

ПРАВИЛА ПО НАВЫКАМ 1.4

ОГЛАВЛЕНИЕ

ОГЛАВЛЕНИЕ	1
СОКРАЩЕНИЯ	4
ЭФФЕКТЫ	4
КРАТКО О ДАНЖАХ	5
СТАРТОВЫЙ ВЫБОР НАВЫКОВ	6
ОБУЧЕНИЕ НОВЫМ НАВЫКАМ	7
ОБУЧЕНИЕ МАСТЕРОВ И ГРАНДМАСТЕРОВ	7
НАПИСАНИЕ КНИГ	7
КАРТОЧКИ СВИТКОВ	7
ПОЛУЧЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ ПУСТЫХ ЯЧЕЕК НАВЫКА	8
ПОДГОТОВКА	9
МАГИЧЕСКИЙ ЗАХВАТ ИЛИ КОНТАКТНАЯ МАГИЯ	9
СПИСОК ОБЫЧНЫХ НАВЫКОВ	10
Алхимик	10
Взлом	10
Водное дыхание	10
Захват души	10
Зачарователь	10
Защита от безмолвия	10
Защита от огня	11
Защита от охлаждения	11
Защита от шока	11
Защита от яда	11
Змея	11
Знание Айлейдского языка	12
Знание даэдрического языка	12
Знание двумерского языка	12
Знание драконьего языка	12
Изгнание младших даэдра	12
Исследователь	12
Исцеление	12
Каменная кожа	13
Касание мороза	13
Касание огня	13
Касание шока	13
Командир	13
Кузнец	14

Лёд.....	14
Метатель ножей	14
Молния.....	14
Не оглушаемый	14
Файрбол	14
Ослепить	15
Поднятие мёртвого	15
Предвидение	15
Прыгун	15
Ритуалист	15
Садовник	16
Силач.....	16
Снятие брони.....	16
Торговец.....	16
Управляющий гильдией	16
Усиление защитника.....	16
Усиление мечника.....	16
Шахтёр	17
Экономист.....	17
Экспедитор	17
Ювелир	17
НАВЫКИ гранд мастеров	17
Железное тело	17
Воровская иллюзия	17
Паралич.....	18
Призванное оружие.....	18
Защита от проклятий	18
Трансмутация	18
кузнец артефактных мечей.....	18
кузнец артефактной брони	18
Легендарный зачарователь.....	18
Легендартный ювелир	19
Везунчик	19
Укрепление	19
Божественный удар.....	19
Безликий	19
Человек-артефакт.....	19
Ловкие руки	19
Защита от увечий	19
Воскрешение	19

Магический щит огня	19
Магический щит льда	20
Магический щит молний	20
Телепорт.....	20
ВАМПИРИЗМ, ЛЕКАНТРОПИЯ И ПРОЧИЕ	20
Иссушение	20
Превращение в зверя	20
Вампиризм	20
Зверинный укус	20
Укус вампира.....	20
ИГРОТЕХНИЧЕСКИЕ НАВЫКИ.....	21
Забвение	21
ЛЕГЕНДАРНЫЕ НАВЫКИ.....	21
Божественная сила	21
Божественная защита.....	21
Бессмертие	21
Божественный иммунитет к магии.....	21
ТАБЛИЦЫ НАВЫКОВ	22
ТАБЛИЦА СОЦИАЛЬНЫХ И РЕМЕСЛЕННЫХ НАВЫКОВ	22
ТАБЛИЦА АКТИВНЫХ НАВЫКОВ.....	26
ТАБЛИЦА ПАССИВНЫХ, ЗАЩИТНЫХ И ПРОЧИХ НАВЫКОВ	30

СОКРАЩЕНИЯ

МС – метательный снаряд. Мягкий мячик, диаметром примерно 7.5см, обернутый тканью определенного цвета, с твердостью 30 шор и меньше.

СФ – словесная формулировка. То, что необходимо произнести для использования навыка.

Заклинатель – тот, кто использует навык.

Жертва – тот, на кого используется навык, цель навыка.

НПС, Монстр – это игротехи, выполняющие игротехнические функции.

Обрыв – это черная ткань, расстеленная на земле. Обрыв снимает 1 хит с тех, кто наступил на черную ткань.

Наступивший на ткань остается на ней, пока ему не помогут выбраться. Чтобы выбраться из такой ловушки нужна веревка. **Жертве** в «обрыве» кидается веревка, **спасатель** тянет веревку, а **жертва** держится за нее и медленно покидает зону черной ткани. Так же можно произнести СФ и перейти черную ткань. При пересечении черной ткани без СФ вы падаете в обрыв.

ЭФФЕКТЫ

Горение – добивает цели уязвимые к этому эффекту;

Охлаждение – добивает цели уязвимые к этому эффекту;

Шок – добивает цели уязвимые к этому эффекту;

Яд, отравление - цель отравлена и умрет в конце следующего цикла, если не будет снят эффект;

Болезнь - цель больна и умрет в конце следующего цикла, если не будет снят эффект;

Увечье - максимальное количество хитов снижено до одного, пока эффект не будет снят с цели;

Слабость – цель не может пользоваться оружием, посохом. В руках нельзя держать оружие, посохи, МС, пока эффект не будет снят с цели.

Проклятия – могут быть абсолютно разными, описание эффекта выдается вместе с проклятием.

Безмолвие – цель не может использовать навыки, требующие СФ, и общаться с другими игроками, пока эффект не будет снят с цели.

Слепота – цель будет носить полупрозрачную повязку на глазах, пока эффект не будет снят с цели.

Обезображивание – цель будет носить бинты на лице, закрывающие его лицо (либо грим), пока эффект не будет снят с цели.

Слабоумие – цель будет произносить только глаголы и местоимения (я, ты, мы, вы, он, она, они, оно, пошли, принес, поел...), пока эффект не будет снят с цели.

Глухота – с этим игроком нельзя общаться словами. Игрок под этим эффектом должен объяснить о своём недуге, если с ним начали общаться. Эффект действует пока не будет снят.

Влюбленность – жертва отыгрывает заботу по отношению к человеку, который наложил этот эффект в течение 1 часа.

Паралич – жертва не двигается и не может делать никаких действий, может только общаться с заклинателем (кричать, бегать, атаковать и прочие действия предпринимать **не может**). Эффект действует установленное заклинанием время.

Без сознания (при смерти) – если количество хитов равно нулю, игрок находится в состоянии при смерти. По истечению 5 минут игрок переходит в состояние «истощён».

В состоянии без сознания игрок может: ничего не может делать.

Истощён – если игрока не вывели из состояния без сознания в течение 5 минут, он переходит в состояние истощён.

В состоянии «истощен» игрок может медленно передвигаться в госпиталь, не может контактировать с игроками, игроки также не могут с ним взаимодействовать, не может быть переведён в любое другое состояние. Другие игроки могут

перенести истощенного игрока на руках в госпиталь, но при переноске игрок не имеет права ни с кем общаться. После 1 часа в госпитале игрок переходит в состояние «здоров». В госпитале игрок может общаться с игроками.

Оглушенный – Игрок, получивший данное состояние, должен молча присесть (либо лечь на землю, отыграв падение). В таком состоянии игрок не может совершать никаких действий (говорить, передвигаться, использовать магию, пить зелья и т.д.).

После этого жертва считает до ста (тысяча один, тысяча два, ..., тысяча сто).

По окончании счета жертва приходит в себя, но в течение пяти минут не имеет права пользоваться оружием, магией и бегать.

Повторное оглушение с интервалом менее пяти минут после предыдущего снимает 1 хит.

Игрок НЕ МОЖЕТ: самостоятельно передвигаться, защищаться, атаковать, использовать магию, лечиться, пить зелья, просить о помощи и так далее.

Животный Голод – раз в сутки вервольфам и вампирам нужно питаться. Если ты вампир либо вервольф, то на старте будет выдана инструкция, то чем можно утолить голод. Если игрок не утолил Животный Голод, он становится безумным и переходит в ранг игротехов (для этого нужно обязательно обратиться к мастерам).

КРАТКО О ДАНЖАХ

Все навыки, имеющие числовые характеристики (рейтинг защиты, атаки и т.д.), работают только в данже, в походе они работают по принципу «есть, либо нет». Если есть защита от огня, то она работает, если её нет, то соответственно её нет. Соответственно есть два типа приключений: 1 экспедиция в данж 2 поход.

Экспедиция в данж — это классический вариант прохождения территории с коридорами, монстрами, ловушками и загадками, которые потребуют для входа «Карту приключений».

Поход же не требует ничего, это свободное исследование большого участка территории с сундуками, развалинами, пещерами, шахтами, лугами, которые могут охранять монстры.



Рис. 1а Пример карты Данжа

Экспедиция в данж принесёт вам необходимые «Артефакты» для изучения, которые откроют улучшения для гильдии и экономических предприятий, после их исследований.

Поход позволит вам получить материалы и ресурсы для крафта, которые вам помогут для прохождения Данжей.

Данжи требуют подготовки и планирования со стороны игрока с навыком «глава гильдии» или «экспедитор».



На игре существует 5 уровней навыка: **Ученик**, **Адепт**, **Эксперт**, **Мастер** и **Гранд Мастер**.

На начало игры можно получить 4 навыка, 1 из них в ранге **Эксперт** (без написания книги). Если вы подготовить книгу (см. пункт написание книги) то вы можете получить все 4 навыка в качестве **Эксперт**, либо **Мастер**. Также начальные навыки должны соответствовать истории персонажа и не противоречить ей. Пример стартового набора указан на рисунке (см. Рис. 3).

Обучить новому навыку может ранг **Эксперт** и выше.
Ранги можно повышать по этапам согласно схеме (см. Рис. 2).

С получением **Гранд Мастера**, вы получаете уникальный навык.

