

ПРАВИЛА

ПРИ “D&D: На далеком острове”

МГ “Лось”

2017 г.

Оглавление

Правила полигона	8
1. Общие правила	8
2. Неигровые территории	9
3. Проживание	9
4. Экология и санитарные правила	10
5. Транспорт	11
6. Несовершеннолетние и дети	12
7. О домашних животных	13
8. Игровые кабаки и торговцы	13
9. Медицина	14
10. Экологический залог	14
РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖА	15
РУКОВОДСТВО ПО КОЛДОВСТВУ	16
Общие положения	16
Получение чипов	16
Виды магии	16
Ресурсы для колдовства	16
Последовательность действий при колдовстве	16
Если заклинание колдуют на вас	17
Особые взаимодействия	17
1. Оглушение	17
2. Добивание	17
3. Тихое (кулуарное) убийство	17
4. Обыск	18
5. Связывание	18
6. Пленение	18
7. пытки	18
8. Секс	19
9. Изнасилование	19
10. Проникновение в крепость (проход под нетканкой)	19
ПРАВИЛА ПО КАРМАННОЙ КРАЖЕ	19
Общие Положения.	20
ИЕРАРХИЯ КЛАНОВ ТЕМНЫХ ЭЛЬФОВ	20
СИСТЕМА КЛАНОВ	20
СИСТЕМА ОПРЕДЕЛЕНИЯ ИЕРАРХИИ	20
ВЛИЯНИЕ ИЕРАРХИИ НА ЖИЗНЬ КЛАНА	21

Правила по экономике	21
Введение	21
Валюта	21
Ресурсы	21
Время	22
Экономические навыки и профессии	22
Торговая Гильдия.	22
Экспедиции	22
Здания	23
Караваны	24
Поместья	25
Приложение А. Перечень зданий	28
Правила по религии	29
Вводная информация:	29
Об обрядах:	29
Храмы:	30
Требования по антуражу:	30
Земли людей	30
Алгорион	30
Мистра (Леди Тайн, Мать Магии)	31
Обряды в храме Мистры	31
Торм (Истинный)	32
Обряды в храме Торма	32
Тир (Мрачный, Справедливый, Бог правосудия, Слепой бог)	33
Обряды в храме Тира	34
Хельм (Часовой, Бдительный Бог)	35
Обряды в храме Хельма	35
Латандер (Повелитель Рассвета, Утренний Бог)	36
Обряды в храме Латандера	37
Саурна-Мор	38
Огма (Владыка знаний)	38
Обряды в храме Огма	39
Ваукин (Друг Торговца, Золотое Сияние)	39
Обряды в храме Ваукин	40
Земли эльфов	41
Тайная долина Тизалии	41
Кореллон Ларетиан (Создатель Эльфов, Первый в Селдарине, Король Арвандора)	41
Обряды в храме Кореллона Ларетиана	42
Майлики (Госпожа Леса, Лесная Королева)	43
Обряды в храме Майлики	43

Элим'Таэл	44
Ваэрун (Лорд-Под-Маской)	44
Обряды в храме Ваэруна	45
Ллос (Паучья Королева, Мать Пауков, Черная Королева)	46
Обряды в храме Ллос	47
Земли орков	48
Турдар	48
Обряды в храме Груумша Одноглазого	49
Земли дварфов	49
Форкхейм	49
Морадин (Кователь Душ, Отец Дварфов)	49
Обряды в храме Морадина	50
Ссет (Мерршолк, Непревзойденный Змей, Змей Мироздания, Шипящая Смерть)	51
Обряды в храме Ссета	52
Библиотеки	52
Свитки знаний	53
Библиотеки в локациях	53
Библиотеки в подземельях	53
ПРАВИЛА ПО РЕМЕСЛУ	53
КУЗНЕЦ	54
Чтобы стать кузнецом потребуется:	54
Как это работает:	54
ЮВЕЛИР	54
Чтобы стать ювелиром потребуется:	54
Как это работает:	55
КОПИРОВАНИЕ РЕЦЕПТОВ	55
НОВЫЕ АРТЕФАКТЫ	56
КОНЦЕПТ АЛХИМИИ	56
КАК РАБОТАЕТ АЛХИМИЯ	56
инструментарий:	56
алгоритм работы:	57
Замки и отмычки.	57
Терминология:	57
ПРАВИЛА ПО АСТРАЛЬНЫМ ВРАТАМ.	59
Общие Положения	60
Охрана Врат.	60
Путешествие между Вратами вместе с Волшебником.	60
Защита Врат	61

Яды и Отравления	61
Общие положения	61
Получение ядов	61
Использование ядов	61
БОЛЕЗНИ И ПРОКЛЯТИЯ	62
Болезни	62
Проклятия	62
ЦАРСТВО СМЕРТИ	63
Предисловие.	63
Общие правила	63
Фракции на Острове	64
Жентарим	64
Цели	65
Убеждения	65
Черты членов организации	65
Ранги	65
Арфисты	65
Цели	65
Убеждения	66
Черты членов организации	66
Ранги	66
Изумрудный анклав	66
Цели	67
Убеждения	67
Черты членов организации	67
Ранги	67
Союз Лордов	68
Цели	68
Убеждения	68
Черты членов организации	68
Ранги	69
Орден Перчатки	69
Цели	69
Убеждения	69
Черты членов организации	69
Ранги	69
ИЕРАРХИЯ ЛОРДОВ САУРНА МОР	70
НА НАЧАЛО ИГРЫ	71
Правила Арены Темпуса	71

Режимы	72
Охота за головами	72
2. Царь горы	73
3. Захват флага	74
Ограничения по способностям классов	75
Правила боевого взаимодействия	77
Введение	77
1. Боевое время	77
2. Поражаемая зона	78
3. Разрешенные действия	79
4. Запрещенные действия	79
5. Хиты	79
6. Хитосъем	80
7. Ранения	80
8. Лечение	81
9. Допуск оружия и щитов	81
10. Макро-боёвка (армий)	84
11. Штурмы и фортификации	85
Классы	88
ВОИН	88
Описание Способностей	89
1 Уровень	89
2 Уровень	90
3 Уровень	90
4 Уровень	90
5 Уровень	90
ВОЛШЕБНИК	91
Описание способностей	93
1 Уровень	93
2 Уровень	93
3 Уровень	94
4 Уровень	95
5 Уровень	96
ЖРЕЦ	97
Описание Способностей	98
1 Уровень	98
2 Уровень	98
3 Уровень	99
4 Уровень	99
5 Уровень	99

ПЛУТ	100
Описание Способностей	101
1 Уровень	101
2 Уровень	101
3 Уровень	102
4 Уровень	102
5 Уровень	102
ВАРВАР	102
Описание Способностей	104
1 Уровень	104
2 Уровень	104
3 Уровень	104
4 Уровень	104
5 Уровень	105
ПАЛАДИН	105
Описание Способностей	107
1 Уровень	107
2 Уровень	107
3 Уровень	107
4 Уровень	107
5 Уровень	108
БАРД	108
Описание Способностей	109
1 Уровень	109
2 Уровень	110
3 Уровень	111
4 Уровень	111
5 Уровень	112
ДРУИД	113
Описание Способностей	114
1 Уровень	114
2 Уровень	114
3 Уровень	115
4 Уровень	115
5 Уровень	115
МОНАХ	115
Описание Способностей	117
1 Уровень	117
2 Уровень	117

3 Уровень	117
4 Уровень	117
5 Уровень	118
СЛЕДОПЫТ	118
Описание Способностей	120
1 Уровень	120
2 Уровень	120
3 Уровень	120
4 Уровень	120
5 Уровень	121
ЧЕРНОКНИЖНИК	121
Описание Способностей	123
1 Уровень	123
2 Уровень	123
3 Уровень	124
4 Уровень	124
5 Уровень	125
РАСЫ И ОПИСАНИЕ	126
ЛЮДИ	126
ЭЛЬФЫ	126
ТЕМНЫЕ ЭЛЬФЫ (ДРОУ)	127
ДВАРФЫ	127
ОРКИ	127
ХОБГОБЛИНЫ	128
ГОБЛИНЫ	128
ПОЛУРОСЛИКИ	129
Тифлинги	129
Юань-Ти	130
Микониды	131
ПРАВИЛА ПО ПОДЗЕМЕЛЯМ	132
НАЧАЛО ПРОХОЖДЕНИЯ ПОДЗЕМЕЛЬЯ	132
ПРОЦЕСС ПРОХОЖДЕНИЯ ПОДЗЕМЕЛЬЯ	134
ВЫХОД ИЗ ПОДЗЕМЕЛЬЯ	135

Правила полигона

1. Общие правила

1.1. Игроки обязуются соблюдать настоящие правила и правила игры.

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

1.3. Игроки обязуются корректно вести себя с местным населением и избегать неигровых конфликтов между собой. Рукоприкладство, хамство, чрезмерное употребление ненормативной лексики будут пресекаться мастерами вплоть до удаления с полигона.

1.4. О возникновении нестандартных 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.

2. 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.

3. 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.

4. Экология и санитарные правила

4. 1. Запрещена рубка любых живых деревьев. Сухие мертвые деревья разрешается рубить только с разрешения полигонной команды. За нарушение данного правила лесниками будет взиматься штраф согласно законодательству РФ.

4.2. Запрещено крепить стены и другие постройки к живым деревьям при помощи гвоздей, саморезов, скоб. Для крепежа к живым деревьям разрешено использовать веревки и строительный степлер.

4.3. Запрещено использовать техническую воду из водоема для питья и приготовления пищи. Питьевая вода будет завезена на полигон мастерской группой. Рекомендуется пить кипяченую воду.

4.4. Запрещено умывание и мытье посуды в водоеме с использованием моющих средств. Использованная вода должна быть слита на берегу, а не в водоем. Рекомендуется после мытья посуды ополаскивать ее питьевой водой.

4.5. Места для выгребной ямы, туалета и кострищ должны быть согласованы с полигонной командой и региональным мастером.

4.6. В каждой локации должен быть туалет. Туалеты должны иметь непрозрачные стены и раз в сутки пополняться антисептиком, не содержащим хлор. Открытая яма в земле туалетом не считается и должна быть зарыта.

4.7. Мусор любого происхождения необходимо аккуратно собирать в мешки, которые можно получить у полигонной команды. Его необходимо складировать в специально отмеченных местах, откуда он будет впоследствии вывезен силами мастеров и полигонной команды.

4.8. Игровая команда отвечает как за свою локацию, так и за дороги, примыкающие к локации. Ответственность за экологические нарушения в случае обнаружения конкретных нарушителей лежит на команде.

4.9. Запрещены самостоятельная утилизация (сжигание, закапывание) и массовое хранение мусора вне специально оборудованных мест.

4.10. По окончании игры необходимо выполнить следующие действия:

- демонтировать игровые и неигровые строения, предварительно согласовав действия с региональным мастером 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 не природного происхождения, в том числе стеклянные бутылки, консервные банки, бумага, окурки, а также все привезенное игроками и оставленное на полигоне.

5. 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.

6. Несовершеннолетние и дети

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

6.1.1. Дети - лица в возрасте до 14 лет:

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

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

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

- должны иметь антураж..

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

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

- должны иметь взрослого сопровождающего в обязательном порядке;

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

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

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

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

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

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

6.6. На полигоне родители, опекуны и сопровождающие лица обязаны носить с собой свидетельство о рождении для детей, паспорт для лиц от 14 лет. Допускаются и полис ОМС ребёнка или несовершеннолетнего. Допускаются копии.

Помните: при отсутствии документов в чрезвычайной ситуации госпитализация в лечебное учреждение может быть затруднительна.

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

7. О домашних животных

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

8. 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.

9. 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.

10. 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.

РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖА

1. Единственным ресурсом для развития персонажа, получения способностей и уровней является опыт.
2. Текущий уровень персонажа является отражением его прогресса по игре. Максимальный уровень персонажа на игре - 5 (пятый).
3. Персонаж получает опыт за выполнение заданий, прохождение подземелий, убийство других персонажей (обмен браслетов), крафт предметов (ювелир, кузнец, алхимик), обряды жрецов и на арене Темпуса.
4. Игрок тратит полученный опыт на "покупку" соответствующих классу и текущему уровню навыков.

5. Для каждого класса персонажа существует “древо навыков” - последовательность получения навыков персонажем. Каждый навык можно получить только если все предыдущие навыки уже получены.
6. Получение опыта персонажем фиксируется мастером в паспорт игрока и игроку выдается чип опыта.
7. Стоимость навыков каждого уровня указана во вкладыше в паспорте игрока.
8. Некоторые персонажи в зависимости от роли начинают игру с некоторым стартовым количеством опыта.
9. Основная масса персонажей начинает игру без опыта.
10. При смерти персонажа его опыт, полученные навыки и игровые ценности обмениваются на монеты царства смерти. (подробнее смотри правила Царства Смерти)

РУКОВОДСТВО ПО КОЛДОВСТВУ

Общие положения

1. Колдовать на полигоне могут только персонажи классов Волшебник, Жрец, Бард, Друид, Чернокнижник.
2. Магия в общем случае делится на два вида: боевая магия и заклинания.
3. Ресурсами для колдовства являются чипы и очипованные мастерами мячи для магических снарядов.
4. Никакой специальной фазы для заклинаний или какой-то отсрочки не предусмотрено. Все заклинания колдуются в режиме реального времени.
5. Для всех заклинаний существует единообразная и строгая последовательность действий.
6. 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 считается.

Получение чипов

Классы заклинателей утром у региональщика получают чипы на магию в количестве 3х уровень персонажа. При получении уровня мастер выдает 3 чипа сразу же. Другие классы чипов не получают.

Виды магии

Боевая магия - это магические снаряды (мячи).

Заклинания - магия, требующая порвать чип.

Оба вида магии работают и ночью.

Ресурсы для колдовства

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. Допускают любые громкие хлопушки и горящие бенгальские огни.

Последовательность действий при колдовстве

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

1. Не расстраивайтесь и отыгрывайте - будет весело.
2. 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.

Особые взаимодействия

1. Оглушение

1.1. В случае отсутствия у противника шлема возможно проведение оглушающего удара.

1.2. 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».

1.3. Оглушенный игрок обязан немедленно лечь/сесть на землю. В течение 5 минут после оглушения игрок не имеет права двигаться и издавать звуки.

1.4. По прошествии 5 минут после оглушения игрок считается частично пришедшим в себя и может передвигаться и разговаривать, однако не может участвовать в боевых действиях.

1.5. 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.

1.6. В случае повторного оглушения отсчет времени начинается сначала.

1.7. Более 3 повторных оглушений приводят персонажа в “тяжелое ранение”.

2. 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.

3. Тихое (кулуарное) убийство

Доступно только классу **Плут** с способностью **Тихое убийство** и расе **Дроу (тёмные эльфы)**

Моделируется плавным проведением ножа/кинжала от плеча до плеча по ключицам жертвы, сопровождая фразой «Убит». При этом убийца должен находиться за спиной атакованного.

Завершенная кулуарка – мгновенная бесшумная смерть.

Кольчужная или латная защита горла спасает от кулуарки.

Для всех остальных альтернатива кулуарному убийству — оглушение+добивание

4. 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. Нельзя заявить полный обыск.

5. Связывание

Моделируется легким связыванием конечностей веревкой. В особых случаях игрока могут заковать в цепи или кандалы - для этого нужен кузнец и соответствующий игровой инвентарь. Связывать по жизни, нельзя. Ветка не должна причинять связанному неудобства. В кандалах игрок бегать не может, может только медленно ходить. Со связи ногами не бегают

Ветку связанный может перерезать об игровое оружие о режущую кромку, на это необходима 1 минута, перерезание ветки должно отыгрываться и выглядеть как перерезание. Связанного может освободить другой игрок. Для того чтобы снять кандалы и цепи понадобится кузнец.

Также игрок может освободиться от любых пут, если у него есть способность “Мастер побега”

6. 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 случаи нахождения в плену

и добровольной смерти по истечении 2 часов, время в мертвяке сокращается на время плена.

7. Пытки

Пытать персонажей можно только в локации в специализированном помещении (например, пыточная, темный храм и т.д.).

В качестве моделирования пыток течение 5-10 минут происходит красивый отыгрыш пытки без причинения реального физического вреда. По окончании игрока допрашивают. Жертва честно называет количество своих нательных хитов. Пытающий кидает кубик, в зависимости от результата которого определяется дальнейшая ситуация. Если результат позволяет, пытающий задает четкий понятный вопрос, на который жертва пыток должна дать четкий развернутый ответ. После каждого броска жертва теряет 1 хит и можно повторить процесс. В 0 хитов жертва попадает в состояние тяжелое ранение и пытать ее больше нельзя.

Бард со способностью “Лжец” и Монах со способностью “Железная воля” могут врать при ответе на вопрос, даже если нужно отвечать правду, в случае если допрос не магический.

Зависимость результата допросов от навыка и значения броска кубика (6 граней):

Пытает персонаж без способности “Мастер пыток”:

- 1-2-3 смерть жертвы;
- 4 жертва молчит;
- 5-6 жертва отвечает правду на вопрос.

Пытает персонаж со способностью “Мастер пыток”:

- 1-2 смерть жертвы;
- 3-4-5-6 жертва отвечает правду на вопрос;

На броски кубика влияют способности “Удача” и “Фортуна”.

8. Секс

Отыгрывается массажем

9. Изнасилование

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

10. Проникновение в крепость (проход под нетканкой)

Доступно только классу **Плут** с способностью **Тихий шаг**, классу **Монах** с способностью **Поступь ветра**, и любому персонажу с специальным артефактом.

Персонаж может проходить сквозь стены городов. Работает ТОЛЬКО в игровых зонах. (из ИГРОВОЙ зоны в ИГРОВУЮ). НЕ работает в подземельях.

ПРАВИЛА ПО КАРМАННОЙ КРАЖЕ

На нашей игре будет моделироваться карманная кража. Осуществлять такое действие могут только персонажи класса Плут.

Общие Положения.

1. Каждый Плут на старте игры получит чип “Карманная Кража”. Каждое утро игрового дня Плут будет получать еще один чип “Карманная Кража”.
2. Для осуществления Кражи Плут должен каким-либо образом подбросить этот чип другому игроку. Например: в сумку, в карман и т.д. После этого можно подойти к любому мастеру, сказать: кого обворовал и где лежит чип. Если чип все еще у обворованного игрока, то Мастер забирает у игрока: все деньги и все игровые ресурсы (драгоценные камни, металлы и т.д.), которые находятся при нем в данный момент. После чего мастер тайно передает чип и украденные ценности Плуту.
3. Игрок может заметить чип и выбросить его или перепрятать. Это значит, что кража не удалась.

ИЕРАРХИЯ КЛАНОВ ТЕМНЫХ ЭЛЬФОВ

В сообществе темных эльфов существует четко выверенная иерархия кланов (домов), от которой зависит положение клана и отдельного темного эльфа в обществе.

СИСТЕМА КЛАНОВ

На игре моделируется система кланов:

1. Каждый темный эльф состоит в каком-либо клане. Исключений нет.
2. Каждый клан не может насчитывать более 10 членов.
3. Игрокам запрещено переходить из клана в клан. Каждый новый персонаж игрока, является членом того же клана.

СИСТЕМА ОПРЕДЕЛЕНИЯ ИЕРАРХИИ

Кланы постоянно соперничают за лидирующее положение в обществе. Существует система определения иерархии.

1. Темные эльфы при сдаче своему мастеру-региональщику браслетов других персонажей за опыт обязательно называют свой клан.
2. Мастер-региональщик 2 раза в день подсчитывает сколько браслетов какой клан сдал. Браслеты темных эльфов считаются как два браслета. Браслеты монстров и нежити не учитываются. После учета кланы занимают соответствующие места, а счет браслетов начинается заново. Подсчет производится в 13:00 и 20:00.
3. После подсчета мастер-региональщик объявляет главам домов или их представителям текущую иерархию.

ВЛИЯНИЕ ИЕРАРХИИ НА ЖИЗНЬ КЛАНА

1. Совокупный денежный доход локации делится между кланами в пропорции, соответствующей иерархии. Например, Первый дом - 50% дохода, Второй дом - 30% дохода, Третий дом - 20% дохода.
2. Совокупный доход ресурсов от шахт локации также делится между кланами в соответствующей пропорции. Например, Первый дом - 50% дохода, Второй дом - 30% дохода, Третий дом - 20% дохода.
3. Жрецы Первого дома имеют благословение богов. При обрядах жрецы этого клана тратят на один чип жреца меньше, чем нужно.
4. Только Глава Первого Дома имеет права определять внешнюю политику Элим'Таэл и может собирать армию в поход.

Правила по экономике

1. Введение

- 1.1. Данные правила описывают игровые механизмы и правила обращения игровых ресурсов.

2. Валюта

- 2.1. Основной валютой на игре являются деньги¹.
- 2.2. Деньги обращается в виде монет номиналом 1, 5 и 10 денег.
- 2.3. Валюта предназначена для реализации торговли между игроками. Игроки имеют право оплачивать любые услуги и товары при взаимоотношениях на игре.

¹ Внезапно, но именно так называется валюта в ДнД.

2.4. Игровая валюта может быть получена игроком за выполнение квестов, в данжах, а также используя механики, указанные ниже.

3. Ресурсы

3.1. 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.

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

4. Время

4.1. Время на игре делится на циклы (длительность один час) и макроциклы (длительность 4 часа)

4.2. Экономическое время начинается в 9.00 и заканчивается в 21.00 каждого дня. Таким образом день делится на 3 макроцикла.

5. Экономические навыки и профессии

5.1. В игре существует одна экономическая профессия “Торговец”

5.2. Только Торговец может иметь экономические навыки.

5.3. Экономические навыки не относятся к классовым или расовым, и являются отдельными навыками, дающими право выполнять то или иное действие.

5.4. Экономические навыки² могут быть получены игроком на старте игры в зависимости от выбранной роли, а также быть получены за выполнение особых заданий на игре.

5.5. Перечень экономических навыков³:

5.5.1. Экспедиционер

5.5.2. Караванщик

5.6. Каждый экономический навык может иметь 3 уровня.

5.7. Только игроки с профессией Торговец могут производить экономические взаимодействия с мастерами.

6. Торговая Гильдия.

6.1. Торговая Гильдия, место где проходят все экономические взаимодействия между игроками и мастерами

6.2. В Торговой Гильдии ведется торговля. Игроки могут купить или продать игровые ценности.

6.3. В торговой Гильдии проходят игры: “Караван”, “Экспедиции” и “Поместья”

² Количество игроков с экономическими навыками будет достаточным для каждой локации для успешной игры.

³ Может дополняться.

7. Экспедиции

- 7.1. Экспедиции являются особой игрой, симулирующей отправку торговых экспедиций к соседним островам.
- 7.2. Играть в Экспедиции может игрок с навыком «Экспедиционер»
- 7.3. Игра в «Экспедиции» проводится в Торговой Гильдии, с мастером по экономике или уполномоченным мастером.
- 7.4. Одновременно игрок может отправить только одну экспедицию. Отправить новую экспедицию он может только по возвращении текущей.
- 7.5. 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.
- 7.6. 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
- 7.7. Контракт содержит:
 - 7.7.1. длительность маршрута(по времени);
 - 7.7.2. Количество промежуточных пунктов;
 - 7.7.3. Вознаграждение;
 - 7.7.4. Стоимость;
 - 7.7.5. дополнительные условия.
- 7.8. После оплаты , игрок получает контракт и уходит. Через время указанное в контракте, он возвращается к в Торговую Гильдию.
- 7.9. Для каждого промежуточного пункта игрок пробрасывает кубик. По итогам броска мастер зачитывает ему события, которые произошли с экспедицией.
- 7.10. При успешном завершении экспедиции игрок, получает оплату, через время, указанное в контракте. При неуспешном корабль считается погибшим, и исключается из игры.
- 7.11. Если игроки имеют на локации Порт 2 уровня и выше, то они могут построить корабль и пользоваться им в эксклюзивном порядке. В том числе и сдавать в аренду другим игрокам. Корабль является собственностью локации.

8. Здания

- 8.1. Каждая локация может построить у себя доходные здания (далее по тексту здания).
- 8.2. Допускается строить несколько зданий одного типа в каждой локации. Однако доход и дополнительные эффекты будет иметь только одно, по выбору игроков и по согласованию с мастером по Экономике.
- 8.3. Допускается совмещать несколько зданий в одном однако требования при этом суммируются.
- 8.4. Допускается совмещать Библиотеку и Дворец, Кузницу с Ювелирной и Алхимической Мастерской, Библиотеку и Храм.
- 8.5. Виды зданий указаны в приложении А.

- 8.6. Здания чипуются мастером по экономике, который оценивает внешний вид и антураж зданий. В зависимости от результатов зданиям присваивается определенный уровень.
- 8.7. Уровни зданий показываются вымпелами.
- 8.8. Вымпел должен быть размещен на видном месте здания.
- 8.9. Вымпел должен легко сниматься.
- 8.10. Вымпелы выше первого уровня являются побираемыми. Они могут быть украдены, проданы. Мастер по экономике выкупает вымпелы.
- 8.11. Доход от зданий вычисляется по информации о локации, получаемой мастером по экономике от регионального мастера.
- 8.12. Повышение уровня зданий выполняются в соответствии с правилами по Крафту. Игроки должны изготовить Улучшение Здания и предъявить его региональному мастеру. Тот, принимая Улучшение, сообщает мастеру по экономике время совершения улучшения, для того чтобы игроки начали получать доход от улучшения.
- 8.13. Стройте красивые здания и поддерживайте порядок на локации, чтобы получать больше дохода!

9. Караваны

- 9.1. «Караваны» представляют собой активную игру, сочетающую элементы спортивного состязания и экономической тактики.
- 9.2. «Караваны» - являются командной игрой. Количество участников не ограничено.
- 9.3. Цель игры - провести «Караван-сундук» по заданному маршруту. «Караван-Сундук» - тяжелый и неудобный сундук. Внутри сундука находится электронное устройство контролирующее перемещение каравана. Мы рекомендуем не менее 4 игроков в команде для успешной игры. При успешном достижении цели, игрокам выплачивается вознаграждение, соответствующее сложности маршрута и начальным инвестициям в караван.
- 9.4. Количество запусков «Каравана» не ограничено для одного игрока, однако, ограничено количество караванов на полигоне.
- 9.5. «Караван-сарай» - место откуда отправляются и куда приходят караваны. Каждый маршрут каравана начинается и заканчивается там. Располагается в Торговой Гильдии.
- 9.6. Маршрут - последовательность контрольных точек на полигоне. В зависимости от сложности маршрута, контрольные точки могут проходиться как строго последовательно, так и на выбор игроков.
- 9.7. Караван-Баши - капитан команды караванщиков. Караван-Баши взаимодействует с Мастером Караван-Сарая, оплачивает и получает деньги. Караван-Баши должен иметь навык «Караванщик»
- 9.8. Караван, желающий начать игру, должен подать заявку в Караван-Сарай⁴.
- 9.9. Мастер Караван-сарая предоставляет игрокам список доступных Контрактов.

⁴ Заявки используется для создания честной очереди на доступ к Караванам.

