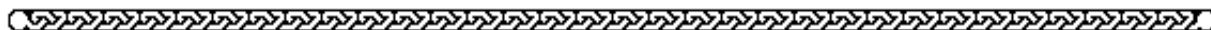


[Главная](#)[Новости](#) | [Помощь](#) | [Список](#) | [Поиск](#)

Название игры: Базар на Деве

Список блоков:

[Общие правила, разное](#)

[Сопутствующие материалы](#)

[Боевка](#)

[Магия](#)

[Мастерские правила](#)

Блок: Общие правила, разное



Базар на Деве.

Общая часть.

Игра задумывается как нормальная ролевуха, со множеством индивидуальных вводных, с большим количеством магии и минимумом боевых действий.

Место проведения – ельник на Авдонском полигоне под Уфой.

Дата - не определена, но пока 1-4 мая.

Взнос – 50-100 рублей. Собирается на продукты в кабак, на игровые деньги и закупку прочих игровых фенек.

Мастерская группа:

Марченко Антон

А так жепока не знаю...

Дальше жду заявок.

Заявки принимаются по телефонам:

53-12-78 с 20.00 по 23.00

89027502556

а так же marchenko_anton@mail.ru

Для информации читать Р.Асприна «Еще один великолепный МИФ» и другие произведения из этой серии.

Игровые точки:

1. Кабак
2. Бордель
3. Казино
4. Храм
5. Страна Мертвых
6. Источник Силы
7. Управа
8. Суд

- 9. Позорный столб
- 10. Тюрьма
- 11. Мастерские
- 12. Волшебный колодец
- 13. Амфитеатр
- 14. Больница

Расы:

- 1. Люди
- 2. Деволы
- 3. Тролли
- 4. Вампиры
- 5. Гномы
- 6. Эльфы
- 7. Гоблины
- 8. Краснолюды

Роли:

Кабачик	1
Куртизанки	2
Кабацкие вышибалы	2
Хозяин казино	1
Крупье	2
Охранники казино	2
Смотритель храма	1
Храмовые служки	2
Смотритель источника	1
Базарный смотритель	1
Клерки	1-3
Солдаты	5
Палач	1
Судья	1
Начальник тюрьмы	1
Тюремщики	2
Смотритель волшебного колодца	1
Мастеровые	
Торговцы	
Зеваки	

Игроки	
Маги	
Хозяин амфитеатра	1
Гладиаторы	4
Лекаря	1-3

Если кто-то не в состоянии придумать себе вводную, присылайте заявки и просьбы: – Так, мол, и так, я хочу такую-то расу и роль, но че я делать на твоей игре буду даже не представляю. Давай мне вводную, я буду думать.

Я говорю, «Приходи через 2-3 дня я дам тебе вводную!». Вы приходите через неделю, и я торжественно вручаю вам бумажку, которую вы и используете по назначению. Потом шьете костюм, готовите грим, читаете книжки и вживаетесь в роль, едете на полигон, играете там день и ночь...потом психушка.

Общая вводная.

Базар на Деве это место, где можно встретить кого угодно, увидеть что угодно и купить все, что ни пожелаешь за определенную сумму. От колбасы, до волшебного напитка, от гравицапы для пипилаца, до порванного башмака. Главное что б был спрос, а предложение найдется!

Самые причудливые создания из самых дальних миров встречаются здесь, что бы потратить деньги, играя в кости, заказывая проститутку или конкурента, разглядывая бои гладиаторов, договариваясь о контрактах, покупая самый разнообразный товар или просто быть обобранными самыми хитрыми из торговцев – деволами, коренными жителями планеты Дева.

На игре можно применять такие блага окружающей нас цивилизации как сотовые телефоны, ноут-буки, папочки, кошельки, фонари, велосипеды, калькуляторы и наверное еще что-нибудь, все не упомяну. Не надо только по полигону на машинах и мотоциклах рассекать. Да это и без надобности, потому как полигон будет конечно большой, но сама ярмарка будет занимать от силы 100-200 квадратных метров. Все будут стоять рядышком одним большим лагерем. Только Страна Мертвых будет располагаться в отдалении.

Об игровых точках.