НАВЫКИ

ВЗЛОМ

Навык, который даёт на старте игры предмет отмычки и даёт первые цифры к кодовым замкам.

ученик N300-101

ОГОНЬ

Навык даёт на старте игры свитки магии "Огонь".

Мастер N300-102

АЛХИМИК

Навык, который даёт на старте игры рецепты зелий, чипы-зелий.

эксперт N300-201

СХЕМАТИЧНЫЙ ПРИМЕР

ОГОНЬ

Свиток дистанционной магии разрушения

Отыгрыш: Произвести СВ и кинуть в жертву МС

Цвет МС: красный; СВ: «Огонь»

Урон: снимает 1 хит; Эффект: «горение».

передаваемо, неотчуждаемо

N300-102-1

ОГОНЬ

Свиток дистанционной магии разрушения

Отыгрыш: Произвести СВ и кинуть в жертву МС

Цвет МС: красный; СВ: «Огонь»

Урон: снимает 1 хит; Эффект: «горение».

передаваемо, неотчуждаемо

N300-102-2

ОГОНЬ

Свиток дистанционной магии разрушения

Отыгрыш: Произвести СВ и кинуть в жертву МС

Цвет МС: красный; СВ: «Огонь»

Урон: снимает 1 хит; Эффект: «горение».

передаваемо, неотчуждаемо

N300-102-3

ОГОНЬ

Свиток дистанционной магии разрушения

Отыгрыш: Произвести СВ и кинуть в жертву МС

Цвет МС: красный; СВ: «Огонь»

Урон: снимает 1 хит; Эффект: «горение».

передаваемо, неотчуждаемо

N300-102-4

ОГОНЬ

Свиток дистанционной магии разрушения

Отыгрыш: Произвести СВ и кинуть в жертву МС

Цвет МС: красный; СВ: «Огонь»

Урон: снимает 1 хит; Эффект: «горение».

передаваемо, неотчуждаемо

N300-102-5

Отмычка

предмет

Использовать предмет в корте "Данжа" в качестве расходника, даёт набор отмычек на входе для вскрытия замков во время прохождения данжа.

передаваемо, неотчуждаемо

N300-101-1

Отмычка

предмет

Использовать предмет в корте "Данжа" в качестве расходника, даёт набор отмычек на входе для вскрытия замков во время прохождения данжа.

передаваемо, неотчуждаемо

N300-101-1

N - чип-зелий штук

N300-203

1

Наименование рецепта: Сильное зелье лечения

Игредиенты

Эффект в этой игре

Метод Алхимика

Дополнительно 1 ингредиент

Создать 10 единиц зелий

Описание(описание)

Всегда добавляет один ингредиент зелию. Получается зелье, которое не портится. Гарантирует вскрыть 1 данж за 10 минут. Все ингредиенты и навыки являются уникальными.

5- свитков

2- отмычки

N - чип-зелий штук

5 разных рецептов, т.к эксперт

Стартовый набор при выборе навыков ВЗЛОМ, ОГОНЬ, АЛХИМИК

4 слота - 3 навыка:
ВЗЛОМ(ученик),
ОГОНЬ(мастер),
АЛХИМИК(эксперт)
занимает 2 слота.

Рис.3 Пример стартового набора

Например, **Гранд Мастер** отличается тем, что имеет уникальную способность, отличающуюся от обычных. «**Гранд Мастер Огня**» может иметь случайную уникальную способность, такую как «**Магический щит огня**». Какую конкретно уникальную способность получит **Гранд Мастер** определяется выбранным особым квестом и его прохождением. Где брать квест до игры вам никто не скажет.

На начало игры вам выдадут «Свитки обычных навыков» в соответствии с описанным количеством свитков, относительно навыка, которые вы можете распоряжаться как вам угодно, передавать их, обмениваться, использовать в подземелье или походе.

ОБУЧЕНИЕ НОВЫМ НАВЫКАМ

Обучение новому навыку могут производить учителя с рангом **Эксперт** и выше.
Например, **Мастер «Молний»** может обучить человека, у которого нет этого навыка.

Между сезонами можно повысить ранг навыка. Это могут быть два разных навыка с повышением на один каждого, либо повысить один на два ранга. Повысить ранг с **Мастера** на **Гранд Мастера** можно только на игре.

Ранг **Гранд Мастера** можно получить в живой игре, если выполните особую цепочку квестов. За выполнение квеста вы получите уникальный навык, который не занимает слота. Началом квеста может быть нахождение особой рукописи, в которой описан процесс получения статуса **Гранд Мастер**. Все эти пути уникальны в своем роде, по одной и той же рукописи не смогут два **Мастера** получить статус **Гранд Мастер**.

В течение игры можно выучиться только одному дополнительному навыку, этот навык будет действовать только на следующем игровом сезоне.

ОБУЧЕНИЕ МАСТЕРОВ И ГРАНДМАСТЕРОВ

Обучение навыку должно быть не менее 60 минут – 120 минут. Учебные материалы готовят **Эксперты, Мастера и Гранд Мастера**, они писали книги своего авторства.

Что можно считать обучением:

- занудная лекция 20-40 минут;
- практика в зависимости от навыка (прыжки, метание МС в цель, сбор ингредиентов, посещение подземелий, перевод книг, переписывание книги мастера) – от 20 минут и до часу;
- сдача экзамена теоретической и практической части – 20 – 40 минут;

П.С. Обучение навыку может занять очень долгое время, и даже более 120 минут, но в том и суть;

По результату обучения выдаётся сертификат о получении навыка, который нужно сфотографировать и передать мастерам в конце игры, чтобы мы могли прикрепить, навык к вашему персонажу.

Если у вас все ученики сдают экзамены без пересдачи – вы плохой Мастер/Гранд Мастер;

НАПИСАНИЕ КНИГ

Если вы хотите получить навык не в ранге **Ученика**, а в ранге **Эксперта** или **Мастера**, вы должны написать книгу до игры (для новых игроков, так и для тех, кто уже играл).

Требования к книге:

1. Никакого плагиата. Текст только вашего сочинения в любом стиле;
2. Вы должны использовать терминологию древних свитков, никаких слов: демоны, огнестрел, президент и т. д.;
3. Картинки и оформление рисуем сами, либо просим других;
4. Шрифт 12-14 не менее одной страницы А4;
5. Должно быть приятно для прочтения, абзацы, заголовки и прочие мелочи;
6. Выслать мастеру на редактуру. После чего вы получите одобрение или замечания для исправления текста;
7. После получения одобрения нужно:
 - изготовить 2 (два) экземпляра книги, один для себя, другой на передачу мастерам
 - сфотографировать готовые книги и предоставить фотографии мастерам.

На игре вы получаете карточку навыков и «Свиток навыка» в количестве, указанном в таблице навыков.

КАРТОЧКИ СВИТКОВ

Вся магия представлена на игре в виде карточек, который называется «свиток навыка». Их вы получите в некотором количестве согласно выбранному навыку и рангу. (см. Рис. 2 Пример стартового набора). Не все навыки дают эти свитки, подробнее смотри в самом навыке, что он даёт. Например, навык **Взлома** даёт предмет «Отмычка», **Алхимия** – рецепты и чипы зелий.

Свитками на игре можно свободно обмениваться и пользоваться чужими. Все свитки одноразовые. Можете использовать без ограничений, пока не потратите все. В **данже** вы можете использовать ограниченное количество

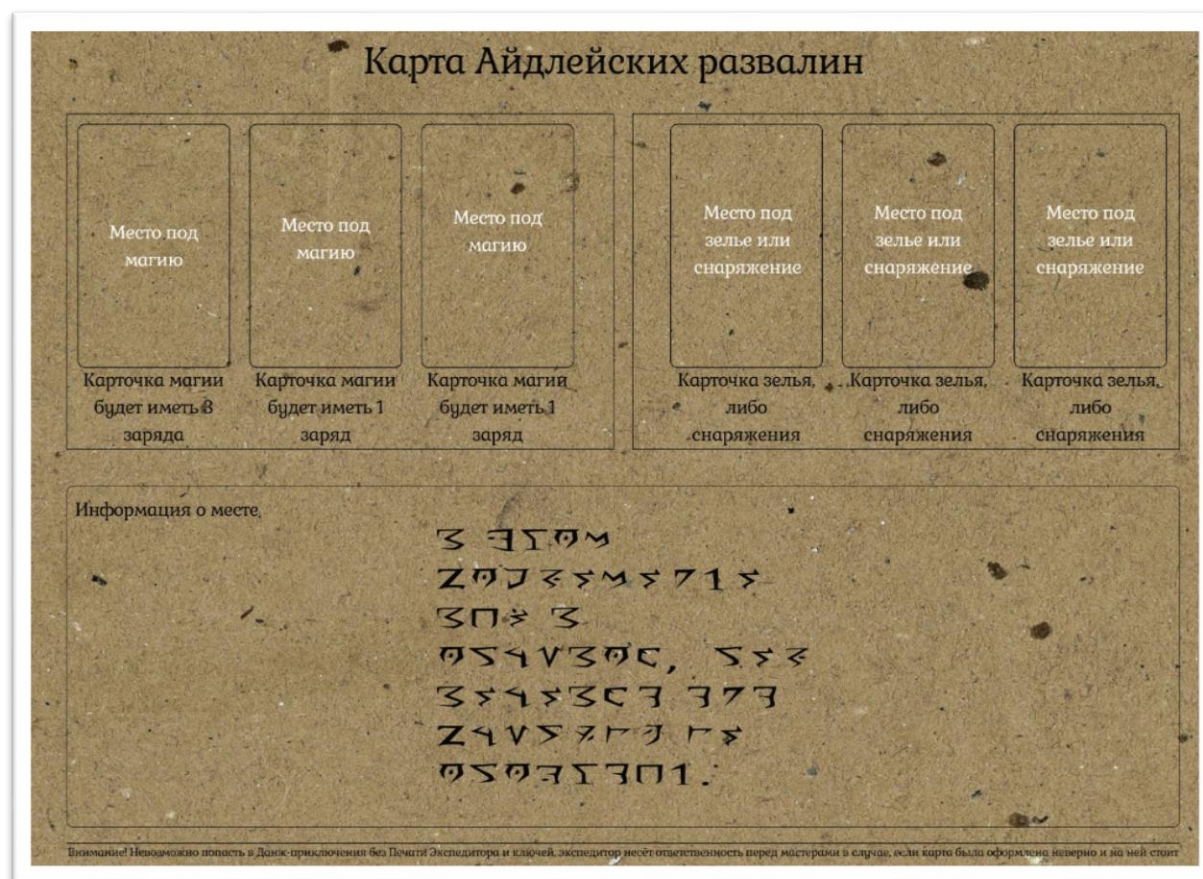


Рис. 16 Пример карты Данжа (обратная сторона карты)

свитков, согласно выбранным расходникам на карте подземелья.

ПОЛУЧЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ ПУСТЫХ ЯЧЕЕК НАВЫКА

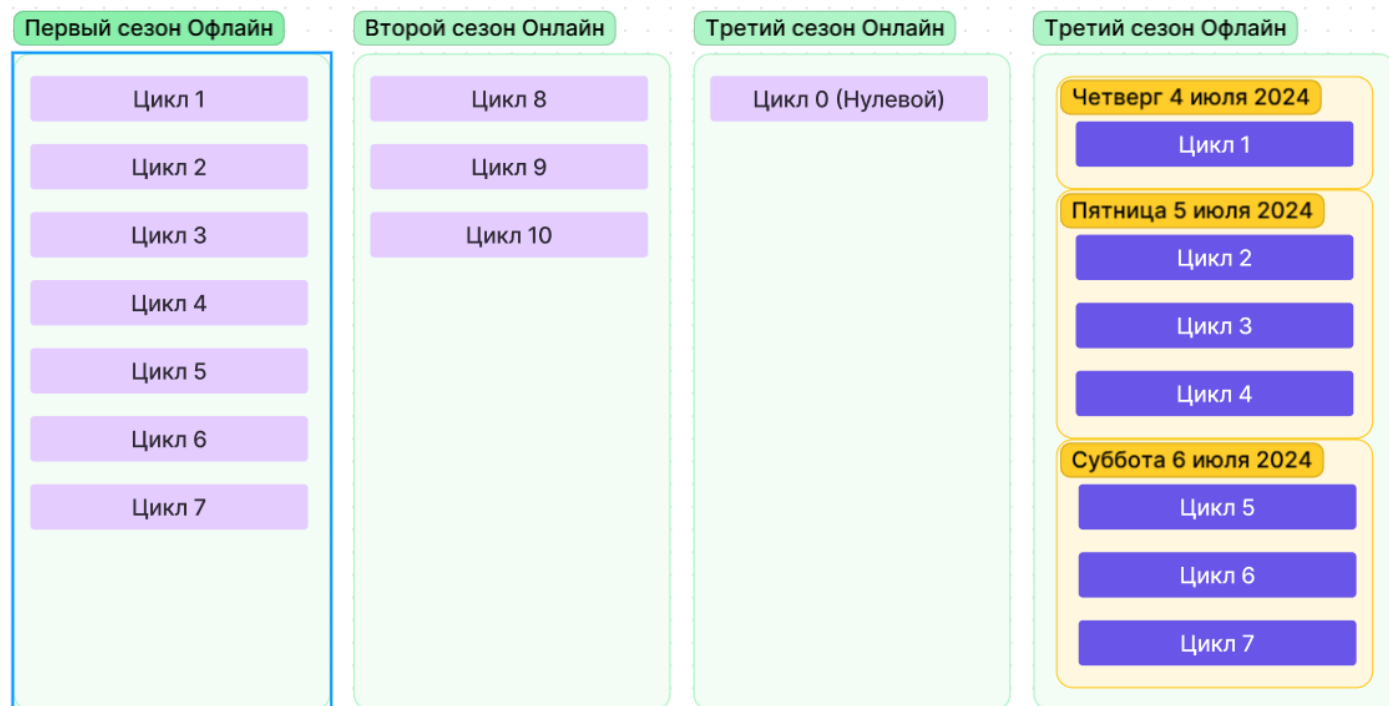
Игра проходит в двух форматах «Онлайн сезоны» и «Офлайн сезоны».

Базовое количество пустых слотов для навыков равно **4** для тех, кто не участвовал в предыдущих играх. **+ 1 слот за участие в каждом сезоне.**

Получается, те, кто участвовал в **Первом и Втором** сезоне, получают **+ 2 пустых слота.**

Каждую игру можно улучшить **2 навыка** подняв их мастерство на **1 между сезонами** (Например, огненный шар с **Ученика до Мастера. Гранд Мастера** можно получить только на игре с минимальным шансом)

Максимальное количество ячеек для навыков **8** и ничем не может быть превышено.



ПОДГОТОВКА

Если вы используете магию, то подготовьте все необходимое до игры. Вы четко должны понимать и знать наизусть свой навык, иметь необходимые МС нужных цветов.

Теннисный шар является плохим МС, он слишком твёрдый. ДОПУСК НЕ ПРОЙДЕТ!

Если мастер увидит, что вы не подготовились, он всегда может забрать у вас навык или снизить его до ранга ученик.

МАГИЧЕСКИЙ ЗАХВАТ ИЛИ КОНТАКТНАЯ МАГИЯ

Контактное взаимодействие осуществляется путем фиксированного контакта с «жертвой», если это игрок. Включает следующие стадии:

1) Магический захват – удержание жертвы рукой за плечо. Жертва во время контакта не имеет права вырываться, не может перемещаться самостоятельно, бездействует, не может произносить ни звука, не может атаковать заклинателя и внимательно слушает «заклинателя» до окончания удержания (удержание может длиться бессрочно).

2) Демонстрация – оглашение эффекта заклинания (СФ), например, **“Касание огня!”** после чего «жертву» необходимо выпустить из «магического захвата»;

- Эффект или отражение – **Жертва**, не имеющая защиты от заклинания, должна выполнить действия, оглашенные заклинателем, например при **Касании огня** снимаются все хиты с игрока, он переходит в состояние **Без сознания**, если в течение 5 минут ему не помогли, переходит в состояние **Истощен** и идет в госпиталь.

Если же имеется защита - ее необходимо огласить **Заклинателю**, и произнести ее эффект «защита от ...» и продолжить дальнейшие действия.

Пример 1: Заклинатель подходит к жертве со спины, прихватывает жертву за плечо и привлекает ее внимание, предположим, приветствием: «Здравствуйте. **Магический захват**». После этого оглашает СФ: **“Касание огня”** и разъясняет жертве, что с ней происходит. При этом жертва не имеет права вырываться с момента прихвата, после чего заклинатель отпускает. **Жертва падает без сознания** (так как Касание огня подразумевает такой эффект на жертву)

Пример 2: Заклинатель подходит к жертве со спины, прихватывает жертву за плечо и привлекает ее внимание, предположим, приветствием: «Здравствуйте. **Магический захват**». У **Жертвы** есть защита от **Магического захвата**, она достает свиток с защитой, показывает ее **Заклинателю**, рвет его. **Заклинатель отпускает Жертву**.

В случае Магического захвата Жертвы двумя или более Магами, а также одновременно магического захвата двух магов друг друга, происходит «Магический коллапс», переводящий магов-агрессоров в состояние **Без сознания**.

СПИСОК ОБЫЧНЫХ НАВЫКОВ

АЛХИМИК

Занимает 2 слота под навык.

Вы можете создавать зелья по рецептам.

На старте сезона получаете рецепты зелий и чипы зелий.

Ученик - 3 рецепта, адепт -4, Эксперт -5, Мастер – 6

Требование: пробирки, колбы, ступка и пестик, чай черный, красный, зеленый.

Отыгрыш: См. правила по Алхимии.

ВЗЛОМ

Навыки воровства.

Получаете отмычки на старте и часть цифр кодовых замков. В данже выдадут ключи за использование карточки "Отмычка". При вскрытии замка произнести СФ: **“ВЗЛОМ”**

На старте получаете карточки предмета отмычка.

Ученик - 2 отмычки, Адепт - 3 отмычки, Эксперт - 4 отмычки, Мастер - 5 отмычек

СФ: Взлом

ВОДНОЕ ДЫХАНИЕ

Заклинение школы Изменения.

Получаете свитки, которые можно использовать в данже для прохода в закрытые затопленные локации. Можете использовать в качестве расходника при подготовке карты Данжа. При входе в подземелье произнести СФ: **“Ты можешь дышать под водой/ Водное дыхание”** и коснуться цели.

Требование: наличие в руках ларпового посоха с диодной подсветкой.

На старте получаете карточки свитков навыка.

Ученик - 2 свитка Адепт - 3 свитка, Эксперт - 4 свитка, Мастер - 5 свитков

СФ: Ты можешь дышать под водой/ Водное дыхание

ЗАХВАТ ДУШИ

Контактная магия школы Мистицизма.

Получаете свитки, которые можно использовать при убийстве монстра (либо человека при ритуале жертвоприношения, в этом случае камень душ выдаст мастер), монстр вам отдаст заполненный камень душ (пустой камень душ не требуется). После убийства коснуться монстра и произнести СФ: **“Захват души”**, разорвать свиток при монстре.

Требование: наличие в руках ларпового посоха с диодной подсветкой.

На старте получаете карточки свитков навыка.

