

Оглавление

Полигонные правила.....	2
Правила поведения на игре.....	2
Допуск животных и детей.....	4
Допуск гостей и других категорий лиц.....	5
Медицина.....	6
Экология.....	7
Общие правила.....	8
Общий раздел.....	8
Умения.....	8
Виды Умений:.....	9
Предметы.....	12
Посмертие.....	13
МЕРТВЯТНИК.....	14
ОТРЯДЫ.....	15
ПУТИ.....	21
ДОСТИЖЕНИЯ.....	23
Медицина.....	23
0. Общие понятия.....	23
1. Состояния.....	23
2. Жребий.....	24
3. Уровни медиков.....	25
4. Специальные здания.....	26
5. Болезни.....	27
6. Травмы.....	28
7. Игротехника процесса.....	29
8. Зелья Аптекаря.....	30
9. Обучение.....	32
Магия.....	33
РАЗДЕЛ 1.....	33
РАЗДЕЛ 2.....	36
РАЗДЕЛ 3.....	37
РАЗДЕЛ 4.....	40
РАЗДЕЛ 5.....	41

РАЗДЕЛ 6.....	49
Правила по боевым взаимодействиям	67
1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ ПО БОЕВЫМ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯМ.....	67
2. ОРУЖИЕ и ХИТОСЪЕМ.....	68
3. БОЕВЫЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ.....	69
4. ДОПУСК ОРУЖИЯ.....	71
5. Армии.....	76
6. КРЕПОСТИ, СООРУЖЕНИЯ, ОСАДЫ.....	78
ЭКОНОМИКА	84
Раздел 1. Денежная система.....	84
Раздел 2. КАРАВАНЫ.....	87
Раздел 3. Экономические умения.....	89
Раздел 4. Ресурсы	91
Раздел 5. Мастерский торговец (МТ).....	94
Раздел 6. Здания	96
Раздел 7. Поджоги.....	98
Правила по спецумениям.	99
1. ОБЫЧНЫЕ ДЕЙСТВИЯ (доступны всем персонажам, не требуют Умений):.....	99
2. УМЕНИЯ и СПЕЦДЕЙСТВИЯ:.....	101

Полигонные правила

Правила поведения на игре

1.1. Участники мероприятия обязуются соблюдать Правила игры. Сдавая взнос на игру, участники тем самым подтверждают, что ознакомились, поняли и согласны с Правилами игры, а также дают согласие на обработку Мастерской группой ваших персональных данных.

1.2. МГ оставляет за собой право удалить игрока или гостя игры с полигона при несоблюдении им данных правил или игровых правил. Факт удаления игрока или гостя игры с полигона не оспаривается, взносы в этом случае не возвращаются.

1.3. Игроки обязуются корректно вести себя с местным населением и избегать неигровых конфликтов между собой. Рукоприкладство, хамство,

употребление ненормативной лексики будут пресекаться мастерами вплоть до удаления с полигона.

1.4. 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.

1.5. Участники игры, уличенные в хранении, употреблении или распространении наркотических веществ, немедленно прекратят свое участие в игре. Нарушители будут переданы полиции.

1.6. В соответствии с действующим законодательством на всей территории нашего мероприятия запрещено ношение холодного, огнестрельного и оружия ограниченного поражения, за исключением ношения такого оружия лицами, осуществляющими охрану мероприятия.

1.7. Запрещается присутствие на полигоне вне палатки в состоянии опьянения. При нарушении этого пункта правил игроком мастера оставляют за собой право наказать игрока.

1.8. Купание в водоемах запрещено. Утонувшие будут удалены с полигона без возврата взноса.

1.9. При обнаружении на полигоне чужих потерянных или забытых вещей их следует передать в мастерский лагерь или региональным мастерам.

1.10. На территории мастерского лагеря запрещается находиться игрокам, за исключением случаев критических, форс-мажорных обстоятельств или персонального разрешения мастера. При необходимости встречи с мастерами игрокам следует обратиться к дежурному мастеру в зоне регистрации.

1.11. Все присутствующие на игре лица, за исключением гостей, должны иметь игровые костюмы. Любой игрок без костюма может быть удален с полигона без возврата взносов. Требование к ношению костюма: от парада, означающего начало игры, и до завершающего парада, означающего окончание игры. Исключение составляют заезжающие игроки, которым необходимо пройти в сторону локации размещения через мастерятник, а также в ситуации форс-мажора. Игрок может находиться без костюма в своем неигровом лагере.

1.12. На территории игровой локации не должно в явном виде присутствовать неантуражных и явно современных предметов (пластиковой посуды, бутылок, пакетов и др.). При необходимости хранения подобных вещей в игровой зоне необходимо их скрывать. С игровой точки зрения указанные вещи приравнены к мусору, их размещение в игровой зоне может привести к возникновению эпидемий болезней и отравлений.

1.13. Возле каждой локации может быть организован неигровой лагерь для проживания и отдыха игроков. Неигровой лагерь должен быть четко отделен и удален от игровой зоны, не должен перекрывать игровые маршруты движения. Размещение неигрового лагеря указывается региональщиком. Возле основных входов в неигровой лагерь необходимо разместить табличку с указанием принадлежности лагеря команде или локации. Доступ в чужой

неигровой лагерь разрешен игрокам только с разрешения проживающих там лиц. Не оставляйте игровой лагерь без присмотра. На полигоне будут организованы другие игровые зоны: мастерка, автостоянка и т.д. Такие игровые зоны помечаются специальными табличками. Окрестности игровых зон нельзя использовать для засад.

1.14. Костры разрешается обустраивать только в мангалах или иных защищенных емкостях, например, полубочках. Насыпные костровища не должны иметь легковоспламеняющихся стен (доски и т.п.). Категорически запрещено разведение костров под тентами, навесами, а также внутри игровых строений (стройка/газебо и т.п.). Золу по окончании мероприятия необходимо ссыпать в туалет. Возле каждого костра необходимо иметь лопату и огнетушитель, можно автомобильный.

1.15. Любые открытые источники огня (кроме костров), как то: факелы, керосиновые лампы, свечи, в том числе и т.н. плавающие, категорически запрещены в локациях. Исключением могут быть только закрытые (стеклом) фонари для формовых или греющих свечей. Фаер-шоу запрещены, даже если рядом есть средства пожаротушения.

1.16. Используя современные осветительные приборы в локациях, маскируйте их под антураж. Ночью по дорогам запрещено ходить с современными фонариками (исключения – пожизненная срочная необходимость – например, поход к меднику).

1.17. Убедительно просим вас во время игры воздержаться от публичного курения. Окурки на землю бросать категорически запрещено!

1.18. На территории полигона (в т.ч. и в игровой зоне) во время игры запрещена современная музыка, а также любая громкая музыка, мешающая игровому процессу и отдыху игроков.

Допуск животных и детей

2.1. Домашние животные на полигон не допускаются (совсем).

2.2. Несовершеннолетние (не исполнилось 18 лет на 31 июля) допускаются на полигон только в сопровождении законных представителей. Законными представителями считаются родители или доверенные лица, имеющие доверенность от одного из родителей.

Образец Доверенности прилагается отдельным файлом.

2.4. Несовершеннолетние до 14 лет допускаются на полигон только в сопровождении родителей (доверенные лица не подходят) как в гостевом статусе, так и в качестве ограниченно взаимодействующих игроков (см. п.п. 3.3, 3.4). Запрещается свободное перемещение ребенка за пределами видимости родителя. Всю ответственность за ребенка несет родитель. В случае конфликтных ситуаций либо ситуаций, где дети мешают игровому процессу, мастера оставляют за собой право удалить ребенка вместе с сопровождающим лицом с полигона.

