустая порода. |  |
| 5-6 | Есть залежи железа |  |
| 7-8 | Есть залежи металлов |  |
| 9-10 | Есть залежи металлов |  |

Далее игрок принимает решение, что сделать с каждой клеткой. Прокопать тоннель (Прокопать тоннель через “Непроходимую скальную породу” невозможно). Если тоннель прокапывается через залежи, то игрок единоразово получает количество ресурсов, определяемое броском d10. Начать разработку ресурса. Для того чтобы прокопать тоннель требуется занять одного шахтера на один цикл.

## Добыча

Для разработки ресурса требуется свободный шахтер. Разрабатываемая клетка с ресурсом приносит игроку ресурсы в один цикл. Каждый цикл бросается d10 кубик и определяется результат работы.

*Таблица 2. Результаты разработки ресурса.*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Очки | Результат разведки | Примечание |
| 1 | Критический промах. Гибель шахтёра |  |
| 2 | Обрушение в шахте. Необходима повторная разработка, шахтёр выжил |  |
| 3 | Обрушение в шахте. Требуется ремонт |  |
| 4 | Залежи ресурса исчерпаны, необходимо продвигаться дальше |  |
| 5-10 | Обнаружены разрабатываемые ресурсы |  |

Если ресурс исчерпан и нужно продвигаться дальше, игрок должен сначала прокопать тоннель. Прокладка тоннеля оплачивается ресурсами. Успех прокладки определяется броском кубика. (Затраты на тоннель 1 дерево для укрепление или кубик 1d6 обвалился или не обвалился 1-3 обвал, 4-6 выдержал).

Стоимость найма нового рабочего 1 кирка (производится кузнецом) и 1 единица еды.

Чтобы сдать добытые ресурсы, шахтёр поднимается на поверхность. Если шахтёр не поднимался на поверхность более двух циклов, то добытые им ресурсы частично засыпает пустой породой: за каждый дополнительный цикл под землёй теряется 20% добытого ресурса. Подъём на поверхность отыгрывается вызовом мастера, снятием фигурки шахтёра с игрового поля и простановкой отметки о результатах работы в соответствующее поле рабочего журнала.

*Таблица 3. Рабочий журнал. Лист 1.*

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № шахтёра | Разрабатываемая клетка | Время спуска | Время подъема | Результат работы |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

Работа шахты обеспечивается оплатой любыми ресурсами (кофе, какао, табак, хлеб, мясо) в количестве не менее чем две единицы разных ресурсов в цикл. Увеличение количества типов поставленных за цикл продуктов увеличивает выработку шахты (Каждый дополнительный продукт даёт +1 к броскам на результат работы, если результат броска больше 4. Типов продуктов поставленных за цикл не может быть больше 4) Все отметки в рабочем журнале проставляются мастером.

*Таблица 4. Рабочий журнал. Лист 2.*

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Цикл (время) | Оплата труда шахтёра | Оплата ремонта шахты | Модификатор поместья | Модификатор уровня профессии | Модификатор уровня шахты |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |

## Ремонтные работы

Для работы шахты необходимо осуществлять ремонтные работы 1 раз в два цикла. Для выполнения работ требуется потратить ресурсы. Без поддержания состояния тоннелей и наземных построек они ветшают, что приводит к уменьшению производительности шахт каждый последующий цикл. Оставленная без ремонта шахта в итоге может разрушиться.

## Расширение территорий

Игроки могут расширить разрабатываемую территорию. Для этого им нужно найти поместье с меткой “Шахта” или граничащее с уже имеющимися у него в разработке поместьями.

Если новое поместье граничит с базовым поместьем игрока, то игрок может просто присоединить новую территорию к базовому и войти в него через существующие тоннели. При таком соединении игрок получит бонус к разведке.

Если поместье не граничит с территорией игрока, то оно разрабатывается как новое. При этом на поместье может испытывать дебаффы от удаленности, коррупции и прочего.

Поместье на котором начата разработка ресурсов, не может быть продано,и исключается из процесса игры в “Поместья”

# Секс

## Описание

Надоели бессмысленные правила по сексу? Надоело, что шлюхи в борделе называют тебя извращенцем? Не понимаешь, где заканчивается игра? Хотелось бы определенности? Не знаешь, как ненавязчиво отказать потному латнику? Как, намекнуть прекрасному принцу, что он имеет все шансы? Как обозначить границы? Как договориться об этом без лишних слов?

У нас есть решение для тебя!

Мы берем одну из самым популярных моделей игрового секса - секс на карточках и добавляем в неё ясности.

## Что нужно сделать?

1. Заготовь карточки секса со своими фото
2. Добавь на них одну из традиционных карточных мастей: черви, буби, крести или пики. Руководствуйся следующим правилом: чем хуже фото, чем больше одежды на снимке, тем ниже масть (от червей до пик).
3. Можешь также и указать стоимость карты от 2 до Короля
4. Карта Туз может быть, только одна, любой масти, но только одна (оставь место под печать от мг).
5. Распечатай и привози на полигон.
6. В игре найди желающего поиграть с тобой в секс, уединитесь и отыграйте событие.
7. После отыгрыша действия, наступает фаза обмена карточками секса:
   1. Оба партнера меняются в закрытую.
   2. Выбери карту исходя из следующего:
      1. Черви. Сделаем это по настоящему!
      2. Буби. Потусим, а там будет видно.
      3. Крести. Мы будем друзьяшками!
      4. Пики. Это только игра.
      5. Туз любой масти не участвует
8. Посмотри, какую карту отдал тебе партнер.
9. Действуй по обстоятельствам!)

## Правила по тузам

Туз - это не тот секс на который ты рассчитывал (или нет). Туз можно заложить, проиграть, пропить, украсть, подарить. Ну я думаю вы поняли. Используй свой Туз на полную, добавь в игру незабываемых моментов!

## Достижения!

* Собери червовый роял флеш
* Собери пиковый роял флеш
* Стань другом для всех!
* Собери Каре от одного и того же партнера
* Собери больше всех!
* Собери Тузы своих друзей
* Собери Тузы своих врагов
* Проиграй свой Туз