Ученик - 2 свитка Адепт - 3 свитка, Эксперт - 4 свитка, Мастер - 5 свитков

СФ: Захват души

ЗАЧАРОВАТЕЛЬ

Занимает 2 слота под навык.

Вы можете создавать усиливающие чары для ювелирных украшений.

На старте получаете чипы зачарования в зависимости от ранга.

Ученик - 1 уровень набор чипов чар, адепт -1-2 уровень набор чипов чар, эксперт - 1-3 уровень набор чипов чар, Мастер - 2-4 уровень набор чипов чар.

Требование: светящийся круг аналогичный игровому.

Отыгрыш: см. правила по зачарованию.

ЗАЩИТА ОТ БЕЗМОЛВИЯ

Защитная магия школы Колдовства.

Получаете свитки, которые можно использовать в данже, чтобы защитить группу от заклинания безмолвие. В случае, когда на вас используют заклинание безмолвия, вы можете аннулировать его действие. Перекрестите руки на своей груди, произнесите СФ: **“Защита от безмолвия”** и разорвите свиток.

Требование: наличие в руках ларпового посоха с диодной подсветкой.

На старте получаете карточки свитков навыка.

Ученик - 2 свитка Адепт - 3 свитка, Эксперт - 4 свитка, Мастер - 5 свитков

СФ: Защита от безмолвия

ЗАЩИТА ОТ ОГНЯ

Защитная магия школы Изменения.

Получаете свитки, которые можно использовать в данже, чтобы защитить группу от заклинания огонь, касание огня. В случае, когда на вас используют заклинание огонь, касание огня, вы можете аннулировать его действие. Перекрестите руки на своей груди, произнесите СФ: **“Защита от огня”**

и разорвите свиток.

Требование: наличие в руках ларпового посоха с диодной подсветкой.

На старте получаете карточки свитков навыка.

Ученик - 2 свитка Адепт - 3 свитка, Эксперт - 4 свитка, Мастер - 5 свитков

СФ: Защита от огня

ЗАЩИТА ОТ ОХЛАЖДЕНИЯ

Защитная магия школы Изменения.

Получаете свитки, которые можно использовать в данже, чтобы защитить группу от заклинания лёд касание мороза. В случае, когда на вас используют заклинание лёд, касание мороза, вы можете аннулировать его действие. Перекрестите руки на своей груди, произнесите СФ: **“Защита от охлаждения”** и разорвите свиток

Требование: наличие в руках ларпового посоха с диодной подсветкой.

На старте получаете карточки свитков навыка.

Ученик - 2 свитка Адепт - 3 свитка, Эксперт - 4 свитка, Мастер - 5 свитков

СФ: Защита от охлаждения

ЗАЩИТА ОТ ШОКА

Защитная магия школы Изменения.

Получаете свитки, которые можно использовать в данже, чтобы защитить группу от заклинания лёд касание мороза. В случае, когда на вас используют заклинание Молния, касание молния, вы можете аннулировать его действие. Перекрестите руки на своей груди, произнесите СФ: **“Защита от шока”** и разорвите свиток

Требование: наличие в руках ларпового посоха с диодной подсветкой.

На старте получаете карточки свитков навыка.

Ученик - 2 свитка Адепт - 3 свитка, Эксперт - 4 свитка, Мастер - 5 свитков

СФ: Защита от шока

ЗАЩИТА ОТ ЯДА

Защитная магия школы Восстановления.

Получаете свитки, которые можно использовать в данже, чтобы защитить группу от отравления. В случае, когда на вас получили отравление, вы можете аннулировать его действие. Перекрестите руки на своей груди, произнесите СФ: **“Защита от яда”** и разорвите свиток

Требование: наличие в руках ларпового посоха с диодной подсветкой.

На старте получаете карточки свитков навыка.

Ученик - 2 свитка Адепт - 3 свитка, Эксперт - 4 свитка, Мастер - 5 свитков

СФ: Защита от яда

ЗМЕЯ

Школа Изменения.

Можете пользоваться лазами. «Лаз» - небольшое отверстие между стенами «Данжа» на уровне ниже колен. Произнести СФ: **“Пролезаю/ Змея”** и пройти через лаз.

На старте получаете карточки свитков навыка.

Ученик - 2 свитка Адепт - 3 свитка, Эксперт - 4 свитка, Мастер - 5 свитков

СФ: Пролезаю/ Змея

ЗНАНИЕ АЙЛЕЙДСКОГО ЯЗЫКА

Получаете расшифровку Айлейдского языка и расширение tiff для MS word;

Требования: выучить все символы алфавита до игры

Облегчает прохождение подземелья, переводите подсказки на айлейдском языке.

ЗНАНИЕ ДАЭДРИЧЕСКОГО ЯЗЫКА

Получаете расшифровку Даэдрического языка и расширение tiff для MS word;

Требования: выучить все символы алфавита до игры

Облегчает прохождение подземелья, переводите подсказки на даэдрическом языке.

ЗНАНИЕ ДВЕМЕРСКОГО ЯЗЫКА

Получаете расшифровку Двимерского языка и расширение tiff для MS word;

Требования: выучить все символы алфавита до игры

Облегчает прохождение подземелья, переводите подсказки на двимерском языке.

ЗНАНИЕ ДРАКОНЬЕГО ЯЗЫКА

Получаете расшифровку Драконьего языка и расширение tiff для MS word;

Требования: выучить все символы алфавита до игры

Облегчает прохождение подземелья, переводите подсказки на драконьем языке.

ИЗГНАНИЕ МЛАДШИХ ДАЭДРА

Контактная магия школы колдовства;

Получаете свитки, которые можете использовать для изгнания младших даэдра после перевода их в состояния бессознания. Коснутся даэдра в состоянии бессознания и произнести СФ: **“Изгоняю тебя в обливиион/ Изнание младших даэдра”**, порвать свиток при мл. даэдра.

Требование: наличие в руках ларпового посоха с диодной подсветкой.

На старте получаете карточки свитков навыка.

Ученик - 2 свитка Адепт - 3 свитка, Эксперт - 4 свитка, Мастер - 5 свитков

СФ: Изгоняю тебя в обливиион/ Изнание младших даэдра

ИССЛЕДОВАТЕЛЬ

Может проводить исследования по изучению артефакта, который может дать улучшения для гильдии и экономики. Без росписи **Исследователя** ни одна технология не будет действительной.

Требования: подготовить картинки механизмов и текстовые заготовки для исследования.

Отыгрыш: Творческое описание по использованию артефакта и его принципу действия исходя из свойств артефакта и его области применения. После работа отдается мастеру экономики на проверку. После удачной сдачи выдается модификатор на улучшение экономического предприятия, а для гильдии улучшение гильдии.

ИСЦЕЛЕНИЕ

Контактная магия школы Восстановления;

Получаете свитки, которые можете использовать для исцеления членов группы. Поймать зрительный контакт цели, произнести СФ: **“Исцеление”** и коснуться плеча жертвы.

Восстанавливает 1 хит у цели заклинания.

Требование: наличие в руках ларпового посоха с диодной подсветкой.

На старте получаете карточки свитков навыка.

Ученик - 2 свитка Адепт - 3 свитка, Эксперт - 4 свитка, Мастер - 5 свитков

СФ: Исцеление

КАМЕННАЯ КОЖА

Контактная магия школы Изменения;

Получаете свитки, которые можете использовать в данже для повышения максимального здоровья члена группы на 1. При входе в данж выбрать у кого будет повышенное количество хитов. Произнести СФ: **“Каменная кожа, +1 хит”** и коснуться цели рукой.

Если по каким-то причинам у вас снижено у всех количество хитов до 1, то эффект каменной кожи увеличивает количество хитов до 2х.

Требование: наличие в руках ларпового посоха с диодной подсветкой.

На старте получаете карточки свитков навыка.

Ученик - 2 свитка Адепт - 3 свитка, Эксперт - 4 свитка, Мастер - 5 свитков

СФ: Каменная кожа, +1 хит

КАСАНИЕ МОРОЗА

Контактная магия школы Разрушения;

Получаете свитки, которые можете использовать для нанесения урона монстрам, которые находятся в состоянии без сознания. Либо на игроков в состоянии Магического захвата. Произнести СФ: **“Касание Мороза”** и коснуться жертвы.

Урон: убивает мгновенно монстра с уязвимостью к холоду. Снимает все хиты с игрока.

Эффект: Охлаждение

Требование: наличие в руках ларпового посоха с диодной подсветкой.

На старте получаете карточки свитков навыка.

Ученик - 2 свитка Адепт - 3 свитка, Эксперт - 4 свитка, Мастер - 5 свитков

СФ: Касание Мороза.

КАСАНИЕ ОГНЯ

Контактная магия школы Разрушения;

Получаете свитки, которые можете использовать для нанесения урона монстрам, которые находятся в состоянии без сознания. Либо на игроков в состоянии Магического захвата. Произнести СФ: **“Касание Огня”** и коснуться жертвы.

Урон: убивает мгновенно монстра с уязвимостью к огню. Снимает все хиты с игрока.

Эффект: Горение

Требование: наличие в руках ларпового посоха с диодной подсветкой.

На старте получаете карточки свитков навыка.

Ученик - 2 свитка Адепт - 3 свитка, Эксперт - 4 свитка, Мастер - 5 свитков

СФ: Касание Огня

КАСАНИЕ ШОКА

Контактная магия школы Разрушения;

Получаете свитки, которые можете использовать для нанесения урона монстрам, которые находятся в состоянии без сознания. Либо на игроков в состоянии Магического захвата. Произнести СФ: **“Касание Шока”** и коснуться жертвы.

Урон: убивает мгновенно монстра с уязвимостью. Снимает все хиты с игрока.

Эффект: Шок

Требование: наличие в руках ларпового посоха с диодной подсветкой.

На старте получаете карточки свитков навыка.