- 2.5. Игрок, приехавший с детьми до 14 лет, оплачивает заранее или на полигоне дополнительный детский взнос за каждого ребенка.
- 2.6. Несовершеннолетние с 14 лет допускаются в сопровождении законных представителей (родителей или доверенных лиц) как в гостевом статусе, так и в качестве игроков без допуска к боевке.
- 2.7. Игроки без допуска к боевке не могут носить игровое оружие или доспех, участвовать в боевых взаимодействиях (использующий оружие небоевой персонаж может быть удален в Мертвятник по решению мастера). Всегда имеют 1 хит. Должны носить желтый шаперон (выдается МГ) и информировать окружающих о своем статусе словами “небоевой” в случае угрозы наступления боевой ситуации. Остальным игрокам запрещается стрельба или нанесение полноценных ударов по идентифицировавшим себя небоевыми персонажам (ударивший падает в тяжран; в случае нанесения травмы, повторяющихся ударов, ударивший идет в Мертвятник; в случае, если это не будет выполнено, игрок будет удален с игры). В случае необходимости убийства такого персонажа удар имитируется аккуратным касанием одежды небоевого персонажа.
- 2.8. Игроки без допуска к боевке оплачивают обычный игровой взнос.
- 2.9. Допуск несовершеннолетних в обязательном порядке согласуется с региональным мастером и главой локации. МГ оставляет за собой право отказать в допуске на полигон несовершеннолетних.
- 2.10. Законные представители обязаны обеспечить присмотр за несовершеннолетними, выполнение ими правил игры и требований представителей МГ.

Допуск гостей и других категорий лиц

- 3.1. На полигон допускаются неиграющие гости, неиграющие члены команд, сотрудники игровых кабаков, торговых лавок, торгующих за реал, фотографы.
- 3.2. Гости оплачивают гостевой взнос. Носят бейдж гостя белого цвета и белый хайратник. Им запрещено общаться с играющими персонажами, также они должны по возможности дистанцироваться от играющих персонажей и игровых событий.
- 3.3. В индивидуальном порядке гости в игровых костюмах и подготовленной квентой могут допускаться к игре как ограниченно взаимодействующие игроки (огры). Огры могут общаться с другими игроками в рамках своей квенты, передавать игровую информацию, но не могут участвовать в игротехнических взаимодействиях (в том числе боевых), переносить или владеть игровыми предметами. Огры носят игровой костюм, бейдж белого цвета, но без белого хайратника. Любой игрок может вывести огра из игры, коснувшись его оружием. В этом случае огр должен надеть белый хайратник,

полностью прекратить взаимодействие с игроками и дойти в Мертвятник, где после разрешения мастера по Мертвятнику может снова вернуться в игру.

3.4. Дети до 14 лет в статусе огра при выводе из игры должны надеть белый хайратник и далее перемещаться с родителем в статусе мертвого. Чтобы вернуться в игру, огру необходимо дойти до Мертвятника (в сопровождении родителя) и в присутствии мастера Мертвятника снять хайратник. В исключительных случаях разрешение на снятие хайратника могут дать и иные мастера.

3.5. Неиграющие члены команды, приглашенные для обеспечения хозяйственных задач, уплачивают обычный игровой взнос. Носят белый хайратник. Они должны ограничить общение с играющими персонажами рабочими вопросами, по возможности дистанцироваться от играющих персонажей и игровых событий. Капитан команды в обязательном порядке согласует приглашение неиграющих членов команды с региональным мастером. В исключительных случаях по согласованию с региональным мастером и капитаном команды могут перейти в категорию игроков, если соответствуют всем необходимым требованиям.

3.6. Сотрудники игровых кабаков, торговых лавок, торгующих за реал, оплачивают гостевой взнос и имеют игротехнический статус. Допуск таких лиц согласуется с ГМ.

3.7. Также в индивидуальном порядке по согласованию с ГМ на полигон допускаются фотографы и видеооператоры. Они носят бейдж гостя белого цвета и белый хайратник. Должны ограничить общение с играющими персонажами рабочими вопросами, не мешать играющим персонажам и игровым событиям.

Медицина

4.1. Настоятельно рекомендуется иметь с собой на полигоне паспорт (свидетельство о рождении для детей) и полис ОМС (особенно иногородним игрокам), иностранным игрокам – страховку.

4.2. Каждый игрок обязан указать в заявке имеющиеся хронические заболевания, иные значимые особенности состояния организма (например, беременность) и противопоказания (аллергия на лекарства и пищевые продукты и т. д.), а также указать лекарства, которыми обычно пользуется. МГ не рекомендует лицам, страдающим тяжелыми хроническими заболеваниями, а также беременным женщинам приезжать на игру.

4.3. Необходимо иметь минимальную личную и/или командную аптечку, в которую входят лекарства, необходимые для повседневного употребления и в случае обострения хронических заболеваний.

- Антисептик (Хлоргексидин, Местамидин);
- Средства перевязки (пластырь бактерицидный, бинт);
- Противоаллергическое (Лоратадин, Супрастин);
- Жаропонижающее (Парацетамол, Ибупрофен);
- Обезболивающее (Ибупрофен, Кеторол, Нимесил);

- Сорбент (уголь активированный, Полисорб, Энтеросгель);
- Пакет гипотермический;
- Противодиарейное (Лоперамид, Имодиум).

Препараты указаны примерно, выбирайте по своим предпочтениям; главное, чтобы были все необходимые группы.

4.4. На полигоне будет организован медпункт с квалифицированными медиками. При необходимости доступна эвакуация в ближайшую больницу на мастерском транспорте. При получении травмы или обострении хронического заболевания следует обратиться к полигонному медику.

4.5. МГ оставляет за собой право снять с игры получивших травму или тяжело заболевших игроков. При возникновении споров о возможности продолжения игры или участия в боевых взаимодействиях по состоянию здоровья решение остается за полигонным медиком.

4.6. В зависимости от текущей эпидемиологической обстановки на игру могут быть не допущены игроки с повышенной температурой и признаками ОРВИ. В случае выявления таких симптомов во время игры участник должен покинуть мероприятие, предварительно уведомив МГ. Также могут быть введены дополнительные требования по дезинфекции и санитарным ограничениям.

Экология

5.1. Порубка любых стоящих деревьев возможна только с разрешения регионального мастера. При строительстве запрещается прибивать стены и другие постройки к живым деревьям. Для крепежа используйте прочные веревки. Возможно использование строительного степлера.

5.2. Рыть ямы можно только с разрешения МГ.

5.3. МГ размещает на полигоне емкости с технической водой, которую не рекомендуется использовать для питья. Также на мастерке можно приобрести питьевую воду в герметичных емкостях.

5.4. Туалеты команды выкапывают самостоятельно в указанных региональным мастером местах. После игры команды обязаны их демонтировать и закопать.

5.5. Мусор любого происхождения необходимо аккуратно собирать **ТОЛЬКО** в мешки, которые можно получить у регионального мастера или на мастерке. Его необходимо складировать в специально отмеченных местах. Оттуда он будет вывозиться силами МГ. Игровые локации отвечают за уборку мусора на территории своей локации, за дороги, примыкающие к локации и за складирование мусора в мешках в указанном мастерами месте. Самостоятельная утилизация (сжигание, закапывание) и массовое хранение мусора вне специально оборудованных мест запрещено.

5.6. По окончании игры необходимо закопать ямы, в т.ч. и от вытащенных столбов; весь оставшийся мусор собрать в мешки и вывезти к одному из специальных мест для сбора мусора.

5.7. О необходимости демонтажа и утилизации материалов построек будет сообщено дополнительно.

Общие правила

Общий раздел

1.1. В общем случае игроки на старте имеют 2 нательных хита. Количество доспешных хитов рассчитывается в соответствии с Правилами по боевке. Нательные хиты восстанавливаются в соответствии с Правилами по медицине, доспешные - с правилами по боевке.

1.2. Правило “10 хитов”. Ни у одного персонажа не может быть в сумме более 10 хитов (нательных+доспешных). Различные Умения, перки и магические эффекты могут увеличивать количество хитов. Даже если их сумма превышает 10, то все равно считается 10 хитов.