- 9.10. Контракт - это задание на прохождение Каравана. Контракт содержит:
- 9.10.1. Маршрут Каравана;
 - 9.10.2. стоимость запуска;
 - 9.10.3. сумму вознаграждения;
 - 9.10.4. минимальное количество караванщиков в команде;
 - 9.10.5. минимальный уровень навыка “Караванщик” у Караван-Баши
 - 9.10.6. другие требования и информацию.
- 9.11. 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.
- 9.12. Игроки получают маршрутный лист каравана. Мастер Караван-Сарая, активирует Караван-Сундук.
- 9.13. В зависимости от сложности маршрута, маршрутный лист может содержать как подробные указания о расположении контрольных точек, так и весьма расплывчатые.
- 9.14. Прохождение маршрута контролируется автоматизированным способом. На контрольных точках закреплены чипы радиочастотной идентификации⁵. Игроки должны приложить чип к Караван-Сундуку. Если точка выбрана правильно, то Караван-Сундук просигнализирует зеленым огоньком. Можете двигаться к следующей.
- 9.15. 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.
- 9.16. Караван-Сундук может показывать номер следующей точки.
- 9.17. Прохождение маршрута завершается в Караван-Сарае. Мастер Караван-Сарая проверяет правильность прохождения маршрута. Если все выполнено верно, то выплачивает вознаграждение.
- 9.18. Сумма вознаграждения зависит от инвестиций и сложности каравана. Проще говоря, чем больше вложишь тенге и усилий, тем больше получишь.
- 9.19. После завершения прохождения маршрута, Караван-Сундук сдается в Караван-Сарай. Караванщики могут подать заявку на прохождение нового маршрута.
- 9.20. Да! У нас «можно грабить караваны». Караван-Сундук является побираемым игровым предметом. Если вы шли по дороге и случайно нашли⁶ кем-то оставленный Караван-Сундук, то смело несите его в Караван-Сарай, и получите кругленькую сумму в качестве вознаграждения.
- 9.21. На полигоне в качестве игровых предметов, будут чипы, которые дадут бонус в игре «Караваны». Например, увеличить вознаграждения за караван,

⁵ Можете не запоминать это слово, это такие ключики как в домофоне или карты в метро. Приложил – отметился.

⁶ Так все и было, господин судья.

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.

10. Помесья

- 10.1. «Помесья» - макроэкономическая игра.
- 10.2. Виртуально, вся территория Неверайленда разделена на помесья.
- 10.3. Помесья отыгрываются картами поместий.
- 10.4. Каждое помесье приносит владельцу доход. В зависимости от состояния помесья, его характеристик, доход может меняться.
- 10.5. Доход накапливается на виртуальном счете помесья. Виртуальный счет имеет ограниченную емкость, и при заполнении перестает накапливаться.
- 10.6. Помесья можно покупать и продавать у мастерской группы и у других игроков.
- 10.7. **Деграция.** Особенностью игры является то, что помесья постепенно деградируют и требуют ремонта. Ремонт поместий отыгрывается оплатой ремонта мастеру по помесьям или его уполномоченным. Доход зависит от состояния помесья.
- 10.8. **Коррупция.** В зависимости от удаленности от локации хозяина, а также от отношения к нему жителей помесья, на помесье влияет негативный эффект коррупции, который снижает параметры помесья. В ряде случаев эффект может быть положительным, внимательно читайте раздел «Коррупция» на карте помесья.
- 10.9. **Баффы и дебаффы.** В игре существуют различные механики, такие как свитки, заклинания, и тому подобное, которые могут изменить параметры выбранного помесья в лучшую или худшую сторону на некоторое время. Важно! Некоторые из них действуют на расстоянии и не требуют непосредственного контакта с картой помесья. Об их результатах владелец узнает лишь, посетив мастера по помесьям.
- 10.10. **Развитие.** Выполнив соответствующее игровое условие⁷, владелец помесья может повысить уровень помесья улучшив его параметры и доходность.
- 10.11. **Случайные события.** Через определённый интервал времени в каждом помесье происходят случайные события. (если ты дочитал до этого места, напиши мастеру по экономике #никтонечитаетправилапозэкономике и получи денежку) Игрок узнает о них посещая помесье (мастера по экономике)
- 10.12. **Синергия.** Если несколько поместий во владении одного игрока расположены рядом на карте, то помесья получают дополнительные бонусы.
- 10.13. Получение дохода выглядит следующим образом:
 - 10.13.1. Игрок приходит к Мастеру по помесьям и предъявляет карту помесья.

⁷ В большинстве случаев это простые действия, например, оплата улучшения.

- 10.13.2. Игрок пробрасывают кубики (D20) на случайные события в поместье.
- 10.13.3. 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:
 - 10.13.3.1. Повысить уровень поместья
 - 10.13.3.2. Отремонтировать поместье
 - 10.13.3.3. Забаффать.
 - 10.13.3.4. Продать поместье.
- 10.13.4. Мастер проставляет в карте поместья отметки о выбранных действиях с указанием времени и событий.

Приложение А. Перечень зданий

<i>Здание</i>	<i>Требования</i>	<i>Особенности</i>
Дворец	<p>Главный зал, площадью не менее 20 кв.м. Стол для совещаний, не менее чем на 10 человек. Трон, как минимум один. Наличие общей атрибутики власти и убранства. Должен иметь крышу и стены.</p>	<p>При повышении уровня приносит дополнительный доход</p>
Библиотека	<p>Библиотека - отгороженное здание площадью не меньше 4 кв.м.. В библиотеке должен находиться по крайней мере один стол с писчими принадлежностями (бумага, перо, чернильница), место для хранения книг и несколько любых книг.</p>	<p>При повышении уровня игроки получают бонусы к броску кубика при получении свитков и информации</p>
Кузница	<p>Площадь не менее 4 кв.м. Необходим кузнец в локации. Наковальня, кузнечный инструмент, горн. Рабочий стол. Как минимум два предмета должны быть металлические (звенеть друг о друга). Должна быть крыша и минимум 3 стены</p>	<p>При повышении уровня приносит дополнительную случайную единицу металла за макроцикл</p>
Ювелирная мастерская	<p>Площадь не менее 4 кв.м. Необходим ювелир в локации. Рабочий стол. Ювелирный инструмент, источник света. Для работы должны быть плоскогубцы, кусачки. Должна быть крыша и минимум 3 стены</p>	<p>При повышении уровня приносит случайный драгоценный камень в макроцикл</p>
Алхимическая лаборатория	<p>Площадь не менее 4 кв.м. Необходим алхимик в локации. Требуется чертежные инструменты, склянки, имитация химлаборатории. Рабочий стол. Должна быть крыша и минимум 3 стены</p>	<p>При повышении уровня улучшает алхимические трансформации</p>

Порт	<p>Может быть построен только в Саурна Море!</p> <p>Имитация пристани. Как минимум одна накрытая постройка, Желательно имитация корабля.</p>	<p>При повышении уровня дает возможность построить дополнительный корабль для экспедиций.</p>
Шахта	<p>Постройка должна быть не менее 2 кв.м. Иметь крышу, четко обозначенный вход и стены. В шахте должны быть симитированы инструменты (кирки, лопаты, молоты) , оборудование (подъемный ворот). Должна иметься яма для размещения полезных ископаемых, глубиной не менее 0.5 м.</p>	<p>При повышении уровня дает дополнительные ресурсы</p>

Правила по религии

Вводная информация:

Забутые королевства – мир большой и разнообразный. И хотя среди людей, эльфов, dwarфов, и прочих рас случаются и отъявленные атеисты, большинство всё же верит в своих богов, надеется на них, молит о помощи и покровительстве, и, как правило, получает ответ.

Поскольку пантеон богов насчитывает не один и не два десятка, мы выбрали наиболее «статусных» вершителей судеб, дабы не вносить сумятицу в умы игроков.

Религия на игре держится на **трех важных постулатах**:

1. Проводниками «божественной воли» на игре являются храмы и священники (жрецы).
2. Взаимодействие с богами на игре носит характер бартера: вера и жертвоприношения, в обмен на помощь и чудеса. Проводниками бартера выступают священники и Обряды.
3. Несмотря на «расовый» характер богов, никому не возбраняется верить в величие и могущество любого бога.

Об обрядах:

1. Мастерская группа сознательно не даёт каких-либо четких словесных формулировок обрядов и молитв, дабы не регламентировать творческие порывы игроков. Жрецы Богов самостоятельно решают, как и какими словесами призывать божественных заступников.

2. Описания обрядов включают в себя лишь необходимые обязательные элементы.
3. Чем ярче и изобретательнее проведен обряд, тем больше вероятности, что боги вас услышат.
4. Игротехника обрядов изложена после краткой характеристики каждого бога.
5. Волю богов, после совершения обряда, передает игрокам региональщик. В случае успешного проведения, игроки получают божественное благословение указанное в обряде.
6. Жрецы в своем храме могут возносить молитвы богу и три различных обряда во имя своего бога.
7. Если обряд прерывается по любой возможной причине, то он считается проваленным. Подношения не возвращаются. В зависимости от обстоятельств, божество наказывает за прерванный обряд.
8. Жрецы могут исцелять союзных персонажей в храме своего бога. Персонаж в храме восстанавливает все свои хиты за 10 минут. Отыгрывается забота жреца о больном.
9. В особо важных случаях, либо при возникновении спорных ситуаций, жрецы могут обращаться в игротехническую локацию Храм Всех Богов.

Храмы:

В локации можно построить только один храм каждого божества. Два храма одному божеству строить нельзя. Строить один храм для нескольких богов тоже запрещено.

Требования по антуражу:

Храм - отгороженное здание площадью не меньше 4 квадратных метров. В храме должен находиться алтарь божества в любом стиле, соответствующем божеству, а также изображение символа божества размером не менее 20x20 см.

Земли людей

Алгорион

Алгорион, город рыцарей. Почитаемыми богами являются Мистра, Торм, Тир, Хельм, Сунэ и Латандер.

Мистра (Леди Тайн, Мать Магии)

Традиционно является богиней магии, магической энергии, силы и заклинаний. Благодаря ее усилиям и поддержке существует большинство творимых в мире заклинаний. К ней обращаются волшебники, колдуны, ищущие знаний и магической помощи. Мистра поддерживает баланс магических сил в мире.

Мировоззрение: нейтрально-добрая.

Религиозный центр: Алгорион, город рыцарей.

Догмат: Люби магию просто за то, что она есть. Магия не орудие, а великая мудрость. Магия есть Дар, Искусство, дающее преимущество тем, кто умеет Искать и Создавать. Всегда ищи возможность изучить новую магию.

Символ: Круг из семи звезд, сине-белая (синяя, голубая) восьмиконечная звезда.

Храмы: Храм Мистры – произведение искусства, окутанное магическими силами точно мантией. Чем богаче храм, чем больше в нем магических предметов, артефактов, свитков, книг и прочих источников знаний о магии, тем действеннее помощь божества.

Священники: священники Мистры носят на одеждах её символы, для обрядов используют плащи цветов божества – белые, голубые, синие. Процесс овладения мудростью, новыми гранями магии для священников Мистры должен происходить непрерывно. От этого зависит сила молитв священника, его место в храмовой иерархии и статус перед лицом богини. Для увеличения такого статуса, священник может предпринять «поход», «паломничество», дабы добыть артефакт, узнать об исчезнувшей магии, какой-либо новой грани Искусства.

Обряды в храме Мистры

Божественное вмешательство: Длань Мистры - жрец Мистры может помолиться в храме 1 минуту, потратить один чип слота при мастере региональщике и восстановить волшебнику, барду, друиду или чернокнижнику по своему выбору один чип слота.

Требования: Наличие храма.

Обретение мудрости - жрец Мистры может совершить обряд и получить случайный свиток рецепта ювелира, кузнеца или алхимика (на выбор) из библиотеки.

Требования: храм Мистры 1 уровня, 1 жрец Мистры, 5 молящихся в храме персонажей (кроме жреца), 3 горящих свечи на алтаре, длительность обряда - 5 минут, частота - 1 раз в день в одном храме Мистры.

Подношения: 3 чипа слота жреца.

Искусство Мистры - жрецы Мистры могут совершить обряд и получить определенный свиток тайного знания о конкретном магическом предмете из библиотеки.

Требования: храм Мистры 2 уровня, 3 жреца Мистры, 10 молящихся в храме персонажей (кроме жрецов), 5 горящих свечей на алтаре, длительность обряда - 15 минут, частота - 1 раз в день в одном храме Мистры.

Подношения: 4 малых артефакта ювелиров, 9 чипов слотов жрецов

Око Мистры - жрецы Мистры могут восстановить все слоты магии волшебникам, бардам, друидам и чернокнижникам, присутствующим на обряде.

Требования: храм Мистры 3 уровня, 5 жрецов Мистры, 20 молящихся в храме персонажей (кроме жрецов), 10 горящих свечей на алтаре, длительность обряда - 30 минут, частота - 1 раз в день в одном храме Мистры.

Подношения: сжечь на алтаре 10 свитков тайного знания, 3 великих артефакта ювелиров, 15 чипов слотов жрецов

Торм (Истинный)

Торм – один из богов воинов и бойцов, героев и паладинов. Покровительствует таким понятиям, как «долг», «преданность», «смирение», «отвага». Торм – символ героизма и храбрости, идеального служения и рыцарского духа. Способен наделять своих последователей неукротимой отвагой, силой духа, способен помочь оступившимся выйти на дорогу правды, помочь в бою. Торм – патрон рыцарских Орденов.

Мировоззрение: законно (истинно) - добрый.

Религиозный центр: Алгорион, город рыцарей.

Догмат: Спасение можно найти в служении. Поддерживайте порядок, повинуйтесь сюзерену, выступайте против несправедливости. Всегда будьте готовы встать на защиту веры, владыки, любого доброго существа. Помогайте слабым, разите неправедных без сомнения и жалости.

Символ: Правая перчатка вертикально ладонью вперед.

Храмы: Храмы Торма – сплав неприступности и строгости. Торм - противник излишеств, ему по нраву прославленное оружие и всё, что связано с великими подвигами. В храме Торма способны исцеляться воины.

Священники: священники Торма – жрецы и паладины. Носят символ Торма, для обрядов используют его цвета – серый, стальной. Торм приветствует самоотречение, поэтому наибольшее божественное расположение выказывает жрецам, давшим и неукоснительно соблюдающим три Великих Обета: Бедности (не имеет собственных сбережений, не прикасается к деньгам и драгоценностям), Чистоты (не вступают в какие-либо связи, полностью избегают личных привязанностей), Святой Веры (все помыслы и деяния принадлежат лишь Торму).

Обряды в храме Торма

Божественное вмешательство: Награда Торма - жрец Торма может помолиться в храме 1 минуту, принести в жертву браслеты монстров (не персонажей) при мастере региональщике и восстановить столько же чипов слота жреца себе.

Требования: Наличие храма.

Ветеран Торма - жрец Торма может совершить обряд и за каждые 3 чипа слота жреца отметить одного персонажа медалью ветерана. Можно за один обряд получить сколько угодно медалей ветерана. Персонаж с медалью ветерана имеет право везде проходить без очереди: в подземелье, на разговор к мастеру, в кабаке, на Арену Темпуса и т.д. Медаль ветерана непобираема и передавать ее нельзя. Все медали ветеранов персонажи должны сдать мастеру региональщику до 9 вечера. Того кто не сдал медаль, ждет кара Торма вплоть до смерти. Умерший персонаж в Царстве Смерти получает бонус за медаль ветерана.

Требования: храм Торма 1 уровня, 1 жрец Торма, 5 молящихся в храме персонажей (кроме жреца), 3 горящих свечи на алтаре, длительность обряда - 5 минут, частота - 1 раз в день в одном храме Мистры.

Подношения: 3 чипа слота жреца за каждую медаль.

Благословение Торма - жрецы Торма могут совершить обряд и наделить один двуручный меч силой своего бога. Такой меч обозначается красной лентой по клинку и сносит 2 хита за 1 удар. Удары обозначаются голосовым маркером: "два хита". Красную ленту нужно сдать до 9 вечера мастеру-региональщику. Того, кто не сдал ленту ждет кара Торма вплоть до смерти.

Требования: храм Торма 2 уровня, 3 жреца Торма, 10 молящихся в храме персонажей (кроме жрецов), 5 горящих свечей на алтаре, длительность обряда - 15 минут, частота - 1 раз в день в одном храме Торма.

Подношения: 10 браслетов монстров, 9 чипов слотов жрецов.

Избранник Торма - жрецы Торма могут даровать благословение своего бога одному персонажу. Персонаж получает эффект от способности Последний герой, о чем мастер-региональщик делает соответствующую отметку в паспорте.

Требования: храм Торма 3 уровня, 5 жрецов Торма, 20 молящихся в храме персонажей (кроме жрецов), 10 горящих свечей на алтаре, длительность обряда - 30 минут, частота - 1 раз в день в одном храме Торма.

Подношения: 20 браслетов монстров, 1 великий артефакт алхимиков, 15 чипов слотов жрецов.

Тир (Мрачный, Справедливый, Бог правосудия, Слепой бог)

Тир – бог правосудия, беспристрастного суда, соблюдения законности и установления оной. Тир всегда на стороне правды, справедливости, вне зависимости от того, за кем эта правда в той или иной ситуации. Тир также является богом праведной мести и отмщения. Это не обязательно означает равенство или честность, но скорее установление истины и наказание виновных. Часто правосудие Тира –

последняя инстанция для желающих добиться справедливости. Покровительствует судьям, правителям, адвокатам, пока те придерживаются законности.

Мировоззрение: законно (истинно) – нейтральный.

Религиозный центр: Алгорион, город рыцарей.

Догмат: Соблюдай и исполняй закон, чего бы это ни стоило. Никогда не предавай тех, кто тебе доверяет. Стой, жди и наблюдай внимательно. Защищай слабых, бедных, раненых и молодых и не позволяй другим жертвовать ими ради своих интересов.

Символ: Весы, весы, укрепленные на молоте.

Храмы: Храмы Тира это Дом Правосудия, Оплот Законности. Всё, что интересует бога, это его соблюдение. В Храме может укрыться любой, считающий себя обвиненным незаконно, и забрать его из храма не дано никому, даже правителю земли, до решения суда. Поскольку Тир является «вооруженным правосудием», ему по сердцу в храме оружие, щиты, своды законов.

Священники: священники Тира – жрецы, носят черно-белые одежды (или цвета на одежде), выступают на судах гарантами соблюдения законности и справедливости. Выступают на судах с повязкой на глазах, дабы никакие внешние обстоятельства не мешали принятию справедливого решения. Жрец Тира часто третейский судья в спорах любого порядка. Уличенный в корысти, нарушении нейтралитета, подкупе, жрец Тира лишается помощи божественного патрона и с позором изгоняется из храма.

Обряды в храме Тира

Божественное вмешательство: Великое испытание - жрец Тира может назначить персонажу Великое испытание. Жрец молится 1 минуту при мастере-региональщике, тратит 1 чип слота и увеличивает опыт от выполнения текущего квеста для персонажа. Можно использовать только 1 раз в день для 1 персонажа. Мастер-региональщик делает соответствующую пометку на квесте.

Требования: Наличие храма.

Пояс справедливости Тира - жрец Тира после проведения обряда может спрашивает любые вопросы у одного персонажа в течение 5 минут. Персонаж обязан отвечать правду и только правду.

Требования: храм Тира 1 уровня, 1 жрец Тира, 5 молящихся в храме персонажей (кроме жреца), 3 горящих свечи на алтаре, длительность обряда - 5 минут, частота - 1 раз в день в одном храме Тира.

Подношения: 3 чипа слота жреца.

Судебный поединок - жрецы Тира могут совершить обряд и разрешить спор между двумя персонажами. Оба персонажа обязаны рассказать правду всем трем жрецам Тира при мастере-региональщике. Мастер может проверить эти сведения. Если после этого трое жрецов не могут прийти к единогласному мнению, то устраивается суд поединком. Каждый жрец выбирает сторону и персонаж должен выиграть столько раз, сколько жрецов выбрали сторону противника (1 или 2). У

каждого персонажа по 3 хита, сражаются они на одинаковом вооружении. Вооружение выбирает тот, сторону которого принял лишь 1 жрец.

Требования: храм Тира 2 уровня, 3 жреца Тира, 10 молящихся в храме персонажей (кроме жрецов), 5 горящих свечей на алтаре, длительность обряда - 15 минут, частота - 1 раз в день в одном храме Тира.

Подношения: чипы на 500 опыта в сумме, 3 малых артефакта ювелиров, 9 чипов слотов жрецов.

Приговор Тира - жрецы Тира могут совершить обряд и обрушить возмездие своего бога на конкретного персонажа на игре. После обряда мастер-региональщик сообщает имя персонажа (игровое) всем мастерам и этот персонаж получает проклятие и болезнь 3 уровня (если их не было до этого), а также специальную отметку в паспорте. Если персонаж с такой отметкой попадает в Царство смерти, то там он получает самое минимальное количество монет смерти.

Требования: храм Тира 3 уровня, 5 жрецов Тира, 20 молящихся в храме персонажей (кроме жрецов), 10 горящих свечей на алтаре, длительность обряда - 30 минут, частота - 1 раз в день в одном храме Тира.

Подношения: чипы опыта на 1000 в сумме, 3 великих артефакта ювелиров, 15 чипов слотов жрецов.

Хельм (Часовой, Бдительный Бог)

Хельм – бог стражи, защиты, заступников. Его основная роль – охранять, быть защитником, отчего считается, что Хельм, в первую очередь, бог-покровитель стражников, а также хранитель места, где установлен его храм, будь то город, деревня или отдельная крепость.

Мировоззрение: законно (истинно) – нейтральный.

Религиозный центр: Алгорион, город рыцарей.

Догмат: Стойте, ждите и охраняйте тщательно. Будьте справедливы и прилежны в своих делах. Демонстрируйте силу и чистоту верности в своей роли стража и защитника.

Символ: Открытый глаз на латной перчатке.

Храмы: Храмы Хельма это укрепленные твердыни. В храмах можно получить специализацию военного целителя (Наблюдателя над Павшими), если пройти особый обряд, однако Хельм дает силы Наблюдателям только во время боя. Основной святыней в храме всегда являются священные латы (или их элементы), благословенные Хельмом.

Священники: священники Хельма являются боевыми священнослужителями. Хельмиты могут быть наняты для защиты городов, крепостей, населенных пунктов, чем часто пользуются, поскольку жрецы Хельма ценятся не только за свои боевые навыки, но и за беспрекословное подчинение. Они носят на одежде знак своего бога и для обрядов используют красные плащи (или цвета на одежде).

Обряды в храме Хельма

Божественное вмешательство: Благословение - Жрец молится богу и получает зелье лечения за 1 чип.

Требования: Наличие храма.

Круг защиты: жрец Хельма может сделать храм нештурмуемой и небоевой зоной на 2 часа, тем самым любые персонажи могут спрятаться в храме во время штурма.

Требования: храм Хельма 1 уровня, 1 жрец Хельма, 5 молящихся в храме персонажей (кроме жреца), 3 горящих свечи на алтаре, длительность обряда - 5 минут, частота - 1 раз в день в одном храме Хельма.

Подношения: 3 чипа слота жреца.

Наблюдатели Хельма - жрецы Хельма могут совершить обряд и даровать локации две дополнительные ленты армии при обороне в с 9.00 до 21.00 текущего дня или следующего если обряд совершается ночью. Эффекты нескольких подобных обрядов не суммируются.

Требования: храм Хельма 2 уровня, 3 жреца Хельма, 10 молящихся в храме персонажей (кроме жрецов), 5 горящих свечей на алтаре, длительность обряда - 15 минут, частота - 1 раз в день в одном храме Хельма.

Подношения: 3 малых артефакта ювелиров, 3 драгоценных камня разного цвета, 9 чипов слотов жрецов.

Длань Хельма - Жрецы Хельма могут провести великий обряд и оградить свой город от вторжения. Локацию нельзя штурмовать с 9.00 утра до 12:00 следующего дня после обряда.

Требования: храм Хельма 3 уровня, 5 жреца Хельма, 20 молящихся в храме персонажей (кроме жрецов), 10 горящих свечей на алтаре, длительность обряда - 30 минут, частота - 1 раз в день в одном храме Хельма.

Подношения: 3 великих артефакта ювелиров, по 3 драгоценных камня 3 разных цветов, 15 чипов слотов жрецов.

Латандер (Повелитель Рассвета, Утренний Бог)

Латандер – бог Добра, Обновления и Жизни. Покровительствует урожаю, ремесленникам всех мастей, вопросам наследования, рождению, самосовершенствованию.

Мировоззрение: нейтрально-добрый.

Религиозный центр: Алгорион, город рыцарей.

Догмат: Всегда помогай и приноси новые надежды и идеи всему человечеству и его союзникам. Священный долг – помогать растущим и способствовать возрождению и обновлению. Сажай семена надежды, новых идей и планов, чтобы в будущем они помогли людям. Встречай каждый рассвет. Живи по велению сердца.

Символ: Солнце.

Храмы: Храмы Латандера называемые также Утренними Храмами, это сосредоточение позитивной жизненной энергии, и являются «ступенью» для каждого, кто хочет встать на путь обновления и преобразования. Кроме обрядов, в храмах Латандера нередко располагаются школы, библиотеки, а также традиционно – хранятся завещания и прочие бумаги, связанные с вопросами наследования.

Священники: жрецы Латандера носят символ своего божества и используют в своих одеждах желтые, белые или розовые цвета. Присутствуют (и хранят) при составлении завещаний, освещают вступления в права наследования, совершают обряды, увеличивающие урожаи и прочий доход. Среди важных обрядов – «Песнь рассвета» (приветствие восходящего солнца), освящение воды. Священная вода, благословленная Латандером, может помочь от обращения в нежить, а также бороться с ней.

Обряды в храме Латандера

Божественное вмешательство: Новый путь - жрец Латандера может дать 100 бонусного опыта персонажу при получении им 1 уровня. Жрец молится при мастере-региональщике в течение 1 минуты, тратит 1 чип слота и благословляет персонажа на новый путь. Мастер выдает персонажу дополнительно 100 опыта.

Требования: Наличие храма.

Исцеление - жрецы Латандера могут совершить обряд и автоматически излечить одного персонажа от всех болезней и проклятий, а также восстановить ему все хиты.

Требования: храм Латандера 1 уровня, 1 жрец Латандера, 5 молящихся в храме персонажей (кроме жреца), 3 горящих свечи на алтаре, длительность обряда - 5 минут, частота - 1 раз в день в одном храме Латандера.

Подношения: 3 чипа слота жреца.

Очищение - жрецы Латандера могут совершить обряд и уничтожить находящуюся в локации нежить, и ревенантов в том числе. Жрецы также исцеляют до трех персонажей от болезней и проклятий.

Требования: храм Латандера 2 уровня, 3 жреца Латандера, 10 молящихся в храме персонажей (кроме жрецов), 5 горящих свечей на алтаре, длительность обряда - 15 минут, частота - 1 раз в день в одном храме Латандера.

Подношения: 5 браслетов исцеленных болезнью или проклятий, 7 драгоценных камней, 9 чипов слотов жрецов

Великое исцеление - жрецы Латандера могут автоматически исцелить всех участников обрядов от проклятий и болезней.

Требования: храм Латандера 3 уровня, 5 жрецов Латандера, 20 молящихся в храме персонажей (кроме жрецов), 10 горящих свечей на алтаре, длительность обряда - 30 минут, частота - 1 раз в день в одном храме Латандера.