Ученик - 2 свитка Адепт - 3 свитка, Эксперт - 4 свитка, Мастер - 5 свитков

СФ: Касание Шока

КОМАНДИР

Может 1 раз за цикл воспользоваться спецоперацией «Разведка» за 1000 септимов.

Можете управлять войсками на макрокарте, иначе же они не смогут совершать никаких активных действий.

КУЗНЕЦ

Занимает 2 слота.

Можете создавать предметы экипировки мечи, доспехи.

На старте получите набор чипов кузнеца.

Ученик - 1 уровень набор чипов кузнеца, адепт -1-2 уровень набор чипов кузнеца, эксперт - 1-3 уровень набор чипов кузнеца, мастер - 2-4 уровень набор чипов кузнеца

Требования: Небольшая железная наковальня, прутки, пластины и молот

Отыгрыш: см. правила по кузнечеству

ЛЁД

Дистанционная магия Разрушения;

Получаете свитки, которые можете использовать для нанесения урона монстрам и игрокам. Произнести СФ: **“Лёд!”** и метнуть синий МС.

Урон: 1

Эффект: Охлаждение

Требование: наличие в руках ларпового посоха с диодной подсветкой.

На старте получаете карточки свитков навыка.

Ученик - 2 свитка Адепт - 3 свитка, Эксперт - 4 свитка, Мастер - 5 свитков

СФ: Лёд!

МЕТАТЕЛЬ НОЖЕЙ

Дистанционный навык школы клинков

Может использовать метательные ножи. Произнести СФ: **"Метаю нож"/ «Нож»** и метнуть нож в цель

Урон: 1

Требования: подготовить метательные ножи шор 25-30 без сердечника.

Ученик - 1 нож, Адепт - 2 ножа, Эксперт - 3 ножа, Мастер - 4 ножа

СФ: "Метаю нож"/ «Нож»

МОЛНИЯ

Дистанционная магия Разрушения;

Получаете свитки, которые можете использовать для нанесения урона монстрам и игрокам. Произнести СФ: **“Молния!”** и метнуть желтый МС.

Урон: 1

Эффект: Шок

Требование: наличие в руках ларпового посоха с диодной подсветкой.

На старте получаете карточки свитков навыка.

Ученик - 2 свитка Адепт - 3 свитка, Эксперт - 4 свитка, Мастер - 5 свитков

СФ: Молния

НЕ ОГЛУШАЕМЫЙ

Навык школы блокирования.

Когда вас пытаются оглушить, вы произносите СФ: **“Не оглушаемый”**, действие состояния "оглушенный" снимается, рвёте свиток. Также можете снять состояния с себя **"Оглушенный"** в любой момент.

На старте получаете карточки свитков навыка.

Ученик - 2 свитка Адепт - 3 свитка, Эксперт - 4 свитка, Мастер - 5 свитков

СФ: Не оглушаемый

ФАЙРБОЛ

Дистанционная магия школы Разрушения;

Получаете свитки, которые можете использовать для нанесения урона монстрам и игрокам. Произнести СФ: **“Файрбол”** и метнуть красный МС

Урон: 1

Эффект: Горение

Требование: наличие в руках ларпового посоха с диодной подсветкой.

На старте получаете карточки свитков навыка.

Ученик - 2 свитка Адепт - 3 свитка, Эксперт - 4 свитка, Мастер - 5 свитков

СФ: Файрбол

ОСЛЕПИТЬ

Контактная магия школы Изменения.

Получаете свитки, которые можете использовать для наложения эффекта монстрам, которые находятся в состоянии без сознания. Либо на игроков в состоянии Магического захвата. Произнести СФ: **“Ослеплён/ ослеп”** и коснуться жертвы. Заклинатель передаёт прозрачную повязку жертве-игроку, которая обязана повязать её на глаза и отыгрывать слепоту. Жертва-монстр отыгрывает слепоту без повязки на глаза.

Эффект: Слепота

Требование: иметь при себе прозрачную повязку, либо сетчатую повязку. Наличие в руках ларпового посоха с диодной подсветкой.

На старте получаете карточки свитков навыка.

Ученик - 2 свитка Адепт - 3 свитка, Эксперт - 4 свитка, Мастер - 5 свитков

СФ: Ослеплён/ ослеп

ПОДНЯТИЕ МЁРТВОГО

Призывающая магия школы Колдовства.

Получаете свитки, которые можете использовать для поднятия мёртвого монстра. Коснуться мёртвой цели и произнести СФ: **“Поднятие мёртвого/ восстань и бейся на моей стороне”**. Монстр бьется за вас 1 минуту.

Требование: Наличие в руках ларпового посоха с диодной подсветкой.

На старте получаете карточки свитков навыка.

Ученик - 2 свитка Адепт - 3 свитка, Эксперт - 4 свитка, Мастер - 5 свитков

СФ: Поднятие мёртвого/ восстань и бейся на моей стороне

ПРЕДВИДЕНИЕ

Навык, данный от рождения. Можно получить на старте. Но нельзя ему научиться с нуля.

Вы получаете мастерские пророчества (спойлеры)

Ученик - 2 пророчества, адепт - 3 пророчества, эксперт - 4 пророчества, Мастер - 5 пророчества

ПРЫГУН

Навык школы акробатики.

Можете преодолевать обрывы не получая урон.

На старте получаете карточки свитков навыка.

Произнести СФ: **“Прыжок/ Перепрыгиваю”** и перейти черную ткань. При пересечении черной ткани без СФ вы падаете в обрыв.

Ученик - 2 свитка Адепт - 3 свитка, Эксперт - 4 свитка, Мастер - 5 свитков

СФ: Прыжок/ Перепрыгиваю

РИТУАЛИСТ

Вы можете проводить ритуалы.

От уровня зависит насколько сложные по уровню ритуалы сможете проводить.

Ученик - 1 уровень ритуалов для проведения, адепт - 1-2 уровень ритуалов для проведения, эксперт - 1-3 уровень ритуалов для проведения, Мастер - 2-4 уровень ритуалов для проведения

Требования: Алтарь, чаша для огня, переносные вымпелы, ритуальные предметы (Чаши, ножи и прочее), антуражное освещение (без открытого источника огня).

Отыгрыш: См. правила по ритуалистике.

САДОВНИК

Может выращивать растения в горшочках, количество горшков и то, что в них можно выращивать зависит от рангов.

Каждый сезон получаете чипы растений для крафта в зависимости от выращенных растений.

Ученик - 3 горшочка, Адепт – 4 горшочка, эксперт - 5 горшочков, Мастер – 6 горшочков

Семена можно найти, либо купить у торговца.

Требования: Горшочки с искусственными цветами. О местоположении горшков нужно сообщить мастеру.

Отыгрыш: Выставьте горшочки, подложите под горшочек карточку с названием семян и ждите прихода игротеха, который положит рядом с вашим горшочком чипы растений.

СИЛАЧ

Навык школы атлетики.

Вы можете двигать камни, тяжелые предметы в «Данже», а также транспортировать одной рукой людей в любом месте. На перенос людей свитки не тратятся. Коснутся руками объекта и произнести СФ: **“Силач/ Я Силач”**.

На старте получаете карточки свитков навыка.

Ученик - 2 свитка Адепт - 3 свитка, Эксперт - 4 свитка, Мастер - 5 свитков

СФ: Силач/ Я Силач

СНЯТИЕ БРОНИ

Навык школы клинков.

Вы получаете свитки, которые можете использовать в данже, чтобы сделать бронированные цели поражаемыми для физического оружия. Использовать карточку в качестве расходника в карте данжа. Либо вне данжа, коснутся жертвы оружием и сообщить жертве СФ: **“Снятие брони”**.

На старте получаете карточки свитков навыка.

Ученик - 2 свитка Адепт - 3 свитка, Эксперт - 4 свитка, Мастер - 5 свитков

СФ: Снятие брони

ТОРГОВЕЦ

Занимает 2 слота.

Получаете возможность заказывать на следующий сезон материалы, заклинания и предметы у игротеха торговца.

Требования: Учетная книга с записью о покупке/продаже

Отыгрыш: подойти к игротеху торговцу и заказать товары на следующий игровой цикл с предоплатой.

УПРАВЛЯЮЩИЙ ГИЛЬДИЕЙ

Занимает 2 слота под навык.

Получаете доступ к приложению по управлению гильдией, также возможности навыка экспедитора. (см. Экспедитор) и исследователя (см. Исследователь).

Требования: до игры ознакомиться с возможностями приложения. Пройти обучение у "Мастерской группы" по оформлению карты Данжа.

Отыгрыш: будет посредником между приключенцами и экономистами.

Не сочетается с навыком Экономист, они взаимоисключающие

УСИЛЕНИЕ ЗАЩИТНИКА

Навык школы блокирования.

Вы получаете свитки, которые можете применить на карту в данже для облегчения прохождения, согласно требованию карты Данжа, чтобы ваше количество хитов не было уменьшено. Получаете набор свитков рейтинг Защиты.

На старте получаете карточки свитков навыка.

Ученик - 2 свитка Адепт - 3 свитка, Эксперт - 4 свитка, Мастер - 5 свитков

УСИЛЕНИЕ МЕЧНИКА

Навык школы клинков.

Вы получаете свитки, которые можете применить на карту в данже для облегчения прохождения, согласно требованию карты Данжа, чтобы количество хитов монстров было уменьшено. Получаете набор свитков рейтинг Атаки.

На старте получаете карточки свитков навыка.

Ученик - 2 свитка Адепт - 3 свитка, Эксперт - 4 свитка, Мастер - 5 свитков

ШАХТЁР

Навык добычи

Получает карточки кирка. Карточка кирка используется в Шахте и Данже для добычи руды.

На старте получаете карточки навыка.

Ученик - 2 свитка Адепт - 3 свитка, Эксперт - 4 свитка, Мастер - 5 кирок.