Кабак – Управляет кабаком соответственно кабатчик. У него есть несколько официантов и вышибал. При кабаке размещается бордель с работающими там девочками (массаж, танцы, дальше по договоренности). В кабаке подаются спиртные напитки и легкие закуски. Если кабатчик решится, то может и что-то посерьезнее закусок предоставить. Часть взноса пойдет на обеспечение кабака товаром. Стойка, у которой и происходит передача денег в жадные трясущиеся руки кабатчика, столики за которыми потребляются продукты творчества хозяина заведения, VIP-комнаты, для особо модных и таинственных клиентов, комнаты интимного обслуживания. Весь расчет производится игровыми деньгами и ценностями, на которые уйдет другая часть взноса.

Казино – место, где официально разрешено проводить азартные игры (карты, кости, рулетка). Там же к услугам клиентов предоставляются легкие спиртные напитки (пиво,

коктейли). Хозяин заведения держит на работе пару крупье и вышибал. Расчет за игровые фишки производится игровыми деньгами.

Храм – место, где персонажи могут поклониться своим идолам, божествам, тотемам, духам и т.д., за что игрок и получает «плюшки». Приношение в пользу храма оценивается по достоинству на том свете, а благословение храмовников также дает определенные «плюшки».

Страна мертвых – отдельно стоящая от Базара область, где живут несчастные души усопших. Там ведется своя игра, иногда пересекающаяся с миром живых. В принципе Страну Мертвых можно рассматривать как одно из измерений, куда живой игрок вполне может попасть.

Источник Силы – источник нейтральной магической энергии. Им может воспользоваться любой персонаж за определенную сумму, которая назначается Смотрителем Источника. Выглядит как родник или фонтанчик.

Управа – место, где работает и живет Базарный смотритель со своими подручными. Они следят за соблюдением Законов Базара, устанавливают гражданство для вновь прибывших на Базар существ, выдают документы на право тех или иных действий, отлавливают мошенников и направляют провинившихся в Суд.

Суд – в котором, решается судьба провинившихся тем или иным способом граждан Базара, и Судья назначает наказание – Позорный столб, тюрьма с исправительными работами или казнь (вплоть до смертной).

Позорный Столб – к которому приковываются на определенное время преступники, не совершившие тяжких преступлений. Также у столба происходят казни особо отличившихся.

Тюрьма. Управляет тюрьмой Начальник. В помощниках у него надсмотрщики. В камерах Тюрьмы содержат ожидающих суда преступников либо там отбывают наказание осужденные. Не самое приятное место.

Мастерские. Заведения, где мастеровые изготавливают на заказ или просто на продажу разные предметы. В основном это оружие, доспехи и магические предметы. Они же производят ремонт испорченных вещей.

Волшебный колодец – колодец, куда бросив определенную Смотрителем Колодца сумму, можно загадать желание и оно обязательно сбудется. Правда загадывается желание только один раз в жизни.

Амфитеатр – место, где проводятся разные игры, от гладиаторских боев до матча в баскетбол. Хозяин амфитеатра за «скромную» плату устраивает эти самые игры. У него работают несколько гладиаторов готовые показать свои умения перед потными от волнения зрителями. Нередко Базарный смотритель сам оплачивает подобные мероприятия, например, по праздникам или в свой день рождения. Вообще среди состоятельных граждан Базара заказать бой считается модным и престижным.

Больница – несколько мрачных лекарей работают в этой богадельне, за непомерную

цену вправляя кости и штопая дырки незадачливым гражданам.

Ну и конечно бесконечные лотки, и торговые палатки, где можно купить все и всегда, не взирая на время суток и погоду.

О расах.

Здесь приводится описание того, как минимально должны быть загримированы игроки.

Человек – здесь все понятно.

Девол – острые темные уши, темно-красноватый грим на лице, как можно более лысая голова и аккуратная бородка аля профессор.

Троль – во первых это должен быть большой игрок. Желательно сутулится. Зеленоватый оттенок кожи. Повышенная волосатость везде. Одежда простая, грубая и просторная. Желательно наличие нижних клыков. Угрюмый взгляд исподлобья и оттопыренная вперед челюсть.

Вампир – бледная кожа. Темная мрачная одежда. Аккуратная прическа. Да и вообще для примера берите образы Дракулы Ф. Коппола и Региса А.Сапковского.

