

[Главная](#)[Новости](#) | [Помощь](#) | [Список](#) | [Поиск](#)

Название игры: Ночь в тоскливом Октябре

Список блоков:[Общие правила, разное](#)[Сопутствующие материалы](#)[Боевка](#)[Обыск](#)[Страна мертвых](#)[Магия](#)

Блок: Общие правила, разное



«Ночь в тоскливом октябре»

ролевая городская игра (14 сентября – 28 сентября, 2003 г.)

по мотивам одноименного произведения Р. ЖЕЛЯЗНЫ

ВСТУПЛЕНИЕ.

«Тысячи лет, с момента Падения Древних Богов ведется противостояние между Светом и Тьмой, между Законом и Хаосом, между Закрывающими - и Открывающими. Низвергнутые кельтские демоны-божества, Фоморы, обитатели Стекланных Островов, сгустки холода, окруженные алчной тьмой, стремятся прорваться в наш мир, чтобы вернуть былое могущество и обрушиться на живое, лакомое тепло.

Раз в сто лет, в ночь Хэллоуина, в канун Дня Всех Святых, с 31 октября на 1 ноября расположение силовых полей, светил и звезд допускает такое проникновение. Но здесь, в нашем мире, должен быть кто-то, кто поможет Фоморам открыть Дверь, и войти. Открывающие. Те, кто недоволен, кто желает ниспровергнуть существующий порядок вещей, и готов ради этого на все. Кто жаждет власти и могущества; быть может, просто те, кто сошел с ума. Но если усилия их увенчаются успехом, и набранная сила будет действительно велика, Дверь в наш мир откроется, мрак и холод затопят его, скрыв под собой краткую агонию привычного нам света, ужас, крики боли и кровь, - и это будет конец.

Однако кроме Открывающих есть еще и Закрывающие, - люди, желающие сохранить существующий порядок вещей, дорожащие тем, что у них есть, и не желающие умирать ради прихоти грезящих о власти или сошедших с ума. Их цель - не дать Открывающим отворить Дверь, а если это произошло, - закрыть ее обратно, запечатать до следующих ста лет.

И у Закрывающих, и у Открывающих есть фамилльяры: последователи, слуги, помощники, друзья, - их можно трактовать как угодно. В большинстве своем это обычные животные, своими хозяевами переведенные в новый статус, и получившие разум. Они во многом зависят от хозяев, и в выборе партии всегда следуют за ними. Несмотря на то, что животные разумны, вербально (при помощи речи) они могут разговаривать только с себе подобными, и лишь с один час в сутки со своим хозяином.

Они слабее людей, и сил к Обряду дают меньше, но основной их функцией является разведка, сбор информации и, - обнаружение Места Силы, в котором будет происходить Обряд, - путем анализа и расчета».

Текст вступления: Антон Карелин (г. Саратов)

ИГРОКИ И ФАМИЛЬЯРЫ.

«Если нужно, я приношу Джеку разные полезные предметы - его волшебную палочку или большой нож со старинными надписями на лезвии. Я всегда знаю точно, когда они ему понадобятся, потому что это моя работа - наблюдать и знать».

Игрок и его Фамильяр образуют игровую Пару. Основная роль Игрока – подготовка к Действию, сбор Артефактов, накопление маны, поддержка Дома, взаимодействие с другими Игроками. Фамильяр во всем ему помогает. Игрок в начале игры выбирает, кем он будет играть, Закрывающим или Открывающим.

Фамильяр же занимается, разведкой, сбором информации, работой с картой и расчетом Места Силы (Места Действия). Фамильяр это животное (например, кошка, ворона или даже змея), он во всем беспрекословно подчиняется своему Игроку, это касается и выбора стороны. Фамильяр понимает речь любого Игрока и Фамильяра, но разговаривать он может только со своим Игроком и только в Час Встречи, а так же с любым Фамильяром в любое время. Фамильяр может общаться со своим Игроком в любое время при помощи жестов, движений, мимики, но не при помощи письма, рисования, e-mail, sms и т.п., (можно использовать эти способы общения только для назначения встреч). Игроки общаются между собой свободно.