ЭКОНОМИСТ

Занимает 2 слота.

Получаете доступ к приложению по управлению экономическими предприятиями.

Требование: прочитать правила по экономике, пройти обучение у "Мастерской группы" по управлению экономикой.

Отыгрыш: формировать контракты, вести переговоры, создавать экономические цыпочки, сбывать товары на внутреннем и внешних рынках. См. Правила по Экономике.

Получаете на старте карточки материалов в соответствии с вашими предприятиями.

Не сочетается с навыков Управляющей гильдией, они взаимоисключающие

ЭКСПЕДИТОР

Получает на старте карточки «Снабжение». Эти карточки облегчают прохождение данжа. Может ставить печать на карты Данжа. Только с такой картой можно войти в локацию «Данж», в противном случае вас не пустит «Мастер Данжа».

ЮВЕЛИР

Занимает 2 слота.

Можете создавать кольца и амулеты для зачарования

Ученик - 1 уровень набор чипов ювелира, адепт - 1-2 уровень набор чипов ювелира, эксперт - 1-3 уровень набор чипов ювелира, Мастер - 2-4 уровень набор чипов ювелира

Требование: подготовить проволоку, круглогубцы, кусачки, цветные камни.

Отыгрыш: см. правила по Ювелирному делу

НАВЫКИ ГРАНД МАСТЕРОВ

При достижении в каком-либо навыки ранга **Гранд Мастер**, вы можете получить один из представленных навыков.

Какой навык конкретно вы получите зависит от выбранного вами пути и вашего навыка.

ЖЕЛЕЗНОЕ ТЕЛО

Получаете свитки, которые можете использовать в качестве расходника при подготовке к данжу. Можно повысить максимального здоровья члена группы на 2. При входе в данж выбрать у кого будет повышенное количество хитов. Произнести СФ и коснуться цели рукой. Если по каким-то причинам у вас снижено у всех количество хитов до 1, то эффект **Железное тело** все равно увеличивает количество хитов до 3х избранного члена группы.

Количество свитков: 2

ВОРОВСКАЯ ИЛЛЮЗИЯ

Отыгрыш: вы раскидываете 4-ре одинаковых специальных знака вокруг здания (по его углам внешним или внутренним) на подготовленной вами бумаге, фанерке, камне размером ~50x50мм, после идете к Дежурному мастеру и сообщаете о том какой один предмет вы крадете с отмеченного участка. Знаки не должны обнаружить, всё это время вы должны находиться возле помещения, которое пытаетесь ограбить, не дальше 5-7 метров. Если мастер вошёл в помещение, и знаки не на своих местах или обнаружены, то «**Воровская иллюзия**» спланированной кражи не удалась.

Пример 1: Вы хотите украсть некий предмет (например, деньги в шкатулке, которая стоит на столе) и к моменту прихода мастера они находятся в шкатулке, которая стоит на столе, так же все ваши знаки находятся на тех местах, где вы их оставили. **Кража удалась**, вы получаете деньги из шкатулки.

Пример 2: Вы хотите украсть некий предмет, (например, деньги в шкатулке, которая стоит на столе) и к моменту прихода мастера в шкатулке, которая стоит на столе денег нет, или шкатулка стоит не на столе, **и/или** ваши знаки находятся не на тех местах, где вы их оставили/ **или** ваши знаки обнаружили обитатели помещения. **Кража НЕ удалась**.

Пример 3: Вы хотите украсть некий предмет, который вы точно не знаете, где находится, возможно в сумке у игрока, то **кража НЕ удалась**.

Действие: вы получаете названный предмет спустя 30-60 минут.

Количество свитков: 2

ПАРАЛИЧ

Отыгрыш: произнести СФ «**Паралич**» и коснуться жертвы, действует до тех пор, пока жертва находится в поле зрения мага;

СФ: «паралич»;

Урон не наносит;

Эффект: «паралич» Жертва стоит на месте и смотрит. Двигаться, говорить нельзя до тех пор, пока Жертва в поле зрения Зачарователя.

Количество свитков: 2

ПРИЗВАННОЕ ОРУЖИЕ

Вы можете пометить свое оружие фиолетовой лентой и его никто не видит, пока вы его не вынули из ножен.

Отыгрыш: на оружие фиолетовая лента, произносите СФ «**Призванное оружие**» и достаете из ножен оружие с фиолетовой лентой;

СФ: «Призванное оружие»;

Цвет ленты: Фиолетовый.

Количество свитков: 2

ЗАЩИТА ОТ ПРОКЛЯТИЙ

Личный не передаваемый навык. На вас нельзя наложить проклятие.

Если все заряды закончились, то следующее проклятие подействует.

Количество свитков: 2

ТРАНСМУТАЦИЯ

Можете обменять у "Игротеха-торговца" один металл на другой по курсу.

Например, меняет любые 4 материала металл и 1 камень души на 1 любой металл.

Количество свитков: 2

КУЗНЕЦ АРТЕФАКТНЫХ МЕЧЕЙ

Можете восстанавливать артефактные мечи

Количество чипов: 2

КУЗНЕЦ АРТЕФАКТНОЙ БРОНИ

Можете восстанавливать артефактную броню

Количество чипов: 2

ЛЕГЕНДАРНЫЙ ЗАЧАРОВАТЕЛЬ

Можете создать легендарные чары

Количество чипов: 2

ЛЕГЕНДАРТНЫЙ ЮВЕЛИР

Можете создать легендарные кольца и амулеты

Количество чипов: 2

ВЕЗУНЧИК

В случае смерти возвращаешься из мертвятника тем же персонажем, с какой-то особой историей своего спасения.

Количество свитков: 1

УКРЕПЛЕНИЕ

Отыгрыш: Произнести СФ «Укрепление, неуязвимость ко всему»

и перекрестить руки на груди, вести отсчет от десяти до нуля;

Ограничения: не можете сражаться и защищаться в этот момент, можете ходить, но не бегать;

СФ: «Укрепление, неуязвимость ко всему»

Действие: вы неуязвимы для любого оружия и магии в течение 10 секунд, пока ведете счет.

Количество свитков: 1

БОЖЕСТВЕННЫЙ УДАР

Отыгрыш: Произнести СФ «Силою, данною мне, сгинь навеки веков. Божественный удар.»

и ударить по обездвиженной цели, цели в состояние без сознания.

СФ: «Силою, данною мне, сгинь навеки веков. Божественный удар.»

Действие: Вы можете добить любого, даже бессмертного. Либо изгнать Аэдра и Даэдра в свой мир.

Количество свитков: 1

Требует проведения ритуала создания «Божественный удара»

БЕЗЛИКИЙ

Отыгрыш: Произнести СФ «Я человек без имени и лица, отпускай меня»;

СФ: «Я человек без имени и лица, отпускай меня»;

Действие: Человека с таким навыком нельзя судить, при первом требовании его отпускают.

Имеет ряд ограничений, фактически становитесь игротехом, без свободы воли.

Количество свитков: не ограничено

ЧЕЛОВЕК-АРТЕФАКТ

Такой человек обладает большой силой, но он не контролирует ее.

Его можно использовать в качестве могущественного артефакта при ритуалах, увеличивает успех ритуалов. Имеет ряд ограничений, фактически становитесь игротехом, без свободы воли.

ЛОВКИЕ РУКИ

Руки от ладони до локтя включительно неуязвимы для оружия, но не для магии.

Количество свитков: 2

ЗАЩИТА ОТ УВЕЧИЙ

На вас не действует эффект "Увечье".

Отыгрыш: Произнести СФ «Защита от увечий!»

СФ: Защита от увечий!

Количество свитков: 2

ВОСКРЕШЕНИЕ

Магия восстановления. 1 раз за всю игру можете забрать умершего из «мертвятника».

Количество свитков: 1.

Требует проведения ритуала «Воскрешения». Владелец навыка жертвует своей жизнью.

МАГИЧЕСКИЙ ЩИТ ОГНЯ

Даёт абсолютный уровень защиты от огня/горения для одного члена группы для подготовки карты данжи на всё время прохождения подземелья (на 1 данж).

Количество свитков: 1

МАГИЧЕСКИЙ ЩИТ ЛЬДА

Даёт уровень абсолютный уровень защиты от льда/охлаждения для одного члена группы для подготовки карты данжи на всё время прохождения подземелья (на 1 данж).

Количество свитков: 1

МАГИЧЕСКИЙ ЩИТ МОЛНИЙ

Даёт уровень абсолютный уровень защиты от молний/шока для одного члена группы для подготовки карты данжи на всё время прохождения подземелья (на 1 данж).

Количество свитков: 1

ТЕЛЕПОРТ

Даёт возможность мгновенно покинуть любую локацию и появиться в таверне.

Отыгрыш: Произнести СФ **“Телепорт. Таверна!”**, надеваем красный хайратник и передвигаемся в сторону таверны, вы не можете ни с кем общаться и взаимодействовать, и с вами не могут взаимодействовать. Зайти в таверну, снять повязку. Воспрещается стоять на месте и не идти в сторону таверны.

СФ: Телепорт. Таверна!

Количество свитков: 2

ВАМПИРИЗМ, ЛЕКАНТРОПИЯ И ПРОЧИЕ

Данные навыки являются дополнительными, идут не в счёт общих слотов. Для их поддержания требуется постоянная подпитка внутреннего зверя. Носители данных навыков будут испытывать сложности.

ИССУШЕНИЕ

Контактная магия вампиров;

Отыгрыш: Произнести СФ: **«Иссушение. Упал без сознания»** и коснутся жертвы; **Жертва** переходит в состояние без сознания.

СФ: «Иссушение. Упал без сознания»

Урон: снимает с **Жертвы** все хиты, жертва в состоянии истощения идет в госпиталь.