Подношения: 10 браслетов исцеленных болезней и проклятий, 15 драгоценных камней, 1 великий артефакт алхимика, 15 чипов слотов жрецов.

Саурна-Мор

Саурна-Мор – крупный торговый порт с разношерстным населением. Почитаемые боги – Огма, Ваукин, Гонд. Ваукин является наиболее почитаемым божеством в городе.

Огма (Владыка знаний)

Огма – бог знаний, изобретений, ремесленного творчества. Покровительствует ремеслу во всех его проявлениях, изобретателям, картографам, писцам, мудрецам и ученым, а также всем, кто ищет знания и готов активно преобразовывать действительность. Огма создает порядок в хаосе, подводя под неясные концепции строгий базис, давая названия всему, доселе не названному. Лорд Знания судит все идеи, решая, можно ли позволить им распространяться или они должны умереть вместе со своим создателем.

Мировоззрение: истинно-нейтральный.

Религиозный центр: Саурна-Мор.

Догмат: Знание, есть высшая ценность, сила, и проводник её – идея. Не душите новых идей, какими бы ложными и сумасшедшими они не казались, ибо каждая идея должна быть услышана и рассмотрена. Распространяйте знание везде, где благоразумно сделать это. Ограничивайте и отрицайте неправду, слухи и обманчивые рассказы всякий раз, когда сталкиваетесь с ними. Собирайте знания как величайшую ценность, делитесь ими и передавайте другим.

Символ: свиток.

Храмы: Храмы Огма посвящены приобретению, развитию, укреплению и защите знаний, идей, изобретений, во всех их проявлениях. Поэтому в храмах активно собирают всё, связанное со знаниями и их преобразованием, потому что это угодно Огма. Храмы Огма зачастую выглядят как сплав библиотек и мастерских, где кипят научные страсти. В храмах не возбраняется (и поощряется!) занятия по систематизации знаний, созданию новых теорий, философских течений, практическому изобретательству. Желающие особо послужить богу, могут отправляться в паломничества, цель которых – приобретение новых идей, собирательство свитков (в особенности рецептов, чертежей и прочего), проверка теорий, поиски ингредиентов для создания того или иного изобретения.

Священники: жрецы Огма используют священный символ своего бога на своих одеждах, в обрядах предпочитают коричневые и серые цвета. Жрецы Огме негласно разделены на Академиков (теоретиков) и Путешественников (практиков), между которыми часто возникают разногласия. Жрецы молятся утром (молитва «Переплет», о помощи бога в обретении знаний) и вечером (Молитва «Соглашение», составляется «Песнь» с перечислением приобретенных за день идей, знаний, практических умений). При вступлении в служение жрецы могут взять себе особое, храмовое имя.

Обряды в храме Огма

Божественное вмешательство: Обретение мудрости - жрец Огма может получить свиток знания из библиотеки на любую интересующую его тему. Жрец молится при мастере-региональщике в течение 1 минуты и тратит 1 чип слота. Мастер выдает персонажу случайный свиток на интересующую его тему.

Требования: Наличие храма.

Обретение знания - жрецы Огма могут получить божественное просветление и опыт. По завершении обряда жрецы Огма получают от мастера-региональщика 500 опыта. Жрец распределяет этот опыт между присутствующими на обряде любым образом

Требования: храм Огма 1 уровня, 1 жрец Огма, 5 молящихся в храме персонажей (кроме жреца), 3 горящих свечи на алтаре, длительность обряда - 5 минут, частота - 1 раз в день в одном храме Огма.

Подношения: 3 чипа слота жреца.

Созидание - жрецы Огма могут попросить помощи у бога в сотворении. Жрецы молятся, совершают подношения и взамен получают от бога ресурсы на сотворение предмета по любому рецепту ювелира, алхимика или кузнеца.

Требования: храм Огма 2 уровня, 3 жреца Огма, 10 молящихся в храме персонажей (кроме жрецов), 5 горящих свечей на алтаре, длительность обряда - 15 минут, частота - 1 раз в день в одном храме Огма.

Подношения: чипы на 500 опыта в сумме, показать богу 20 свитков тайного знания как символ просвещения, 9 чипов слотов жрецов.

Свиток бога - жрецы Огма могут попросить бога даровать им желаемое знание. После успешного завершения обряда жрецы за 5 минут выбирают один нужный свиток знаний из ВСЕХ доступных в локации и библиотека получает этот свиток.

Требования: храм Огма 3 уровня, 5 жрецов Огма, 20 молящихся в храме персонажей (кроме жрецов), 10 горящих свечей на алтаре, длительность обряда - 30 минут, частота - 1 раз в день в одном храме Огма.

Подношения: чипы на 1000 опыта в сумме, жрецы должны показать богу 40 свитков тайного знания как символ просвещения, 15 чипов слотов жрецов.

Ваукин (Друг Торговца, Золотое Сияние)

Ваукин считается главной богиней в Саурна-Мор. Ваукин трудолюбивая и веселая богиня, управляющая торговлей во всех её проявлениях, всеми делами, которые и на прилавках, и под ними - и законной торговлей, и торговлей черного рынка. Ваукин приветствует богатство и способствует его приобретению, а также всему, что связано с материальным благополучием.

Мировоззрение: истинно-нейтральная.

Религиозный центр: Саурна-Мор

Догмат: Коммерческая торговля - лучшая дорога к обогащению. Не уничтожайте товары, боритесь с ограничениями в торговле, не вредите чьей-либо торговле открыто. Продвигайте торговлю везде, где только сможете. Чтобы быть приятным богине, надо познать богатство. Обращайтесь с молитвой при торговле, и Ваукин не забудет о вас. Смелый находит золото, осторожный держит его, а мудрый приумножает его.

Символ: Золотая монета с профилем богини, «чистая» (безо всяких изображений) золотая монета.

Храмы: Храмы Ваукин это одновременно и хранилище денег и товаров, и лавка менялы и торговые ряды. Нередко здесь же располагаются закутки с краденными товарами, хранящимися в обмен на плату. В храме заключают торговые сделки, скрепляются торговые отношения. Считается, что чем больше в храме воплощения богатства и торговли (монеты, сундуки, тексты торговых соглашений и т.д.), тем сильнее покровительство храму со стороны Ваукин. При входе в храм необходимо бросить пожертвование (монету) в священную чашу.

Священники: жрецов Ваукин всегда можно узнать по золоченым одеждам, украшенным монетами и драгоценностями. Чем богаче жрец лично, тем большим покровительством он пользуется со стороны богини. Ходят слухи, что некоторые из особо приятных богини жрецов, становятся чем-то вроде живых талисманов, само присутствие которых способно приумножать прибыль.

Обряды в храме Ваукин

Божественное вмешательство: Обретение - жрец Ваукин может обогатиться с помощью своей богини. Жрец молится при мастере-региональщике в течение 1 минуты и тратит 1 чип слота. Мастер выдает персонажу 1 серебряную монету.

Требования: Наличие храма.

Благословение Ваукин - жрец Ваукин может совершить обряд и увеличить доход одного здания локации до конца дня.

Требования: храм Ваукин 1 уровня, 1 жрец Ваукин, 5 молящихся в храме персонажей (кроме жреца), 3 горящих свечи на алтаре, длительность обряда - 5 минут, частота - 1 раз в день в одном храме Ваукин.

Подношения: 3 чипа слота жреца.

Творение Ваукин - жрецы Ваукин могут попросить помощи у богини в сотворении чего-то прекрасного и очень дорогого. Жрецы молятся, совершают подношения и взамен получают от богини ресурсы на сотворение предмета ювелиров.

Требования: храм Ваукин 2 уровня, 3 жреца Ваукин, 10 молящихся в храме персонажей (кроме жрецов), 5 горящих свечей на алтаре, длительность обряда - 15 минут, частота - 1 раз в день в одном храме Ваукин.

Подношения: чипы на 500 опыта в сумме, показать богине 1 великий артефакт как символ богатства города, 9 чипов слотов жрецов

Золотой обряд - жрецы Ваукин могут совершить великий обряд и увеличить доход от всех зданий в локации на текущие экономические сутки (или на следующие если обряд совершен ночью).

Требования: храм Ваукин 3 уровня, 5 жрецов Ваукин, 20 молящихся в храме персонажей (кроме жрецов), 10 горящих свечей на алтаре, длительность обряда - 30 минут, частота - 1 раз в день в одном храме Ваукин.

Подношения: чипы на 2000 опыта в сумме, жрецы должны показать богине 3 великих артефакта ювелиров как символ богатства города, 15 чипов слотов жрецов.

Земли эльфов

Тайная долина Тизалии

Тайная долина Тизалии – оплот эльфов. Тизалия лежит в руинах, нетронутым войной остался только Великий Дворец. Эльфы скрываются глубоко в лесах, в тайном убежище.

Кореллон Ларетиан (Создатель Эльфов, Первый в Селдарине, Король Арвандора)

Кореллон Ларетиан – великое эльфийское божество, лидер пантеона эльфов, воплощающий собой самые высокие идеалы. В минуты опасности он защищает свой народ, а во времена мира – оберегает его. Кореллон Ларетиан наблюдает за границами эльфийских земель, хранит общины, помогает в создании красивых изделий, эльфийской магии, следит за трудом правителей. Его стихия – магия, музыка, искусство, ремесла, война. Кореллон Ларетиан покровительствует эльфам в целом, правителям, лидерам, воинам, следопытам, ремесленникам и всем, кто связан с искусством, воинам и волшебникам. Его главным противником является Груумш Одноглазый – главный бог в пантеоне орков.

Мировоззрение: хаотично-добрый.

Религиозный центр: Тайная долина Тизалии

Догмат: эльфы - скульпторы и хранители бесконечных тайн магии. Несите красоту, которая окутывает все и позволяет духу подняться освобожденным. Ищите новый опыт и новые пути. Оберегайте тех, кто разрушает, не созидая. Держите связь с естественным и мистическим миром. Будьте постоянно бдительны против возврата изгнанной тьмы. Да не совет тьма кокона в ваших сердцах.

Храмы: После падения Тизалии, храм Кореллона, окруженный горами, лесами и болотами остался последним оплотом и прибежищем эльфов морально или физически измученных, дающим возможность залечить раны, собраться с силами, а также надежду на светлое будущее или силы для мести. В настоящее время главным жрецом храма Кореллона в Тизалии является Эльтиэн.

Священники: Время молитвы для жрецов Каореллона – ночь, предпочтительно, когда луна выше всего в небе. Ежемесячно исполняется церемония под названием «Лесная Община Полумесяца», включающая в себя песни, танцы и подношение красивых изделий. Жрецы Кореллона – воплощение лучших качеств эльфов, великие мудрецы и практики. Чем выше иерархия жреца, тем большими силами наделяет его Кореллон. Это касается прежде всего магического искусства, способностей к целительству и созиданию, а также выявлять ложь и предательство. Жрецы Кореллона редко покидают свою паству, и служат советниками эльфийским правителям.

Обряды в храме Кореллона Ларетиана

Божественное вмешательство: Дары Кореллона - жрец Кореллона Ларетиана может помолиться в храме 1 минуту, потратить один чип слота при мастере региональщике и получить 1 случайный драгоценный камень в дар от Кореллона Ларетиана.

Требования: Наличие храма.

Выбор пути - жрец Кореллона Ларетиана может совершить обряд и получить правильный развернутый ответ на свой вопрос или на вопрос вопрошающего эльфа у мастера региональщика. Этот обряд может разрешить спор между персонажами, заставив их рассказать всю правду о спорном событии.

Требования: храм Кореллона Ларетиана 1 уровня, 1 жрец Кореллона Ларетиана, 5 молящихся в храме персонажей (кроме жреца), 3 горящих свечи на алтаре, длительность обряда - 5 минут, частота - 1 раз в день в одном храме Кореллона Ларетиана.

Подношения: 3 чипа слота жреца.

Нити мира - жрецы Кореллона Ларетиана могут совершить обряд и восстановить по 4 чипа слота всем присутствующим волшебникам, бардам, друидам и чернокнижникам, но не больше максимума.

Требования: храм Кореллона Ларетиана 2 уровня, 3 жреца Кореллона Ларетиана, 10 молящихся в храме персонажей (кроме жрецов), 5 горящих свечей на

алтаре, длительность обряда - 15 минут, частота - 1 раз в день в одном храме Кореллона Ларетиана.

Подношения: 3 малых артефакта ювелиров, 5 браслетов исцеленных болезней и проклятий, 9 чипов слотов жрецов

Великое исцеление - жрецы Кореллона Ларетиана могут исцелить всех желающих от проклятий и болезней.

Требования: храм Кореллона Ларетиана 3 уровня, 5 жрецов Кореллона Ларетиана, 20 молящихся в храме персонажей (кроме жрецов), 10 горящих свечей на алтаре, длительность обряда - 30 минут, частота - 1 раз в день в одном храме Кореллона Ларетиана.

Подношения: 10 браслетов исцеленных болезней и проклятий, 10 драгоценных камней, 1 малый и 1 великий артефакт ювелира, 15 чипов слотов жрецов.

Майлики (Госпожа Леса, Лесная Королева)

Майлики – богиня леса и природы в целом, созидательница, хранительница и целительница. Покровительствует природе, эльфам, дриадам, друидам и следопытам. Редко предстает перед своими последователями, предпочитая передавать свою волю через животных, птиц и своих жрецов.

Мировоззрение: нейтрально-добрая.

Религиозный центр: Тайная долина Тизалии

Догмат: Гармония с Природой – вот верный путь. Храните Природу, заботьтесь о каждом дереве, камне, ручье, звере и птице – больших и малых. Соблюдайте Баланс сил, исцеляйте, познавайте Великие тайны Жизни. Восстанавливайте Гармонию там, где её нарушили, создайте Лесу, не позволяйте вредить ему магией ли, огнем ли, мечом ли, злу ли в сердцах и деяниях. Будьте всегда частью Живого.

Символ: голова Единорога.

Храмы: Майлики не использует возведенных из камня или дерева храмов. Как правило это особые поляны в лесу, рощи, естественные небольшие пещеры, и прочие места, отмеченные дланью богини. Основами храма являются деревья (предпочтительно дуб) и естественные водоемы (чаши с водой), обладающие целительной силой.

Священники: жрецами Майлики часто становятся друиды и бывшие следопыты. Они носят символ своей богини, одежды зеленых и коричневых тонов, головы покрывают капюшонами. Верховные жрецы (друиды) являются средоточием мудрости леса, хранителями путей и тайных троп, умеют понимать голоса Леса (животных, птиц, деревьев), обладают целительными способностями. Жрецы охраняют лес и его обитателей, следят за границами и появлением злонамеренных существ, прокладывают тайные тропы, делают тайники, истребляют тех, кто хочет причинить зло Лесу, но могут и выступать проводниками. Молитвы произносятся на рассвете и закате, обход границ перемежается с медитацией.

Обряды в храме Майлики

Божественное вмешательство: Зеленотравье - жрец Майлики может помолиться в храме 1 минуту, потратить один чип слота при мастере региональщике и получить несколько ресурсов для алхимии.

Требования: Наличие храма.

Дикая охота - жрец Майлики может совершить обряд, принести в жертву несколько браслетов монстров и получить удвоенную награду за каждый браслет. Награды можно распределять между персонажами.

Требования: храм Майлики 1 уровня, 1 жрец Майлики, 5 молящихся в храме персонажей (кроме жреца), 3 горящих свечи на алтаре, длительность обряда - 5 минут, частота - 1 раз в день в одном храме Майлики.

Подношения: 3 чипа слота жреца

Песнь леса - жрецы Майлики могут попросить помощи у богини в сотворении рецепта алхимии. Жрецы молятся, совершают подношения и взамен получают от богини ресурсы на сотворение предмета.

Требования: храм Майлики 2 уровня, 3 жреца Майлики, 10 молящихся в храме персонажей (кроме жрецов), 5 горящих свечей на алтаре, длительность обряда - 15 минут, частота - 1 раз в день в одном храме Майлики.

Подношения: 10 браслетов монстров, 9 чипов слотов жрецов

Щит Майлики - жрецы Майлики могут даровать благословение своей богини одному персонажу. Персонаж получает эффект от способности Единение с природой, о чем мастер-региональщик делает соответствующую отметку в паспорте.

Требования: храм Майлики 3 уровня, 5 жрецов Майлики, 20 молящихся в храме персонажей (кроме жрецов), 10 горящих свечей на алтаре, длительность обряда - 30 минут, частота - 1 раз в день в одном храме Майлики.

Подношения: 20 браслетов монстров, 3 малых артефакта алхимиков, 15 чипов слотов жрецов.

Элим'Таэл

Элим'Таэл – подземный город-государство, удивительный, красивый и ужасающий город тёмных эльфов. Здесь находится и правит Совет чернокнижников.

Ваэрун (Лорд-Под-Маской)

Ваэрун – мужское божество эльфов-дрои. Сын Коррелона Ларетиана и Ллос, когда она еще была женой главного эльфийского бога, Ваэрун скрытно противостоит своей матери и царящему в мире дрои матриархату в целом. Покровительствует

мужчинам, интригам, изготовлению и использованию ядов, скрытности, ударам в темноте, неповиновению и восстаниям.

Мировоззрение: хаотично-злой.

Религиозный центр: Элим'Таэл

Догмат: Путь дроу – безраздельно властвовать над другими расами. Мужчина не должен подчиняться женщине, но идти бок об бок – лишь так мы будем великими. Чтобы стать единым народом, дроу должны разбить матриархат. Будте хитры, сильны и скрытны. Так мы сможем превзойти власть Паучьей Королевы.

Символ: маска

Храмы: Храм Ваэруна по сути был единственным оазисом Подземья, где не властвовал матриархат. После того, как в Элим'Таэле к фактической власти пришел мужчина и Совет чернокнижников, последователи Ваэруна «вышли из подполья», и активно участвуют в правлении. Центр Храма – алтарь (пять черных основ – алтарей) используются для подношений богу и ритуалов. Богу угодны военные трофеи, яды, символы побед мудчин-дроу как явные (над врагами), так и тайные (над жрицами Ллос, результаты интриг и заговоров). В особых помещениях храма находятся «теневые комнаты», в которых изготавливаются и изобретаются яды, совершенствуется искусство чернокнижников (круги призывов, лаборатории, хранилища знаний).

В настоящее время верховным жрецом Ваэруна в Элим'Таэле является Цион.

Священники: для молитв и обрядов (ритуалов) жрецы Ваэруна используют сумрак, как символ сокрытого. Священным праздником является Ночь Середины Зимы, сопровождающийся общим молебном, созерцанием пути, угодного Ваэруну, обязательным жертвоприношением. Особую благосклонность бога можно заслужить, отдав в жертву поверженного в результате заговора противника. Жрецы Ваэруна изготавливают лучшие яды, в том числе для оружия, проводят чернокнижные ритуалы в том числе на истребление неугодных, могут предоставить наемного убийцу (часто в этой роли выступают сами жрецы, кроме верховного).

Обряды в храме Ваэруна

Божественное вмешательство: Капли смерти - жрец Ваэруна может помолиться в храме 1 минуту, потратить один чип слота при мастере региональщике и получить 1 порцию яда.

Требования: Наличие храма.

Жертвенник - жрец Ваэруна может совершить обряд, принести в жертву несколько персонажей (не монстров) и получить удвоенную награду за каждый браслет. Награды можно распределять между персонажами.

Требования: храм Ваэруна 1 уровня, 1 жрец Ваэруна, 5 молящихся в храме персонажей (кроме жреца), 3 горящих свечи на алтаре, длительность обряда - 5 минут, частота - 1 раз в день в одном храме Ваэруна.

Подношения: 3 чипа слота жреца

Ожившая тень - жрецы Ваэруна могут совершить обряд и дать благословение божества одному дроу. Выбранный персонаж получает эффект способности Тихий Шаг но только до окончания ночной боевки (9 утра следующего дня). Об этом мастер-региональщик делает соответствующую отметку в паспорте игрока

Требования: храм Ваэруна 2 уровня, 3 жреца Ваэруна, 10 молящихся в храме персонажей (кроме жрецов), 5 горящих свечей на алтаре, длительность обряда - 15 минут, частота - 1 раз в день в одном храме Ваэруна.

Подношения: 10 браслетов персонажей (не монстров), 3 драгоценных камня, чипы на 500 опыта в сумме, 9 чипов слотов жрецов.

Призрачные тропы - жрецы Ваэруна могут совершить великий обряд и на время одной ночной боевки дать всем дроу возможность сбежать из цепких лап смерти. Все дроу, умершие во время ночной боевки (до 9 утра следующего дня) приходят в Царство смерти и кидают кубик при мастере. Если выпадет 6, то игрок получает новый браслет и тут же выходит своим персонажем. Способность Удача действует на этот бросок.

Требования: храм Ваэруна 3 уровня, 5 жрецов Ваэруна, 20 молящихся в храме персонажей (кроме жрецов), 10 горящих свечей на алтаре, длительность обряда - 30 минут, частота - 1 раз в день в одном храме Ваэруна.

Подношения: чипы на 2000 опыта в сумме, 20 браслетов персонажей (не монстров), 1 великий артефакт алхимика, 15 чипов слотов жрецов.

Ллос (Паучья Королева, Мать Пауков, Черная Королева)

Ллос – изначальный покровитель эльфов-дроу, центральное божество, великая богиня Темного Силдарина. Первоначально была супругой верховного бога эльфов Коррелона Ларетиана, носила имя Араушни, а также Ткач Судьбы. Возможно именно поэтому, после неудачной попытки свергнуть супруга, была изгнана в Бездну именно в облики женщины-паука. Жестока, капризна, холодна и порочна, не гнушается (а скорее наоборот) стравливанием собственных жриц и прихожан в бесконечной борьбе за свое внимание. Покровительствует дроу в целом (особенно женщинам), смерти, паукам, убийству, темноте и хаосу.

Мировоззрение: хаотично-злая.

Религиозный центр: Элим'Таэл

Догмат: Страх крепок, как сталь, а любовь и уважение мягки и бесполезны. Уничтожайте всех, кто противится вам, слабых, иноверцев, не склоняющихся перед вами головы, ибо они неуютны богини. Жертвуйте мужчин и рабов – их роль, служить нам. Пусть каждая семья даст свою лучшую дочь в служение Королеве. Ллос всегда мудра, её цели – священны и должны быть достигнуты. Также священны пауки, ибо они воплощение королевы, и тех, кто убьет их, ждет смерть.

Символ: черный паук с головой женщины-дроу, свисающий с паутины, черный паук.

Храмы: После падения Тизалии, храм Кореллона, окруженный горами, лесами и болотами остался последним оплотом и прибежищем эльфов морально или

физически измученных, дающим возможность залечить раны, собраться с силами, а также надежду на светлое будущее или силы для мести. В настоящее время главным жрецом храма Кореллона в Тизалии является Эльтиэн.

В настоящее время Верховной жрицей Ллос в Элим'Таэле является Шанталь.

Священники: Жрицами Ллос всегда становятся женщины. Священные церемонии во имя богини строятся на молитвах и подношениях, из которых наиболее удобные – жертвы. Жертвоприношение, совершаемые ритуальным кинжалом в форме паука, являются частью любой мало-мальски важной церемонии, наиболее «статусными» жертвами являются захваченные противники (в особенности эльфы), а также те из друу, что были уличены в непочтении к богини или проиграли в бесконечных интригах Элим'Таэла. Кроме этого, Ллос удобны сжигание на алтарях ароматических масел, подношения в виде драгоценностей. Для того, чтобы узнать волю богини в том или ином деле, жрицы используют транс над агонизирующей жертвой или подношением, во время которого с ними говорит Ллос.

Обряды в храме Ллос

Божественное вмешательство: Кокон - жрица Ллос во время попыток в храме может помолиться 1 минуту, потратить 1 чип слота при мастере-региональщике и жертва обязана ответить правду на один вопрос. Жрица может повторять божественное вмешательство сколько угодно раз подряд.

Требования: Наличие храма.

Черная сеть - жрица Ллос может совершить обряд, принести в жертву несколько персонажей (не монстров) и восстановить столько же чипов слота мага, друидам, бардам и чернокнижникам, но не больше их максимума.

Требования: храм Ллос 1 уровня, 1 жрица Ллос, 5 молящихся в храме персонажей (кроме жрицы), 3 горящих свечи на алтаре, длительность обряда - 5 минут, частота - 1 раз в день в одном храме Ллос.

Подношения: 3 чипа слота жрицы.

Гнев королевы - жрицы Ллос могут совершить обряд и обрушить гнев паучьей королевы на конкретного персонажа на игре. После обряда мастер-региональщик сообщает имя персонажа (игровое) всем мастерам и этот персонаж получает проклятие и болезнь 3 уровня (если их не было до этого), а также специальную отметку на браслете. Если кто-либо отдаст такой браслет мастеру-региональщику Элим-Таэл, то он получит невероятную награду от богини.

Требования: храм Ллос 2 уровня, 3 жрицы Ллос, 10 молящихся в храме персонажей (кроме жриц), 5 горящих свечей на алтаре, длительность обряда - 15 минут, частота - 1 раз в день в одном храме Ллос.

Подношения: 10 браслетов персонажей (не монстров), 3 драгоценных камня, чипы на 500 опыта в сумме, 9 чипов слотов жрецов.

Благословение Ллос - жрицы Ллос могут совершить великий обряд и до конца дня увеличить получаемый опыт для всех темных эльфов. За все квесты, которые сдаются мастеру-региональщику (и только ему) персонажи получают на 50 опыта больше.

Требования: храм Ллос 3 уровня, 5 жриц Ллос, 20 молящихся в храме персонажей (кроме жрецов), 10 горящих свечей на алтаре, длительность обряда - 30 минут, частота - 1 раз в день в одном храме Ллос.

Подношения: 3 великих артефакта ювелиров, 10 браслетов персонажей (не монстров), 15 чипов слотов жрецов.

Земли орков

Турдар

Турдар – земли орков, управляемые грубой силой и мудростью шаманов.

Груумш Одноглазый (Одноглазый, Тот, Кто Не Спит)

Груумш Одноглазый – верховное божество орков, высший бог пантеона орков. Агрессивен, силен, зол, бог орков, силы, защиты своей территории и завоеваний, выживания и напора. Покровительствует оркам, силе, ненависти, мести, воинам и войне в целом. Считается, что Груумш потерял глаз в битве с Кореллоном Ларетианом, хотя версия орков гласит, что у него всегда был один глаз. Орки верят, что при дележе земель, Груумшу ничего не осталось, и тогда он ударил в землю копьем, создав пещеры и разбитые земли, на которых поселился его народ.

Мировоззрение: хаотично-злой.

Религиозный центр: Турдар

Догмат: Ищите войны всегда. Находите, убивайте, поработайте врагов ваших. Забирайте всё, у тех кто противостоит вам, и никогда не отдавайте обратно. Уничтожайте без жалости эльфов и дварфов и забирайте их земли для нашего народа. Сильный угоден мне, слабый, да падет. Запомните: орки выживут там, где падут более слабые расы. Стройте вашу силу на этих землях и используйте ее, чтобы низвергнуть ваших врагов.

Символ: немигающий глаз, пустая глазница.

Храмы: Храм Груумша для орков – место поклонения и доблести. Храм не строится, а образуется вокруг каменного алтаря (может быть и в пещере), вокруг которого собирается племя, исполняются обряды и совершаются жертвоприношения. В храме хранятся штандарты племени, трофейное оружие, наиболее прославленное оружие самих орков. Шаман всегда живет при храме, здесь он говорит с богом и слушает его волю.