1.3. Игроки не ограничиваются в ношении допущенной брони и оружия, если это имеет логичное обоснование в квенте, согласованной региональным мастером.

1.4. Одновременно на персонаже не может “висеть” более 5 активных (непогашенных мастером) негативных эффектов (дебафов, ядов, болезней, травм). Если персонаж получает шестой негативный эффект, то он мгновенно умирает Временностью смертью, а сам новый эффект игнорируется.

Умения

2.1. Умения определяют специальные способности игроков. Умения могут быть нескольких уровней. Более высокий уровень можно взять только после более низкого (вначале 1 уровень, потом 2 уровень, потом 3 уровень). При подсчете количества Умений каждый уровень считается отдельным Умением.

2.2. Умения могут быть Стартовыми (пометка “Только на старте” - можно взять только до игры), Изучаемыми (пометка “Только на игре” - можно обучиться только на игре) или Универсальными (можно брать и на старте и в ходе игры).

2.3. Все игроки начинают игру с 1 выбранным заранее стартовым Умением. Качественный антураж (наличие полного костюма, соответствующего роли, включая обувь) с прохождением до игры фотодопуска и визуального соответствия фотодопуску при получении ДК позволит получить второе стартовое Умение.

2.4. Ограничений по комбинаций Умений и их уровней, а также по приобретению их в день в общем случае нет, если только не оговорено особо (например, Умение Ветеран, дающее со старта +1 нательный хит, но

блокирующее возможность приобретения новых умений). Но общая сумма Умений (с учетом уровней) в общем случае не может превышать 7. Например: На старте игрок взял Умения Лекарь и Палач 1 уровня. Он может прокачать оба Умения до 3 уровня и приобрести новое, но не сможет прокачать его выше 1 уровня (в сумме 7). Или оставив Лекаря и Палача на 1 уровне, вкачать какие то другие Умения, чтобы их сумма с учетом уровней не превышала 7.

2.5. Игрок может в любое время отказаться от любого Умения (кроме стартовых), обратившись к своему региональному мастеру (например, если все 7 слотов Умений заняты, а хочется выучить другие). Такие Умения можно выучить повторно на общих основаниях. При этом, при отказе от Умения 1 уровня теряются такие же Умения 2 или 3 уровня, если они есть (аналогично при отказе от 2 уровня теряется 3 уровень).

Виды Умений:

3.1. Стартовые (не прокачиваются)

3.1.1. Монета на кармане (только на старте) – получает больше стартовых денег (+1 серебряную драхму).

3.1.2. Удачливый (только на старте) – при Жребии операции может заменить любую бусину по своему выбору на белую (не забудьте сказать об этом лекарю).

3.1.3. Ветеран (только на старте) – +1 натальный хит. Не может обучаться на игре новым Умениям или повышать уровень имеющихся.

3.1.4. Реинкарнация (только на старте) - при Окончательной смерти получаешь однократную возможность пройти специальный квест в игровом Мертвятнике. В случае его успешного прохождения можно выйти новым персонажем, но с сохранением памяти о “прошлой жизни”, а также всех стартовых и приобретенных на игре Умений и магических знаний, кроме “Реинкарнации”.

3.1.5. Бесчувственный (только на старте) - иммунитет к пыткам. Даже в случае успешной пытки не обязан отвечать правдиво.

3.1.6. Торговый вексель (только на старте) - получает на старте дополнительно 1 золотой статер. Можно взять, только если взято Умение Торговец.

3.2. Магические

3.2.1. Колдовской Дар (только на старте) - получает 1 ранг магической силы и 3 Нити Слов Силы по выбору колдуна (Желтые Нити выбирать нельзя, Коричневые считаются за 2 обычных; не забудьте, что на 1 ранге у магов нет доступа к Плетениям, выбранные Нити - запас на будущее). Обязательны: подача и оплата заявки до 1 июля, фотодопуск по антуражу, согласование роли с мастером по магии с тестом на знание правил, доигровая подготовка (см. подробнее правила по магии, Раздел 4).

3.2.2. Колдовской талант (только на старте) - получает дополнительно 1 Метку Силы. Можно взять, только если взято Умение Колдовской Дар.

3.2.3. Колдовское образование (только на старте) - получает дополнительно 5 Нитей Слов Силы по выбору колдуна (Желтые Нити выбирать нельзя,

Коричневые считаются за 2 обычных; не забудьте, что на 1 ранге у магов нет доступа к Плетениям, выбранные Нити - запас на будущее). Можно взять, только если взято Умение Магический Дар.

Магические ранги берутся в соответствии с правилами по Магии.

3.3. Профессиональные

3.3.1. Знание Древних Языков 1 уровень (универсальное) - дает знание языка теллекурре (см. подробнее правила по Магии, Раздел 5).

3.3.2. Знание Древних Языков 2 уровень (только на игре) - дает знание языка ючителле (см. подробнее правила по Магии, Раздел 5).

3.3.3. Знание Древних Языков 3 уровень (только на игре) - дает знание древнеханейского языка (см. подробнее правила по Магии, Раздел 5).

3.3.4. Лекарь 1 уровень (универсальное) – может лечить легкие и тяжелые ранения, легкие болезни. Бонусов к Жребию не имеет. Требуется согласования роли с мастером по медицине (см. подробнее правила по Медицине).

3.3.5. Лекарь 2 уровень (только на игре) - может лечить легкие и тяжелые ранения, легкие и средние болезни. Может обучать учеников (для получения Умения Лекарь 1 уровня). Может убрать из Жребия на свое усмотрение 1 бусину любого цвета (см. подробнее правила по Медицине).

3.3.6. Лекарь 3 уровень (только на игре) - может лечить легкие и тяжелые ранения, легкие, средние и тяжелые болезни. Может обучать учеников (для получения Умения Лекарь 1 уровня). Может убрать из Жребия на свое усмотрение 2 бусины любого цвета (см. подробнее правила по Медицине).

3.3.7. Аптекарь 1 уровень (универсальное) - может варить только простые зелья, иметь или садик, или ферму кристаллов по выбору не выше 1 уровня. Требуется согласования роли с мастером по медицине (см. подробнее правила по Медицине).

3.3.8. Аптекарь 2 уровень (только на игре) - может варить только простые и средние зелья, иметь или садик, или ферму кристаллов не выше 2 уровня (см. подробнее правила по Медицине). Может обучать учеников (для получения Умения Аптекарь 1 уровня).

3.3.9. Аптекарь 3 уровень (только на игре) - может варить простые, средние и сложные зелья. Может иметь одновременно и садик и ферму кристаллов любого уровня (см. подробнее правила по Медицине). Может обучать учеников (для получения Умения Аптекарь 1 уровня).

3.3.10. Палач 1 уровень (универсальное) - дает возможность применять Пытки. Требуется согласования роли с мастером по спецумениям (см. подробнее правила по Спецумениям).

3.3.11. Палач 2 уровень (только на игре) - дает возможность применять Казнь (см. подробнее правила по спецумениям).

3.3.12. Мастер Казни (Палач 3 уровень) (только на игре) - дает возможность применять Расчленение и Казнь Сожжение Колдуна (см. подробнее правила по спецумениям). Не может быть изучено Мастером Пыток.

3.3.13. Мастер Пыток (Палач 3 уровень) (только на игре) - дает бонусы к пыткам (см. подробнее правила по спецумениям). Не может быть изучено Мастером Казней.

3.3.14. Убийца 1 уровень (универсальное) - возможность применять Бэкстаб. Бэкстаб убивает Временной смертью. Требуется согласования роли с мастером по спецумениям (см. подробнее правила по спецумениям).

3.3.15. Убийца 2 уровень (только на игре) - Бэкстаб действует даже на существ, иммунных к бэкстабу (в этом случае иммунное существо умирает Временной смертью) (см. подробнее правила по спецумениям).