Гном – это должен быть небольшой игрок. Желательно с бородой. Тут основное отличие гнома от других персонажей его знаменитый колпачок.

Эльф – это должен быть высокий стройный игрок. Уши острые. Глаза подведенные. Легкая обтягивающая одежда мягких летних оттенков. Длинные волосы.

Гоблины – средний рост. Неопрятная грубая одежда, напыленная на себя множеством слоев. Кожа красноватая. Уши большие и заостренные.

Краснолюд – низкий, но коренастый игрок. Желательна борода. Одежда самых ярких и броских цветов. Большое количество разных побрякушек из разряда бижутерии.

Конечно, я понимаю, что всех условий зачастую выполнить нельзя. Кто-то не в состоянии вырастить бороду, достать вставные клыки и т.д. но ради того, что бы игра была антуражной и интересной надо постараться. В конце концов, все в ваших руках. Может, какие то элементы грима и костюма вы сами придумаете, и они будут смотреться весьма достойно, это только приветствуется. Вперед!

О костюмах и антураже.

Костюмы любые. На любой вкус и цвет. Хоть камуфляж с валенками оденьте, перепосясайтесь мечом и напыльте полный шлем на голову. Все это нормально. Потому как мы играем мир-перекресток, где еще и не таких чудаков видели. Хотите носить кроссовки – ради бога. Бейсболка на голове? Да на здоровье! Канает все! Единственная оговорка – за костюм, не включающий в себя современные элементы одежды и обуви будут даваться плюшки (хиты, касты, свойства и т.д.). И еще – я себе, честно говоря, плохо представляю гоблина в чистых кроссовках и ветровке от addidas. Постарайтесь элементарную игровую этику в этом вопросе соблюдать.

Например, большой сутулый тролль в весящей на нем мешком просторной штормовке и болотных сапогах, мне кажется, будет выглядеть нормально.

Блок: Сопутствующие материалы



Замечания к Базару.

Антон, это просто заметки при первом прочтении. В правилах очень много дырок и не стыковок.

1. Начнется боевка без оружия, на магии.
2. Не слишком ли много игровых точек, а ведь это Базар – торговые палатки, палатки, палатки...
3. О не которых расах по-моему не нужно упоминать, проявятся в игре.
4. Где расы: бесов, извергов, горгулий и так далее по Асприну. У него как раз эльфов, гномов, краснолюдов (это вообще Сапковский), а главное ЛЮДЕЙ - нет!
5. Нужен контингент игротехников, которые в разных ролях заходят на Базар только чтоб создать тусовку и покупать вещи.
6. А как же тролляли, они гораздо привлекательнее троллей?
7. Хитовостью надо еще думать иначе будут проблемы, нельзя просто расписать хиты, вампира не так просто убить и это не значит 3 хита, вообще-то например от кола он сразу умирает. И так почти по всем расам.
8. Что значит 1 пункт магии? Верней я вообще не понял все 4 свойства.
9. Что значат Артефакты: реликвии и вспомогательные?
10. Почти все заклинания фуфло. По твоим же правилам на игре почти нет существ с 1 хитом. То же мне - Боевая Магия!!!! Колдунов будут резать как лягушек.
11. Сколько у тебя мастеров? Система магии сложная и завязана на мастеров. Нельзя отслеживать 15 минутный обряд, выдавать касты, и отмечать еще какие-нибудь "кода" в аусвайсах!!!!
12. К тому же не хватает, как минимум: Список стандартных артефактов (на Базаре они есть), Экономика (и цены тоже), Список стандартных товаров, Страна Мертвых, Законы Базара.

Колобаев.

Ответ.

Самое главное ощущение, от правил, что у тебя не Асприн, взята похожая схема, но не Асприн. Какие храмы, какие социальные структуры (о том что базар контролируют гильдия купцов и мафия все знали понаслышке и сталкивались с этим только в момент возникшей проблемы) все это приведет к обыкновенной тусне, не той базарной, которой бы хотелось, и все равно к маньячке. На самом деле хотелось бы начать с того, что я читал все это очень давно. Осталось приятное ощущение и какие то воспоминания. Поэтому делал игру скорее не по Асприну, а по мотивам Асприна.:)) Поэтому такие косяки. А чем плохи эти самые соцструктуры? Дело в том, что на того же зрителя Храма или Источника поставятся мастера. Вот они то (не считая еще парочки "бродячих" мастеров) и будут заниматься раздачей кастов, записками в Асвайсах и все такое. К сожалению у меня сейчас нет под рукой правил. Видишь ли, Ролан мне комп налаживал и

винт форматировал. Всю информацию сохранил у себя на винте, а когда закончил работу забыл ее мне обратно скинуть. Третий день от него добиваюсь вернуть мне мои материалы.:)) Так что буду отвечать по памяти.