Совет Фамильярам. Если вы хотите поговорить с другим Фамильяром в присутствии Игрока, будьте добры, уединитесь где-нибудь, так чтобы никакой Игрок не мог вас слышать, или разговаривайте шепотом, или записками. Кстати Фамильярам между собой (и Игрокам, конечно же) разрешены для общения любые средства связи: телефон, e-mail, пейджер, как это странно не звучит, в конце концов, Фамильяры занимаются сбором информации.

Фамильяр может переносить за раз только один игровой предмет, кроме набора игровых карт и таблиц, игрового ножа.

В этот раз игра идет непрерывно и круглосуточно, исключение – работа и учеба (даже если вы вышли из дома за хлебом – вы уже в игре). Для различения Игрока и Фамильяра предусмотрена ленточка, повязанная на запястье левой руки. Ленточка должна быть повязана поверх рукава, и ее должно быть хорошо видно только если рука не находится глубоко в кармане или за пазухой, другими способами ленточку прятать нельзя. Не повязанная ленточка не означает, что игрок находится вне игры - может, он ее просто забыл повязать, значит, на него могут быть применены все игровые действия. У Игроков ленточка красного цвета, у Фамильяров оранжевого, ленточки типовые, и будут выданы вам мастером. Умерший носит на запястье белую ленточку, если желает всем показать, что он умер, или не носить совсем, если не желает.

КАЛЕНДАРЬ ИГРЫ.

«Скоро начнется. Сегодня - день Новой луны. Теперь сила будет прибывать до ночи полнолуния, тридцать первого числа; это сочетание цифр собирает нас вместе. И по мере ее пребывания мы приступаем к своей работе, которая разобщает нас».

Сентябрь	Мана с дома	Мана с артефакта	Другие события дня
14, вс	1		Начало игры.
15, пн	0		
16, вт	1		
17, ср	0		
18, чт	1		
19, пт	0		
20, сб	1		Открытие первого конверта с рецептом артефакта.
21, вс	1	1	Начало активной фазы игры. Открытие второго конверта с рецептом артефакта.
22, пн	1	1	Открытие третьего конверта с рецептом артефакта.
23, вт	1		
24, ср	1	2	Открытие четвертого конверта с рецептом артефакта.
25, чт	1		
26, пт	1	3	
27, сб	1		00-00 Фиксируется расположение домов и количество игроков. Никто не умирает. Ввод в игру последнего коэффициента.
28, вс	0		21-00 Начало финальной игры (Действия) на заданной точке.

О СИСТЕМЕ КООРДИНАТ.

полезно для Фамильяров, для Игроков не обязательно

«Ночью я мысленно проводил линии. То, что я пытался сделать, было бы намного легче для Ночного Ветра, Иглы или даже Плута. Трудно созданию, привязанному к земле, представить себе местность так, как я старался ее увидеть».

В этой игре придется иметь дело с системой координат похожей на ту, которую используют ПВО России. В игре участвуют три города Норильск, Талнах и Кайеркан. Координата представляет собой буквенное обозначение города «Н», «Т» или «К», а также четырехзначную цифру. Например, K2667, H4896, T5784. В случае Норильска по причине прохождения основных событий в этом городе буквенный код «Н» можно пропускать.

Что же представляет собой эта четырехзначная цифра? Каждому Фамильяру будут выданы три игровых карты этих городов. В случае Норильска, это будет карта центра города ограниченного улицами: Орджоникидзе, Талнахской, Комсомольской и Гвардейской Площадью. В карту Талнаха входят все микрорайоны кроме 5-го. Кайеркан, к счастью, удалось удачно вместить весь. Это все не означает, что игра будет проводиться только в пределах карты, играть можно будет везде, а в пределах карты нужно размещать Дома.