3.3.16. Ассасин (Убийца 3 уровень) (только на игре) - Бэкстаб может убивать Окончательной смертью (если у жертвы нет иммунитета к Бэкстабу) или Временной смертью по выбору убийцы (см. подробнее правила по спецумениям). Не может быть изучено Отравителем.

3.3.17. Отравитель (Убийца 3 уровень) (только на игре) - Бэкстаб может быть Ядовитым (см. подробнее правила по спецумениям). Не может быть изучено Ассасином.

3.3.18. Вор 1 уровня (универсальное) - дает возможность применять Воровство. Требуется согласования роли с мастером по спецумениям (см. подробнее правила по спецумениям).

3.3.19. Вор 2 уровня (только на игре) - дает возможность применять Взлом и отмычки (см. подробнее правила по спецумениям).

3.3.20. Медвежатник (Вор 3 уровня) (только на игре) - позволяет взламывать магические замки и оковы (см. подробнее правила по спецумениям). Не может быть изучено Карманником.

3.3.21. Карманник (Вор 3 уровня) (только на игре) - позволяет осуществлять намного больше краж, чем обычный Вор (см. подробнее правила по спецумениям). Не может быть изучено Медвежатником.

3.3.22. Капитан 1 уровня (универсальное) – позволяет получить бесплатный доступ к Мастерскому Торговцу, разрешать Казни, увеличивает длительность действия сертификата Армии до 2 часов. Требуется наличие Отряда с подтвержденной ролью капитана (см. раздел Отряды). Некоторые роли требуют это умение в обязательном порядке.

3.3.23. Капитан 2 уровня (универсальное) – Увеличивает длительность действия сертификата Армии до 3 часов.

3.3.24. Капитан 3 уровня (универсальное) – Увеличивает длительность действия сертификата Армии до 4 часов.

3.4. Экономические

3.4.1. Ремесленник 1 уровня (универсальное) - может создавать ресурс Перевязки (см. Правила по медицине), ресурс Припасы, макроресурс Стройматериалы. Восстанавливает осадные хиты строения или ворот до стандарта, указанного в правилах, а также сожженные здания (независимо от наличия у них осадных хитов). Также умеет создавать простые замки, а также ключи к ним. Требуется согласования роли с мастером по экономике (см. подробнее правила по экономике).

3.4.2. Ремесленник 2 уровня (только на игре) - дополнительно к 1 уровню может создавать ресурс Факелы. Может апгрейдить здания до 2 уровня за соответствующее количество макроресурса Стройматериалы. Может

обучать учеников (для получения Умения Ремесленник 1 уровня). Умеет создавать простые отмычки, магические замки и ключи к ним (см. подробнее правила по экономике).

3.4.3. Ремесленник 3 уровня (только на игре) - дополнительно ко 2 уровню может апгрейдить здания до 3 уровня за соответствующее количество ресурса Стройматериалы. Увеличивает осадные хиты сверх нормы, но не более +3 в сумме, умеет создавать магические отмычки (см. подробнее правила по экономике).

3.4.4. Торговец 1 уровня (универсальное) - имеет свободный бесплатный доступ к МТ, срок действия сертификата каравана продлевается до 2 часов. Требуется согласования роли с мастером по экономике (см. подробнее правила по экономике).

3.4.5. Торговец 2 уровня (только на игре) - срок действия сертификата каравана продлевается до 4 часов, может содержать в караване 5 участников (включая себя) (см. подробнее правила по экономике).

3.4.6. Торговец 3 уровня (только на игре) - сертификат каравана приобретается сразу до 23.00 текущего дня, может содержать в караване 8 участников (включая себя) (см. подробнее правила по экономике).

Предметы

4.1. Все игровые предметы в игре имеют чипы или сертификаты. Единственное исключение - медицинские ингредиенты.

Предметы без чипов (например, маркеры каста или бафа) символизируют не отделимый от персонажа эффект или способность и не могут быть украдены, слутаны или переданы другому персонажу.

Если к вам в руки попал непонятный предмет без чипа и это не ингредиент, отдайте его ближайшему мастеру.

4.2. Игровые предметы могут быть непобираемыми – не выдаются в ходе обыска или под иными формами принуждения, в т.ч. и магического (например, любые виды очарования и контроля разума), но могут передаваться/продаваться добровольно. Символизируют, как правило, знания персонажа или защищенные магией предметы. Сделки с непобираемыми предметами являются игротехническими и не могут включать в себя воровство и грабеж. Непобираемость уникальных предметов (артефактов) указана в их сертификатах, непобираемость массовых предметов (например,) прописана отдельно в правилах.

4.3. Во избежание путаницы и метагейминга (например, когда обыскивающий игрок увидел непобираемый предмет, который он по игре увидеть не может), непобираемые вещи должны храниться в отдельном месте (мешочке, сумке и т.д.).

4.4. В случае смерти, если тело не обыскано или в ходе обыска какие-то игровые предметы не найдены, игрок со всем оставшимся игровым

имуществом идет в Мертвятник. Если смерть временная, имущество остается у игрока. Если окончательная – сдается мастеру мертвятника, включая непобираемое (если не оговорено иное в сертификате артефакта).

Посмертие

5.1. На игре моделируются временная и окончательная смерть персонажа.

5.2. Временная смерть моделирует не смерть персонажа, а смерть юнита, схожего с персонажем. Служит для выведения из игры определенного юнита на время, без его персонификации. Моделируется снятием браслета с последующей отсидкой в мертвятнике. Убийца имеет право снять Браслет и забрать его. В случае отсутствия убийцы (например, смерть от тяжелого ранения) умерший персонаж срывает браслет самостоятельно. Выход тем же персонажем. Не изъятое при обыске тела игровое имущество остается у игрока.

5.3. Временная смерть наступает в случаях:

- добивания персонажа (см. правила по спецумениям);
- Бэкстаба (см. правила по спецумениям);
- игровых процедур (казнь, жертвоприношение, и т.п.);
- потери браслета жизни по неигровым причинам;
- как дисциплинарная мера за нарушение Правил игры – налагается мастером.

5.4. Окончательная смерть – все как во временной, но из игры выводится конкретный персонаж. Моделируется помимо срыва браслета откреплением специальной отрывной части ДК персонажа. В спорных случаях приглашается мастер. Отсидка в мертвятнике с последующей сменой персонажа. Неизъятое при обыске тела игровое имущество сдается мастеру Мертвятника (если не оговорено иное в сертификате артефакта).

5.5. Окончательная Смерть наступает в случаях:

- убийства в ходе ритуала (казнь, жертвоприношение в ходе специальных ритуалов и т.д.) (требует присутствия мастера);
- отравления особо сильными ядами (факт Окончательной смерти подтверждает мастер);
- Бэкстаба от персонажа с соответствующим Умением (факт Окончательной смерти подтверждает мастер);
- игрового самоубийства.

5.6. После Окончательной смерти игрок выходит новым персонажем с тем же набором Умений и знаний, что и на старте игры (за исключением персонажей с “Реинкарнацией”). По желанию игрока и согласованию с профильными мастерами, Умения могут быть заменены на аналогичные по ценности.

5.7. Игроку разрешается выход из любого игрового процесса по психологическим, медицинским и иным причинам, с объявлением о смерти персонажа. Это действие приводит к Окончательной смерти и полному сроку отсидки в мертвятнике.

5.8. После завершения взаимодействия, в рамках которого персонажа убили, персонаж остается на месте смерти 10 минут, изображая труп (не вступая в контакт и не уходя с места смерти, в идеале – лежа на земле с закрытыми глазами). Если вас начали обыскивать, хоронить, колдовать над трупом или использовать иным игровым методом, дождитесь окончания процедуры.