1) Начнется боевка без оружия, на магии. На вряд ли. Многие не станут заморачиваться магией. Соответственно на них магическое воздействие не распространяется. Вот и выходит что боевка не только на магии. Да и потом проще ножиком по горлу, чем молнии пулять.

2) Не слишком ли много игровых точек, а ведь это Базар торговые палатки, палатки, палатки+ Согласен. Но дело все в количестве людей которые приедут. Да и многие точки можно убрать либо соединить. Это ж проект, а не окончательные правила. Все решаемо.

3) О не которых расах по-моему не нужно упоминать, проявятся в игре. Какие?

4) Где расы: бесов, извергов, горгулий и так далее по Асприну. Я про них забыл. Правда я не помню чем отличается бес от изверга и изверг от демона! Хотя интересно. У него как раз эльфов, гномов, краснолюдов (это вообще Сапковский), а главное ЛЮДЕЙ - нет! Да я знаю что Сапковский. Просто в последнее время у нас прошло несколько игр по нему, и эти персонажи привычны и наработаны. Все знают как с ними играть, соответственно повышается качество игры. А расы эти взяты, потому как колоритные очень.

5) Нужен контингент игротехников, которые в разных ролях заходят на Базар только чтоб создать тусовку и покупать вещи. Согласен. Но это сложный момент. Я хочу сделать экономику такую, что б игроки сами покупали бы и продавали.

6) А как же тролляли, они гораздо привлекательнее троллей? Да? Точно, вспомнил! Ну, я думаю когда дело дойдет до заявок такие появятся.

7) Хитовостью надо еще думать иначе будут проблемы, нельзя просто расписать хиты, вампира не так просто убить и это не значит 3 хита, вообще-то например от кола он сразу умирает. И так почти по всем расам. По моему это не важно.

8) Что значит 1 пункт магии? Верней я вообще не понял все 4 свойства. Ответу позже. Нет правил под рукой.

9) Что значат Артефакты: реликвии и вспомогательные? Про реликвии еще придумать надо, а вспомогательные это..это....не помню.....:((

10) Почти все заклинания фуфло. По твоим же правилам на игре почти нет существ с 1 хитом. То же мне - Боевая Магия!!!! Колдунов будут резать как лягушек. Это на первом уровне они фуфло. Внимательней почитай. Сила каста увеличивается с уровнем и уже на втором молния снимает 2 хита ну и так далее. Рост по уровням планируется достаточно быстрый. Если конечно игрок заморочается магией и будет ею заниматься. К слову сказать магия один из основных элементов на которых завязана игра. Большей частью товара будут именно всякие магические штучки.

11) Сколько у тебя мастеров? Система магии сложная и завязана на мастеров. Нельзя отслеживать 15 минутный обряд, выдавать касты, и отмечать еще какие-нибудь коды в аусвайсах!!!! Планирую 5-6 мастеров. Но это все спорно.

АНтон.

Замечания 2.

Ты все-таки найди Асприна, перечитай, если хочешь делать хоть отдаленный, но “Базар”. А то все мои замечания не имеют ни какого смысла, это ж по мотивам, а значит чего бы ты не сделал – все катит!

- 1) О том что не начнется боевка на магии, противоречишь сам себе (п. 10).
- 2) (п. 4) Если ты не знаешь, кто такие изверги, лучше просто говори, что у тебя игра не имеет ни какого отношения к Асприну! И обрати внимание просто людей там - нет, все из каких-нибудь измерений.
- 3) (п. 5) Такую экономику ты не сделаешь, если только не будет что-то, при чем реально нужное на игре, что производиться на самой игре.
- 4) (п. 7) Хитовость, как раз важно. Это даст: во-первых колорит игре, а во-вторых неопределенность со смертью. Какой-нибудь “разудалый герой ” режет кого-то, а он не умирает, его по-особому убивать надо.
- 5) Очень рекомендую найти книгу, так у тебя будет почва для толчка. А если вся игра строиться на отсебятине за просто можешь запутаться в системах и они выйдут на игре боком и косяками.