1	2	3
4	5	6
7	8	9

Карты для всех игроков будут одинаковыми. Каждая карта разделена на девять одинаковых квадратов, каждый квадрат имеет свой номер от 1 до 9 (нумерация слева направо, сверху вниз, как на кнопочном телефоне, не путать с нумерацией на правой части клавиатуры). Определив, в каком из квадратов находится объект, мы получаем первую цифру координаты. Дальше все происходит по той же схеме: мы делим полученный квадрат на 9 частей и определяем вторую цифру, то же самое с третьей и четвертой. Помочь в этом деле вам могут размеченные квадраты кальки, которые также будут выданы Фамильярам. Таким способом мы получаем самый маленький квадратик размером примерно в две ширины нормального дома, то, что находится внутри или наиболее близко к центру этого квадрата, и есть искомый объект.

О СЕКРЕТНОСТИ.

«- Открывающий или Закрывающий?

- Невежливо! Невежливо спрашивать! Тебе это известно!

- Хотел попытаться проверить, не новички ли вы.

- Не такие уж новички, чтобы выдать что-либо. Так что ты это брось».

Свою сторону принято держать в секрете. «Принято» значит, то, что ни в коем случае не раскрывайтесь. Ни кто, кроме Фамильяра, (даже вероятный союзник) не должен узнать Открывающий вы или Закрывающий, это даст вам дополнительное преимущество. За некоторое время перед Действием будет определен самый известный из Игроков и наказан посредством отнимания у него некоторого количества МР. А самый секретный Игрок соответственно вознагражден той же самой Маной. Это хороший способ заработать дополнительные МР.

ФИНАЛЬНОЕ ДЕЙСТВИЕ.

«Джил достала из-под своего плаща волшебную палочку, подняла ее. Странно, но свечение камня на мгновение перестало усиливаться. В одно мгновение Джек тоже выхватил свою палочку, поднял ее и направил на ту же цель. ...Прямоугольник опять стал наливаясь светом, и в нем открылась великая глубина, в которой плавали разноцветные огни. Крики из губительного костра раздавались все громче. ...Музыка тоже стала сильнее, а луна над головой сияла подобно маяку. ...Я взглянул на Джека. На его лбу выступили капли пота. Я видел, что он переливает свою силу и волю в волшебную палочку, но Открывание продолжалось».

Финальное Действие будет происходить в Месте Силы, расположение Места Силы, может рассчитать любой Фамильяр, зная точное расположение всех Домов по состоянию на 27 сентября (суббота) в 00-00 час. В этот момент фиксируются места Домов. Начиная с этого часа, ни кто не убивает и не умирает. Все не успевшие возродиться к 00-00 час. 28 сентября (воскресенье) не возрождаются. Все собираются на Месте Силы 28 сентября (воскресенье) в 21-00. С собой иметь Артефакты и Фамильяров. На Месте Силы все отрывают свои стороны.

Финальное Действие состоит из трех этапов.

Первый этап. Поединок Фамильяров. Каждый Фамильяр **обязан** сыграть с Фамильяром из противоположной стороны в несложную логическую игру. В случае неравного количества Фамильяров, некоторым Фамильярам, оставшимся в меньшинстве, придется сыграть больше одного раза, ради того, что бы каждый получил возможность сыграть. О правилах игры будет сообщено мастером на месте Действия. Правила не сложны, и их не трудно понять и запомнить. Выигравший в этой игре Фамильяр получает 3 МР, которые отдает своему хозяину, в случае отсутствия такового отдает любому Игроку из своей стороны, по своему выбору. Проигравший ничего не теряет.