Если за 10 минут к персонажу не проявили интереса, игрок надевает на голову белый хайратник и отправляется в мертвятник.

5.9. Белый хайратник (повязку) можно носить в следующих случаях:

- после смерти для прохода в мертвятник;
- для прохода из мертвятника в свою локацию. Если игрок идет в локацию по игре, то хайратник не надевается;
- при проходе по игровой зоне по важной неигровой причине (визит к врачу, на мастерку, на стоянку и т.п.).

МЕРТВЯТНИК

6.1. Прием мертвых Мертвятник осуществляет с 9.30 до 22.00. В 23.00 Мертвятник закрывается. Игроки, умершие в «нерабочее» время, остаются мертвыми до 09.30. После этого они приходят к Мертвятнику в 09.30, где «оформляются» без обязательной отсидки. Пришедшие после 10.00, независимо от фактического времени смерти, проходят отсидку на общих основаниях.

6.2. По приходу в Мертвятник игрок в случае Временной смерти отдает мастеру ДК. Мастер записывает время и номер ДК. В случае Окончательной смерти игрок сдает ДК и имеющееся игровое имущество. Мастер записывает время.

6.3. Игрок на выбор имеет право отсидки в игровом или неигровом Мертвятнике.

6.4. В неигровом Мертвятнике время отсидки составляет 3 часа. В это время игрок имеет право покинуть Мертвятник для посещения неигровых зон, в том числе «пожизняка». В этот период игрок обязан передвигаться в белом хайратнике, исключить общение с другими игроками и максимально ограничить свое нахождение в игровых зонах. Немотивированное пребывание в игровой зоне может быть наказано удлинением срока отсидки. По истечении 3 часов игрок должен вернуться к мастеру Мертвятника для получения нового браслета и возвращения своего ДК (выдачи нового в случае Окончательной смерти).

6.5. В игровом Мертвятнике время отсидки составляет 2 часа. Срок отсидки в игровом Мертвятнике может быть по факту длиннее в случае добровольного выхода игротехником (правила выхода игротехником объясняются мастером на месте). Игровой Мертвятник является частью игрового мира и все действия в нем могут иметь игровые последствия. По истечении срока отсидки игрок

получает у мастера Мертвятника новый браслет и свой ДК (новый ДК в случае Окончательной смерти).

6.6. Игрок имеет право в любое время перейти из одного Мертвятника в другой. В этом случае срок отсидки начинается считаться заново.

6.7. В случае выдачи нового ДК при Окончательной смерти, старый ДК возвращается со специальным штампом (“Мертв”).

ОТРЯДЫ

При работе над этим разделом использованы идеи Грея (МГ “Отряд”)

Название нашей игры начинается со слов “Черный Отряд...”. И, хотя самого Черного Отряда на игре нет, мы предлагаем вашему вниманию альтернативную механику.

Хотя Черный Отряд и покинул Империю, память о нем живет. Множество групп наемников, воинских подразделений, разбойничьих банд и даже вполне мирных гильдий, сект и обществ стали уподобляться прославленным наемникам. Эти сообщества попробовали взять внешнюю атрибутику и организацию Черного Отряда. У кого-то более-менее получилось, другие выглядят как дешевая пародия. И пусть Черный Отряд ушел далеко на юг, в Империи теперь есть множество других Отрядов и отрядиков.

7.1. Команда игроков, численностью не менее 5 человек, может заявиться Отрядом. Наличие отряда дает возможность получить отрядные квесты, соответствующие достижения, поиграть в отрядную прокачку с получением бонусов, участвовать в качестве самостоятельной стороны в различных ивентах.

7.2. Отряду необходимо знамя произвольной формы и изображения и Летопись - книгу произвольной формы, содержащую историю, законы Отряда, порядок приема новых членов и изгнание проштрафившихся, список членов Отряда (включая запасные имена), а также дерево прокачки.

7.3. С игровой точки зрения Отряд - попытка имитировать Черный Отряд, легенды и истории о котором активно циркулируют по Империи. Это может быть Отряд наемников или гильдия плотников или семья фермеров. Ключевое отличие Отряда - отсутствие внутри него отношения хозяин - слуга, наниматель - наемник. Формально все члены Отряда равны друг другу и являются братьями (сестрами), хотя отдельные братья вроде Капитана наделены административными полномочиями в отношении других братьев.

7.4. Игровые персонажи, входящие в Отряд, должны иметь прописанные в квентах обоснования своей общности. Эта общность должна быть выдержана временем. Не допускается формирование Отряда с участием наемников и нанимателя, Лорда и его слуг и т.д. Если указанные персонажи состоят в одном Отряде, то старые их отношения уже не работают. Теперь они братья и роль играет только иерархия внутри Отряда.

7.5. Для заявки Отряда любой игрок должен не позднее 1 июля направить отрядную заявку. В заявке должны быть указаны название Отряда, краткая история, Капитан, Лейтенант, Летописец и Знаменосец Отряда.

7.6. До 1 июля указанные в заявке игроки, а также как минимум один дополнительный игрок должны подтвердить участие в Отряде, подать заявки и оплатить личные игровые взносы. Также в эти же сроки должно быть предоставлено изображение знамени Отряда (в виде фотографии или электронной картинки)

7.7. Состав Отряда:

7.7.1. Капитан – командир и лидер отряда. Символизирует формальную командную цепочку, ориентирован на “внешнюю активность” - переговоры, сделки, политика. Должен иметь капитанскую печать, которой заверяет официальные документы Отряда. Обязан взять стартовое Умение Капитан.

7.7.2. Лейтенант - заместитель командира отряда. Символизирует формальную командную цепочку, ориентирован на “внутреннюю активность” - поддержание дисциплины, обеспечение выполнения приказов Капитана, организация досуга Отряда.

7.7.3. Летописец – хранитель традиций отряда. Ведет Летопись отряда, а может ничего не вести и вообще не уметь читать и писать. Но Летописец обязан соблюдать традиции Отряда, требовать их соблюдения от других, придумывать новые традиции или изменять старые в зависимости от обстановки. Вне формальной иерархии отряда.

7.7.4. Знаменосец – выразитель мнения рядовых членов отряда. Носит знамя Отряда. Неформальный лидер Отряда, который доносит до командиров и летописца насущные проблемы коллектива.

7.7.5. Помимо указанных должностей, в Отряде могут присутствовать и другие по желанию игроков (например, Сержанты, Казначей, Лекарь Колдун т.д.).

7.8. Отряды также могут создаваться во время игры. Для этого не менее 5 игроков, один из которых обладает Умением Капитан, должны обратиться к регу одной из локаций, предъявить Знамя, Летопись и распределение основных ролей. В этом случае персонажи не получают стартовые бонусы.

7.9. Состав Отрядов может меняться в ходе игры. Игроки вольны вступать в Отряд, выходить из него и вновь вступать в другой в рамках игрового процесса. Базовые должности (Капитан, Лейтенант, Летописец, Знаменосец) неизменны, но игроки, их занимающие, могут меняться, а сами должности могут становиться вакантными. Процедура выбора или назначения на эти должности относится к игровому процессу и оставляется на усмотрение игроков.

7.10. До старта игры Летописец вписывает в специальный раздел Летописи запасные имена - имена виртуальных членов Отряда. Отряды до 10 человек имеют 10 запасных имен со старта, Отряды от 10 до 20 человек - 15, свыше 20 игроков - 20 запасных имен. Эти имена тратятся (вычеркиваются) при Окончательной смерти членов Отряда (они выходят этими персонажами), а также при использовании некоторых отрядных бонусов. В ряде случаев Летописец может пополнить стартовый список новыми именами.

Если список запасных имен исчерпан, то Статус Отряда обнуляется (становится Серым), Отряд получает 3 запасных имени и начинает прокачку заново.

7.11. Перед игрой Летописец должен придумать и согласовать с мастером по отрядам как минимум 2 Традиции своего Отряда: обычную и Изумрудную. Они вписываются в Летопись.