Священники: Верховный жрец Груумша – шаман, при «вступлении в должность» обязан выколоть себе левый глаз. Он носит на себе знак бога, его помощники, если они есть, носят лишь черные одежды. Шаман не только духовный лидер орков. Его

слово может быть использовано как для поддержания, так и опровержения решений вождя. Время молитв, обрядов и жертвоприношений – ночь, освещенная светом факелов. Чем сильнее мучения жертвы перед закланием и чем больше пролито крови, тем сильнее расположение бога и сила обрядов и молитв. Особенно угодны для жертвы эльфы, поэтому шаман часто направляет особые отряды на поиск жертв. Иногда, для соискания особого расположения Груумша, такие рейды могут быть предприняты воином в одиночку. Также, важным праздником является Новолуние или Кровавая Луна, которая используется для пира, жертвоприношений, и обязательной Песни (рассказа) шамана о войне Груумша с богами, былых битвах племени и восхваления наиболее доблестных воинов и правителей.

Обряды в храме Груумша Одноглазого

Божественное вмешательство: Жертвоприношение - жрец Груумша может помолиться в храме 1 минуту, принести в жертву несколько браслетов других персонажей при мастере региональщике и восстановить себе столько же чипов слота, но не больше максимума.

Требования: Наличие храма.

Всевидящее око - жрец Груумша может совершить обряд и получить случайный свиток из библиотеки.

Требования: храм Груумша 1 уровня, 1 жрец Груумша, 5 молящихся в храме персонажей (кроме жреца), 3 горящих свечи на алтаре, длительность обряда - 5 минут, частота - 1 раз в день в одном храме Груумша.

Подношения: 3 чипа слота жреца.

Черный завет - жрецы Груумша могут совершить обряд и до конца дня увеличить награду за головы своих врагов. Жрецы объявляют какую-то расу врагами Груумша и за браслеты этой расы мастер-региональщик выдает им больше наград.

Требования: храм Груумша 2 уровня, 3 жреца Груумша, 10 молящихся в храме персонажей (кроме жрецов), 5 горящих свечей на алтаре, длительность обряда - 15 минут, частота - 1 раз в день в одном храме Груумша.

Подношения: 10 браслетов персонажей (не монстров), 1 малый артефакт алхимика, чипы на 500 опыта в сумме, 9 чипов слотов жрецов.

Тропа Силы - жрецы Груумша могут совершить великий обряд и до конца дня облегчить участь своих собратьев в Царстве Смерти. Их время нахождения там уменьшается в два раза.

Требования: храм Груумша 3 уровня, 5 жрецов Груумша, 20 молящихся в храме персонажей (кроме жрецов), 10 горящих свечей на алтаре, длительность обряда - 30 минут, частота - 1 раз в день в одном храме Груумша.

Подношения: чипы на 2000 опыта в сумме, 20 браслетов персонажей (не монстров), 1 великий артефакт алхимика, 15 чипов слотов жрецов.

Земли дварфов

Форкхейм

Морадин (Кователь Душ, Отец Дварфов)

Морадин – главный бог пантеона дварфов, из создатель и вдохновитель, Бог-Отец. Строгий, справедливый, бескомпромиссный, готовый на всё, чтобы совершенствовать своих детей, Морадин наставник, учитель, судья и воплощение законности для любого дварфа. Он покровительствует созиданию, рунной магии, дварфам в целом, кузнецам, воинам, изобретателям, каменщикам.

Мировоззрение: законно-добрый.

Религиозный центр: Форкхейм

Догмат: Морадин - отец наш и создатель. Почитайте и подражайте ему, в жизни и в мастерстве. Мудрость получаем мы от жизни, подтверждаем её опытом. Ищите новое, стройте и изобретайте, дабы дварфы возвышались и совершенствовались. Находите новые королевства и земли для клана, защищая существующие от всех угроз. Живите по заветам Отца и помните – почитая лидеров ваших, вы почитаете Морадина.

Символ: Молот и наковальня

Храмы: Храмы Морадина это воплощение силы, мощи и воли. Поскольку по религиозным догматам дварфов Морадин был воплощен из скалы, камня и металла, а душа его - жаркий уголь, в храмах центральное место занимает горн и наковальня. Морадину угодны рунные свитки, инструменты, всегда горящий огонь в горниле, металлы и драгоценные камни, как материал, из которого были созданы первые дварфы. Храмы являют собой не только место для молений и обрядов, но и мастерские, хранилища свитков, общественные палаты для принятия важных решений. Слова, произнесенные в храме (на глазах бога) в понятии дварфов крепче скал и стали. Произнесенные клятвы – нерушимы.

В настоящее время верховным жрецом Морадина в Форкхейме является Хримбар.

Священники: Жрецы Морадина активно участвуют во всех пластах жизни кланов дварфов. Часто ими становятся самые удачливые изобретатели, искусные мастера, инженеры. Являясь жрецами, они одновременно остаются практиками. Также жрецы следят за соблюдением догм Морадина в общественной жизни, в деятельности главы клана, выступают в роли судей. Молитвы Морадину произносят на рассвете, ежедневно разжигая священный горн.

Обряды в храме Морадина

Божественное вмешательство: Рука отца - жрец Морадина может помолиться в храме 1 минуту, потратить один чип слота при мастере региональщике и получить несколько ресурсов для кузнечного дела.

Требования: Наличие храма.

Скрижаль мудрости - жрец Морадина может совершить обряд и получить случайный рецепт улучшения здания.

Требования: храм Морадина 1 уровня, 1 жрец Морадина, 5 молящихся в храме персонажей (кроме жреца), 3 горящих свечи на алтаре, длительность обряда - 5 минут, частота - 1 раз в день в одном храме Морадина.

Подношения: 3 чипа слота жреца.

Суд огня и кулака - жрецы Морадина могут совершить обряд и разрешить спор между двумя персонажами. Оба персонажа обязаны рассказать правду всем трем жрецам Морадина при мастере-региональщике. Мастер может проверить эти сведения. Если после этого трое жрецов не могут прийти к единогласному мнению, то устраивается суд поединком. Каждый жрец выбирает сторону и персонаж должен выиграть столько раз, сколько жрецов выбрали сторону противника (1 или 2). У каждого персонажа по 3 хита, сражаются они на одинаковом вооружении. Вооружение выбирает тот, сторону которого принял лишь 1 жрец. Способности персонажей не работают. Вмешиваться в дуэль нельзя. После дуэли оба персонажа живы. Суд выносит решение. Решение обязательно к исполнению, окончательное и обжалованию не подлежит.

Требования: храм Морадина 2 уровня, 3 жреца Морадина, 10 молящихся в храме персонажей (кроме жрецов), 5 горящих свечей на алтаре, длительность обряда - 15 минут, частота - 1 раз в день в одном храме Морадина.

Подношения: 2 золотые монеты, 3 малых артефакта ювелиров, 9 чипов слотов жрецов.

Благословение кователя - жрецы Морадина могут увеличить всем ремесленникам локации получаемый опыт за крафт изделий до конца дня.

Требования: храм Морадина 3 уровня, 5 жрецов Морадина, 20 молящихся в храме персонажей (кроме жрецов), 10 горящих свечей на алтаре, длительность обряда - 30 минут, частота - 1 раз в день в одном храме Морадина.

Подношения: 10 золотых монет, 1 малый и 1 великий артефакт ювелиров, 15 чипов слотов жрецов.

Ссет (Мерршолк, Непревзойденный Змей, Змей Мироздания, Шипящая Смерть)

Ссет – бог ловушек, яда и убийств. Ссет хранит свои секреты и охотно дарует частички знания своим верным последователям. Ссет ценит тех, кто использует их для получения могущества и осыпает их различными дарами, начиная от воскрешения

после смерти до модификаций тела, таких как: змеиные части тела, способность выделять яд или большие познания в магии.

Мировоззрение: Хаотично-злой.

Догмат: Манипуляции сильнее конфронтации, слухи сильнее клыков, увертки сильнее боевой магии.

Символ: Летящий змей с обнаженными клыками.

Храмы: Храмы Ссета Юан-ти строят в темных и заболоченных местах. Храмы являются пристанищем змей и прочих ползучих гадов. В храмах всегда полутьма, зеленые и темные цвета, чаши с ядами, которые используются в ритуалах, а так же обязательно в центре находится алтарь для кровавых жертвоприношений.

Священники: Жрецы Ссета называют себя Враэл Оло и носят просторные одеяния напоминающие змеиный окрас и ритуальные кинжалы

Обряды в храме Ссета

Божественное вмешательство: Клык Ссета - жрец Ссета может помолиться в храме 1 минуту, потратить один чип слота при мастере региональщике и получить 1 порцию яда.

Требования: Наличие храма.

Секреты Змея - жрец Ссета может совершить обряд и получить 5 случайных свитков тайного знания из библиотеки.

Требования: храм Ссета 1 уровня, 1 жрец Ссета, 5 молящихся в храме персонажей (кроме жреца), 3 горящих свечи на алтаре, длительность обряда - 5 минут, частота - 1 раз в день в одном храме Ссета.

Подношения: 3 чипа слота жреца.

Сон Ссета - жрецы Ссета могут попросить у бога раскрыть им секреты магии. Жрецы молятся, совершают подношения и взамен могут восстановить все слоты одному персонажу класса Волшебник, Чернокнижник, Друид или Бард до максимума.

Требования: храм Ссета 2 уровня, 3 жреца Ссета, 10 молящихся в храме персонажей (кроме жрецов), 5 горящих свечей на алтаре, длительность обряда - 15 минут, частота - 1 раз в день в одном храме Ссета.

Подношения: 2 золотые монеты, 10 браслетов персонажей (не монстров), чипы на 500 опыта в сумме, 9 чипов слотов жрецов.

Глаза змеи - жрецы Ваэруна могут совершить великий обряд и загипнотизировать до 5 персонажей. Персонажи попадают под эффект Контроль разума до конца дня (9 вечера). Как и при Контроле разума они ничего не помнят о случившемся и о том что в это время происходило.

Требования: храм Ссета 3 уровня, 5 жрецов Ссета, 20 молящихся в храме персонажей (кроме жрецов), 10 горящих свечей на алтаре, длительность обряда - 30 минут, частота - 1 раз в день в одном храме Ссета.

Подношения: 5 золотых монет, чипы на 2000 опыта в сумме, 20 браслетов персонажей (не монстров), 15 чипов слотов жрецов

Библиотеки

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

Свитки знаний

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

Виды свитков:

- а) рецепты для ремесленников
- б) информация по квестам
- в) разнообразная информация

Библиотеки в локациях

Каждое утро любой персонаж с умением “Хранитель знаний” может получить свиток знаний в библиотеке. Для этого он должен в библиотеке при мастере-региональщике бросить кубик дб. Способности “Удача” и “Фортуна” влияют на этот бросок. Хранитель знаний получает столько случайных свитков от мастера, сколько выпало на кубике. В течение 1 минуты персонаж знакомится со свитками и выбирает один, который остается в библиотеке.

Библиотеки в подземельях

В некоторых подземельях находятся особые библиотеки с редкими книгами. Персонаж со способностью “Хранитель знаний” может воспользоваться этой библиотекой во время прохождения подземелья. Библиотека в подземелье работает также как и библиотека в локации, но там есть и дополнительные опции:

- 1) Хранитель знаний может обозначить интересующие его темы мастеру, и ему на выбор выдадут свитки на эти темы.
- 2) Хранитель знаний может улучшить рецепт ремесленника, если в библиотеке имеется улучшенный рецепт. Для этого он отдает имеющийся рецепт и кидает кубик дб. Если выпадет 5 или 6, то он получает улучшенный рецепт, в другом случае он не получает ничего. Можно повторить бросок, но за плату. Каждое следующее повторение дороже предыдущего.

Пример: можно улучшить имеющийся рецепт: “Дворец ур. 2” до рецепта “Дворец ур. 3”.

Свитки, полученные в подземелье, можно забрать с собой.

ПРАВИЛА ПО РЕМЕСЛУ

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

Кузнец изготавливает замки и сувальды (запорные механизмы), а также артефакты, улучшающие различные типы зданий, что крайне важно для экономики города.

Не стоит недооценивать также и ювелира, который 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.

И кузнец и ювелир для своей работы используют только игровые ресурсы (кроме инструмента).

КУЗНЕЦ

что делает кузнец:

замок, наличник, сувальд, а также может починить сломанный замок; артефакты для улучшения тарана, ворот, дворца, библиотеки, кузницы, ювелирной мастерской, алхимической лаборатории, порта и шахты.

Чтобы стать кузнецом потребуется:

- **Кузница**
- **Инструмент** (плоскогубцы, молоток, перчатки, импровизированная наковальня(ровная твердая поверхность)) Инструментами игрок обязан обеспечить 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:

- Кузнец купил или получил другим игровым способом Железо для ковки и Рецепт.
- Согласно рецепту кузнец изготавливает артефакт.
- Готовое изделие и рецепт, кузнец демонстрирует любому мастеру.
- Если артефакт по внешнему виду соответствует рецепту, а качество его исполнения удовлетворяет мастера, то кузнец получает сертификат на свое изделие. Сертификат подтверждает подлинность изделия, а также несет в себе описание свойств и качеств артефакта.

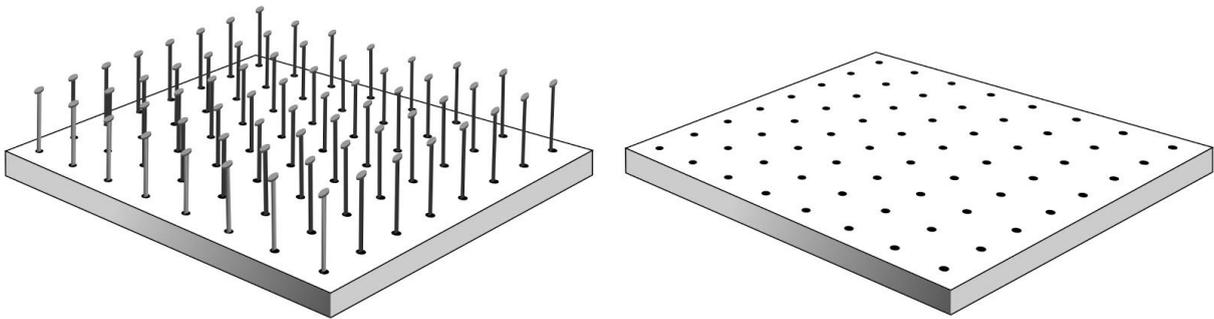
- Артефакт, имеющий сертификат можно использовать по назначению, или продать.

ЮВЕЛИР

Ювелир изготавливает украшения с магическими свойствами.

Чтобы стать ювелиром потребуется:

- **Ювелирный станок** (основа пластик ПВХ или фанера, в которую вбиты гвозди, через каждые 10мм, минимум 7 x 7 шт. для комфортной работы) Мастерская группа предоставит ограниченное количество материалов для изготовления станка с подробной инструкцией ее сборки (3-5 шт. на 1 локацию). Игрок также может изготовить станок заранее, собственными силами, проконсультировавшись с Мастером по крафту как это лучше сделать.



- **Кусачки, круглогубцы, плоскогубцы.** Инструментами игрок обязан обеспечить себя самостоятельно.
- **Рецепт или его копия.**
- **Драгоценные камни и металлы,** необходимые для артефакта, согласно рецепту.

Как это работает:

- Ювелир купил или получил другим игровым способом Ресурсы (камни и металл) и Рецепт.
- Согласно рецепту ювелир изготавливает артефакт.
- Готовое изделие и рецепт, ювелир демонстрирует любому мастеру.
- 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.
- Артефакт, имеющий сертификат можно использовать по назначению, или продать.

КОПИРОВАНИЕ РЕЦЕПТОВ

Ювелир и кузнец могут копировать рецепты, для чего им необходимо иметь:

- оригинал рецепта
- письменные принадлежности
- антуражный лист бумаги (тонированная или крафт-бумага)

Ремесленник копирует рецепт, соблюдая точность и аккуратность.

Далее он предъявляет любому мастеру оригинал и рецепт. Если качество исполнения удовлетворяет мастера, он заверяет своей печатью копию, и она становится полноценным рецептом.

НОВЫЕ АРТЕФАКТЫ

Любой ювелир и кузнец могут создать новый, авторский артефакт. Для этого необходимо:

- собрать сам артефакт, используя игровые ресурсы. Он может быть создан как на основе базовых артефактов, так и полностью с нуля.
- изготовить рецепт этого артефакта, в котором, соблюдая стилистику базовых рецептов, в простой и понятной форме описать процесс создания.
- предъявить Мастеру по крафту или Главмастеру готовый артефакт и рецепт.
- Если мастер останется удовлетворен качеством исполнения, то наделит артефакт волшебными свойствами, пропорционально его стоимости и сложности исполнения: заверит рецепт своей печатью, выдаст сертификат на собранный артефакт, в котором будут описаны все его свойства.

КОНЦЕПТ АЛХИМИИ

На игру Алхимик должен завезти: линейку, циркуль, карандаш.

Кабинет Алхимика - очень важное помещение, ведь только в нем уважающий себя алхимик может проводить свои алхимические изыскания: мастера чипуют кабинет алхимика в любом его проявлении, даже при отсутствии подходящего антуража, со штрафами или бонусами (модификаторами), в зависимости от ситуации. Количество бонусных баллов варьируется от -2 до 0, в зависимости от каждой конкретной ситуации.

Бонусные баллы кабинета алхимии в некоторых случаях повлияют на количественный выход ресурса с каждой алхимической операции, игрок должен это знать и понимать.

КАК РАБОТАЕТ АЛХИМИЯ

инструментарий:

- 1) Учебник Алхимии с расшифровкой всех терминов и с пояснительными иллюстрациями.
- 2) Листы для черчения алхимических кругов (можно приобрести в Торговой гильдии).
- 3) линейка, циркуль, карандаш, ластик.
- 4) Рецепты создания зелий, преобразования металлов и камней (можно найти в библиотеках, в данжах).
- 5) Ресурсы участвующие в алхимическом процессе.

алгоритм работы:

- 1) Игрок купил или получил любыми другими игровыми методами рецепт, ресурсы и лист для черчения алхимического круга.
- 2) С помощью учебника по Алхимии игрок чертит алхимический круг, и раскладывает на нем ресурсы, согласно рецепту.

! Рисунок алхимического круга обязательно должен быть выполнен очень аккуратно, иначе “волшебства” не произойдет, или произойдет, но совсем не то что планировалось. Если мастер зачиповал алхимический круг, игрок может использовать его повторно, неограниченное количество раз, пока цел сам свиток, и есть необходимое количество ресурсов для преобразования.

Когда все готово, алхимик зовет мастера, мастер с помощью своей памятки сравнивает эталон и результат.

- 3) **Что происходит при положительном результате:** мастер чипует алхимический круг (ставит печать и подпись), и алхимик может его использовать неограниченное количество раз, как только у него будет необходимое количество ресурсов.
- 4) **Далее, если идет простое преобразование одного ресурса в другой.** Игрок кидает кубик D6, К этому результату прибавляются или вычитаются штрафные очки (модификаторы), которые есть у алхимического кабинета. Полученное число - итоговое количество вещества, полученного путем алхимических преобразований.
- 5) **Если алхимик делает зелье, то при положительном результате он получает 1 готовое зелье,** кубик кидать не надо, в данном случае модификаторы кабинета, как отрицательные, так и положительные, роли не играют
- 6) **Что происходит при отрицательном результате** (если алхимический круг изображен с ошибками или слишком небрежно по мнению мастера, ресурсы размещены неверно или не те или не в том количестве): игрок теряет все ресурсы - алхимический опыт не удался, реагенты испорчены.

Замки и отмычки.

Терминология:

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

ЗАГОТОВКА - Бумажная часть замка.

НАЛИЧНИК - прозрачная цветная наклейка, клеится поверх наклеенных сувальдов в поле для замка.

Замок считается нерабочим, пока не приклеен НАЛИЧНИК.

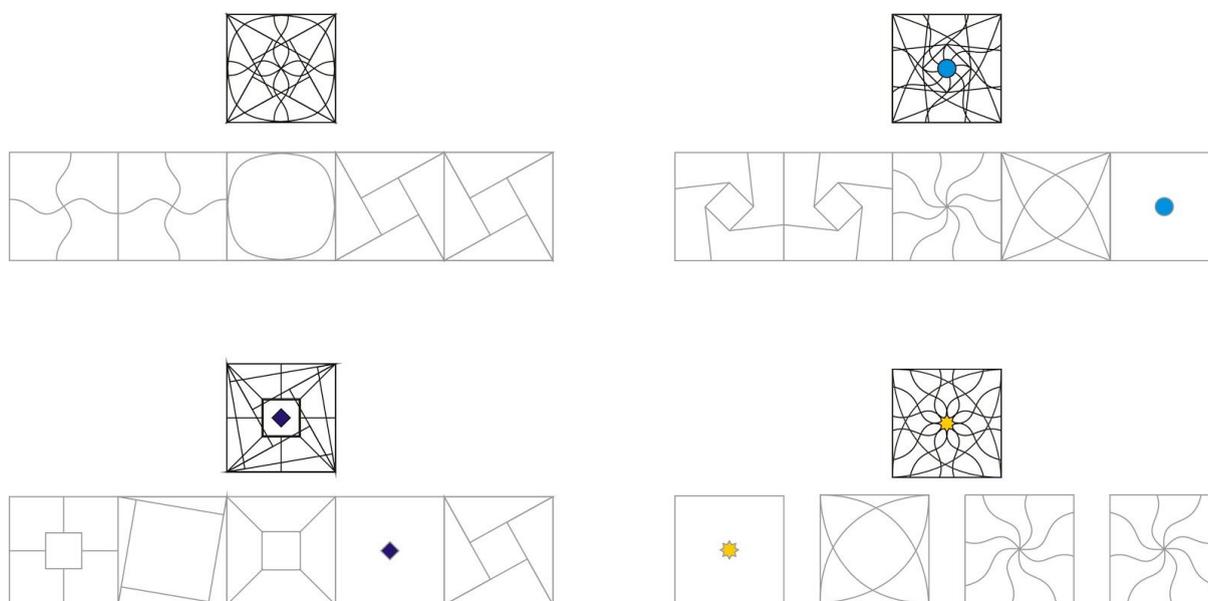
Взломать замок может только ПЛУТ

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

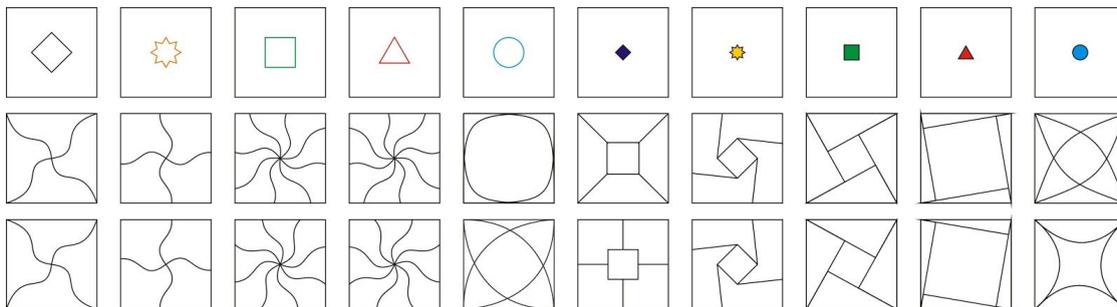
Заготовку, сувальды, наличник можно купить у кузнеца, или заполучить любым другим игровым методом.

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

Пример орнамента и из каких сувальд он состоит



все виды Сувальд



наличник



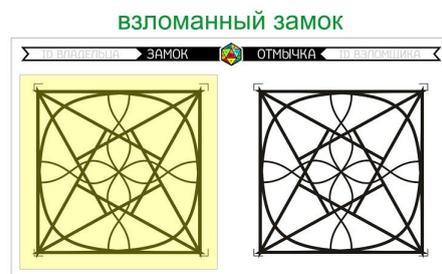
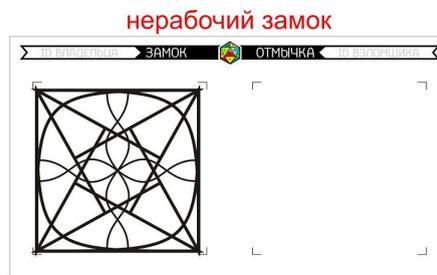
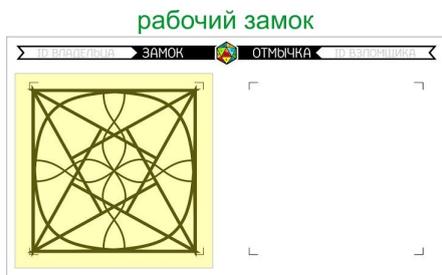
Имея немного терпения и как минимум 2 сувальда, вы можете сделать рабочий замок и защитить свое имущество. Для этого в поле для замка наклейте сувальды друг на друга (но не больше 5 штук). В результате должен получиться узор. Чем больше сувальдов вы используете, тем сложнее получится орнамент и взломать замок станет гораздо труднее. Поверх наклеенных сувальдов приклейте наличник, и ваш замок готов!

Заполните поле «ID игрока» и закрепите готовый замок на дверь или сундук, который хотите запереть.

Только плут, имеющий сувальды может взломать замок. Для этого взломщик, должен собрать идентичный узор из сувальд и наклеить на заготовку в поле «Отмычка» Также взломщик при удачной попытке взлома записывает в спец.поле свой ID.

Заготовки и сувальды можно приобрести у кузнеца.

Ниже приведены примеры



ПРАВИЛА ПО АСТРАЛЬНЫМ ВРАТАМ.

На игре моделируется телепортация посредством Астральных Врат.

Общие Положения

1. Астральные Врата находятся в локациях: Алгорион, Саурна Мор, Турдар, Элим'Таэл, Форкхейм. Они моделируются мастерами как отмеченная круглая зона на земле.
2. Перемещаться между ними могут только Волшебники (и еще один персонаж при наличии способности). Входить и выходить они могут лишь в специальных точках, отмеченных на локации мастерами.
3. Для того, чтобы войти в Астральные Врата требуется наличие способности. После входа Волшебник должен повязать на голове ленту фиолетового цвета (выдается мастерами при получении способности).
4. Для того, чтобы выйти из Астральных Врат, Волшебник должен встать на специальную точку в локации, использовать хлопушку и порвать чип слота. После этого он должен показать Ключ от Врат этой локации. Ключ у каждой локации свой, Ключи могут изготовить Ювелиры.
5. Локация имеет право охранять Астральные Врата. Не пускать неугодных Волшебников и т.д. Если Волшебник не может предъявить Ключ от Врат, то он сразу же оглушен.
6. В особых случаях игроки могут затребовать, чтобы мастер-региональщик проверил - есть ли вообще у этого Волшебника такая способность. При отсутствии оной мастер вправе вынести любое наказание вплоть до смерти персонажа.
7. Во время перемещения Волшебник не может ни с кем говорить, и не может вступать ни в какие взаимодействия. Его также никто не видит и не может вступать с ним во взаимодействие. Волшебник проходит в локацию через ворота или даже сквозь стены безпрепятственно. По не игровые территории заходить он не может. Так же он не может заходить и в подземелья.