Второй этап. Дуэль Игроков. Каждый Игрок один раз **может** вызвать на ножевой поединок любого Игрока из противоположной стороны, поставив на кон минимум 1 МР. В этом случае победивший игрок получает от проигравшего игрока столько маны, сколько было поставлено на кон. Каждый Игрок имеет право не принимать вызов, в этом случае вызвавший игрок может предложить поставить со своей стороны большее количество маны, чем отвечающий, например 3 к 1. В этом случае проигравший отдает столько маны, сколько он поставил на кон. Но и в этом случае можно вызов не принимать. Ножевой поединок проводится по боевым правилам игры.

Третий этап. Магический поединок или Куда девать ману? Поединок происходит при помощи пяти игровых кубиков (d6). Каждый Игрок одной стороны играет по одному разу с каждым Игроком противоположной стороны. Фамильяры непосредственно в магическом поединке не участвуют, но их присутствие желательно, при отсутствии Фамильяра игрок не может использовать половину накопленных МР (округление не в сторону Игрока). Кстати, во время Действия Игрок и его Фамильяр понимают речь друг друга. Победившей стороной считается та, которая набирает большее количество побед. Например: При игре 4x4 Игрока всего происходит 16 партий, каждый игрок играет по 4 раза. В случае равного счета выигрывает Закрывающая сторона, такова правда жизни – трудно быть открывающим, когда почти весь мир против тебя.

Сама игра больше всего похожа на покер. Оппоненты располагаются друг против друга и по очереди бросают кубики с целью собрать наиболее выигрышную комбинацию. Первый ход бросаются просто пять кубиков. Во второй ход игрок может зафиксировать несколько кубиков и перебросить оставшиеся кубики. Начиная с третьего хода, каждый игрок платит по 1 МР за ход, каждый ход игрок может фиксировать или не фиксировать любой количество кубиков. Игроки делают свои ходы по очереди, первым всегда начинает Открывающий. Когда игрок посчитает свою комбинацию достаточно сильной, он может зафиксировать все свои кубики. В раунде с этим оппонентом, возобновлять броски зафиксировавший все свои кубики игрок не может. Оппонент может продолжать делать ходы, вычитая из своего запаса за каждый свой ход по 1 МР. Потраченные МР не восстанавливаются для поединка с другим игроком, приберегите ману для других поединков. Игрок может участвовать в поединке без МР, у него в распоряжении первый и второй бесплатные ходы. Также Игрок по своему желанию может, не тратя ману (даже если она у него есть) на поединок и довольствоваться первым и вторым ходом. После того как оба игрока прекратили делать свои ходы, сравниваются комбинации.

Выигрышные комбинации (в порядке возрастания):

«Двойка» (два кубика одного значения), например: 1-1-6-4-3

«Два + Два» (два кубика одного значения и два кубка другого, но одинакового значения), например: 1-1-4-4-2

«Тройка» (три кубика одного значения), например: 4-4-3-4-2

«Фул Хаус» или «Три + Два» (два кубика одного значения и три кубка другого, но одинакового значения), например: 2-2-2-4-4

«Карэ» или «Четверка» (четыре кубика одного значения), например: 1-1-1-1-6

«Покер» или «Пятерка» (пять кубиков одного значения), например: 3-3-3-3-3

При одинаковых комбинациях выигрывает комбинация состоящая из кубиков большего значения, например 3-3-3-1-2 больше чем 2-2-2-6-5. Кубики, не составившие комбинацию, участвуют в сравнении только в случае комбинации с одинаковыми значениями (определяется сумма), например 3-3-3-1-6 больше чем 3-3-3-2-4.

В случае если у обоих игроков комбинация «Два + Два», победивший определяется по сумме значений кубиков участвовавших в комбинации, например 3-3-5-5-2 больше чем 2-2-4-4-5. Кубик, не попавший в комбинацию, участвует в сравнении только в случае комбинации с одинаковыми значениями или суммой значений, например 3-3-2-2-6 больше чем 3-3-2-2-4.

В случае если у обоих игроков комбинация «Три + Два», сначала сравнивается «Тройка», если она больше то двойка не берется в расчет, например 5-5-5-1-1 больше чем 4-4-4-6-6.