7.11.1. Обычная Традиция - ежедневное действие, которое требует задействования всех членов Отряда. Обычные Традиции, как правило не несут рисков для жизни и не требуют значительных расходов. Примеры обычных Традиций:

- чтение Летописи для братьев и последующее обсуждение;
- Проведение тренировки с оружием или турнира;
- Общая месса с молитвой;
- Магический ритуал с участием всех братьев.

Обычных Традиций может быть не менее 1 и не более 3. Можно создавать (по согласованию с мастером отрядов) новые обычные Традиции в ходе игры (но в сумме их должно быть не более 3). За качественный отыгрыш соблюдения каждой обычной Традиции, в Летопись Отряда по решению регионального мастера могут быть вписаны дополнительные запасные имена (от 0 до 2 за каждую Традицию)

Несоблюдение каждой обычной Традиции добавляет +1 уровень Позора (см. пункт 7.13).

Чем больше обычных Традиций, тем больше можно получить запасных имен, но и выше шанс получить уровни Позора, если что-то пойдет не так.

7.11.2. Изумрудная Традиция - ежедневное героическое действие, которое требует задействования всех членов Отряда. Изумрудные Традиции должны нести риски для жизни или требовать значительных расходов.

Примеры возможных Изумрудных Традиций:

- Привлечь в Отряд нового брата (если этот игрок в дальнейшем покинет Отряд, то Отряд получает +1 уровень Позора);
- Армия под знаменем Отряда и во главе с Капитаном Отряда должна участвовать в успешном штурме;
- Член Отряда-колдун должен получить новый ранг не ниже 3го;
- Повысить уровень принадлежащего Отряду экономического здания (мануфактура, поместье, ресурсная точка);
- Раздача милостыни нуждающимся не менее 100 оболов.

Изумрудных Традиций может быть не менее 1 и не более 2. Можно создать (по согласованию с мастером отрядов) новую изумрудную Традицию в ходе игры. За соблюдение каждой изумрудной Традиции Летописцу региональным мастером выдаются Изумруды (от 0 до 2 за каждую Традицию).

7.11.3. В ходе игры можно отказываться от любой Традиции (в том числе заменив ее на новую), но их количество не должно быть менее стартового минимума. Отказ от любой Традиции тратит 5 запасных имен.

7.12. Прокачка Отряда:

7.12.1. Каждый Отряд имеет Статус известности, который отображается лентой соответствующего цвета на знамени Отряда. Все Отряды начинают с Серого статуса, без бонусов. При получении нового Статуса Капитан Отряда может выбрать один новый отрядный бонус из нескольких доступных. Получают новые Статусы за Самоцветы.

7.12.2. Самоцветы - чипы в форме наклеек 4 видов (изумруд, рубин, сапфир, алмаз), которые нужны для прокачки Отрядов. До момента вклеивания в Летопись являются обычными подбираемыми игровыми предметами. После вклеивания изъятие из Летописи Самоцветов запрещено.

Изумруды как правило можно получить за выполнение изумрудных Традиций.

Рубины обычно добывают на боевом ивенте.

Сапфиры получают за полное прохождение Путей.

Источник получения Алмазов неизвестен.

5 Самоцветов более низкого уровня можно обменять мастера Путей на 1 Самоцвет уровнем выше (5 Изумрудов на 1 Рубин, 5 Рубинов на 1 Сапфир, 5 Сапфиров на 1 Алмаз).

7.12.3. Для получение нового Статуса Летописцу необходимо вклеить в соответствующие слоты страницы статуса в Летописи наклейки соответствующих Самоцветов. После заполнения нужной строки Капитан или Летописец показывают ее региональному мастеру, который ставит свою печать поверх заполненных слотов Самоцветов и на странице бонусов на выбранном бонусе.

Статус	Цвет ленты	Цена получения	Доступные Бонусы
Серый	Нет	Бесплатно	Нет
Медный	Зеленый	2 изумруда	Возвращение в строй Солдаты живут Доноры Экономия фондов Брат за брата
Бронзовый	Оранжевая	2 изумруда, 1 рубин	Наследие Костоправа Тяжелая пехота Древние Знания Отрядная казна С нами Бог
Серебряный	Серебристая	3 рубина, 1 сапфир	Рекрутский набор Оруженосец Мистический Орден Артель Сила Веры

Золотой	Золотистая	4 сапфира, 1 алмаз	Репутация победителя Зов Славы Исток Трудовые династии Священное Знамя
---------	------------	--------------------	--

7.12.3. Бонусы Отрядов делятся на 5 веток: общие, боевые, магические, экономические, религиозные, по 1 бонусу на каждый Статус, начиная с Медного, в каждой ветке (всего 20). Если Отряд собрал 4 бонуса одной ветки, то автоматически получают пятый бонус.

Можно иметь любое количество бонусов из доступных на текущем Статусе (в т.ч. и бонусы более слабых Статусов). Для получения каждого бонуса нужно вклеить дополнительный комплект Самоцветов, соответствующий Статусу бонуса, в слоты Летописи.

Бонусы в пределах одной ветки можно получать только последовательно (будучи на Серебряном Статусе нельзя взять серебряный бонус экономической ветки, если не взяты медный и бронзовый).

Общие:

Возвращение в строй - Летописец может в любой момент забрать из Мертвятника члена Отряда без отсидки, потратив одно из запасных имен (умершему и Летописцу необходимо дойти до Мертвятника, где мастер отметит факт смерти).

Наследие Костоправа - если раненного члена Отряда лечит Лекарь-член Отряда, то он может автоматически излечить раненого без Жребия, потратив одно из запасных имен в присутствии Летописца.

Рекрутский набор - +10 запасных имен.

Репутация победителя - Капитан Отряда однократно за игру в рамках макроквеста “Судьба Роз” может направить письмо в Башню Чар о поддержке одной из фракций, которая получит 1 Стратегический Пойнт.

Рекрутский набор II - +20 запасных имен.

Боевые:

Солдаты живут - при формировании армии под Знаменем Отряда и во главе с Капитаном Отряда, можно обменять у регионального мастера запасные имена на ленты по курсу 1 к 2 в присутствии Летописца .

Тяжелая пехота - члены Отряда при ношении Легкой (+1 доспешный хит) или Средней (+2 хита) считаются как одоспешенны в Тяжелую Броню (+3 хита) (носители Тяжелой и Полной брони эффектов не получают). Действует до Окончательной смерти персонажа или потери бонуса Отряда.

Оруженосец - Летописец может обменять у регионального мастера запасное имя на маркер одноразового ВардСэйва. Данный маркер может быть передан любому члену Отряда (персонажам вне Отряда передавать маркер запрещено, маркер непобираемый и непередаваемый предмет). ВС тратится при первом попадании, снимающем хиты, и не восстанавливается. После боя, в котором был потрачен, ломается (см. п. 3.2.2 правил по магии).

Зов Славы - Армия формируемая Капитаном Отряда под знаменем Отряда получает +5 лент при создании.

Ключ к победе - при использовании бонуса “Репутация победителя” письмо о поддержке фракции дает ей 2 Стратегических Пойнта (требуется бонус “Репутация победителя”).

Магические

Доноры - член Отряда-колдун может получить 1 маркер каста, потратив одно из запасных имен в присутствии Летописца.

Древние Знания - члены Отряда-колдуны однократно получают по 5 Нитей по своему выбору (Желтые выбирать нельзя, Коричневые считаются за 2).

Мистический Орден - Ритуалы, проводимые членами Отряда-колдунами, считаются усиленными, как если бы на их проведение была потрачена 1 дополнительная Нить.

Исток - колдуны-члены Отряда, однократно получают 1 Метку Силы.

Знамя Силы - колдун - член Отряда может получить дополнительный одноразовый магснаряд в обмен на запасное имя в присутствии Летописца.