Действие: заклинатель восстанавливает все хиты.

Количество свитков: 3 заряда;

ПРЕВРАЩЕНИЕ В ЗВЕРЯ

Отыгрыш: надеваете маску и когти, воете как волк.

Ограничения: не можете использовать оружие и говорить.

Получаете бонусы в форме зверя: дает максимальное количество хитов 5. Когти могут использовать только звери.

Обратное превращение: снимаете маску и когти, воете как волк. Теряете все бонусы. Снижается максимальное здоровье до 2.

Количество свитков: 3 заряда;

ВАМПИРИЗМ

Отыгрыш: бледное лицо, при желании линзы оранжевые, желтые, клыки.

Получаемые бонусы: **вне боя вы восстанавливаете все хиты до максимального предела.**

ЗВЕРИННЫЙ УКУС

Ограничение: в форме зверя;

Отыгрыш: произнести СФ **«Укус зверя»** и коснутся цели в состоянии без сознания;

СФ: «Укус зверя».

Действие: утоляет "Животный голод".

Жертва в состоянии истощения идет в госпиталь.

Количество свитков: 1 раз в сутки;

УКУС ВАМПИРА

Отыгрыш: произнести СФ: «**Укус вампира**» и коснуться цели в состоянии без сознания;

СФ: «Укус вампира.»

Действие: утоляет "Животный голод".

Жертва в состоянии истощения идет в госпиталь.

Количество свитков: 1 раз в сутки;

ИГРОТЕХНИЧЕСКИЕ НАВЫКИ

ЗАБВЕНИЕ

Отыгрыш: произнести СФ «**Силою, данною мне, забудь ...**» и указать пальцем на жертву;

СФ: «Силою, данною мне, забудь ...»;

Действие: жертва забывает то, о чем было сказано.

ЛЕГЕНДАРНЫЕ НАВЫКИ

В учёт общих слотов под навыки не идут, такие способности могут быть только у героев пророчеств.

БОЖЕСТВЕННАЯ СИЛА

Ваше участие в пророческом данже перекрывает любое требование по рейтингу атаки.

БОЖЕСТВЕННАЯ ЗАЩИТА

Ваше участие в пророческом данже перекрывает любое требование по рейтингу защиты.

БЕССМЕРТИЕ

Если вы были убиты, то возрождаетесь через 1 час из мертвятника без последствий.

БОЖЕСТВЕННЫЙ ИММУНИТЕТ К МАГИИ

На вас не действуют никакие эффекты, кроме «Божественного удара» и «Ритуалов»;

Вы прочитали данные навыки в полном объеме, участвуя в игре вы соглашаетесь соблюдать данные правила.

Незнание не освобождает от ответственности.

ТАБЛИЦЫ НАВЫКОВ

ТАБЛИЦА СОЦИАЛЬНЫХ И РЕМЕСЛЕННЫХ НАВЫКОВ

Навык	Занимаемые слоты	Описание	Ранги	Подготовка	Рекомендации по отыгрышу
Алхимик	2	Вы можете создавать зелья по рецептам	ученик - 3 рецепта, адепт -4, Эксперт -5, Мастер - 6	Пробирки, колбы, горелка спиртовая, ступка и пестик	Проводим действия согласно рецепту
Зачарователь	2	Вы можете создавать усилители для предметов	Ученик - 1 уровень набор чипов чар, адепт -1-2 уровень набор чипов чар, эксперт - 1-3 уровень набор чипов чар, Мастер - 2-4 уровень набор чипов чар	Светящийся круг аналогичный игровому	Произвести действия согласно правилам по зачарованию
Знание Айледского языка	1	Получаете расшифровку Айлейдского языка и расширение tiff для MS word;	--	Выучить все символы до игры и переводить быстро.	Перевод текста
Знание Даэдрического языка	1	Получаете расшифровку Даэдрического языка и расширение tiff для MS word;	--	Выучить все символы до игры и переводить быстро.	Перевод текста
Знание Двимерского языка	1	Получаете расшифровку Двимерского языка и расширение tiff для MS word;	--	Выучить все символы до игры и переводить быстро.	Перевод текста
Знание Драконьего языка	1	Получаете расшифровку Драконьего языка и расширение tiff для MS word;	--	Выучить все символы до игры и переводить быстро.	Перевод текста

Исследователь	1	Может проводить исследования по изучению артефакта, которые может дать улучшения для гильдии и экономики. Без его росписи ни одна технология не будет действительной.	--	Текстовые заготовки и картинки с механизмами	Творческое описание по использованию артефакта и его принципу действия
Кузнец	2	Можете создавать предметы экипировки мечи, доспехи	Ученик - 1 уровень набор чипов кузнеца, адепт -1-2 уровень набор чипов кузнеца, эксперт - 1-3 уровень набор чипов кузнеца, мастер - 2-4 уровень набор чипов кузнеца	Небольшая железная наковальня, пруты, пластины и молот	Стучать по наковальне, гнуть прут или железную пластину
Полководец(Командир)	1	Можете управлять войсками на макрокарте, иначе войска не смогут совершать никаких активных действий.	--	Пройти обучение у "Мастерской группы" по управлению войсками.	Штандарт с изображением герба семьи или войск.
Предвидение	1	Вы получаете мастерские пророчества (спойлеры)	Ученик - 2 пророчества, адепт 3 пророчества, эксперт - 4 пророчества, мастер - 5 пророчеств		
Ритуалист	1	Вы можете проводить ритуалы	Ученик - 1 уровень ритуалов для проведения, адепт - 1-2 уровень ритуалов для проведения, эксперт - 1-3 уровень ритуалов для проведения, мастер - 2-4 уровень ритуалов для проведения	Алтарь, чаша для огня, переносные вымпелы, ритуальные предметы (Чаши, ножи и прочее), антуражное освещение (без открытого источника огня).	Согласно правилам по ритуалистике

Садовник	1	Каждый сезон получаете чипы растений для крафта в зависимости от выращенных растений	Ученик - 3 горшочка адепт 4 горшочка, эксперт - 5 горшочков, мастер - 6 горшочков	Горшочки с искусственными цветами.	О местоположении горшков нужно сообщить мастеру.
Торговец	2	Получаете возможность заказывать на следующий сезон материалы, заклинания и предметы	--	Учетная книга с записью о покупке/продаже	Торговаться
Управляющий гильдией	2	Получаете доступ к приложению по управлению гильдией, также возможности навыка экспедитор	--	До игры ознакомиться с возможностями приложения. Пройти обучение у "Мастерской группы" по оформлению карты	Отстаивать интересы гильдии
Шахтёр	1	Получает карточки кирка. Карточка кирка используется в Шахте и Данже для добычи руды. На старте получаете карточки навыка.	Ученик - 2 свитка Адепт - 3 свитка, Эксперт - 4 свитка, Мастер - 5 кирок.	Ларповая кирка.	Говорить о ценности руды и металла.
Экономист	2	Получаете доступ к приложению по управлению предприятиями.	--	Прочитать правила по экономике, пройти обучение у "Мастерской группы" по управлению экономикой	Формировать контракты, вести переговоры

Экспедитор	1	Получает возможность организовывать экспедицию в данж	--	Пройти обучение у "Мастерской группы" по оформлению карты	Оформлять карты, консультировать приключенцев, помогать в подготовке и выборе карты для приключения
Ювелир	2	Можете создавать кольца и амулеты для зачарования	Ученик - 1 уровень набор чипов ювелира, адепт -1-2 уровень набор чипов ювелира, эксперт - 1-3 уровень набор чипов ювелира, мастер - 2-4 уровень набор чипов ювелира	Проволока, круглогубцы, кусачки, цветные камни.	Делаем кольца и украшения из проволоки

ТАБЛИЦА АКТИВНЫХ НАВЫКОВ

Навык	Школа	Отыгрывается	Урон	Эффект	Подготовка	Зависит от ранга	Касание/ МС	СФ
Захват Души	Мистицизм	Получаете свитки, которые можно использовать при убийстве монстра, монстр вам отдаст заполненный камень душ (пустой камень душ не требуется). После убийства коснутся монстра и произнести СФ, разорвать свиток при монстре.	-	-	Светящийся ларповый посох	Ученик - 2 свитка Адепт - 3 свитка Эксперт - 4 свитка Мастер - 5 свитков	Касание рукой	Захват души
Изгнание младших даэдра	Колдовство	Получаете свитки, которые можете использовать для изгнания младших даэдра после перевода их в состояния без сознания. Коснутся даэдра в состоянии без сознания и произнести СФ, порвать свиток при мл. даэдра.	-	-	Светящийся ларповый посох	Ученик - 2 свитка Адепт - 3 свитка Эксперт - 4 свитка Мастер - 5 свитков	Касание рукой	Изгоняю тебя в обливион/ Изгнание младших даэдра
Исцеление	Восстановления	Получаете свитки, которые можете использовать для исцеления членов группы. Поймать зрительный контакт цели, произнести СФ и коснуться плеч жертвы	Восстанавливает 1 хит	-	Светящийся ларповый посох	Ученик - 2 свитка Адепт - 3 свитка Эксперт - 4 свитка Мастер - 5 свитков	Касание рукой	Исцеление