Охрана Врат.

1. Любой игрок может охранять Врата в локации. Однако, взаимодействовать можно лишь после того как Волшебник вышел из Врат. Нельзя ставить охрану внутри круга врат.
2. Можно обнести Врата стеной (нетканкой), но выход должен быть свободным хотя бы в одну сторону. Никакие ловушки и т.д. внутри территории Врат ставить нельзя.

Путешествие между Вратами вместе с Волшебником.

1. Вместе с Волшебником может перемещаться еще один персонаж любого класса (при наличии способности).
2. На него действуют все ограничения как и на Волшебника во время перемещения. Он может действовать отдельно от Волшебника только после выхода из Врат.
3. На двоих персонажей нужен только один Ключ.

Защита Врат

1. Волшебник с навыком Защита Астральных Врат может сколдовать это заклинание в течение 5-10 секунд после появления персонажей из Астральных Врат и оглушить их.
2. Если перемещается Волшебник и кто-то еще, все равно тратится один чип.

Яды и Отравления

Общие положения

1. Яд на игре моделируется жидкостью, которую нужно подливать в питье.
2. 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!**
3. Персонаж, принявший яд и не имеющий от него иммунитета, тут же умирает.
4. 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:

1. Плут со способностью "Отравление" получает яд от мастера-региональщика.
2. Жрецы некоторых богов могут получить яд от мастера-региональщика в храме.
3. Алхимики могут сотворить яд и получить его у мастера-региональщика.
4. 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.

1. Яд можно подлить в любую жидкость для питья, однако, следует следить за дозировкой.
2. Персонаж, который принял яд, сильно изменится в лице и по всем признакам станет ясно, что его отравили. После этого сам честный персонаж отдает свой браслет мастеру-региональщику и отправляется в царство смерти. Если мастера-региональщика предупредили, то он может сделать это сам. Браслет можно отдать отравителю, если он того потребует у мастера-региональщика.

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, но не от других персонажей.

Если персонаж заболел, то мастер обозначает это волнистой линией по браслету персонажа и цифрой 1, 2 или 3 в зависимости от тяжести болезни. Персонаж также получает карточку болезни с условиями ее снятия. Больной персонаж получает штраф 1, 2 или 3 ко всем броскам кубика, в зависимости от тяжести болезни.

Чтобы вылечиться персонаж должен

1. Найти указанные в карточке болезни необходимые ресурсы (если требуется).
2. Найти жреца со способностью лечение болезни.
3. Жрец должен при мастере региональщике снять с персонажа болезнь, потратив нужные драгоценные камни и 1, 2 или 3 чипа слота в зависимости от тяжести болезни.
4. После этого мастер-региональщик выдает персонажу новый браслет и забирает карточку болезни. Персонаж излечен.

При утере карточки болезни вылечиться нельзя.

Если больной персонаж получает еще одну болезнь, то у него остается только одна болезнь самого высокого уровня из них. У персонажа остается только одна карточка болезни самого высокого уровня.

Проклятия

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

Если персонаж был проклят, то мастер или персонаж обозначает это ровной линией по браслету. Проклятый персонаж при любых бросках кубика бросает дважды и выбирает худший результат. Если у персонажа было умение “Удача” или любые другие схожие эффекты, то после получения проклятия он все равно бросает кубик дважды и выбирает худший результат.

Чтобы избавиться от проклятия персонаж должен найти Жреца или Друида со способностью “Снятие проклятия” и при мастере-региональщике сколдовать это заклинание и пожертвовать великий артефакт ювелира или три черных камня алхимика. После этого мастер-региональщик выдает персонажу новый браслет. Персонаж избавился от проклятия.

Персонажа нельзя проклясть если он уже проклят.

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. Уровень персонажа, некоторые завершённые квесты, игровые предметы - все это будет влиять на сумму монет смерти получаемых игроком. У любого игрока есть шанс вернуться в игру тем уровнем какой у него был на момент смерти, или даже более высоким. Даже если он решил продолжить играть другим классом. Также игрок может вернуться в игру с специальным квестом и артефактами. В особых случаях игрок может даже воскреснуть персонажем, который умер.

Общие правила

После смерти персонажа игрок отправляется в Царство смерти.

1. Игрок обязан предоставить мастеру в Царстве смерти свой паспорт, все ценные игровые предметы, а также бонусы, которые начисляются игроку за: упокоение, отыгрыш зомби или ревенанта под контролем чернокнижника,

способность Варвара “Славная смерть”, паладину, убившему врага своего бога способностью “Святая жертва”, монеты смерти Чернокнижника. Игрок, умерший абсолютно без опыта и ценностей получает немного монет смерти даром.

2. 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.
3. Стандартное время нахождения в Царстве смерти - 3 часа.
4. Царство смерти поделено на 2 игровые зоны: “Лимб” и “Лабиринт Смерти”.
5. Игрок во время нахождения в Царстве смерти может:
 - а) сократить время за монеты смерти и вернуться в основную игру раньше.
 - б) играть в разнообразные игры в “Лимбе” с другими игроками на монеты. Примеры игр: покер, кости, шашки, дартс и т.д.
 - в) 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.
6. По окончании времени или после выигрыша “Мгновенного выхода” в Лабиринте Смерти игрок обращается к мастеру за получением нового персонажа.
 - а) Игрок имеет право выбрать любой класс и расу если у него есть подходящий антураж.
 - б) После выбора класса игрок должен “докупить” способности и поднять уровень своего нового персонажа за монеты смерти.
 - в) Игрок может купить за монеты смерти артефакты, если таковые есть в наличии у мастера.
 - г) Также игрок может получить у мастера специальный стартовый квест, но на особых условиях.

Фракции на Острове

На игре моделируются Фракции.

Члены фракций могут получать у мастеров специальные задания - миссии. В зависимости от количества выполненных миссий растет ранг персонажа в своей фракции. Любой член фракции имеет право полностью командовать другими членами фракции с более низким рангом. Они также могут выдавать им личные задания. Миссия от мастера считается миссией высшего ранга и отвлекать от нее члена фракции не разрешается даже вышестоящим руководителям. Ранг во фракции повышается только за выполнение миссий от мастеров.

Далее представлен список основных фракций, присутствующих на Острове.

Жентарим

Жентарим представляет собой беспринципную теневую организацию, которая стремится расширить свое влияние и мощь повсеместно. Жентарим превозносит амбициозность, оппортунизм и меритократичность. Плуты и чернокнижники с нейтральным и/или злым мировоззрением часто вступают именно в эту организацию. Жентарим в последнее время стал более заметным, улучшает свою репутацию у простых людей. Чёрная сеть привлекает наёмных рабочих и партнёров из многих слоёв общества для выполнения целей фракции, но эти цели не обязательно являются криминальными. Агенты Чёрной Сети часто работают тайно.

Цели

- Обогащаться.
- Искать возможности по захвату власти.
- Расширять влияние на ключевые организации и людей.
- Господствовать повсеместно.

Убеждения

Жентарим — это твоя семья. Ты прикрываешь его, он прикрывает тебя.

Ты — мастер своей судьбы. Ты должен занимать место в обществе, не ниже того, на котором заслуживаешь быть.

У всего и у всех есть своя цена.

Черты членов организации

Член Жентарима ощущает себя членом большой семьи, полагаясь на Черную Сеть в вопросах ресурсов и безопасности. Однако, члены организации пользуются достаточной автономией, чтобы преследовать свои собственные интересы, а также накопить некоторый уровень личного могущества или влияния. Черная Сеть придерживается принципов меритократии. В целом, она предлагает «лучшее из лучшего», хотя на самом деле Жентарим более заинтересован в распространении собственной пропаганды и влияния, нежели в продвижении отдельных членов.

Ранги

Клык (Fang, ранг 1) (1 миссия)

Волк (Wolf, ранг 2) (3 миссии)

Аспид (Viper, ранг 3) (10 миссий)

Архидракон (Ardragon, ранг 4) (25 миссий)

Повелитель Ужаса (Dread Lord, ранг 5) (50 миссий)

Арфисты

Арфисты — это разрозненная сеть заклинателей и шпионов, которые отстаивают идеалы равенства и скрытно противостоят злоупотреблениям властью. Эта

организация весьма доброжелательна, хорошо осведомлена и при этом секретна. Барды и волшебники с добрым мировоззрением часто вступают в ряды Арфистов.

Цели

- Собирать информацию повсеместно.
- Завуалированно отстаивать идеалы равенства и справедливости.
- Противостоять тиранам и тем лидерам, правительствам и организациям, что достигают слишком большого могущества.
- Помогать слабым, бедным и униженным.

Убеждения

- Информации и тайного магического знания никогда не бывает слишком много.
- Обладание слишком большой властью приводит к разращению. В частности, чрезмерное использование магии должно находиться под особым контролем.
- Никто не должен быть абсолютно беспомощен.

Черты членов организации

Агенты Арфистов обучены действовать в одиночку и полагаться на собственные ресурсы. Если они попадают в неприятности, они не рассчитывают, что другие Арфисты станут их спасать. Несмотря на это, каждый Арфист готов прийти на помощь другому в час нужды, а дружба между Арфистами практически нерушима. Мастера шпионажа и скрытного проникновения, они используют множество личин и фальшивых личностей для создания взаимоотношений, расширения своей сети по сбору информации, а также манипулированию другими для исполнения своих задач. И хотя большинство Арфистов предпочитает действовать в тени, истории известны исключения из этого правила.

Ранги

Смотрящий (Watcher, ранг 1) (1 миссия)

Тень Арфы (Harpshadow, ранг 2) (3 миссии)

Яркая Свеча (Brightcandle, ранг 3) (10 миссий)

Мудрая Сова (Wise Owl, ранг 4) (25 миссий)

Верховный Арфист (High Harper, ранг 5) (50 миссий)

Изумрудный анклав

Изумрудный Анклав — организация друидов и других людей, защищающих природные ресурсы. Члены Анклава, известные как Опекуны, сторонятся добра и зла, фокусируясь на потребностях естественного мира и на сопротивлении вторжению человечества. Действия Анклава повлияли на жизнь верхов и низов.

Анклав организован иерархией кругов, каждый — с различной ответственностью. Группа принимает новых членов, пока они не служат добру или злу, не являются

членами других организаций, невиновны в любых преступлениях против природы и выполнили существенные действия, принесшие пользу природе.

Принципы Опекунов — шестиугольник: храните природу во всех ее формах, управляйте расширением человечества, признайте, что природа охватывает больше, чем просто леса, согласитесь, что магия не должна использоваться для массового разрушения, предупреждайте против использования магии в больших масштабах из страха неожиданных побочных эффектов и выставьте объединенный фронт внешнему миру. Большинство членов поклоняются Эльдат, Милики или Силванусу, и все носят зеленый символ некоторого вида. Они часто путешествуют, ища угрозу природным ресурсам и потенциальных союзников в Пределе и в других странах.

Хотя первичная цель Изумрудного Анклава состоит в сохранении природы, его члены - не прямые противники прогресса. Они предпочитают скорее работать с цивилизованным народом для продвижения здоровья естественного мира, чем использовать насильственные действия для удержания этого. Друиды, как известно, при необходимости позволяли лесорубам работать в лесных областях, хотя они все же выступают против неразборчивой заготовки леса.

Изумрудный Анклав — известная группа почитателей природы, исправляющая нанесенный природе вред и противостоящая угрозам естественному порядку. У организации нет единого центра, и она имеет репутацию отшельнической. Варвары, друиды и рейнджеры доброго и нейтрального мировоззрения нередко становятся членами Анклава.

Цели

- Восстанавливать и поддерживать естественный ход вещей.
- Уничтожить все, что неестественно.
- Держать стихийные силы мира в узде.
- Удержать цивилизацию и природу от взаимного уничтожения.

Убеждения

- Естественный порядок должен быть уважаем и сохранен.
- Силы, нарушающие естественный порядок, должны быть уничтожены.
- Цивилизация и природа должны научиться сосуществовать.

Черты членов организации

Члены Изумрудного Анклава разбросаны по всему миру, часто работая в одиночку. Они учатся больше полагаться на свои собственные силы, нежели на других. Выживание в суровом мире также требует немалой выносливости и мастерства в искусстве боя и выживания. Члены Анклава, кто посвящает себя помощи другим в выживании опасностей диких земель, чуть более общительны, чем другие свои товарищи, кто ответственен за сохранение священных рощ и поддержание природного баланса.

Представителей Изумрудного Анклава можно встретить повсеместно, но, как правило, они действуют в одиночку и много времени проводят в изоляции. Они учатся рассчитывать только на свои силы и выживать в самых суровых условиях. Многие члены Анклава испытывают трудности в общении с обществом, потому что они

слишком много времени провели в глуши, но бывают и исключения, когда кто-то из членов Изумрудного Анклава помогает другим избегать опасностей дикой природы

Ранги

- Весенний Страж (Sprigwarden, ранг 1) (1 миссия)
- Летний Скиталец (Summerstrider, ранг 2) (3 миссии)
- Осенний Разбойник (Autumnreaver, ранг 3) (10 миссий)
- Зимний Охотник (Winterstalker, ранг 4) (25 миссий)
- Мастер Диких Земель (Master of the Wild, ранг 5) (50 миссий)

Союз Лордов

Также известная как Совет Лордов, эта группа была сформирована для противопоставления Жентариму и другим зловещим фракциям, которые стремятся доминировать через торговлю или предательство. Изначально законная добрая организация, она представляет интересы правителей городов.

Все члены Союза при обсуждениях Союза равны, независимо от положения вне группы. Учитывая усиление влияния Жентарима, Лорды пробовали поощрять поддержку со стороны других городов, но пока успех таких усилий невелик.

Агенты Союза включают искушенных бардов, рьяных паладинов, талантливых волшебников и свирепых воинов. Они выбраны прежде всего за свою лояльность и затем обучены наблюдению, хитрости, инсинуации и бою. Поддержанные богатством и привилегиями, они несут качественное оснащение, часто замаскированное, чтобы казаться обычным.

Союз имеет историю найма авантюристов и для набегов на цитадели Жентарима, и для разведки источников деятельности Жентарима. Местные приключенческие группы с интересами к сражению со злом быстро получают статус и ценные контакты с Союзом Лордов, равно быстро становясь из-за этого врагами Черной Сети. Союз платит этим группам информацией, способами путешествия и изделиями мастерской работы, а также холодным, твердым золотом.

Цели

- Обеспечить безопасность и процветание городов и других поселений.
- Поддерживать широкую коалицию против сил беспорядка.
- Заблаговременно устранять угрозы существующим правителям.
- Приносить славу и честь своим лидерам и родным землям.

Убеждения

- Чтобы сохранить цивилизацию, все должны объединить усилия по борьбе с угрожающими ей темными силами.
- Сражайся за свою родину. Только ты можешь принести честь, славу и процветание своему лорду и земле.
- Не жди пока враг придет к тебе. Лучшая защита — это нападение.

Черты членов организации

Для того, чтобы найти и уничтожить угрозы своим родным землям, агенты Альянса Лордов должны быть крайне хорошо подготовлены. Мало кто может сравниться с ними на поле боя. Они сражаются за славу и безопасность своего народа и их правителей, делая это с гордостью. Однако, Альянс Лордов может устоять только если все его члены будут вести честную «игру» между собой, что требует определенное чувство такта. Число предавших Альянс агентов невелико, однако подобные случаи известны.

Ранги

Плащ (Cloak, ранг 1) (1 миссия)

Алый Нож (Redknife, ранг 2) (3 миссии)

Жалящий Клинок (Stingblade, ранг 3) (10 миссий)

Герцог Войны (Warduke, ранг 4) (25 миссий)

Львиный Венец (Lioncrown, ранг 5) (50 миссий)

Орден Перчатки

Орден Латной Рукавицы объединяет бдительных и преданных своему делу искателей справедливости, которые защищают других от бесчинств и злодеяний. Эта организация известна за свое благородство, бдительность и рьяность. Клирики, монахи и паладины с добрым (а часто и законопослушно добрым) мировоззрением — самые частые члены Ордена.

Цели

- Быть всегда бдительным и с оружием в руках перед лицом зла.
- Определять угрозы в виде могущественных секретных групп и злых по своей природе существ.
- Насаждать справедливость.
- Нести возмездие лишь в ответ на злые деяния — не наносить удар первым.

Убеждения

- Вера — это величайшее оружие против зла — вера в бога, друзей и самого себя.
- Противостояние злу — это необычайное деяние, требующее необычайной силы и храбрости.
- Наказывай за деяния, а не за помыслы.

Черты членов организации

Орден Латной Перчатки — это сплоченная группа разделяющих одни идеалы людей, движимых религиозным рвением или же обостренным чувством справедливости и чести. Дружба и товарищество настолько важны для членов Ордена, что они доверяют друг другу также, как самому себе. Как солдаты с высокой мотивацией, члены Ордена стремятся стать лучшими в том, чем они занимаются и ищут возможности испытать

свою храбрость. В этой организации очень мало, если не сказать, что вообще нет, одиночек.

Ранги

Шевалье (Chevall, ранг 1) (1 миссий)

Маршеон (Marcheon, ранг 2) (3 миссии)

Белый Ястреб (Whitehawk, ранг 3) (10 миссий)

Поборник (Vindicator, ранг 4) (25 миссий)

Праведная Длань (Righteous Hand, ранг 5) (50 миссий)

ИЕРАРХИЯ ЛОРДОВ САУРНА МОР

Портовый город Саурна Мор управляется Лигой Лордов и имеет долгие традиции “выборов”. Трое выбранных Лордов являются высшей властью в городе и управляют всем поселением.

На игре существует процесс выбора Лордов в совет города. В выборах могут участвовать абсолютно ВСЕ жители города по желанию, однако, жители других городов в выборах участвовать не могут. Сами выборы определяют степень влияния жителя на город. Влияние достигается “взятками”.

Выборы проходят два раза в день начиная с вечера первого игрового дня (6 мая), с 11:00 до 12:00 и с 18:00 до 19:00. После объявления выборов все кандидаты “в закрытую” отдают мастеру-региональщику некоторую сумму денег, которая является “взяткой” разнообразным чиновникам города, которые на игре не моделируются. Сумму “взятки” персонаж определяет сам. После этого мастер-региональщик определяет 3 персонажей, которые сделали самые большие “взятки”. Эти 3 персонажа и становятся членами Лиги Саурна Мор. Если персонаж не был до этого Лордом, то он получает этот титул пожизненно. Лорды в Лиге имеют иерархию с первого по третий.

Члены Лиги до следующих выборов имеют следующие привилегии:

1. Полностью распределяют весь доход города. Первый получает 50% дохода, второй - 30%, третий - 20%.
2. Каждый член Лиги получает некоторую порцию знаний через своих доносчиков в городе. Первый Лорд получает 3 свитка знаний, второй - 2 свитка, третий - 1 свиток.
3. Первый и второй Лорды могут получить некоторое количество ресурсов из порта в качестве “взятки”.
4. Первый Лорд имеет возможность получить артефакт из порта в качестве “подарка”, но не всегда.

Члены Лиги могут свободно распоряжаться полученным имуществом. Если член Лиги погибает до следующих выборов, то никто не занимает его место и совет остается

неполным, а доход города делится между оставшимися двумя: 60% и 40% соответственно.

Без решения Лиги город не может (однако это полностью отдается на отыгрыш игроков):

1. Принимать политические решения: заключать союзы и т.д.
2. Официально казнить преступника или врага.

Все Лорды, когда-либо бывшие членами Лиги, навсегда остаются в Совете Лордов. Совет Лордов - совещательный орган, состоящий из всех Лордов Саурна Мор.

НА НАЧАЛО ИГРЫ

В Лиге Лордов состоят:

Первый Лорд: Лорд Гонар

Второй Лорд: Лорд Блэкмор

Третий Лорд: Леди Кэлтис

В Совете Лордов состоят: Лорд Ксандар Джазир, Леди Ферла.

Правила Арены Темпуса

Арена - особая территория, на которой действуют основные правила игры с небольшими изменениями. О них, а также о различных режимах ниже.

На протяжении игры пройдет 7 схваток на Арене, в 11.00, 15.00 и 19.00 каждого полного игрового дня и одна схватка в 11.00, 8 мая.

За право стать победителем поборются несколько команд по 5 человек в каждой схватке. Внимание! Перед каждой отдельной схваткой будет своя запись.

Если не набралось необходимое количество команд, состязание не состоится, что повлечет за собой гнев бога Темпуса. По всему острову прокатятся бури, наводнения и землетрясения, что плохо скажется на хозяйстве и производстве.

Не обязательно участвовать в каждой схватке, но помните, что очки начисляются не только за победу, но и за участие.

Каждая команда имеет:

- Название.
- Капитана.
- Флаг.

Команды могут выставляться локациями, но это не обязательно. Любой желающий искатель приключений может собрать свою победоносную команду и участвовать в сражениях на свои деньги.

Во время записи команда должна заплатить взнос за участие, а также оплатить свою стойку оружия. В стойку оружия входит всё оружие имеющиеся в распоряжение команды, в том числе мечи и кинжалы. Каждую единицу оружия необходимо оплатить отдельно.

В процессе боя можно поменять свое оружие на любое, находящееся на своей стойке, но не противоречащее своему классу.

На Арене всегда боевая ситуация. Это значит что не работают оглушения, карманные кражи, обыск и некоторые способности классов (подробнее в приложении), а некоторые способности не имеют смысла, так как на Арене персонажи не умирают (браслеты не срываются).

Не существует понятия ранений. Игрок участвует в бою, пока не кончились хиты. Когда число хитов становится равным 0 игрок идет на точку перерождения с поднятой рукой. Время перерождения фиксировано (3 минуты) и не может быть изменено в процессе раунда. Количество перерождений не ограничено. По истечении срока респауна игрок сразу выходит живым на Арену и способен продолжать бой с полным количеством хитов.

По результатам схватки выявляется одна победившая команда, которая получает опыт на каждого бойца, и кроме того на выбор - звезду командования для своего капитана или сокровища. Остальные команды получают только опыт. От схватки к схватке количество итогового опыта растет.

таблица наградного опыта

Режимы

Существует 3 режима Арены. Однако в любом режиме выигрывает одна команда, первая достигшая цели режима.

1. Охота за головами

Цель: Собрать на своей точке перерождения $n*5+5$ лент, где n - число команд.

-На этот момент в живых должен быть хотя бы один боец команды.

-Количество команд: от 3 до 5.

-Точка перерождения у каждой команды своя.

-У каждой команды ленты одного цвета.

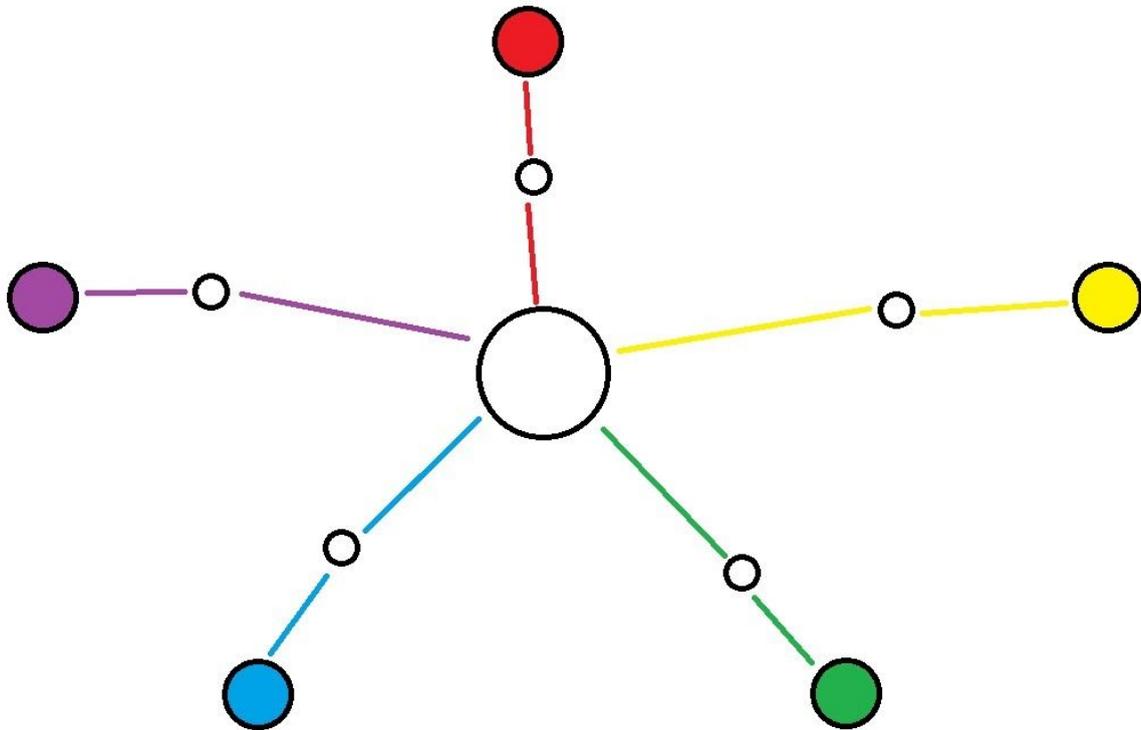
-Ленты вяжутся на доступный и видимый элемент снаряжения, перевязывать их нельзя.

-Пока с "убитого" не снята лента он находится на месте.

-Снять ленту с "убитого" может любой участник из команд противников (НЕ обязательно "убийца").

-Забрать с "убитого" можно только его ленту. Если он имел при себе ленты других игроков, то имеет права сдать их в зачет, когда попадет на свою точку перерождения.

2. Царь горы



Цель: Захватить центральную контрольную точку (ЦКТ) и удерживать ее в течении 5 минут.

-Количество команд: от 3 до 5.

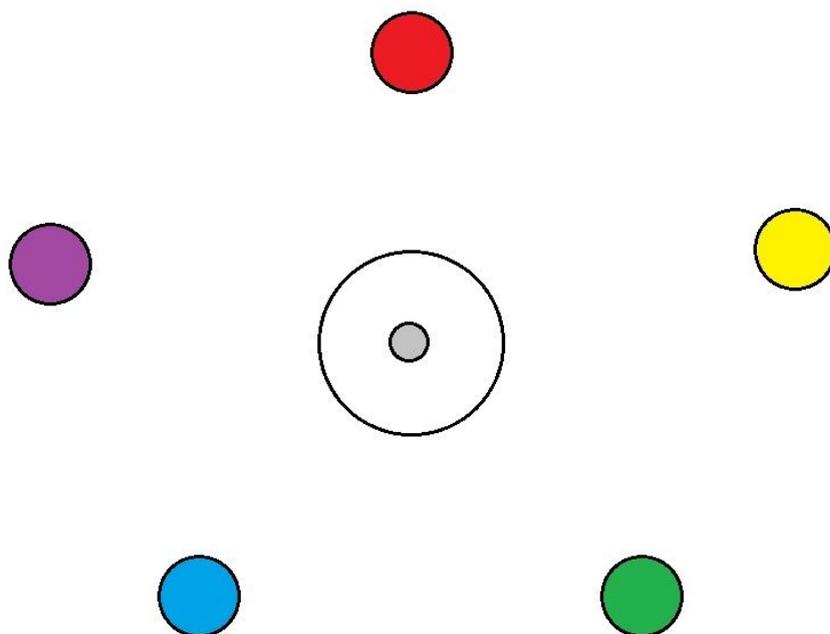
-Захват промежуточной КТ происходит вывешиванием своего флага на КТ и устным счетом до ста.