Колобаев.

Блок: Боевка



Боевые правила.

Система хитовая.

Люди – 2 хита
Деволы – 3 хита
Тролли – 4 хита
Вампиры – 3 хита
Гномы – 2 хита
Эльфы – 2 хита
Гоблины – 3 хита
Краснолюды – 2 хита.

Все расы, кроме троллей, ударом любого не артефактного оружия снимают 1 хит.
Тролли – 2 хита.
Артефактное оружие имеет свои плюсы, о чем будет сказано в сертификате на него.

Приветствуются доспехи:

Стеганка + 1 хит.
Толстая кожа или кольчуга + 2 хита.
Тяжелая кольчуга или панцирь + 3 хита.
Шлем + 1 хит.

Наручи и поножи не пробиваются. Прикрывают предплечья и голени. Защищают только то, что реально закрывают.

Кулуарка вгоняет в тяжелое ранение на 1 минуту, затем наступает смерть.
0 хитов – тяжелое ранение на 1 час, затем смерть.
Легкие раны не прогрессируют, но и не заживают сами по себе.
Связывание по жизни, но без садизма.

Увечья:

Отсутствие руки – ладонь сжимается в кулак и перематывается тряпкой до состояния культи. Если руки полностью нет, то болтается пустой рукав (все знают, как это делается).

Отсутствие ноги – нога сгибается в колене и подвязывается.

Слепота – либо черные очки, либо черная повязка на лице ну и соответственно отыгрыш.

При захвате лезвия рукой, не защищенной латной рукавицей – теряется 1 хит.

Голова, пах, ступни и кисти не поражаемая зона. Шея только для кулуарки.

Все оружие должно пройти мастерский контроль на допуск.

Всякие фэнтезийные загогулины и кривулины допускаются и даже приветствуются.

Материал для оружия – дерево, пластик, дюраль.

За жестокое обращение с соперником игрок будет наказан.

Любите друг друга!

Блок: Магия



Магия.

Начну с личных свойств персонажей.

Любой персонаж на начало игры может выбрать одно свойство:

1. Способность (подверженность) магии
2. Неспособность (иммунитет) к магии
3. Нейтрализация (иммунитет) магии (владеют свойством единицы)
4. Усиление магии (единицы играющих. Пользоваться магией не могут.)

Это свойство записывается в аусвайс и в принципе сохраняется до конца жизни персонажа.

Все ниже изложенное касается только тех, кто выбрал 1 и 4 свойство.

В основном магия на игре обрядовая. Но будет присутствовать список стандартных заклинаний, из которого любой желающий игрок выбирает себе на начало игры 2 любых заклинания. Остальные тоже доступны, но при помощи игрового обучения.

Каждый маг имеет определенное количество кастов в магический цикл. Чем сильнее маг, тем больше у него кастов, тем сильнее его заклинания и тем меньше время между произносимыми заклинаниями.

Количество кастов зависит от уровня мага. Если уровень =1, то кол. Кастов=2, если уровень=2, то 4 и т.д.

Магический цикл равен 6 часам, и длиться от 0 до 6.00 часов, от 6.00 до 12.00 и т.д.

Волшебство подразделяется на следующие типы:

1. Вызывающие обряды.
2. Усиливающие обряды.
3. Защитные обряды.

4. Исцеляющие обряды.
5. Поражающие обряды
6. Поражающие заклинания.
7. Усиливающие заклинания.
8. Исцеляющие заклинания
9. Защитные заклинания.

Различие между обрядом и заклинанием.

Обряд это магическое действие, длящееся достаточно продолжительный промежуток времени, но результат проявляется сразу после окончания обряда (во всяком случае, преследуемая цель начинает выполняться).

Заклинание – производная от обряда. Т. е. должен быть проведен обряд, целью которого является приготовление заклинания определенного свойства, которое может быть реализовано в любое время в течение данного магического цикла, по желанию мага и мгновенно (молния, огненный шар и т.д.). Сила приготовленного заряда (заклинания) тает со скоростью 1 единица за 5 минут.