Данные магснаряд всегда применяется в первую очередь и не восстанавливается. Общее количество магснарядов не может превышать реально имеющихся физических магснарядов.

Экономические

Экономия фондов - Капитан может обменять 1 запасное имя на 2 серебряные драхмы в присутствии Летописца.

Отрядная казна - каждый экономический цикл Капитан Отряда (или назначенный им член Отряда) получает у регионального мастера 2 серебряные драхмы.

Артель - Капитан может повысить производительность (максимальное количество перерабатываемых в экономический цикл макроресурсов) любой мануфактуры на 50%, потратив 1 запасное имя в присутствии Летописца.

Эффект может применяться несколько раз.

Трудовые династии - Капитан может повысить производительность любой Ресурсной Точки (+1 макроресурс), потратив 1 запасное имя в присутствии Летописца. Эффект может применяться несколько раз. Дополнительный доход распределяется согласно правилам по экономике.

Отрядная казна II - Капитан Отряда (или назначенный им член Отряда) одновременно получает 300 оболов (необходимо иметь бонус Отрядная казна).

Религиозные

Брат за брата - умерший Временной смертью, но не ушедший в Мертвятник и сохранивший целым браслет игрока член Отряда может быть возвращен к жизни, потратив одно из запасных имен в присутствии Летописца.

С нами Бог - Летописец может обменять у регионального мастера запасное имя на маркер одноразовой Магической Защиты. Данный маркер может быть передан любому члену Отряда (персонажам вне Отряда передавать маркер запрещено, маркер непобираемый и непередаваемый предмет). МЗ тратится

при первом вредоносном применении магии и не восстанавливается. После боя, в котором был потрачен, ломается (см. п. 3.2.2 правил по магии).

Сила Веры - +5 запасных имен сразу и в начале каждого магического цикла.

Священное Знамя - Армия под Знаменем Отряда не несет потерь от масс-спелов.

Фанатизм - члены Отряда получают постоянный иммунитет к пыткам и ментальным воздействиям, в том числе и магическим (Очарование, Безумие и т.д).

7.13. В Летописи должна быть предусмотрена страница Позора, аналогичная странице Статуса.

Уровни Позора получают за нарушение Отрядом условий контрактов, невыполнение обязательных Традиций (по решению регионального мастера).

Уровни Позора получают последовательно. При наличии уровня Позора к Знамени Отряда должна быть прикреплена черная лента (убирается после снятия всех уровней Позора)

1 уровень Позора - запрещено применение Бонусов, использующих запасные имена (Возвращение в строй, Наследие Костоправа, Солдаты живут, Оруженосец, Доноры, Знамя Силы, Экономия фондов, Артель, Трудовые династии, Брат за брата, С нами Бог). Снимается тратой (наклеиванием) 1 Изумруда.

2 уровень Позора - -1 нателный хит у всех членов Отряда. Снимается тратой (наклеиванием) 1 Рубина и 1 Изумруда.

3 уровень Позора - имеющиеся отрядные бонусы временно неактивны (до снятия уровня Позора). Снимается тратой (наклеиванием) 1 Сапфира, 1 Рубина и 1 Изумруда.

4 уровень Позора - -5 запасных имен и далее -5 запасных имен в начале каждого магического цикла (сутки). Снимается тратой (наклеиванием) 2 Сапфира, 3 Рубина и 4 Изумруда (отсылка на пункт про заканчивания запасных имен).

5 уровень Позора - Отряд возвращается к Серому Статусу и начинает прокачку с нуля. Имеющиеся бонусы и Статус аннулируются. Позор снижается до 1 уровня.

ПУТИ

8.1. Перед игрой или на самой игре каждый игрок волен выбрать себе Путь. Путь - это направление игры, персональная линия развития персонажа.

8.2. Чтобы начать Путь необходимо обратиться до игры к региональному мастеру. Для этого потребуется подробная квента и проработка персонажа, согласованные с регом до наступления июля. Первую карту выбранного Пути такие игроки получают в стартовой раскладке.

8.3. Встать на Путь можно и на игре, обратившись к мастеру Путей. Если история жизни и мотивы вашего персонажа достойны Пути, то вы получите

Первую Карту выбранного Пути. Мастер Пути может отказать в выдаче Первой Карты, если ваша квента и мотивация персонажа недостаточно проработана.

8.4. На карте указано лишь направление шага, оставляя игроку простор для трактовки по своему разумению. Игрок сам определяет, когда шаг выполнен. И идет к Мастеру Пути (она же хозяйка игротехнического трактира). Там он рассказывает правдивую историю о том, что он делал. Мастер делает вывод о том, закончен ли этап, и в случае завершения выдает награду в зависимости от достигнутых успехов. Забирает Первую Карту и выдает Вторую. И так далее. Рассказанные истории будут выборочно проверяться на достоверность с последствиями для злоупотребивших игроков.

8.5. Чтобы была возможность хоть на что-то опираться в игре, в группе будут выложены игровые тексты на эти темы, в которых в скрытой форме будут описаны варианты закрытия Карт. Эти же тексты будут присутствовать на полигоне.

8.6. Карта неигровой предмет. Его можно показывать или передавать только мастерам.

На каждом Пути есть 3 Карты.

Одновременно можно идти только по одному Пути.

Один раз за игру можно сменить незаконченный Путь.

8.7. Пути:

Путь Чар (только для персонажей с Умением Колдовской Дар) - это верный способ повысить свою колдовскую силу. Это путь могущественной черной магии, крови и боли.

Путь Арканы (только для персонажей с Умением Колдовской Дар) - это путь мистических знаний, кропотливая расшифровка древних свитков, рискованные эксперименты на себе и других.

Путь Доблести - это путь для амбициозных воинов, желающих стать полководцами. Вас ждут поединки, подвиги и слава.

Путь Стали - это путь совершенствования боевых навыков, серьезных тренировок и сложных испытаний.

Путь Золота - к вершинам власти ведет много дорог. Путь Золота - это путь денег и подкупа.

Путь Деспота - к вершинам власти ведет много дорог. Путь Деспота - это путь принуждения и угроз.

Путь Дипломата - к вершинам власти ведет много дорог. Путь Дипломата - это путь убеждения, шантажа и лукавства.

Путь Мастера - это путь для желающих добиться вершин в выбранной профессии, не просто работать, а творить шедевры.

Путь Служения - это посвящение себя некоей высшей идее. Это путь долга и верности клятве.

Путь Сердца - это путь поиска себя и Своего пути, возможно, это Путь чувств, союзов и милосердия.

ДОСТИЖЕНИЯ

9.1. Выжившие (не умершие Окончательной смертью) и добившиеся значимых результатов персонажи получают «достижение», которое даст дополнительные возможности на следующей игре серии и которое может быть указано (если не является тайной) в Итогах игры.

9.2. Сюжетные достижения: условия получения могут стать известны по ходу игры. Дают дополнительные сюжетные завязки на следующую игру (уникальный артефакт, дополнительные вводные для сюжетных квестов и т.д.)

9.3. Магические достижения: поднять магический ранг до максимума (5 ранг). На следующую игру персонаж при старте за мага получает +1 ранг.

9.4. Профессиональные достижения: пройти Пусть Мастера. На следующую игру персонаж может стартовать со 2 уровня Умения.

9.5. Социальные достижения:

9.5.1. Богатство (к концу игры на депозите должно быть не менее определенной суммы - точный размер озвучивает Мастерский Торговец на игре). На следующую игру персонаж стартует с x10 суммой от обычной стартовой;

9.5.2. Должность (Победитель макроквеста “Судьба Роз” утверждает персонажа в важной должности за неоценимые услуги). На следующую игру персонаж получает бонус (слабый артефакт, деньги, дополнительный статус и т.д. - по выбору).

9.6. Отрядные достижения: получение Золотого Статуса. На следующую игру Отряд получает дополнительный стартовый бонус.