-Перерождение происходит за своей стартовой КТ, даже если она захвачена, либо на любой захваченной вашей командой КТ.

-Для захвата ЦКТ необходимо захватить свою промежуточную КТ. Если ваша стартовая КТ захвачена, то ее нужно сначала отбить.

-После захвата центральной КТ можно захватывать другие точки, но помните, что для удержания центра на нем должен находиться хотя бы один боец.

3. Захват флага



Цель: Захватить 3 из 5 точек.

-Количество команд: 5.

-У каждой команды одна стартовая точка в начале, обозначается флагом своего цвета.

-Захват точки происходит путем сбрасывания с флагштока флага вражеской команды и вывешиванием своего. Флаги всех команд будут лежать под флагштоком.

-Точка перерождения - в центре Арены. Там же располагаются стойки с оружием всех команд. В радиусе 10 метров от центральной точки небоевая зона.

Ограничения по способностям классов

В скобках указан уровень способности.

№	Класс	Способность
1	Воин	Вызов на поединок (1) Регенерация (4) Последний герой (5)
2	Жрец	Упокоение (1) Молитва прорицания (2) Изгоняющий нежить (3) Отгоняющий щит (5) Лечение болезней (2) Очистить разум (3) Снятия проклятия (4)
3	Плут	Откусывание языка (1) Мастер пыток (2) Мастер побега (3) Отравление (1) Тихое убийство (2) Тихий шаг (5) Обезвреживание ловушек (2) Приручение монстра (3) Мастер отмычек (4) Невероятное уклонение (5) Уход в тень (5)
4	Волшебник	Сон (1) Внушение (2) Замедление времени (5) Вытягивание магии (5) Астральные врата (3) Улучшенные астральные врата (4) Защита астральных врат (5) Левитация (3) Улучшенная левитация (4)
5	Бард	Бардовское очарование (1) Лжец (2) Душа любой компании (3)

		Баллада (4) Серенада (5) Упоение битвой (2) Песня отдыха (1) Фортуна (2) Природный магнетизм (3) Вдохновенная речь (4) Последний танец (5)
6	Паладин	Клятва божеству (0) Священная война (0) Божественный поединок (2) Зона правды (3) Святая жертва (5) Клинок света (4)
7	Варвар	Славная смерть (0) Чувство опасности (2) Непреклонная ярость (3) Память предков (4)
8	Монах	Медитация (0) Спокойствие разума (1) Мастер побега (3) Железная воля (4) Поступь ветра (4)
9	Друид	Друид входит на Арену в любом облике и выходит из нее в том, в котором остался. Лечение ран (2) Снятие проклятия (4) Единение с природой (5)
10	Следопыт	зверь возрождается в точке респауна после смерти хозяина (0) Свежеватель (1) Охотник за головами (2) Легкая поступь (3) Приручение монстра (4)

11	Чернокнижник	Очарование (1) Внушение (2) Слово силы: Неудача (4) Контроль над разумом (5) Зомби 1 (1) Зомби 2 (2) Зомби 3 (3) Ревенант (4) Разговор с мертвецом (2) Отрицание смерти (3) Мастер смерти (4)
----	--------------	---

Правила боевого взаимодействия

Введение

Прежде всего, это игра, и боевая составляющая игры есть лишь имитация боевых действий.

Данные правила регламентируют имитацию боевых действий на ПРИ «ДнД: На далеком острове».

За свои действия ответственность несет лично только участник игры.

Мастерская группа ответственности за жизни и здоровье игроков не несёт.

В случае нанесения телесных повреждений различной степени тяжести, повлекших за собой потерю работоспособности или нормальной жизнедеятельности пострадавшего, будет 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. Боевое время

Боевое время делится на несколько временных циклов.

1.1. День.

- Время с 9.00 до 21.00

- Оружие:

дневное,
ночное,
стрелковое,
осадное.

- разрешены штурмы
- разрешены групповые столкновения
- разрешена боёвка армий

1.2 Ночь.

- Время с 21.00 до 9.00

- Оружие:

ночное

- запрещены штурмы
- запрещены групповые столкновения
- запрещена боёвка армий

1.3. Тихий час.

- действует только внутри локаций. На всем остальном полигоне действуют правила ночного боевого времени.

- Время с 2.00 до 9.00

- В тихий час в локациях действует “виртуальная стража”.

1.3.1 В Тихий час запрещено:

- убивать
- пользоваться оружием
- воровать
- оглушать
- обыскивать
- перелезать через стены
- пользоваться тайными ходами

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

2. Поражаемая зона

2.1 Днем - полная, за исключением:

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

2.2 Ночью - полная, за исключением:

- голова;
- шея;
- паховая область;
- лицо;
- затылок;
- кисти рук;

- стопы и голеностопный сустав.
- 2.3 Для камней, бревен, осадных снарядов - полная. Щиты игнорируются.
- 2.4 Стрелковое оружие - полная, за исключением:
 - голова;
 - шея;
 - паховая область;
 - лицо;
 - затылок;
 - кисти рук;
 - стопы и голеностопный сустав

3. Разрешенные действия

- 3.1 Разрешены рубящие удары в поражаемую зону любым допущенным контактным оружием.
- 3.2 Уколы можно наносить только древковым оружием, имеющим наконечник с ярко выраженной колющей функцией, который одобрен мастером для нанесения уколов при чиповке. Посохами колоть нельзя в любом случае.
- 3.3 Толчки и удары щит в щит.
- 3.4 Выстрелы в поражаемую зону любым допущенным стрелковым оружием.

4. Запрещенные действия

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

5. Хиты

- 5.1 Хиты делятся на "нательные" и "доспешные". В начале снимаются "доспешные" потом "нательные" хиты.
- 5.1.2 "Доспешные" хиты восстанавливаются в любой дружественной локации после окончания боевого эпизода.
- 5.1.3 "Нательные" восстанавливаются по правилам лечению см. п.8.
- 5.2 Обычный игрок без доспехов имеет 2 хита.
- 5.3 Максимальное возможное количество хитов - 6 хитов (с учетом доспехов).

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

+1. Легкие доспехи - доспехи из кожи, а так же неполные доспехи. Минимально: любая металлическая или кожаная защита корпуса.

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

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

- Кольчужный капюшон, мисюрка, подшлемник шлемами не считаются.

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

6. Хитосъем

6.1 Попадание контактн**ым оружием** в любую поражаемую зону снимает **1 хит**.

6.2 Попадание **стрел** в поражаемую зону снимает **2 хита**.

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

- маркируется красной лентой;

- имеет сертификат (у владельца оружия);

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

- в боевке армий не действует.

6.4 Добивание:

- добить можно только игрока в состоянии "Тяжелое ранение" (см. п. 7.2.);

- сопровождается фразой "Добиваю!";

- обозначается ударом/касанием боевой частью оружия;

- обязательно забрать браслет-жизни игрока.

6.5.1 Если боец во время боевого взаимодействия упал или коснулся земли коленом, он переходит в состояние "Тяжелое ранение".

6.5.2 Если к вам подошел противник, а вы не можете или не желаете сражаться, вы должны сдаться, поднять руки или оружие над головой и сказать "Сдаюсь". Это обозначает выход из боевого взаимодействия. Атакующий может оглушить, пленить или добить вас.

7. Ранения

7.1 Легкое ранение. Потеря одного нательного хита из двух.

- отыгрыш на усмотрения игрока;

- если помощь не оказана в течении 10 минут с момента ранения, игрок теряет ещё один хит и переходит в состояние "Тяжелое ранение".

7.2 Тяжелое ранение. Ноль нательных хитов.

- отыгрыш на усмотрение игрока;

- нельзя стоять на ногах без посторонней помощи;

- самостоятельно передвигаться разрешено только ползком;

- нельзя пользоваться оружием;

- нельзя применять магию или способности (за исключением спец.способностей)

- без оказания первой помощи персонаж умирает через 10 минут (если нет навыка "Живучесть");

- можно стонать, ползать, умолять о помощи, жрать землю;

- во время боевого эпизода рекомендуется выйти из зоны боевых действий и в сторонке отыграть ранение.

8. Лечение

Лечение происходит по правилам жречества, немагическое лечение не моделируется.

9. Допуск оружия и щитов

9.1 Оружие делится на дневное и ночное.

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

9.1.2 Ночным можно пользоваться когда угодно.

9.1.3 Ночью нельзя пользоваться щитом.

9.2 Протектированное оружие может быть любым оружием в зависимости от его безопасности (по решению мастера). Может быть как ночным так и дневным.

9.3 Стрелковым оружием можно пользоваться только днем.

9.4 Запрещены:

- любые алебарды и им подобные;
- фальшионы и иные мечи и сабли, клинок которых расширяется от рукояти к острию и со смещенным центром тяжести к острию клинка. За исключением клинков из полипропилена;
- топоры из жесткой резины толщиной более 2-х сантиметров (рекомендуем топоры с “окнами”);
- Запрещено одноручное оружие общим весом более 1,5 кг и длинее 110см.
- двуручное оружие весом более 2 кг;
- неаккуратные древки: кривые, неошкуренные, расщепленные, с торчащими крепежными элементами;
- корявые поделки “чупа-чупсы” и “ватные палочки”
- цельнометаллические щиты, а также щиты с металлическими краями (однако цельнометаллические баклеры с аккуратной кромкой могут быть допущены);
- при допуске оружия действует мастерский произвол!

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

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

9.6. Материалы для изготовления оружия:

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

9.7. Протектированное оружие (ПО) ПО должно быть изготовлено из прочного и гибкого пластикового сердечника, заключённого в толстый кожух из лёгкого и

прочного эластичного пенополимера (далее ЭП) и покрытого сверху окрашенным эластичным покрытием.

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

9.7.2. Боевая часть ПО должна быть обмягчена ЭП полностью.

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

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

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

9.7.6. Общий вес оружия не должен превышать 2000 грамм.

9.8. Клинковое протектированное оружие.

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

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

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

- Общая длина клинкового оружия не должна превышать 2 метра.

9.9. Инерционное и древковое рубящее ПО

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

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

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

- Общая длина древкового рубящего оружия не должна превышать 2,5 метра.

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

9.10. Пики и копьё ПО - не допускаются.

9.11 Ночное оружие - полностью мягкое ларповое (включая гарду, яблоко и т.д.); - общая длина не более 1 метра;

- тямбара (днем ей пользоваться нельзя) должна быть в темном чехле, не слишком жесткой и тяжелой;

- ночное оружие чипуется специальным чипом.

!Оружие должно быть похоже на оружие!

9.12. Стрелковое оружие.

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

- Текстолитовые луки должны быть покрашены или покрыты аутентичным материалом (береста, кожа, ткань), деревянные луки должны быть ошкурены.
- Использование луков с полочкой допускается только если полочка является неотъемлемой частью конструкции лука.
- допускаются луки с натяжением до 16 кг. При допуске лук натягивается всю длину стрелы, до гуманизатора. Если лук при этом сломается, то допускающие эксперты не несут за это ответственности – подбирайте длину своих стрел под лук. Ограничители хода тетивы не допускаются.

9.12.2. Стрелы

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

!Стрелять чужими стрелами запрещено!

9.12.3 Арбалеты.

- Ход тетивы не более 30 см;
- Усилие на замке не более 20 кг.
- По внешнему виду арбалеты должны напоминать исторические аналоги. С расстояния в 5 шагов в глаза не должны бросаться явно современные материалы, примененные в конструкции.
- Дуга, выполненная из текстолита, должна быть либо покрашена ("серебрянкой", в черный цвет), либо обернута в "историчные" материалы (береста, кожа, фольга), которые не слетают с нее при выстреле;
- Запрещены и не допускаются арбалеты с системой блоков на тетиве, как не имеющие исторических аналогов (не путать с системой блоков "английский ворот" предназначенной для взведения арбалета).

9.12.4 Требования к болтам

- Длина древка не более 40 см;
- Диаметр древка не менее 8 мм;

- Оперение (в случае наличия) без режущих кромок.

9.12.4.1 Гуманизатор болтов

- Должен быть достаточно мягким, чтобы смягчать удар болта;

- Не должен пролезать в круглое отверстие диаметром 25 мм. Усилие проталкивания оставляется на усмотрение экспертов на допуске, действует судейский произвол.

Сильно сплюснутые в поперечном направлении гуманизаторы нежелательны, если минимальный размер такого гуманизатора меньше 25 мм, действует мастерский произвол;

- Не должен пробиваться после серии не менее 10 выстрелов в твердую поверхность;

- Сквозь гуманизатор не должно прощупываться древко и другие жёсткие элементы.

!Стрелять чужими болтами запрещено!

9.8 В спорных ситуациях с допуском оружия и стрел можем:

- попросить разобрать хотя бы один гуманизатор

- потребовать проверки на владельце;

!В любом случае последнее слово за мастером!

10. Макро-боёвка (армий)

Правила и порядок штурма описаны в п. 11.6

На всех бойцах в армии 3 (три) хита, независимо от доспехов, способностей и артефактов.

10.1 Создание армии

10.1.1. Создание армии оплачивается игровыми ресурсами.

10.1.2. Оплата за создание армии производится соответствующим мастерам.

10.1.3. Армию может собрать любой персонаж способный на это по логике мира.

10.1.4. Армия создается только в дружественной локации.

10.1.5. Армия обязана иметь знамя/штандарт размером не менее 30x40 см.

10.1.6. Минимальное количество реальных бойцов в армии - 10. Полководец и знаменосец считаются отдельно.

10.1.7. Для армии назначается полководец (носит специальную отметку). При дальнейшем подсчете бойцов-участников волн учитываются только его звезды командования.

10.1.8. Звезды командования – показатель уровня полководческого таланта персонажа.

Максимальное их количество у одного персонажа – 5. На старте игры у всех персонажей количество звезд командования – 0.

10.1.9. Каждая новая приобретенная звезда командования позволяет полководцу добавлять в волну 2 бойцов.

10.1.10. Максимальное количество бойцов в волне при нуле звезд командования – 10.

10.1.11. Резервные волны обозначаются лентами на древке знамени/штандарта армии. 1 лента = 1 волна.

10.1.12. Полководец принимает решение о включении тех или иных игроков в состав следующей волны во время стоп-тайма.

10.1.13. Стоп-таймы объявляются:

- перед началом сражения армий, (в том числе и штурмов) но после занятия стартовых позиций (установки знамени).

- при окончании схода (сход считается завершенным когда «в 0 хитов» уходит последний участник одной из волн).

- при открытии ворот штурмуемой крепости.

- по команде мастера, контролирующего сражение в любой момент времени.
- 10.1.13. В случае «ухода в 0 хитов» в бою, игрок идет к знамени и ждет окончания схода и последующего за ним решения полководца. Если полководец включает бойца в состав следующей волны, то игрок может вступить в бой с полными хитами.
- 10.1.14. Две и более армий могут действовать в союзе или объединиться в одну.

10.2. Возможности армий

- 10.2.1. Вступать в сражение с другими армиями.
- 10.2.2. Штурмовать и разграблять локации.
- 10.2.3. На армию не действует магия, за исключением особых заклинаний (см. правила по магии)
- 10.2.4. На армию не нападают монстры (за исключением игротехнических моментов)

10.3 Общие правила по армии

- 10.3.1. Армии передвигаются только по дорогам.
 - 10.3.2. Удаление от флага армии более чем на 30 метров, выводит бойца из армии (на него не распространяются армейские правила), до возвращения к флагу.
 - 10.3.3. Персонажи в армии не погибают до окончания резервных волн.
 - 10.3.4. Полководцы, герои, правители могут быть взяты в плен по окончании боя.
 - 10.3.5. Знамя армии — точка респауна для бойцов резервных волн.
 - 10.3.6. Знамя - как точка респауна - является небоевой зоной радиусом 2 метра, находится вне битвы, позади армии примерно в 10 метрах.
 - 10.3.7. Пока зона респауна не обозначена (армия на марше), лентами пользоваться нельзя.
 - 10.3.8. Знамя в осаждаемой крепости работает с теми же условиями и находится на открытой доступной площадке.
 - 10.3.9. У знамени присутствует мастер (региональщик/боевой маршал).
 - 10.3.10. Если погибший боец не дошел до респауна в течении 5 минут, он впадает в тяжелое ранение.
 - 10.3.11. При окончании резервных волн, игроки у которых кончились хиты переходят в состояние тяжелого ранения.
- !На боёвке армий должен присутствовать мастер!

11. Штурмы и фортификации

11.1 Крепость

Крепость - четко огороженная территория часть которой является штурмовыми стенами и воротами. Остальная часть может быть обнесена “конвертами” или разметочной лентой (киперка, волчанка). У разных народов вид и структура оборонительных сооружений различаются.

11.2 Общие требования к укреплениям:

- ворота не менее 2 метров шириной, и не более 2 метров глубиной;
- высота ворот 2.5 метра, если над воротами есть башня или иной ограничитель по высоте; - ворота имеют хиты, количество которых назначает мастер (всё зависит от общего внешнего вида укреплений крепости);
- ворота могут быть вынесены “по жизни” тараном;
- оборонительные конструкции только по согласованию с мастером;
- **за воротами должна быть чистая площадка 5м на 5м**
- никаких рвов (требование полигона);

- стены допустимы из нетканки или баннера;
- высота стен не более 2 метров без учета зубцов;
- высота зубцов не более 1 метра;
- ширина бойниц минимум 1 метр;
- длина стен от ворот в каждую сторону не менее 5 метров (возможны исключения из-за особенностей ландшафта);
- парапет должен выдерживать нагрузку в пять взрослых одоспешенных людей. Мастер может привлечь строителей к испытаниям!

11.3. Требования к дополнительным оборонительным сооружениям

- штурмовой коридор: не менее 2м в ширину, должен быть строго прямым, длина не более 3м, запрещены любые бойницы в стенах коридора, атаковать сверху контактным и стрелковым оружием запрещено - только скидывание "камней" и "бревен"
 - Башня над воротами: глубина не более 2м, ширина не менее 2 м, крепкий пол, разрешен люк для сбрасывания "бревен" и "камней"
 - Мантелет: 1.5 метра, ширина 1 метр, крепкая дощатая конструкция с крепкой опорой, торчащие гвозди и прочие крепежные элементы недопустимы, бойницы запрещены.
- Если мантелет упал во время боевого действия он считается сломанным, и не может быть использован до разрешения мастера. Строевая павеза не считается мантелетом!**

11.4 Средства обороны

Любые средства обороны проверяются мастером по боевке и чипуются.

"Камни" (моделируется мешочком с травой, диаметром 25-30 см), сбрасывается стоя на парапете или на башне строго вертикально вниз. "Камни" могут использоваться так же как снаряды для осадных машин.

"Бревна" (моделируется скрученной пенкой), сбрасывается стоя на парапете или на башне строго вертикально вниз, двумя игроками.

Дротики (стрелы) баллист, от 70 до 100 см. весом не более 600 г. диаметром от 5 см. с гуманизатором или смягчителем на конце.

Камни, бревна и дротики игнорируют щиты (за исключением зачарованных);

Игрок по которому попал камень, бревно или дротик переходит в состояние "Тяжелое ранение".

От камней и бревен может защитить мантелет.

11.5 Осадные машины

11.5.1. Любые осадные машины и снаряды к ним проверяются мастером и чипуются.

11.5.2. Любое осадное оружие должно быть безопасным в эксплуатации.

11.5.3. Камни и дротики выпущенные с осадных машин снимают хиты с ворот, количество хитов, снимаемых осадной машиной, назначает мастер.

11.5.4. Таран - длиной не менее 3 м и диаметром не менее 15 см. с поперечными перекладинами. тараном должно работать не менее 4 человек. Удары должны быть строго амплитудными и наноситься не чаще чем раз в 1 секунду (на чет "И раз!"). Таран должен быть похож на таран.

11.5.5. Таран снимает хиты с ворот, количество снимаемых хитов назначает мастер (зависит от внешнего вида тарана)

11.5.6. Любое осадное оружие можно украсть или сломать.

11.5.7. Сломать осадное оружие в не боевой ситуации можно ударами любого игрового оружия. Удары должны наноситься не чаще чем раз в 5 секунд и быть громкими, но не разрушать орудие (обязательно предупредить мастера), один удар = один хит

11.5.8. Попадание камнем или дротиком по осадному оружию снимает с него один хит.

11.5.9. Каждое осадное оружие обладает чипом с указанием хитосъема и собственных хитов.

11.5.10. Осадные орудия могут переходить из рук в руки только с согласия их реального владельца независимо от того, жив ли его персонаж.

11.5.11. Осадные лестницы и осадные башни запрещены.

11.6 Правила и порядок штурма

11.6.1. Перед штурмом (когда армия подошла к крепости) объявляется тайм-стоп до 10 минут, либо иное время по требованию мастера. За это время персонажи, которые имеют специальные способности воздействия на армию, могут применить их, По истечению тайм-стопа начинается штурм, никакая магия не действует.

11.6.2. В остальном штурм проходит как обычная боевка армий.

11.6.3. После выноса ворот мастер может объявить тайм-стоп для открытия ворот по жизни или для перегруппировки. Далее штурм продолжается до победы одной из сторон или на усмотрение командующих армий или по решению мастера.

11.7 Разграбление

В случае победы атакующей стороны, атакующие могут разграбить локацию. Можно разграбить казну и красть чипованные предметы (внимательно смотрите за наличием чипа, дабы избежать дальнейших разборок). Можно красть вымпела зданий.

12 Победа и поражение

1. Поражение атакующей армии

1.1. Обороняющейся сторона несет экономические потери прямо пропорционально числу затраченных лент атакующей армии

1.2. атакующая армия распускается

2. Победа атакующей армии

2.1. Атакующая армия грабит локацию (см п.11.7)

2.2. Атакующая армия получает от мастеров награду, которая отображает некое богатство локации проигравших

2.3. Бард может увеличить сумму награды (песнь победы)

2.4. Подписывается договор о поражении на выбор победившей стороны:

2.4.1. Выплата экономических контрибуций

2.4.1.1. Единоразовая выплата - 200 монет.

2.4.1.2. Выплата с дохода локации - 50 монет в час на 6 часов

2.4.2. Религиозные ограничения - запрет любых обрядов жрецов в локации на 3 часа.

2.4.3. Нельзя собрать атакующую армию в течении 6 часов.

2.4.4. Отключить производства и библиотеку

2.4.4.1. Два здания на выбор обороняющейся стороны на 3 часа

2.4.4.2. Одно здание на выбор атакующей на 4 часа.

2.5. Атакующая армия может оставить людей в проигравшей локации, но это будут просто персонажи, а не армия

3. В случае если у армии не осталось лент, армия немедленно распускается, а все, кто был в армии, становятся обычными персонажами.

Классы

ВОИН

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.

Антураж: Воины постоянно готовы к бою, верные доспехи и оружие всегда находятся при них. (никаких особых требований нет).

Умения класса:

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

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

Рыцарь

- 1 - Стойкость
- 2 - Живучесть
- 3 - Телосложение
- 4 - Регенерация
- 5 - Последний герой

Мастер боя

- 1 - Вызов на поединок
- 2 - Иммуниетет от оглушения
- 3 - Телосложение
- 4 - Иммуниетет от тихого убийства
- 5 - Непробиваемый

Охотник на ведьм

- 1 - Иммуниетет к болезням
- 2 - Иммуниетет к страху
- 3 - Иммуниетет к очарованию
- 4 - Иммуниетет к внушению
- 5 - Убийца магов

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

Описание Способностей

1 Уровень

Стойкость - Воин не теряет хиты без оказания помощи в легком ранении.

Вызов на поединок - 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 идет до тяжелого ранения. Победивший решает добивать проигравшего или нет. Проигравший обязан выполнить условия спора (если он был). Отказавшийся от поединка считается проигравшим, падает в тяжелое ранение и победитель выбирает добить проигравшего или нет.

Иммуниетет к болезням - Воин получает иммуниетет к болезням.

2 Уровень

Живучесть - Воин не умирает в тяжелом ранении.

Иммунитет к оглушению - Воин получает иммунитет к оглушению.

Иммунитет к страху - Воин получает иммунитет к страху.

3 Уровень

Телосложение - Воин получает 1 дополнительный нательный хит.

Иммунитет к очарованию - Воин получает иммунитет к очарованию.

4 Уровень

Регенерация - Воин в течение 15 минут восстанавливает все хиты после боя, если не был добит (даже из тяжелого ранения)

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

Иммунитет к внушению - Воин получает иммунитет к внушению.

5 Уровень

Последний герой - Воин может избежать смерти один раз за игру. При получении этой способности воин получает второй браслет. В случае смерти он делает вид что умер, отдает все игровые ценности при обыске и свой браслет. После чего идет в свою локацию, одевает второй браслет при мастере-региональщике и оживает.

Непробиваемый - Воин не получает урона от стрел и кинжалов.

Убийца магов - Любая магия (любые способности любого класса, которые требуют разрывания чипа слота) не действует на персонажа. На щит воина вешается отличительный знак. Действует при наличии с собой этого щита.
Исключения: Ладонь смерти Монаха, Серенада и Последний танец Барда, Защита астральных врат Волшебника, Ночной кошмар и Слово силы: Смерть Чернокнижника.

ВОЛШЕБНИК

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.

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

Умения Класса:

- Хранитель знаний. Волшебник может использовать свитки с заклинаниями, а также расшифровывать и получать свитки тайного знания в библиотеке.
- Волшебник каждое утро получает по 3 чипа слота за каждый уровень персонажа. При получении уровня он получает 3 чипа сразу же.
- Волшебник не может носить доспехи. Волшебник не может пользоваться щитами и баклерами.
- Может использовать только посохи, кинжалы, короткие мечи.

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

Обратите внимание, что способности “открытие замков” и “немота” не состоят в “ветках”, и получить их можно просто при получении соответствующего уровня.

Заклинатель

- 1 - Сон
- 2 - Внушение
- 3 - Ослепление
- 4 - Магическое оглушение
- 5 - Замедление времени

Антимаг

- 1 - Поглощение магии
- 2 - Контрзаклинание
- 3 - Слабость
- 4 - Барьер
- 5 - Вытягивание магии

Боевая Магия

- 1 - Волшебная стрела 3
- 2 - Волшебная стрела 4
- 3 - Огненный шар 1/Волшебная стрела 5
- 4 - Огненный шар 2/Волшебная стрела 6

5 - Огненный шар 3

Астральные Врата

3 - Астральные врата

4 - Улучшенные астральные врата

5 - Защита астральных врат

Левитация

3 - Левитация

4 - Улучшенная левитация

Уровень	Заклинатель	Антимаг	Боевая Магия	Врата	Левитация
1	Сон	Поглощение магии	Волшебная стрела 3		
2	Внушение	Контрзаклинание	Волшебная стрела 4		
3	Ослепление	Слабость	Огненный шар 1/Волшебная стрела 5	Астральные врата	Левитация
4	Оглушение	Барьер	Огненный шар 2/Волшебная стрела 6	Астральные врата +1	Левитация +1
5	Замедление Времени	Вытягивание магии	Огненный шар 3	Защита врат	

Описание способностей

1 Уровень

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

Поглощение магии - Волшебник может восстанавливать себе хиты при помощи слотов. За разрыв одного чипа восстанавливается один хит. Работает в тяжелом ранении.