В случае если у игроков одинаковые значения на кубиках, или складывается комбинация, из которой невозможно определить победителя, присуждается ничья. В случае ничьи каждый игрок получает по 0,5 очка.

ОБРАЩЕНИЕ МАСТЕРОВ ИГРЫ.

«- Сомневаюсь, чтобы мастер бегал по округе с арбалетом, стреляя в летучих мышей, или планировал человеческое жертвоприношение, когда в том нет необходимости - просто на всякий случай».

В заключении хотим добавить, что не все реалии и магические механизмы в игре действуют точно также как в книге, это сделано в основном для упрощения игровых механизмов. Сама игра, как это заметно, планируется не как просто клановая игра, а нечто большее. Конечно же, кому-то может прийти в голову «простое решение» всех проблем. Но куда интересней и **эффективней** будет решать некоторые задачи, при помощи убеждений, и размышлений, нежели руками и ногами. Хотя этими руками и ногам тоже можно найти достойное применение.

Рекомендуем прочесть рассказ Р. Желязны «Ночь В Тоскливом Октябре» тем, кто ее не читал, (он не длинный, всего 90 страниц, желающим можем скопировать файл) так вам интересней будет играть, будет, о чем поговорить с другими персонажами, будет проще понять идею событий. Открывающие и Закрывающие это не просто «плохие» и «хорошие» все несколько сложнее и интересней. Создавайте особенности своих персонажей, не будьте одинаковыми. Отыгрывайте своих персонажей, особенно интересно отыгрывать Фамильяров, ведь у животных столько особенностей.

Мы же в свою очередь готовы разрешить любые неясные игровые ситуации на игре. Ждем вопросов по правилам, если вам будет непонятно что-либо, обязательно спрашивайте, это поможет вам избежать спорных ситуаций.

Удачной вам Игры!

Яшин Николай «Эленмир», Мобильный: 8-903-928-33-36, р.т.42-50-72 (спросить Николая)

Яшина Нина «Кис», Мобильный: 8-903-928-31-67

г. Норильск, Ленинградская 3-70

elf@norcom.ru



Блок: Сопутствующие материалы

«Ночь в тоскливом октябре»

ролевая городская игра (14 сентября – 28 сентября, 2003 г.)

АНКЕТА.

(Все пункты обязательны к заполнению, анкеты принимаются только от обоих участников, Игрока и его Фамильяра)

ИГРОК.

Ф.И.О.

Год и день рождения

Домашний адрес

Место работы, учебы

Домашний телефон, рабочий телефон, пейджер, мобильный телефон, e-mail
(перечислить ВСЕ что есть)

Читал рассказ Р. Желязны «Ночь В Тоскливом Октябре»: Да или Нет (Нужное подчеркнуть),

Собираюсь прочесть до начала игры: Да или Нет (Нужное подчеркнуть)

Ваши предпочтения, рекомендую согласовать с Фамильяром: Отрывающий или Закрывающий.

(Нужное подчеркнуть. Ваше желание будет учитываться при распределении сторон, что, впрочем, не гарантирует его исполнение, преимущество имеют Игроки и Фамильяры, сдавшие свою заявку раньше)

Имя персонажа.

Дополнительная информация о персонаже, например, откуда он, чем характерен, основные отличительные особенности (кратко, это поможет вам в отыгрыше).

Назначьте Час Встречи (см. правила, согласовать с Фамильяром).

Я полностью прочитал и понял правила игры, и обязуюсь их соблюдать, а так же не заниматься поиском всяких дыр и обходных путей в правилах. Обязуюсь прилагать всевозможные усилия к тому, чтобы мне и другим игрокам было интересно, комфортно и безопасно играть. Под чем и подписываюсь.

«___» _____ 2003 г. Подпись

ФАМИЛЬЯР.