10 единиц энергии = 1 хиту.

При проведении обряда обязательно должен присутствовать мастер по магии!

Он отслеживает обряд, подсчитывает его энергию и выдает сертификат на подготовленное заклинание. После использования заклинания сертификат уничтожается или передается мастеру.

При проведении обряда, на его результат влияют следующие вещи:

1. Артефакты (их сила, пригодность и количество)
2. Фазы светил
3. Источники сил (их сила, пригодность и количество)
4. Ингредиенты (их сила, пригодность и количество)
5. Уровень мага и количество адептов присутствующих при обряде
6. Количество вложенных кастов
7. Сложность и количество целей преследуемых обрядом
8. Красота исполнения.

Какие бывают Артефакты:

1. Реликвии
2. Боевые
3. Защитные
4. Вспомогательные
5. Источники энергии.

Что дают артефакты:

1. Увеличивают уровень мага
2. Увеличивают количество кастов
3. Уменьшают время между заклинаниями
4. Усиливают заклинания
5. Источники энергии
6. Артефакт может быть с магическим свойством
7. Заклинающие артефакты
8. Хранители энергии

9. Хранители заклинаний

Какие бывают ингредиенты:

1. Концентраторы энергии
2. Вызывающие транс и медитацию
3. Защитные
4. Агрессивные
5. Вспомогательные
6. Источники
7. Имитаторы
8. Составляющие.

Об источниках энергии:

- 1) Природные:
 1. Места выброса энергии (чистые источники или гейзеры)
 2. Одинокое деревья
 3. Родники
 4. Слияния рек
 5. Перекрестки дорог
 6. Водопады
 7. Вершины гор
 8. Одинокое камни и валуны
 9. Центр круга камней или деревьев.
- 2) Искусственные:
 1. Храмы и капища
 2. Могильники
 3. Места постоянного использования магии
 4. Освященные и оскверненные места.

Энергия может быть положительная и отрицательная.

Теперь о магах:

Уровень	Количество кастов	Время между кастами
1	2	30 минут
2	4	20 минут
3	6	10 минут
4	8	5 минут
5	10	2 минуты
6	12	1 минута
7	14	30 секунд
8	16	15 секунд
9	18	10 секунд
10	20	5 секунд

Стандартные заклинания 2-а из которых может выбрать любой маг:

1. Молния – снимает 1 хит
2. Гипноз – поражает игрока с 1 хитом
3. Чтение мыслей – поражает игрока с 1 хитом либо по согласию
4. Усиление оружия - +1 хит на цикл
5. Усиление доспехов - + 1 хит на цикл
6. Прикосновение вампира – выкачивает у жертвы 1 хит и добавляет колдуну
7. Лечение – восстанавливает 1 хит
8. Защита от заклинаний (личная) – защищает от 1 заклинания.
9. Идентификация – идентифицирует артефакт 1 уровня
10. Парализация – парализует игрока с 1 хитом на 5 минут

После выбора 2 стандартных заклинаний игрок может изучить остальные непосредственно в ходе игры. На изучение заклинания тратится 1 каст. Игрок, изучая заклинание, узнает его «цифровой код» и говорит его мастеру. Если «код» правильный, то мастер ставит метку в аусвайсе игрока о том, что он знает это заклинание.

Все остальные заклинания есть продукт творчества игроков, который они генерируют при помощи обрядов.

В заключение хочу добавить, что мир Девы будет с хитрецей. Как вы уже поняли, в этом мире присутствует не только магия, но и технократия, а посему даже зная все законы магии, вы можете быть приятно или не приятно удивлены результатом обряда. Хотя все заморочки вполне реально отследить.

Блок: Мастерские правила

**Магия (мастерская).****1. Фазы Светил**

В полдень, т.е. в 12.00 Солнце имеет максимальную активность и сила энергии, которую адепт будет черпать от Светила, будет = 6, но уже в 12.30 сила энергии снизится до 5 и т.д. до 17.30. Дальше от 17.30 вплоть до 18.30 сила поступающей на землю энергии = 0. В 18.30 начинается фаза Луны и её энергия будет = 1, и по возрастающей будет увеличиваться до полуночи, когда энергия Луны достигнет пика. Т.е. 6 единиц. Далее, по ниспадающей. Энергия ночного светила будет уменьшаться, с каждым часом на 1, вплоть до 05.30, когда энергия опять станет = 0. Нулевой период продолжится до 6.30 и уже солнечная энергия начнет набирать силу.