Волшебная стрела 3 - 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".

Открытие замков - Заклинание позволяет помочь Плуту открыть один сундук в подземелье или даже вскрыть его самому. Маг должен порвать столько чипов слотов, сколько сувальд не хватает Плуту для вскрытия сундука или столько, сколько их всего в замке и произнести "Откройся". (подробнее в правилах "Замки и отмычки".)

2 Уровень

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

Контрзаклинание - Маг имеет возможность отменить другое заклинание. Для этого требуется ПРОКРИЧАТЬ "отменяю" сразу (в течение 1-2 секунд) после того, как другой персонаж не далее 5 метров от Волшебника сколдовал любое не боевое заклинание (нельзя отменить Магические стрелы, Огненный шар, Боевое лечение, Ладонь смерти, Ночной кошмар, Слово силы: Смерть и Защиту астральных врат) и порвать чип слота. Само Контрзаклинание отменять категорически нельзя.

Волшебная стрела 4 - 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.

Немота - Маг может наложить немоту на другого персонажа. Для этого требуется прокричать "немота", указать пальцем на противника не далее чем в 5 метрах от себя и порвать чип слота. Противник не может производить никаких звуков 1 минуту. Все способности, где требуется выкрикнуть слово (с вербальным компонентом) он, следовательно, сделать не в состоянии. Исключение составляют способности:

Волшебная стрела, Огненный шар, Ладонь смерти, Ночной Кошмар, Слово силы: Смерть, Боевое Лечение.

3 Уровень

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

Слабость - Волшебник 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.

Огненный шар 1/Волшебная стрела 5 -

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.

Астральные Врата - Волшебник может переходить между астральными вратами. Нужно войти на точку входа. После чего персонаж идет в хайратнике фиолетового цвета до других астральных врат. Во время пути персонаж находится "вне игры" и не участвует ни в каких взаимодействиях. Чтобы выйти в других вратах волшебник обязан порвать чип слота, использовать пиротехнический элемент (хлопушка) и показать ключ врат (если есть кому). По-другому выйти из врат нельзя. Для активации астральных врат существуют ключи на выход. Для каждого астральных врат существует особый вид ключа. Ключ может изготовить ювелир по рецепту. Если волшебник вышел из астральных врат без соответствующего ключа, то на него срабатывает эффект заклинания "защита астральных врат". Волшебник падает в тяжелое ранение и никакие иммунитеты от этого не помогают.

Левитация - Волшебник может летать. Отыгрывается криком “полет” или “курлык!” вне боевой ситуации, разрывом чипа слота и надеванием хайратника синего цвета. Во время полета волшебник должен передвигаться широко раскинув руки и не может совершать никаких игровых действий (атаковать, колдовать, обмениваться чем-то и т.д.), иначе полет прервется. Персонаж может летать 10 минут. Во время полета волшебнику можно наносить урон только стрелами и магическими снарядами. Летать через стены и ворота городов нельзя. Пролетать в локацию можно только в открытые ворота.

4 Уровень

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

Барьер - Волшебник может установить магический барьер вокруг себя радиусом 3 метра. Отыгрывается поджиганием бенгальского огня, криком "Барьер" и разрывом чипа слота. Волшебник находится под защитой барьера пока горит бенгальский огонь и стоит на месте (шевелиться можно, передвигаться нельзя). Волшебник в барьере не имеет права сражаться, персонажи снаружи барьера не имеют права его 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.

Огненный Шар 2/Волшебная стрела 6 -

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.

Улучшенные астральные врата - Позволяет входить в астральные врата вместе с еще одним персонажем. На выход требуется один чип, хлопушка и один ключ врат при себе. При попадании под эффект Защиты астральных врат оба считаются оглушенными.

Улучшенная левитация - Позволяет брать с собой в полет еще одного персонажа. Летящие должны держаться за руки во время полета. При убийстве мага, наложившего заклинание, второй персонаж сразу же считается погибшим.

5 Уровень

Остановка времени -

Волшебник может остановить армию до начала штурма, заставить их стоять на месте и считать до 100 вслух. Армии не может быть нанесен урон и армия не может наносить урон. После того, как армия вслух досчитает до 100, она может двигаться дальше. Отыгрывается криком "Остановка времени!" и разрыванием чипа слота. Одну армию можно остановить только один раз до штурма.

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

Огненный Шар 3 - 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.

Защита астральных врат - Волшебник может оглушить того/тех, кто пытается войти через астральные врата в локацию, где он сейчас находится. Отыгрывается криком "Защита врат" и разрыванием чипа слота сразу же после появления других персонажей. Персонажи считаются оглушенными и должны лежать рядом с вратами. Отменить это заклинание НЕЛЬЗЯ. Никакие иммунитеты не работают против этой способности. Персонажи в любом случае падают оглушенными.

ЖРЕЦ

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

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

Умения класса:

- Божественное вмешательство. Жрец может осуществлять специальное действие и обряды в зависимости от своего божества. Подробнее в правилах “Божества и жрецы”.
- Жрец каждое утро получает по 3 чипа слота за каждый уровень персонажа. При получении уровня он получает 3 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.

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

Борец с нежитью

- 1 - Упокоение
- 2 - Молитва прорицания
- 3 - Изгоняющий нежить
- 4 - Стойкая вера
- 5 - Отгоняющий щит

Лекарь

- 1 - Лечение ран
- 2 - Лечение болезней
- 3 - Очистить разум
- 4 - Снятие проклятия
- 5 - Боевое лечение

Воин Бога

- 1 - Стойкость
- 2 - Ослепление
- 3 - Телосложение
- 4 - Бесстрашие
- 5 - Воин света (тьмы)

Описание Способностей

1 Уровень

Упокоение - Жрец может упокоить погибшего так, что его нельзя поднять в виде нежити, а в царстве смерти такой персонаж получает некоторые бонусы. Для отыгрыша жрец рисует на тыльной стороне ладони умершего символ своего бога. (упокоение отнимает вторую жизнь).

Лечение ран - Заклинание позволяет восстанавливать нателные хиты вне боя. Отыгрывается фразой "лечение", касанием и разрыванием чипа слота. Восстанавливает 1 хит.

Стойкость - Персонаж не теряет хиты без оказания помощи в легком ранении.

2 Уровень

Молитва прорицания - Молитва, позволяющая жрецам попросить помощи у высших сил. Отыгрывается молитвой своему божеству, продолжительностью не менее 1 минуты и разрыванием чипа слота. Можно задать региональщику вопрос, предполагающий однозначный ответ (да/нет/не знаю) и получить ответ.

Лечение болезней - Жрец излечивает персонажа от болезни. Отыгрывается молитвой своему божеству, продолжительностью не менее 1 минуты при мастере-региональщике, разрывом столько чипов слота, сколько требует болезнь и тратой нескольких драгоценных камней по условию болезни. После этого мастер-региональщик меняет персонажу браслет и он излечен. Подробнее в Правилах "Болезни и Проклятия". Если у персонажа больше одной болезни, то они лечатся отдельно.

Ослепление - Жрец ослепляет персонажей в радиусе 3 метров от себя. Отыгрывается криком "Ослепление", разрыванием столько чипов слотов, сколько персонажей жрец хочет ослепить, и поднятием рук вверх. Противники ослеплены и дезориентированы на 1 минуту.

3 Уровень

Изгоняющий нежить - Жрец убивает нежить. Нужно прокричать "изыди", указать пальцем на существо не далее, чем в 5 метрах и порвать чип слота. После этого нежить отдает свой браслет жрецу и отправляется в Царство Смерти.

Очистить разум - Жрец снимает внушение, очарование, страх или контроль над разумом не в бою. 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.

Телосложение - Жрец получает 1 дополнительный нательный хит.

4 Уровень

Стойкая вера - Жрец получает иммунитет к страху, внушению, очарованию и контролю разума.

Снять проклятие - Жрец снимает проклятие. Отыгрывается молитвой своему божеству, продолжительностью не менее 1 минуты при мастере-региональщике, фразой "освящение", жертвой трех черных кристаллов алхимика и разрыванием чипа слота. После этого мастер-региональщик меняет персонажу браслет и проклятие снято.

Бесстрашие - Жрец и его группа имеют иммунитет к страху. Позволяет заходить в места ужаса в подземельях. Только для данжей.

5 Уровень

Отгоняющий щит - Жрец постоянно отгоняет нежить от себя. Работает ТОЛЬКО при наличии серебристой ленты. Нечить не может атаковать жреца и находиться ближе чем в 3 метрах от него.

Боевое лечение - 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. На нежить эти снаряды не действуют никак. Во время боя снаряды поднимать нельзя.

Воин света (тьмы) - Жрец получает иммунитет от проклятий, болезней, ядов, тихого убийства и оглушения.

ПЛУТ

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

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

Умения класса:

- Удача - при любом игротехническом броске кубика Плут может его перебросить и выбрать любой результат.
- Карманная кража. Подкидывает фишку кражи другому игроку, после говорит об этом мастеру.
- Плут может использовать отмычки для открытия сундуков.
- Плут может носить только легкие доспехи. Плут не может использовать щиты.
- Плут может использовать только одноручное оружие ближнего боя и любое стрелковое оружие.

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

Вор

- 1 - Живучесть
- 2 - Обезвреживание ловушек
- 3 - Приручение Монстра
- 4 - Мастер Отмычек
- 5 - Невероятное Уклонение

Шпион

- 1 - Откусывание языка
- 2 - Мастер пыток
- 3 - Мастер побега
- 4 - Менталист
- 5 - Уход в тень

Убийца

- 1 - Отравление

- 2 - Тихое убийство
- 3 - Иммуниетет к ядам
- 4 - Иммуниетет к тихому убийству
- 5 - Тихий шаг

Уровень	Вор	Шпион	Убийца
1	Живучесть	Откусывание языка	Отравление
2	Обезвреживание ловушек	Мастер пыток	Тихое убийство
3	Приручение Монстра	Мастер побега	Иммуниетет к ядам
4	Мастер Отмычек	Менталист	Иммуниетет к Тихому убийству
5	Невероятное Уклонение	Уход в тень	Тихий шаг

Описание Способностей

1 Уровень

Живучесть - Персонаж не умирает в тяжелом ранении.

Откусывание языка - Персонаж может откусить себе язык, таким образом совершив самоубийство в любой момент, кроме бессознательных состояний.

Отравление - Плут получает одну порцию яда каждое утро у мастера-региональщика. (Подробнее в правилах “Яды”).

2 Уровень

Обезвреживание ловушек - Персонаж может обезвредить одну ловушку в подземелье. Он заранее при мастере бросает кубик. При удачном исходе Плут выбирает одну ловушку, которую обезвреживает.

Мастер пыток - Пытая, персонаж эффективнее получает сведения. Количество удачных исходов увеличено. (См. правила “Пытки”)

Тихое убийство - Персонаж может совершать тихие убийства (см. правила по специальным взаимодействиям)

3 Уровень

Приручение монстра - Персонаж может приручить одного монстра в подземелье и только до конца подземелья. Нужно заранее при мастере бросить кубик. При удачном исходе Плут выбирает одного монстра, которого приручает. Некоторых монстров приручить нельзя.

Мастер побега - Персонаж может освобождаться от связывания и оков.

Иммунитет к ядам - Персонажа нельзя отравить. Он может определить, есть ли в питье яд на вкус.

4 Уровень

Мастер отмычек - Персонаж может открыть одновременно несколько сундуков в подземелье (при наличии отмычек).

Менталист - Плут получает иммунитет к внушению и очарованию.

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

5 Уровень

Невероятное уклонение - 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 - Персонаж может СПРЯТАТЬСЯ за естественным укрытием. После чего считается невидимым, пока не начал атаковать или передвигаться. **Уход в тень** из боевого взаимодействия и внутри локаций невозможен.

Тихий шаг - Персонаж может проходить сквозь стены городов. Работает ТОЛЬКО в игровых зонах. (из ИГРОВОЙ зоны в ИГРОВУЮ). НЕ работает в подземельях.

ВАРВАР

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.

Варвар является классом с предварительным отбором. Любой игрок, который хочет заявиться на данный класс, должен предоставить мастерам наличие подходящего антуража заранее.

Антураж: Варвары - это огромные суровые воины, облаченные в шкуры и меха. Например, Конан Варвар, Рагнар Лодброк, Хи-мен, Коргот Варвар и т.д.

Умения класса:

- Варвар может использовать любое оружие ближнего боя.
- Варвар не может носить доспехи, щиты и баклеры.
- Ярость крови. Варвар имеет 5 нательных хитов.
- Славная смерть. Персонаж Варвар находится в Царстве смерти в два раза меньше времени.

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

Наследие предков

- 1 - Ярость
- 2 - Чувство Опасности
- 3 - Непреклонная ярость
- 4 - Память предков
- 5 - Тотемный дух

Дикая сила

- 1 - Стойкость
- 2 - Живучесть
- 3 - Телосложение
- 4 - Ветеран
- 5 - Тотемный дух

Уровень	Наследие предков	Дикая сила	
1	Ярость	Стойкость	
2	Чувство опасности	Живучесть	
3	Непреклонная ярость	Телосложение	
4	Память предков	Ветеран	

5	Тотемный дух	
---	--------------	--

Описание Способностей

1 Уровень

Ярость - Варвар игнорирует урон от первого физического попадания в бою. ТОЛЬКО физического.

Стойкость - Варвар не теряет хиты без оказания помощи в легком ранении.

2 Уровень

Чувство опасности - Варвар может на инстинктах увернуться от одной ловушки в подземелье. Он перед входом в подземелье при мастере бросает кубик. При удачном исходе Варвар выбирает одну ловушку, от которой уворачивается (он один, а не вся его группа).

Живучесть - Варвар не умирает в тяжелом ранении.

3 Уровень

Непреклонная ярость - Варвар может сражаться на грани смерти. При падении в 0 хитов варвар может сорвать с себя браслет и с диким криком продолжить бой. После срыва браслета у варвара 4 хита, но после боя Варвар неминуемо умирает и отправляется в Царство смерти. В таком состоянии получает Варвар урон в 1 хит вместо эффектов от абсолютно всех заклинаний, способностей и магических снарядов.

Телосложение - Варвар получает 1 дополнительный нательный хит.

4 Уровень

Память предков - При получении этой способности Варвар получает от мастеров задание. После смерти этого персонажа, следующий персонаж этого игрока класса Варвар помнит все об этом задании, включая знания о предметах и персонажах-участниках.

Ветеран - Зона поражения для физических повреждений Варвара в бою становится шорты+футболка. Магические снаряды имеют прежнюю зону поражения.

5 Уровень

Тотемный дух - Данную способность можно прокачать, получив все способности на обеих ветках. Варвар получает силу тотемных животных своего племени. Персонаж должен носить маску конкретного животного для получения эффекта. Игрок в маске должен отыгрывать некоторые характерные черты поведения этого животного, например, иногда рычать или принюхиваться. Маски можно менять, но только не во время боевого взаимодействия. Возможные тотемные духи:

1. Медведь - Варвар получает иммунитет к стрелам и кинжалам.
2. Волк - Варвар получает иммунитет к страху, болезням и ядам.
3. Орел - Варвар получает иммунитет к ослеплению, оглушению и опутыванию.
4. Сова - Варвар получает иммунитет к сну, внушению, очарованию и контролю разума.
5. Лось - Секретный тотем.

ПАЛАДИН

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 отбором. На данный класс игрок должен иметь полный латный доспех и антураж соответствующий паладину тьмы или света.

Антураж: Паладины - это воины, благословленные своими божествами. На игре наличие полного комплекта латных доспехов и большого изображения символа своего божества на антураже является обязательным условием. Например: Артас, Утер и т.д.

Умения класса:

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

- Священная война. Паладин получает больше опыта за убийство врагов своего бога. Любой паладин за браслеты нежити и браслеты расовых врагов своего бога получает гораздо больше опыта. (раса врагов зависит от божества)

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

Клятва преданности

- 1 - Телосложение
- 2 - Божественный поединок
- 3 - Зона правды
- 4 - Бесстрашие
- 5 - Святая жертва / Ангел ненависти

Клятва очищения

- 1 - Стойкость
- 2 - Живучесть
- 3 - Аура непоколебимости
- 4 - Клинок света / Ярость тьмы

Уровень	Клятва преданности	Клятва очищения	
1	Телосложение	Стойкость	
2	Божественный поединок	Живучесть	
3	Зона правды	Аура непоколебимости	
4	Бесстрашие	Клинок света / Ярость тьмы	
5	Святая жертва	Ангел ненависти	

Описание Способностей

1 Уровень

Телосложение - Паладин получает 1 дополнительный нательный хит.

Стойкость - Паладин не теряет хиты без оказания помощи в легком ранении.

2 Уровень

Божественный поединок - 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. Победивший решает добивать проигравшего или нет. Проигравший обязан выполнить условия спора (если он был). Отказавшийся от поединка считается проигравшим, падает в тяжелое ранение и победитель выбирает добить проигравшего или нет.

Паладин также может вызвать на дуэль и любого одного врага в подземелье. Один раз за прохождение подземелья.

Живучесть - Паладин не умирает в тяжелом ранении.

3 Уровень

Зона правды - Паладин не в бою может объявить зону правды вокруг себя в радиусе 5 метров. Паладин должен припасть на колени, возносить молитву 30 секунд и сказать "Зона правды". Зона правды длится пока паладин не передвигается. Все персонажи, в том числе и паладин, не могут врать, находясь в этой зоне. Врать не могут даже барды со способностью "лжец-лжец-лжец".

Аура непоколебимости - Паладин и его группа получают иммунитет к ослеплению, оглушению и опутыванию. Обозначается красной лентой на двух плечах паладина. Работает ТОЛЬКО при наличии такой ленты.

4 Уровень

Бесстрашие - Паладин и его группа имеют иммунитет к страху. Позволяет заходить в места ужаса в подземельях. Только для данжей.

Клинок света / Ярость тьмы -

Клинок света: Светлый паладин убивает одним ударом нежить, монстров в подземелье и ревенантов. Оружие паладина ближнего боя отмечается белой лентой по клинку. Такой удар сопровождается голосовым маркером: "умри тварь".

Ярость тьмы: Темный паладин игнорирует первое попадание оружием или боевой магией (магические снаряды), кроме способностей Монаха "Ладонь смерти" и Чернокнижника "Слово силы: Смерть".

5 Уровень

Святая жертва - Данную способность можно прокачать, только получив все способности в обеих ветках. Эту способность может получить только светлый паладин. Паладин после смерти забирает с собой убийцу. После смерти паладина, паладин кричит “Святая жертва”, убийца паладина при этом умирает автоматически. Погибший таким образом враг считается упокоенным. Если паладин убивает расового врага своего бога таким образом, то получает особые бонусы в царстве смерти.

Ангел ненависти - Данную способность можно прокачать, только получив все способности в обеих ветках. Эту способность может получить только темный паладин. Паладин ударом любого своего оружия ближнего боя снимает два хита. Оружие отмечается красной лентой по клинку. Удары обозначаются голосовым маркером: “два хита”.

БАРД

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

Антураж: Барды предпочитают вычурные одеяния ярких цветов. Каждый из них носит с собой музыкальный инструмент (обязательно!). Барды могут изумлять публику игрой на инструменте, пением, чтением стихов и декламацией прозы, а также танцами.

Умения класса:

- Выступление в кабаках. Бард может выступить 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.
- Хранитель знаний. Бард может использовать свитки с заклинаниями, а также расшифровывать и получать свитки тайного знания в библиотеке.
- Бард каждое утро получает по 3 чипа слота за каждый уровень персонажа. При получении уровня он получает 3 чипа сразу же.
- Бард может носить легкие доспехи и использовать одноручное оружие. Бард не может использовать щит.
- Заклинания барда используют песни и танцы и отменить их нельзя, но эффекты потом снять можно (например, внушение или очарование). Если барду прервали выступление, то заклинание не срабатывает.

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

Менестрель

- 1 - Бардовское очарование
- 2 - Лжец
- 3 - Душа любой компании
- 4 - Баллада
- 5 - Серенада

Танцующий с клинком

- 1 - Танец ужаса
- 2 - Упоение битвой
- 3 - Ослепительный танец
- 4 - Оглушительный танец
- 5 - Последний танец

Герольд

- 1 - Песня отдыха
- 2 - Фортуна
- 3 - Природный магнетизм
- 4 - Вдохновенная речь
- 5 - Песня победы

Сказитель

- 1 - Иммунитет от яда и болезней
- 2 - Иммунитет от внушения и очарования
- 3 - Иммунитет от оглушения
- 4 - Иммунитет от страха
- 5 - Иммунитет от тихого убийства

Описание Способностей

1 Уровень

Бардовское очарование - Бард очаровывает персонажей. Нужно указать на цели в радиусе 3 метров, исполнять что-либо 5 секунд, сказать “очарование”, широко и дружелюбно улыбнуться порвать столько чипов слотов, сколько персонажей указано, 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.

Танец ужаса - Способность работает только при наличии одноручного рукопашного оружия в одной руке и бубна, кастаньет или аналогичного инструмента в другой. Бард ОДИН раз за бой (если успеет) 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 только барда в течение 5 минут.

Песня отдыха -

В подземелье: Бард ПОСЛЕ БОЯ песней вылечивает союзникам 1 хит. Бард поет песню в течение 30 секунд, произносит “отдохни”, рвет по один чип слота и восстанавливает всем союзникам вокруг 1 хит. НЕ восстанавливает хиты в тяжелом ранении.

Вне подземелья: Бард лечит песней персонажа. У персонажа восстанавливаются все хиты даже из тяжелого ранения. Бард играет песню в течение 30 секунд, произносит “отдохни” и рвет чип слота. После этого персонаж отдыхает (сидит или лежит) и не передвигается 15 минут и не имеет права участвовать в боевых взаимодействиях. Если персонажа ударят или как-то снимут хит, то эффект Песня отдыха спадает с персонажа.

Иммунитет от яда и болезней - Барда нельзя отравить, но он знает, что его пытались отравить. Бард получает иммунитет к болезням.

2 Уровень

Лжец - Бард может лгать в любых ситуациях и на любых вопросах, кроме магических. Например: “Зона правды” паладина, и “Божественное вмешательство” жрецов Ллос.

Упоение битвой - Способность работает только при наличии одноручного рукопашного оружия в одной руке и бубна, кастаньет или аналогичного инструмента в другой. Бард восстанавливает себе столько хитов после боя (даже из тяжелого ранения), сколько врагов было повержено (либо убито, либо в тяжелом ранении) в бою (не лично им, а всем его отрядом), но не выше своего максимума.

Фортуна -

В подземелье: Перед началом подземелья бард накладывает удачу на всю свою группу. Бард должен исполнять 30 секунд, 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 30 секунд, порвать чип слота и сказать “УДАЧА”. После чего персонаж бросает кубик дважды и выбирает лучший результат.

Иммунитет от внушения и очарования - Бард получает иммунитет от внушения и очарования.

3 Уровень

Душа любой компании - Пока бард исполняет НА МУЗЫКАЛЬНОМ ИНСТРУМЕНТЕ и без оружия, находится не в подземелье и не в локации, на барда нельзя воздействовать физически (атаковать оружием, в том числе дальнобойным, оглушить, убить тихим убийством) или боевой магией (магические снаряды), можно лишь накладывать магические эффекты, например: внушение или очарование. Отмечается фиолетовой лентой на голове.

Ослепительный танец - 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 стуками инструмента в течение 5 секунд, после чего бард указывает цели в радиусе, рвет столько чипов слотов, сколько целей и кричит "Ослепление". Персонажи закрывают глаза и не открывают их, пока они вслух считают до 50 или ожидают конца боевого столкновения, однако, могут сражаться вслепую и кидать боевые заклинания (например: Волшебные стрелы).

Природный магнетизм -

В подземелье: Бард приручает одного монстра в подземелье и только до конца подземелья. Нужно заранее при мастере бросить кубик. При удачном исходе Бард выбирает одного монстра, которого приручает. Некоторых монстров приручить нельзя.

Вне подземелья: Бард получает небольшую скидку на торговлю с мастерами.

Иммунитет от оглушения - Бард получает иммунитет от оглушения

4 Уровень

Баллада - Бард увеличивает опыт за квест, рассказав или спев о нем балладу мастеру. Бард при мастере рвет чип слота и исполняет балладу о квесте. Персонаж, который сдает квест сразу после исполнения баллады в присутствии барда, при одобрении мастера получает больше опыта.

Оглушительный танец - 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 стуками 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.

Вдохновенная речь -

В подземелье: Бард произносит вдохновенную речь перед подземельем при мастере в течение 1 минуты, рвет чип слота и кричит “вдохновение”. Все персонажи в группе, включая барда, получает 1 дополнительный хит на время прохождения подземелья. Эффекты от вдохновенных речей не суммируются.

Вне подземелья: Бард произносит вдохновенную речь перед армией при мастере в течение 1 минуты, рвет чип слота и кричит “вдохновение”. Армия получает дополнительные ленты. Эффекты от вдохновенных речей не суммируются.

Иммунитет от страха - Бард получает иммунитет от страха

5 Уровень

Серенада - Бард может сильно очаровать персонажа своим исполнением. Бард должен неотрывно смотреть на цель при исполнении (в течение 30 секунд), после чего бард рвет чип слота и говорит "я знаю, что вы теперь меня любите, но мы не сможем быть вместе" и указывает на персонажа пальцем. Персонаж попадает под эффект "ВЕЧНОЕ ОЧАРОВАНИЕ" (иммунитеты не действуют), который нельзя снять НИЧЕМ.

Вечное очарование: эффект схожий с очарованием, но длящийся до смерти персонажа или до смерти барда. Очарованный персонаж считает барда своим другом/любимым (по выбору игрока) и не может никак желать ему зла и выступить против него. Он не обязан слушаться, поддерживать барда или следовать за ним, но всегда относится к нему дружелюбно.

Последний танец - 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 и без щитов. 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. У каждого персонажа на время дуэли всего 3 хита и 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 вмешиваться в нее.

Песня победы -

В подземелье: Бард увеличивает добычу в подземелье. Бард исполняет в течение 30 секунд при мастере по завершении прохождения подземелья, рвет чип слота и добыча

группы увеличивается. Нельзя наложить одновременно больше одного такого эффекта (бесконечно увеличивать добычу нельзя).

Вне подземелья: Бард увеличивает добычу от взятия локации. Бард исполняет в течение 30 секунд при мастере на территории взятой локации, рвет чип слота, после чего добыча от взятия локации увеличивается. Нельзя наложить одновременно больше одного такого эффекта (бесконечно увеличивать добычу нельзя).

Иммунитет от тихого убийства - Применение Тихого убийства к данному персонажу не убивает его, а снимает 1 хит.

ДРУИД

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.

Друид является классом с предварительным отбором. Любой игрок, который хочет заявиться на данный класс, должен предоставить мастерам наличие своего подходящего антуража персонажа и антуража в виде оборотня.

Антураж: Друиды - это маги тесно связанные с силами природы. На игре наличие полного комплекта антуража для оборотня является обязательным условием. Примеры антуража: Малфурион, Радагаст Карий и т.д.