Ф.И.О.

Год и день рождения

Домашний адрес

Место работы, учебы

Домашний телефон, рабочий телефон, пейджер, мобильный телефон, e-mail
(перечислить ВСЕ что есть)

Читал рассказ Р. Желязны «Ночь В Тоскливом Октябре»: Да или Нет (Нужное подчеркнуть),

Собираюсь прочесть до начала игры: Да или Нет (Нужное подчеркнуть)

Вид животного и кличка вашего персонажа.

Дополнительная информация о персонаже, например, откуда он, чем характерен, основные отличительные особенности (кратко, это поможет вам в отыгрыше)

Я полностью прочитал и понял правила игры, и обязуюсь их соблюдать, а так же не заниматься поиском всяких дыр и обходных путей в правилах. Обязуюсь прилагать всевозможные усилия к тому, чтобы мне и другим игрокам было интересно, комфортно и безопасно играть. Под чем и подписываюсь.

«___» _____ 2003 г. Подпись

Блок: Боевка



Боевые особенности. Боевые правила такие же, как на клановой игре. Поражаемая зона – майка-трусы, конечности отыгрываются, через 30 мин. восстанавливаются. Игровое оружие кинжал с лезвием не длиннее 30 см., то же самое касается и Фамильяров.

Важное отличие. Никакой Игрок не может сражаться с Фамильяром, Фамильяр не может сражаться с Игроком. Игроки сражаются только с Игроками, а Фамильяры с Фамильярами. Вид Фамильяра будь он мышь или медведь на исход боя влияние не оказывает.

Блок: Обыск



Разграбление. У поверженного Игрока можно забрать только готовые Артефакты стоимостью 1 и 2 маны, это не касается Артефакта за 3 маны, а также ингредиентов и других игровых вещей.

Блок: Страна мертвых



Смерть. Игроки и Фамильяры не убиваемы навсегда. Через 48 часов Игрок снова сможет войти в игру в той же роли, Фамильяр входит в игру через 24 часа. Через час после смерти Игрока Дом исчезает, при выходе Игрока Дом переносится на другое место, без дополнительных штрафов. Мана накопленная игроком не исчезает. Если Игрок хочет возродиться раньше он должен в течение часа добраться до своего Дома и заплатить за возрождение 2 МР (платить можно только накопленной манной, манной с Артефактов платить нельзя). В этом случае через час после смерти Игрок считается возрожденным. Если Фамильяр захочет возродиться то он должен в течение часа найти своего Игрока, Игрок должен в течении того же часа заплатить 1 МР за Фамильяра в своем Доме. В этом случае через час после смерти Фамильяр считается возрожденным. Мертвые Игроки и Фамильяры не участвуют в игре и не обмениваются ни с кем информацией.

После смерти Игрок или Фамильяр должны сообщить мастеру о факте своей смерти.

Это очень важно, особенно в случае Игрока, потому как гибель Дома влияет на расположение Места Силы.

Блок: Магия



ДОМ.

Рисунок №1.

« - Итак, ты - участник Игры, - сказал я.

- Да.

- Тогда ты должен знать, что проникновение в дом другого игрока без приглашения подлежит наказанию».

Как известно у каждого существа должен быть Дом, не исключение и персонажи нашей игры. У нас Дом это не только «место жительства». Сохранение Дома необходимое условия для накопления маны (МР). В Доме встречаются и начинают разговаривать Игрок и его Фамильяр. В Доме, при наличии нужных ингредиентов готовятся артефакты. Расположение всех Домов Игроков влияет на расположение места Действия.