2. Красота исполнения обряда оценивается от 0 до 6.**1. Места проведения обрядов.**

Любое выбранное место имеет свою энергию от 0 до 6. Причем энергия может быть как положительная, так и отрицательная.

Положительная энергия исходит от Светлых храмов, причем от регулярно функционирующих она больше, а отрицательная от капищ, где были совершены

человеческие жертвоприношения (1 балл за 2 жертвы) и от кладбищ (от 1 до 3 баллов). Также существуют природные источники.

Положительная энергия увеличивается в соответствующее фазе солнца количество раз.

Таким же образом Луна действует на отрицательные источники.

Прямо противоположным образом светила воздействуют на противные им источники, уменьшая их энергию в соответствующее количество раз.

Энергия источников уменьшается по мере удаления от центра излучения. На каждые 5 метров 1 балл.

2. Все артефакты имеют свой порядок (как маги свой уровень). Порядок определяет их мощь. Сила их энергия приплюсовывается к силе обряда. Также роль играют свойства артефакта. К примеру, если это артефакт-источник, то энергия, вырабатываемая им, добавляется в формулу. Также влияет совместимость свойства артефакта с целью обряда. Например, артефакт со свойством защиты от молнии, при использовании его в обряде создания молнии понизит энергию обряда в соответствующее своему порядку количество раз.

3. Сложность цели оценивается по бти бальной системе.

Если преследуется 2 и больше целей, то их сложности складываются между собой.

1. Воскрешение – 6 баллов

2. Создание магических свойств мат. вещи – 5 баллов

3. Убийство – 4 балла

4. Магическая защита – 3 балла

5. Магическая атака, обряд неличного апгрейда – 2 балл

6. Обряд личного апгрейда – 1 балл

4. Количество кастов вложенных магом умножается на его уровень.

5. Складывая между собой силу магов (зависящую от их уровней и кастов) мы получим сумму, которую затем следует умножить на формулу силы обряда. Причем если один из магов, например, втайне противодействует обряду, в котором принимает участие, то его сила делит формулу обряда.

6. Сила ингредиентов вычисляется по 7-ми бальной системе. От 0 до 6. В зависимости от совместимости ингредиента и цели обряда, сила ингредиента либо положительная, либо отрицательная. Например, ингредиент, вызывающий транс и медитацию, хорош при проведении обряда личного апгрейда, но не подойдет для неличного апгрейда, тут скорее потребуются «составляющие» и вспомогательные ингредиенты. Еще пример, на атакующий обряд защитный ингредиент окажет отрицательное влияние. В этом случае, вообще то, подходя все ингредиенты кроме трансовых и защитных. Еще одна хитрость при использовании ингредиентов – если в одном обряде ингредиент может оказывать защитное влияние, то в другом, например вспомогательное и т.п. нюансы.

7. Разница между положительной и отрицательной энергиями заключается в том, что во первых, они противодействуют друг другу, во вторых энергия с определенным полюсом подходит не для всех обрядов и заклинаний. Если полюс энергии противен преследуемой цели, то она влияет на обряд отрицательно, т.е. там, где должна по идее усиливать будет только ослаблять. К примеру, для лечения отрицательная энергия не подходит, но и то не во всех случаях. Если вы пытаетесь приделать зомби оторванную руку, то тут все-таки она подойдет, а положительная энергия сработает в этом случае

крайне негативно.

Приблизительная формула Силы Обряда:

Суммируются силы ингредиентов, к полученному числу прибавляется сумма сил артефактов в обряде и произведение, полученное из энергии места проведения и энергии зависящей от фаз светил, затем из полученной суммы отнимается сумма сложностей целей. Полученное число умножается на сумму сил магов участвующих в обряде. Сумма сил магов в свою очередь получается следующим способом – уровень каждого мага умножается на количество вложенных им кастов, а затем полученные произведения складываются.

2.0.0.3