Умения класса:

- Хранитель знаний. Друид может использовать свитки с заклинаниями, а также расшифровывать и получать свитки тайного знания в библиотеке.
- Друид может использовать любое древковое ближнего боя и одноручные мечи.
- Друид может носить легкие доспехи, не может носить щиты.
- Друид в форме оборотня может использовать только протектированные когти.
- Друид в любой форме может общаться с монстрами в подземелье и с животным рейнджера.
- Друид каждое утро получает по 3 чипа слота за каждый уровень персонажа. При получении уровня он получает 3 чипа сразу же.

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

Круг земли

1 - Иммунитет к ядам

- 2 - Лечение ран
- 3 - Опутывание
- 4 - Снятие проклятия
- 5 - Единение с природой

Круг луны

- 1 - Оборотень 3
- 2 - Оборотень 4
- 3 - Оборотень 5
- 4 - Оборотень 6
- 5 - Первобытный зверь

Уровень	Круг земли	Круг луны	
1	Иммунитет к ядам	Оборотень 3	
2	Лечение ран	Оборотень 4	
3	Опутывание	Оборотень 5	
4	Снятие проклятия	Оборотень 6	
5	Единение с природой	Первобытный зверь	

Описание Способностей

1 Уровень

Иммунитет к ядам - Друида нельзя отравить, но он знает, что его пытались отравить.

Оборотень 3 - 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. Друид может превращаться при любом количестве нательных хитов и даже из тяжелого ранения. После превращения друид имеет максимальное количество хитов для оборотня. Друид в форме оборотня: не может разговаривать, не может колдовать и не получает эффектов артефактов. В форме оборотня зона поражения друида для оружия становится шорты+майка, зона поражения для магических снарядов остается полной. Во время трансформации друид считается находящимся в форме человека и уязвим, 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.

2 Уровень

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

Оборотень 4 - Оборотень имеет 4 нательных хита.

3 Уровень

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

Оборотень 5 - Оборотень имеет 5 нательных хитов.

4 Уровень

Снятие проклятия - Друид снимает проклятие. Отыгрывается обрядом у костра, продолжительностью не менее 1 минуты, фразой “снимаю проклятие”, жертвой одного малого артефакта ювелира и разрыванием чипа слота. После этого мастер-региональщик меняет персонажу браслет и проклятие снято.

Оборотень 6 - Оборотень имеет 6 нательных хитов.

5 Уровень

Единение с природой - Друид становится един с природой и она даже может вернуть его из мертвых. При получении этой способности друид получает у мастера-региональщика второй браслет. В случае смерти он делает вид что умер, отдает все игровые ценности при обыске и свой первый браслет. После чего идет в свою локацию, одевает второй браслет при мастере-региональщике и оживает.

Первобытный зверь - Оборотень получает иммунитет от любых воздействий кроме урона от оружия, способности Монаха “Ладонь смерти” и способности Чернокнижника “Слово силы: Смерть”. Для отметки этой способности друид носит красную ленту на шее в любом обличье и не снимает ее никогда.

МОНАХ

*Как львиный рык звучит ученье смелых духом,
Вся живность мелкая от страха гибнет,
И даже мощный слон позорно мчится прочь.
И только лишь дракон на небе радостно ему внимает.*

(Любимый ученик Шестого патриарха Сюаньчао о мощном духе усэна (монаха-воина))

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.

Монах является классом с предварительным отбором. Любой игрок, который хочет заявиться на данный класс, должен предоставить мастерам наличие подходящего антуража заранее.

Антураж: Монах должен быть облачен в одежды, напоминающие одеяния восточных монахов, ниндзя и джедаев. Примерами могут служить: Пэй Мэй, Кун Лао, Аватар Аанг, Магистр Йода и т.д.

Умения класса:

- Монах может использовать любое оружие ближнего боя, а также любое протектированное экзотическое оружие ближнего боя (например, посох, нунчаки) по договоренности с мастерами заранее.
- Монах не может носить доспехи, щиты и баклеры.
- Монах может медитировать. Посидев в любой локации у костра или в помещении, монах может за 15 минут восстановить себе все хиты.

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

Путь духа

- 1 - Спокойствие разума
- 2 - Отражение снарядов
- 3 - Мастер побега
- 4 - Железная воля
- 5 - Повелитель стихий

Путь тела

- 1 - Стойкость
- 2 - Живучесть
- 3 - Нечеловеческое тело
- 4 - Поступь ветра
- 5 - Ладонь смерти

Уровень	Путь духа	Путь тела	
1	Спокойствие разума	Стойкость	
2	Отражение снарядов	Живучесть	
3	Мастер побега	Нечеловеческое тело	
4	Железная воля	Поступь ветра	
5	Повелитель стихий	Ладонь смерти	

Описание Способностей

1 Уровень

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

Стойкость - Монах не теряет хиты без оказания помощи в легком ранении.

2 Уровень

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

Живучесть - Монах не умирает в тяжелом ранении.

3 Уровень

Мастер побега - Монах может освобождаться от связывания и оков.

Нечеловеческое тело - Монах получает 2 дополнительных нательных хита и может ловко увернуться от одной ловушки в подземелье. Он перед входом в подземелье при мастере бросает кубик. При удачном исходе Монах выбирает одну ловушку, от которой уворачивается (он один, а не вся его группа).

4 Уровень

Железная воля - На Монаха не действуют пытки за исключением магического допроса. Например: “Зона правды” паладина, и “Божественное вмешательство” жрецов Ллос.

Поступь ветра - Монах может проходить сквозь стены городов. Работает ТОЛЬКО в игровых зонах. (из ИГРОВОЙ зоны в ИГРОВУЮ). НЕ работает в подземельях.

5 Уровень

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

Ладонь смерти - Монах может убить любого персонажа касанием ладони. Монах получает три чипа ладони смерти при получении этой способности. Для использования способности монах должен коснуться плеча другого персонажа, произнести громко фразу “Ладонь смерти” и разорвать чип способности. После этого жертва сразу же считается мертвой (добитой) и с нее можно срывать браслет. От этой способности не действуют НИКАКИЕ иммунитеты и контрзаклинания. Друид в форме Первобытный зверь и зверь-компаньон следопыта со способностью До последнего вдоха так же умирают.

СЛЕДОПЫТ

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.

Следопыт является классом с предварительным отбором. На данный класс игрок должен заявиться вместе со вторым игроком, который будет играть зверя-компаньона. Любой игрок, который хочет заявиться на данный класс, должен предоставить мастерам наличие своего подходящего антуража персонажа и антураж зверя компаньона.

Антураж: Следопыты - это воины тесно связанные с силами природы. На игре наличие полного комплекта антуража для зверя-компаньона является обязательным условием. Примеры антуража: Леголас, Дризэт До’Урден, Робин Гуд и т.д.

Умения класса:

- У следопыта есть 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.

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

Охотник

- 1 - Свежеватель
- 2 - Охотник за головами
- 3 - Легкая поступь
- 4 - Приручение монстра

Повелитель зверей

- 1 - Связь со зверем 3
- 2 - Связь со зверем 4
- 3 - Связь со зверем 5
- 4 - Связь со зверем 6
- 5 - До последнего вдоха

Уровень	Охотник	Повелитель зверей	
1	Свежеватель	Связь со зверем 3	
2	Охотник за головами	Связь со зверем 4	
3	Легкая поступь	Связь со зверем 5	
4	Приручение монстра	Связь со зверем 6	
5	До последнего вдоха		

Описание Способностей

1 Уровень

Свежеватель - Следопыт может срезать ценные части убитых им монстров. При сдаче мастеру браслетов убитых монстров, следопыт получает не только опыт, но и немного ресурсов.

Связь со зверем 3 - 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.

2 Уровень

Охотник за головами - Следопыт получает больше опыта за каждого убитого им персонажа. (браслет)

Связь со зверем 4 - Зверь получает 4 нательных хита.

3 Уровень

Легкая поступь - Следопыт может ловко увернуться от одной ловушки в подземелье. Он перед входом в подземелье при мастере бросает кубик. При удачном исходе Следопыт выбирает одну ловушку, от которой уворачивается (он один, а не вся его группа).

Связь со зверем 5 - Зверь получает 5 нательных хитов.

4 Уровень

Приручение монстра - Следопыт может приручить одного монстра в подземелье и только до конца подземелья. Нужно заранее при мастере бросить кубик. При удачном исходе Следопыт выбирает одного монстра, которого приручает. Некоторых монстров приручить нельзя.

Связь со зверем 6 - Зверь получает 6 нательных хитов.

5 Уровень

До последнего вдоха - Данную способность можно прокачать, только получив все способности в обеих ветках. 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 и "Слово силы: Смерть" Чернокнижника. Зверь отмечается красной лентой на шею.

ЧЕРНОКНИЖНИК

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

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

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

Умения класса:

- Хранитель знаний. Чернокнижник может использовать свитки с заклинаниями, а также расшифровывать и получать свитки тайного знания в библиотеке.
- Чернокнижник может использовать одноручное оружие ближнего боя и протектированный посох.

- Чернокнижник может носить легкие доспехи. Чернокнижник не может носить щиты.
- Торговец смертью. При обмене браслетов персонажей у мастера, чернокнижник получает не только опыт, но и монеты смерти.

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

Повелитель разума

- 1 - Очарование
- 2 - Внушение
- 3 - Иммуниет к очарованию и внушению
- 4 - Слово силы: Неудача
- 5 - Контроль над разумом

Повелитель нежити

- 1 - Зомби 1
- 2 - Зомби 2
- 3 - Зомби 3
- 4 - Ревенант
- 5 - Ночной кошмар

Повелитель смерти

- 1 - Поддельная жизнь
- 2 - Разговор с мертвецом
- 3 - Отрицание смерти
- 4 - Мастер смерти
- 5 - Слово силы: Смерть

Уровень	Повелитель разума	Повелитель нежити	Повелитель смерти
1	Очарование	Зомби 1	Поддельная жизнь
2	Внушение	Зомби 2	Разговор с мертвецом
3	Иммуниет к очарованию и внушению	Зомби 3	Отрицание смерти
4	Слово силы: Неудача	Ревенант	Мастер смерти
5	Контроль над разумом	Ночной кошмар	Слово силы: Смерть

Описание Способностей

1 Уровень

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

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

Поддельная жизнь - чернокнижник получает 1 дополнительный нательный хит.

2 Уровень

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

Зомби 2 - Чернокнижник теперь может контролировать 2 зомби.

Разговор с мертвецом - 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. Повторно поговорить с одним и тем же мертвецом нельзя.

3 Уровень

Иммунитет к внушению и очарования - На чернокнижника не действуют заклинания внушение и очарование, а также аналогичные способности.

Зомби 3 - Чернокнижник может контролировать 3 зомби одновременно.

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

4 Уровень

Слово силы: Неудача - Чернокнижник может наложить на персонажа проклятие. Для отыгрыша чернокнижник касается персонажа, произносит “проклиная тебя”, тратит 1 чип слота и чертит ровную линию на браслете этого персонажа вдоль всего браслета. Персонаж тут же теряет сознание (никаких иммунитетов от этого нет) на 5 минут и не помнит ничего о том кто и как его проклял.

Если у персонажа есть иммунитет от проклятия, то персонаж теряет 1 хит и не теряет сознание.

Проклятый персонаж всегда кидает кубик дважды и выбирает худший персонаж. Если у персонажа была удача, то она аннулируется и он все равно кидает два кубика и выбирает худший.

Ревенант - Чернокнижник может поднять не обычного зомби, а ревенанта. Мастера **НАСТОЯТЕЛЬНО РЕКОМЕНДУЮТ** сначала договориться именно с игроком, и после его согласия использовать эту способность. Для отыгрыша чернокнижник касается трупа, произносит “ревенант” и тратит 1 чип слота. Ревенант полностью сохраняет все свои способности, память и т.д. Визуально он неотличим от живого: ведет себя, говорит, перемещается и даже использует способности он как при жизни. Ревенант ведет себя очень спокойно, отрешенно, мрачно и необщительно. Ревенант не обязан постоянно находиться при хозяине. Ревенант полностью подчиняется хозяину и защищает его ценой собственной нежизни. Чернокнижник может отпустить ревенанта в Царство смерти в любой момент сказав фразу: “Ты свободен”. Ревенант в любом случае отправляется в Царство смерти через 2 часа после обращения. Ревенант не

имеет права: получать опыт, получать новые способности, лечиться в храмах и способностями. После смерти ревенант по обычным правилам отправляется в царство смерти. За свою нелегкую судьбу ревенант получает в царстве смерти большие бонусы. Ревенант всегда один.

Мастер смерти - 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 идет к мастеру, одевает второй браслет при мастере-региональщике и оживает.

5 Уровень

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

Ночной кошмар - Три магических снаряда черного цвета, которые при попадании обращают врагов в неописуемый ужас. Попадание засчитывается в одежду, оружие и щит. Чернокнижник обозначает эффект громким криком “Ужас”. НИКАКИЕ иммунитеты от страха не работают против этой способности. Персонаж в ужасе в течение 1 минуты бежит от чернокнижника. В течение двух часов после этого жертва боится чернокнижника: не может его атаковать и завидев чернокнижника старается держаться от него как можно дальше.

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

Во время боя снаряд подбирать нельзя.

РАСЫ И ОПИСАНИЕ

ЛЮДИ

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.

На игре люди в основном обитают в Алгорионе и Саурна-Море, однако отдельные представители могут встречаться практически в любом государстве.

Люди не имеют никаких ограничений и могут выбирать любой класс персонажа.

При создании персонажа человек может получить одну способность 1 уровня на старте своего класса.

ЭЛЬФЫ

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 переливающимися волшебным светом. Там лёгкие дуновения ветра разносят обрывки тихих мелодий и нежные ароматы. Эльфы любят природу и магию, музыку и поэзию, и всё прекрасное, что есть в мире.

На игре эльфы в основном обитают в Тайной Долине Тизалии и в Саурна-Море.

Эльфы не могут получить классы Варвар и Чернокнижник. Эльфы также не могут получить способности Телосложение и Стойкость, при наличии этих способностей в классе персонажа, они их просто пропускают и могут брать следующие.

При создании персонажа эльфы могут бесплатно получить заклинание 1 уровня (если в классе персонажа есть заклинания). Все эльфы имеют иммунитет ко Сну и Очарованию.

*Некоторые эльфы могут быть проводниками и проводить других в Тайную Долину.

ТЕМНЫЕ ЭЛЬФЫ (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.

На игре дроу обитают в основном в городе Элим'Таэл, однако отдельных представителей можно встретить и в Саурна-Море.

Дроу не могут получить класс Варвар. Дроу также не могут получить способности Живучесть и Стойкость, при наличии этих способностей в классе персонажа они их просто пропускают и могут брать следующие. Каждый клан дроу имеет ограничение на количество членов.

При создании персонажа дроу могут либо получить способность Тихое убийство либо заклинание 1 уровня (если в классе персонажа есть заклинания).

ДВАРФЫ

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

На игре dwarфы обитают в основном в Крепости Форкхейм.

Дварфы не могут получить классы Бард и Чернокнижник.

Дварфы имеют иммунитет к яду. Также dwarфы при надетом доспехе имеют иммунитет к физическому оглушению.

ОРКИ

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, dwarфов и людей. Ведомые ненавистью к цивилизованным расам мира и нуждой утолить запросы своих богов, орки знают, что если они будут хорошо сражаться и принесут славу своему племени, то Груумш призовет их домой на план Ахерон. Там в посмертии избранные присоединятся к Груумшу и его армиям в их бесконечной борьбе за межпланарное превосходство.

На нашей игре орки обитают в основном в Турдаре.

Орки не могут получить классы Волшебник и Бард.

При создании персонажа орк получает способность Телосложение (даже если ее нет в классе персонажа, а если есть, то она сразу считается приобретенной).

ХОБГОБЛИНЫ

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.

На игре хобгоблины обитают в основном в Турдаре.

Хобгоблины не могут получить классы Волшебник и Чернокнижник.

При создании персонажа хобгоблин получает способность Телосложение (даже если ее нет в классе персонажа, а если есть, то она сразу считается приобретенной).

ГОБЛИНЫ

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.

На игре гоблины обитают в Турдаре.

Гоблины не могут получать никаких классов, никакие доспехи не дают им дополнительных хитов. После смерти гоблины сразу получают новую жизнь (получение браслета жизни в мертвяке обязательно).

ПОЛУРОСЛИКИ

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. На игре полурослики обитают в основном в Алгорионе, однако кочующих полуросликов можно встретить где угодно.

Полурослики не могут получить классы Варвар, Монах, Чернокнижник и Паладин.

При создании персонажа полурослик получает способность Удача или Тихий уход (по согласованию с мастером).

Все дети до 14 лет, присутствующие на игре по умолчанию являются полуросликами со способностью Тихий уход, однако в игровом процессе участия не принимают.

Тифлинги

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

Вот список возможных признаков тифлингов:

- маленькие рога на лбу
- маленькие рога на висках
- единственный рог на лбу
- клыки
- заостренные уши
- веерообразные уши
- красные глаза
- черные глаза без белков
- кошачьи глаза
- разноцветные волосы
- три пальца на конечностях
- копыта
- длинный хвост
- шипы
- полосатая кожа
- чешуйчатая кожа
- перья
- красноватая кожа
- кожистые крылья

На игру допускаются тифлингами только те персонажи, которые имеют минимум 3 из вышеперечисленных признаков.

На игре тифлинги могут обитать где угодно.

Тифлинги не имеют никаких ограничений и могут выбирать любой класс персонажа.

Тифлинги имеют способность: Спротивление огню - все огненные шары сносят им только 1 хит, а не 3.

У некоторых тифлингов, в которых очень явно выражено демоническое наследие, есть иммунитет к ослеплению и очарованию. Эти способности чипуются мастером в зависимости от антуража.

Юань-Ти

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

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

На игре юань-ти могут встретиться практически в любом государстве.

Юань-ти не имеют никаких ограничений и могут выбирать любой класс персонажа.

Чистокровные юань-ти обладают иммунитетом к яду. У некоторых может встречаться и иммунитет к внушению.

Юань-ти полукровки обладают иммунитетом к следующим способностям:

сон
внушение
очарование
танец ужаса барда
песня отдыха
фортуна
немота

Юань-ти полукровки обладают сопротивлением огню - огненный шар сносит им 1 хит, а не 3.

Юань-ти обладают иммунитетом к яду.

Микониды

Микониды — раса разумных существ, напоминающих ходячие грибы. Биологически микониды близки к грибам, и их внешний облик напоминает очеловеченную поганку — под характерной шляпкой находится бледное раздутое тело, с парой трёхпалых рук и

парой «слоновых» ног почти без стоп. Как и положено грибам, микониды обитают в тёмных и сырых местах, в первую очередь в подземельях и системах пещер.

Микониды существуют небольшими группами — «кругами» или грибницами, которые можно считать аналогами людских семей. Каждая такая группа совместно работает, спит и проводит время в «единении» — совместном вдыхании наркотических спор, грёзы во время которого микониды считают целью своего существования. Во время подобного транса микониды полностью выпадают из реальности и лишь особые пробуждающие споры могут вырвать их из этого состояния. Периоды сна, работы и «единения» делят сутки обычного миконида примерно поровну.

На игре микониды обитают в пещерах под Диким Побережьем.

Микониды не имеют класса и не могут получать опыт на игре.

Пещера миконидов обладает следующим свойством: из-за обилия спор в пещере, любой персонаж, зашедший в пещеру, находится в состоянии “умиротворен” (никакие иммунитеты не работают) и не может сражаться.

Микониды обладают следующими способностями:

Иммунитеты: очарование, внушение, сон, яд, контроль над разумом.

Очарование касанием - произносится слово “очарование”.

Старейшины миконидов обладают следующими способностями:

Иммунитеты: очарование, внушение, сон, яд, контроль над разумом.

Очарование касанием - произносится слово “очарование”.

Контроль над разумом - один раз в день (по чипу)

Поднятие зомби - одновременно не более 3 зомби. Зомби на 30 минут.

ПРАВИЛА ПО ПОДЗЕМЕЛЬЯМ

Существуют правила, которые мастерская группа обязует соблюдать всех игроков и мастеров подземелий. Они делятся на 3 группы:

1. Начало прохождения.
2. Процесс прохождения.
3. Выход из подземелья.

НАЧАЛО ПРОХОЖДЕНИЯ ПОДЗЕМЕЛЬЯ

1. Вход и выход из подземелья считается небоевой зоной для всех персонажей. Если персонаж находится в состоянии боевого взаимодействия или бежит от него, то он не может находиться в таких зонах. Если же он как-то туда попал, то он падает в тяжелое ранение.

2. Группа искателей приключений записывается на прохождение подземелья в порядке “живой очереди”. Минимальный размер группы определяется мастерами подземелья.
3. Один игротехник обязан встречать персонажей перед входом в подземелье. Он опрашивает персонажей на предмет способностей, которые те могут использовать в подземелье. А именно:

3а. Удача - при любом броске кубика, персонаж может перебросить кубик 1 раз и выбрать лучший результат.

3б. Использование отмычек - персонаж может вскрывать сундуки в подземелье с помощью отмычек. Персонаж может вскрыть только 1 замок за 1 прохождение подземелья.

3в. Обезвреживание ловушек - персонаж кидает кубик при игротехнике и если выпадает 5 или 6 имеет право отключить одну ловушку в подземелье. Во время прохождения он просто указывает на ловушку пальцем и говорит “отключаю”. Если в подземелье есть ловушки, которые вор не может отключить (например магические), то игротехник говорит персонажам о том, что они могут встретиться с такими ловушками.

3г. Приручение монстра - персонаж кидает кубик при игротехнике и если выпадает 5 или 6 имеет право приручить одного монстра в подземелье. Во время прохождения он просто указывает на монстра пальцем и говорит “приручаю”. Монстр сражается на стороне группы с этого момента. Если в подземелье есть монстры, которых нельзя приручить, то игротехник говорит, что они могут встретиться с такими монстрами.

3д. Мастер отмычек - персонаж может вскрывать несколько сундуков за 1 открытие подземелья.

3е. Невероятное уклонение - персонаж не получает урона ни от каких ловушек и не вызывает их срабатывание.

3ж. Открытие замков - Волшебник может помочь Плуту открыть замок. Он должен порвать столько чипов слотов, сколько не хватает Плуту для открытия.

3з. Вдохновенная речь - бард должен использовать эту способность при мастере перед подземельем. Вся группа получает дополнительный хит.

3и. Песнь победы - бард в конце подземелья поет эту песню и увеличивает лут.

3к. Нечеловеческое тело, Чувство опасности, Легкая поступь - персонаж кидает кубик перед подземельем и если выпадает 5 или 6, то он имеет право во время прохождения указать на одну ловушку, крикнуть “уворот” и не получить от нее урона.

3л. Фортуна - бард накладывает Удачу на всю группу перед подземельем при мастере.

3м. Бесстрашие - если в подземелье есть опасные “зоны Ужаса”, то группа с персонажем у которого есть бесстрашие может туда заходить.

3н. Имунитеты - мастер может опросить персонажей какие у них есть имунитеты перед входом в подземелье, если во время прохождения это пригодится.

3о. Клинок света - паладин с белой лентой по клинку убивает монстров с одного удара. Боссов и особых тварей убивает по обычному. Если в подземелье есть такие, то паладина нужно предупредить.

3п. Божественный поединок - паладин может вызвать одного монстра в подземелье на дуэль один раз за все прохождение.

4. Мастер проверяет паспорта на наличие вышеперечисленных способностей если сомневается. Мастер проверяет браслеты игроков на предмет их наличия, а также на предмет проклятия или болезни. Если у персонажа на браслете нарисована ровная линия по всему браслету - то он проклят. Это значит что он всегда кидает кубик дважды и выбирает худший результат. Если у персонажа на браслете нарисована синусоидальная линия и отмечена цифра 1, 2 или 3 - значит он болен. Это значит что персонаж получает минус 1, 2 или 3 к любому броску кубика.
5. Игроки показывают мастеру квесты, если таковые имеются, связанные с прохождением подземелья. От этого может зависеть их процесс прохождения.
6. Игротех объявляет игрокам, что если они решат закончить прохождение подземелья до его завершения, то им нужно громко об этом объявить.
7. После всего вышеперечисленного можно начинать прохождение подземелья.

ПРОЦЕСС ПРОХОЖДЕНИЯ ПОДЗЕМЕЛЬЯ

1. Процесс прохождения, ловушки, монстры и т.д. полностью на усмотрение мастеров подземелья.
2. Все монстры подземелья, которых можно убить, имеют браслеты черного цвета, которые они срывают после смерти и отдают игрокам. Браслетами подземелье снабжают мастера игры.
3. Мастера подземелья условно следят за процессом прохождения и если игрок попал в состояние тяжелого ранения или по-другому выведен из строя, а его группа не может его вылечить или вывести из этого состояния, то этот игрок прекращает прохождение - смотри параграф "Выход из подземелья".
4. Игроки в процессе прохождения могут получать проклятия или болезни. Проклятие отмечается ровной лентой по браслету маркером. Болезнь отмечается синусоидальной линией по браслету маркером и цифрой 1, 2 или 3. При получении болезни игроку выдается карточка болезни. Карточками болезни мастеров подземелья снабжают мастера игры.
5. После удачного прохождения мастера подземелья вручают награды и дают возможность вскрыть призовые сундуки. Призовые сундуки желательно ставить в самом конце подземелья в количестве 2 или 3 штуки. По ходу подземелья также можно располагать какие-то сундуки, но только призовые считаются обязательными. Замки для сундуков выдают мастера игры.
6. Если игроки выполнили какие-то задания, то мастера обязательно ставят печать подземелья на свиток с квестом.
7. После вскрытия сундуков или досрочного окончания игроки выходят из подземелья.

ВЫХОД ИЗ ПОДЗЕМЕЛЬЯ

1. При успешном прохождении персонаж просто выходит из подземелья с наградами и у него остается столько хитов, сколько было в конце прохождения.
2. Если игроки досрочно решили закончить прохождение, то они выходят из подземелья и у них остается столько хитов, сколько было в конце прохождения.
3. Если игрок попал в состояние тяжелое ранение или по-другому выведен из строя, а группа его не вылечила и не вывела из этого состояния - то он перед тем как выходить из подземелья кидает кубик (Удача, Фортуна, Проклятие или Болезни влияют на бросок). В зависимости от результата:
 - a. 1. Персонаж умирает. Мастер подземелья срывает с него браслет.
 - b. 2. Персонаж проклят. Мастер подземелья рисует ровную линию на его браслете маркером (если он еще не проклят). Персонаж выходит из подземелья имея 1 хит.
 - c. 3. Персонаж получает болезнь 3. Мастер рисует синусоидальную линию на его браслете маркером, ставит цифру 3 и выдает карточку болезни (если у него есть болезнь другого уровня, то просто подрисовывает цифру 3). Персонаж выходит из подземелья имея 1 хит.
 - d. 4. Персонаж получил болезнь 2. Мастер рисует синусоидальную линию на его браслете маркером, ставит цифру 2 и выдает карточку болезни (если у него есть болезнь другого уровня, то просто подрисовывает цифру 2). Персонаж выходит из подземелья имея 1 хит.
 - e. 5. Персонаж получил болезнь 1. Мастер рисует синусоидальную линию на его браслете маркером, ставит цифру 1 и выдает карточку болезни (если у него есть болезнь другого уровня, то просто подрисовывает цифру 2). Персонаж выходит из подземелья имея 1 хит.
 - f. 6. Персонажу повезло и он выжил. Выходит из подземелья в полных хитах.