Как выглядит дом? В начале игры, каждая Пара получает Знак Дома (пример см. выше). Нарисованный белым мелом на стене одного из домов гг. Норильска, Талнаха или Каейркана, знак Дома, считается домом Игрока и его Фамильяра. Строение должно присутствовать на игровой карте, в любом из трех городов, в которых вам удобно играть. Место положение Дома определяется Игроком. Знак должен быть размером не менее 50 см. Изображение Знака не должно быть перевернутым или наклоненным. Под знаком должна быть указана правильная координата дома (для избежания путаницы). Знак Дома не может быть скрыт каким-либо предметом и должен быть хорошо виден с расстояния 30 метров. Знак должен располагаться на уровне головы игрока, проход к Знаку должен быть легко доступным и безопасным. Для избежания недоразумений с простыми гражданами лучше всего размещать знак Дома во дворах, на не использующихся домах, строениях.

Как получать ману (МР) с Дома? Раз в сутки (или реже, см. Календарь Игры) Игрок и его Фамильяр должны встретиться возле знака Дома и любой из них должен провести по всем линиям точкам знака Дома мелом (перерисовать). Ко времени прихода обоих игроков к Дому знак дома и координата не должны быть полностью или частично повреждены, для этого рекомендую следить за Знаком Дома. Знак Дома может повредить все что угодно (или кто угодно), от дождя и дворника до любого Игрока, Фамильяра и мастера. Обновлять свой знак дома может в любое время, как Игрок, так и Фамильяр. Час встречи Игрока и Фамильяра назначается по обоюдному согласию в начале игры и остается неизменным. Игроки должны встретиться возле дома в течение часа с момента назначенного времени, в течение этого же часа они могут общаться друг с другом (для общения не обязательно находиться все время возле Дома, можно пойти в более уютное и теплое место).

Игрок может принять решение о перемещении дома. Перемещение дома может быть осуществлено в час встречи Игроком и Фамильяром. В этот день мана не зарабатывается и не производится изготовление артефакта, переезд все-таки. Старый Знак Дома стирается, на новом месте он рисуется заново. Первая установка и любые перемещения Дома обязательно сообщаются мастеру.

Кстати, по начертанию знака можно определить Открывающий или Закрывающий живет в этом доме. Каким образом? Я думаю, интересней будет догадаться об этом самому.

Напоминаю. Для заработка дневной маны, Игрок и Фамильяр оба должны присутствовать у своего Дома.

АРТЕФАКТЫ.

«...выкопали корень мандрагоры, хозяин завернул его в шелковый лоскут и отнес прямо на свое рабочее место. У Джека длинный список ингредиентов, и все должно делаться строго по инструкции».

Игроку будет предоставлена возможность, создать четыре игровых Артефакта, которые помогут ему во время финального Действия. Сначала два Артефакта с емкостью 1 мана. Потом один артефакт с емкостью 2 маны. И последний, личный Артефакт, емкостью 3 маны.

В начале игры Игрокам будут выданы четыре пронумерованных конверта. Конверты следует открывать в день указанный в Календаре Игры, во время встречи Игрока и Фамильяра в Доме. В конверте будет находиться рецепт артефакта, который нужно будет изготовить в дни указанные в Календаре Игры. Также в конверте будет находиться какое-то количество ингредиентов, скажу сразу, их будет недостаточно для создания Артефакта. Скорее всего, вам придется приложить какие-то усилия для поиска (и обмена) ингредиентов у других Игроков. Возможно, удастся найти ингредиенты не только у других Игроков, но я бы не стал на это сильно рассчитывать.

День изготовления артефакта можно будет узнать из календаря игры или рецепта Артефакта. Артефакт, изготовленный позже, считается недействительным. В тот день во время встречи в Доме Игрок складывает в один конверт все необходимые ингредиенты, и рецепт артефакта. Так получается Артефакт, который принесет 1 (два артефакта), 2 или 3 маны. Мана артефактов может быть использована **только** на финальном Действии. Все действия с артефактом, кроме переноски, осуществляет только Игрок.

Артефакты стоимостью 1 и 2 маны отчуждаемы, их можно передавать, дарить, красть. Артефакт стоимостью 3 маны считается личным и без владельца не действует.

2.0.0.3