Касание Мороза	Разрушения	Получаете свитки, которые можете использовать для нанесения урона монстрам, которые находятся без сознания. Либо на игроков в состоянии Магического захвата. Произнести СФ и коснуться жертвы. Наличие посоха в руках обязательно.	Убивает мгновенно монстра с уязвимостью. Снимает все хиты с игрока.	Охлаждение	Светящийся ларповый посох	Ученик - 2 свитка Адепт - 3 свитка Эксперт - 4 свитка Мастер - 5 свитков	Касание рукой	Касание Мороза
Касание Огня	Разрушения	Получаете свитки, которые можете использовать для нанесения урона монстрам, которые находятся без сознания. Либо на игроков в состоянии Магического захвата. Произнести СФ и коснуться жертвы. Наличие посоха в руках обязательно.	Убивает мгновенно монстра с уязвимостью. Снимает все хиты с игрока.	Горение	Светящийся ларповый посох	Ученик - 2 свитка Адепт - 3 свитка Эксперт - 4 свитка Мастер - 5 свитков	Касание рукой	Касание Огня
Касание Шока	Разрушения	Получаете свитки, которые можете использовать для нанесения урона монстрам, которые находятся без сознания. Либо на игроков в состоянии Магического захвата. Произнести СФ и коснуться жертвы. Наличие посоха в руках обязательно.	Убивает мгновенно монстра с уязвимостью. Снимает все хиты с игрока.	Шок	Светящийся ларповый посох	Ученик - 2 свитка Адепт - 3 свитка Эксперт - 4 свитка Мастер - 5 свитков	Касание рукой	Касание Шока

Лёд	Разрушения	Получаете свитки, которые можете использовать для нанесения урона монстрам и игрокам. Произнести СФ и метнуть МС	1	Охлаждение	Светящийся ларповый посох, МС светло-синий	Ученик - 2 свитка Адепт - 3 свитка Эксперт - 4 свитка Мастер - 5 свитков	МС	Лёд
Метательный нож	Клинки	Может использовать метательные ножи. Произнести СФ и метнуть нож в цель	1	-	Подготовить метательные ножи шор 25-30	Ученик - 1 нож, Адепт - 2 ножа, Эксперт - 3 ножа, Мастер - 4 ножа	Касание нож	"Метаю нож"
Молния	Разрушения	Получаете свитки, которые можете использовать для нанесения урона монстрам и игрокам. Произнести СФ и метнуть МС	1	Шок	Светящийся ларповый посох, МС желтый	Ученик - 2 свитка Адепт - 3 свитка Эксперт - 4 свитка Мастер - 5 свитков	МС	Молния
Огонь	Разрушения	Получаете свитки, которые можете использовать для нанесения урона монстрам и игрокам. Произнести СФ и метнуть МС	1	Горение	Светящийся ларповый посох, МС красный	Ученик - 2 свитка Адепт - 3 свитка Эксперт - 4 свитка Мастер - 5 свитков	МС	Огонь

Ослепить	Иллюзия	Получаете свитки, которые можете использовать для нанесения урона монстрам, которые находятся без сознания. Либо на игроков в состоянии Магического захвата. Произнести СФ и коснуться жертвы. Наличие посоха в руках обязательно. Жертва повязывает на глаза сетку, если игрок/ Жертва монстр отыгрывает слепоту.	-	Ослеplen	Иметь при себе прозрачную повязку, либо сетчатую повязку.	Ученик - 2 свитка Адепт - 3 свитка Эксперт - 4 свитка Мастер - 5 свитков	Касание рукой	Ослеplён
Поднятие мертвых	Колдовство	Получаете свитки, которые можете использовать для поднятия мертвого монстра. Коснуться мертвой цели и произнести СФ. Монстр бьется за вас 1 минуту.	-	-	-	Ученик - 2 свитка Адепт - 3 свитка Эксперт - 4 свитка Мастер - 5 свитков	Касание рукой	Поднятие мертвых
Снятие брони	Блокирование	Вы получаете свитки, которые можете использовать в данже, чтобы сделать бронированные цели поражаемыми для физического оружия. Использовать карточку в качестве расходника в карте данжа. Либо вне данжа, коснуться жертвы оружием и сообщить жертве СФ.	-	-	-	Ученик - 2 свитка Адепт - 3 свитка Эксперт - 4 свитка Мастер - 5 свитков	Касание оружием	Снятие брони

ТАБЛИЦА ПАССИВНЫХ, ЗАЩИТНЫХ И ПРОЧИХ НАВЫКОВ

Навык	Школа	Отыгрывается	Подготовка	Зависит от ранга	СФ
Взлом	Воровства	Получаете отмычки на старте и часть цифр кодовых замков. В данже выдадут ключи за использование карточки "Отмычка". При вскрытии замка произнести СФ.	не требует	Ученик - 2 отмычки, Адепт - 3 отмычки, Эксперт - 4 отмычки, Мастер - 5 отмычек	Взлом
Водное дыхание	Изменения	Получаете свитки, которые можно использовать в данже для прохода в закрытие затопленные локации. Можете использовать в качестве расходника при подготовке карты Данжа. При входе в подземелье произнести СФ и коснутся цели	Светящийся ларповый посох	Ученик - 2 свитка Адепт - 3 свитка, Эксперт - 4 свитка, Мастер - 5 свитков	Ты можешь дышать под водой/ Водное дыхание
Защита от безмолвия	Колдовство	Получаете свитки, которые можно использовать в данже, чтобы защитить группу от заклинания безмолвие. В случае, когда на вас используют заклинание безмолвия, вы можете аннулировать его действие. Произнесите перекрестите руки на своей груди, произнесите СФ и разорви свиток	Светящийся ларповый посох	Ученик - 2 свитка Адепт - 3 свитка, Эксперт - 4 свитка, Мастер - 5 свитков	Защита от безмолвия
Защита от огня	Изменения	Получаете свитки, которые можно использовать в данже, чтобы защитить группу от заклинания огонь, касание огня. В случае, когда на вас используют заклинание огонь, касание огня, вы можете аннулировать его действие. Произнесите перекрестите руки на своей груди, произнесите СФ и разорвите свиток	Светящийся ларповый посох	Ученик - 2 свитка Адепт - 3 свитка, Эксперт - 4 свитка, Мастер - 5 свитков	Защита от огня

Защита от охлаждения	Изменения	Получаете свитки, которые можно использовать в данже, чтобы защитить группу от заклинания лёд касание мороза. В случае, когда на вас используют заклинание лёд касание мороза и вьюгу, вы можете аннулировать его действие. Перекрестите руки на своей груди, произнесите СФ и разорвите свиток	Светящийся ларповый посох	Ученик - 2 свитка Адепт - 3 свитка, Эксперт - 4 свитка, Мастер - 5 свитков	Защита от охлаждения
Защита от шока	Изменения	Получаете свитки, которые можно использовать в данже, чтобы защитить группу от заклинания лёд касание мороза. В случае, когда на вас используют заклинание Молния, касание молния, вы можете аннулировать его действие. Перекрестите руки на своей груди, произнесите СФ и разорвите свиток	Светящийся ларповый посох	Ученик - 2 свитка Адепт - 3 свитка, Эксперт - 4 свитка, Мастер - 5 свитков	Защита от шока
Защита от яда	Восстановления	Получаете свитки, которые можно использовать в данже, чтобы защитить группу от отравления. В случае, когда вы получили отравление, вы можете аннулировать его действие. Перекрестите руки на своей груди, произнесите СФ и разорвите свиток	Светящийся ларповый посох	Ученик - 2 свитка Адепт - 3 свитка, Эксперт - 4 свитка, Мастер - 5 свитков	Защита от яда
Змея	Изменения	Можете пользоваться лазами. «Лаз» - небольшое отверстие между стенами «Данжа» на уровне ниже колен. Произнести СФ и пройти через лаз.	-	Ученик - 2 свитка Адепт - 3 свитка, Эксперт - 4 свитка, Мастер - 5 свитков	Пролезаю/ Змея

Каменная кожа	Изменения	Получаете свитки, которые можете использовать в данж для повышения максимального здоровья члена группы на 1. При входе в данж выбрать у кого будет повышенное количество хитов. Произнести СФ и коснутся цели рукой. Если по каким-то причинам у вас снижено у всех хитов до 1, то эффект каменной кожи увеличивает количество хитов до 2х.	Светящийся ларповый посох	Ученик - 2 свитка Адепт - 3 свитка, Эксперт - 4 свитка, Мастер - 5 свитков	Каменная кожа, +1 хит
Неоглушаемый	Блокирования	Когда вас пытаются оглушить, вы произносите СФ, действие состояния "оглушенный" снимается, рвёте свиток. Также можете снять состояния с себя "Оглушенный" в любой момент. Произнести СФ, порвать свиток	-	Ученик - 2 свитка Адепт - 3 свитка, Эксперт - 4 свитка, Мастер - 5 свитков	Неоглушаемый
Прыгун	Акробатика	Можете преодолевать обрывы и свободно ходить без последствий. Произнести СФ и перейти черную ткань. При пересечении черной ткани без формулировки вы падаете в обрыв.	-	Ученик - 2 свитка Адепт - 3 свитка, Эксперт - 4 свитка, Мастер - 5 свитков	Прыжок/ Перепрыгиваю
Силач	Атлетика	Вы можете двигать камни, тяжелые предметы в «Данже», а также транспортировать одной рукой людей в любом месте. На перенос людей свитки не тратятся. Коснутся руками объекта и произнести СФ	-	Ученик - 2 свитка Адепт - 3 свитка, Эксперт - 4 свитка, Мастер - 5 свитков	Силач/ Я Силач

Усиление защитника	Блокирования	Вы получаете свитки, которые можете применить на карту в данже для облегчения прохождения, согласно требованию карты Данжа, чтобы ваше количество хитов не было уменьшено. Получаете набор свитков рейтинг Защиты	-	Ученик - 2 свитка Адепт - 3 свитка, Эксперт - 4 свитка, Мастер - 5 свитков	-
Усиление мечника	Клинков	Вы получаете свитки, которые можете применить на карту в данже для облегчения прохождения, согласно требованию карты Данжа, чтобы количество хитов монстров было уменьшено. Получаете набор свитков рейтинг Атаки	-	Ученик - 2 свитка Адепт - 3 свитка, Эксперт - 4 свитка, Мастер - 5 свитков	-