9.7. Игроки, получившие Достижение, будут упомянуты в официальных итогах игры.

Медицина

0. Общие понятия

0.1. Базово у каждого игрока 2 нательных хита.

0.2. Дополнительно у игрока могут быть доспешные хиты, но медицина на них не распространяется, смотри правила по боевке.

1. Состояния

1.1. Легкое ранение - состояние ранения, при котором остается 1 и более нательных хп, но менее обычного количества. В состоянии Легкого ранения никаких ограничений на взаимодействия нет.

В рамках медицины для лечения персонаж с Умением Лекарь любого уровня должен имитировать перевязку раненого персонажа 1 Перевязкой (игровой предмет) с последующим разрыванием (разрезанием) Перевязки пополам (в целях минимизации мусора можно отдать потраченную, но целую Перевязку

мастеру, если он есть поблизости). Раненый персонаж восстанавливает хиты в момент разрыва Перевязки.

Для лечения зельями: тратится 1 Зелье лечения легких или тяжелых ран на все недостающие хп. Хиты считаются восстановленными сразу после принятия микстуры.

(Т.е. Перевязкой лечить дешевле, но нужен Лекарь; Зелье можно применить самостоятельно, но оно дороже)

1.2. Тяжелое ранение - состояние 0 хп. В этом состоянии персонаж не может самостоятельно передвигаться, использовать Умения, разговаривает только шепотом.

В рамках медицины для лечения персонаж с Умением Лекарь любого уровня должен имитировать перевязку раненого персонажа, потратить 1 Перевязку (игровой предмет), а также кинуть Жребий (см. пункт 2). Если Жребий неудачен, то пациент умирает Временной смертью. При успешном Жребии пациент должен находиться в неподвижном состоянии 1 минуту, после чего считается полностью излеченным.

Для лечения зельями: тратится 1 Зелье лечения тяжелых ран на все недостающие хп. Хиты считаются восстановленными сразу после принятия микстуры.

Если в течение 15 минут после окончания боевого взаимодействия тяжелораненого не вылечили, то он умирает Временной смертью.

1.3. Болезнь - состояние болезни отыгрывается согласно описанию болезни (объясняется при заражении). В рамках медицины лечится персонажем с умением Лекарь или зельями.

1.4. Отравление - состояние отравления отыгрывается согласно описанию яда (объясняется при отравлении). В рамках медицины лечится соответствующим противоядием. После приема противоядия тянется жребий (см. пункт 5)

2. Жребий.

2.1. Жребий символизирует собой медицинскую операцию - сложное и опасное воздействие на организм пациента с негарантированным результатом. Для жребия вам понадобится непрозрачный мешочек. Заготовьте его заранее. МГ перед игрой выдает персонажам с Умением Лекарь (или на самой игре после получения Умения) набор разноцветных бусин (черных, красных, зеленых, белых) по 5 штук, а также уникальный набор чипов болезней и Травм. Как правило набор состоит из 6 чипов одинаковых легких болезней, 3 одинаковых средних болезней и 1 тяжелой болезни, а также из 2 видов Травм по 5 чипов каждая. Конкретные болезни и Травмы индивидуальны.

2.2. Для формирования Жребия из полученного запаса в мешочек добавляется 2 черных, 1 зеленая, 1 красная и 1 белая бусины.

Если лечение производится в Госпитале - добавляются бусины по уровню Госпиталя и выбору лекаря.

Добавляются бусины по различным эффектам на медике и пациенте (например, дебаф Порча, о котором надо спросить пациента, а он обязан правдиво ответить).

Убираются бусины по желанию Лекаря **в зависимости от его уровня**.

Далее медик закрывает, трясёт мешочек, после чего вытаскивает случайную бусину.

2.3. Результат Жребия:

Белая бусина - пациент излечен без последствий.

Черная бусина - пациент умирает Временной смертью.

Зеленая бусина - пациент излечен, но заражается болезнью (лекарь выбирает болезнь из имеющегося пула по своему усмотрению, заполняет соответствующий чип дебаффа и вклеивает его на обратную часть ДК пациента).

Красная бусина - пациент излечен, но получает Травму (лекарь выбирает Травму из имеющегося пула по своему усмотрению, заполняет соответствующий чип дебаффа и вклеивает его на обратную часть ДК пациента).

2.4. Результат операции в обязательном порядке вписывается в медицинский журнал Лекаря.

Если чипы болезней или Травм закончились, Лекарь должен обратиться к региональному мастеру за новыми (получает случайное количество разных болезней и Травм).

3. Уровни медиков

3.1. Лекарь 1 уровень – может лечить легкие и тяжелые ранения. Бонусов к Жребию не имеет. Требуется согласования роли с мастером по медицине.

3.2. Лекарь 2 уровень - может лечить легкие и тяжелые ранения, средние болезни. Может убрать из Жребия на свое усмотрение 1 бусину любого цвета.

3.3. Лекарь 3 уровень - может лечить легкие и тяжелые ранения, средние и тяжелые болезни. Может убрать из Жребия на свое усмотрение 2 бусины любого цвета.

3.4. Аптекарь 1 уровень - может варить только простые зелья, иметь или садик, или ферму кристаллов по выбору не выше 1 уровня. Требуется согласования роли с мастером по медицине.

3.5. Аптекарь 2 уровень - может варить только простые и средние зелья, иметь или садик, или ферму кристаллов не выше 2 уровня.

3.6. Аптекарь 3 уровень - может варить простые, средние и сложные зелья. Может иметь одновременно и садик и ферму кристаллов любого уровня.

4. Специальные здания.

4.1. Госпиталь - специально оборудованное здание для проведения операций. Здание госпиталя должно соответствовать требованиям Здания (см. Укрепления, здания и сооружения) и иметь сертификат госпиталя (выдается мастером после игрового строительства здания). В госпитале должно быть минимум 2 лежака для операций (размер около 2х0,5м).

На 1 уровне Госпиталя Лекарь может добавить к жребию до 2 бусин разных цветов (т.е. можно добавить 1 белую и 1 какого-то другого цвета, либо просто 1 белую, либо 1 красную и 1 зеленую и т.д.).

На 2 уровне Госпиталя Лекарь может добавить к жребию до 3 бусин разных цветов.

На 3 уровне Госпиталя Лекарь может добавить к жребию до 3 бусин двух разных цветов.

4.1.1. Полевой госпиталь - переносные носилки произвольной конструкции, которые по своим характеристикам прочности должны реально выдержать вес среднего пациента (около 90кг) и позволить его переносить. Пациент, лежащий на таком лежаке-носилках (вне нормального госпиталя), при Жребии получает 1 дополнительную бусину по выбору Лекаря.

4.2. Аптека - специальное здание для работы аптекаря. Здание аптеки должно соответствовать требованиям Здания (см. Укрепления, здания и сооружения) и иметь сертификат аптеки (выдается мастером после игрового строительства здания). Аптека может быть совмещена с госпиталем, но аптекарское место должно быть оборудовано отдельно стоящим столом и сопровождается отдельным сертификатом.

На 1 уровне можно варить любые зелья соответственно уровню Аптекаря, нет бонуса.

На 2 уровне Аптекарь получает +1 к Успеху при исследовании новых Рецептов.

На 3 уровне Аптекарь получает +1 к Успеху при исследовании новых Рецептов; при варке зелий может заменить 1 единицу любого **нередкого** ингредиента на любой другой ингредиент.

4.3. Сад аптекаря - огороженный участок 0,5м*0,5м с посадками и необходимым для ухода за растениями инвентарем (лейка, лопата, грабли и т.д.) и имеющий сертификат на сад. Может быть размещен внутри аптеки.

На 1 уровне в саду можно посадить 2 растения, урожай х3 в конце экономического цикла.

На 2 уровне сад должен иметь размер не менее 0,5м*1м, в саду можно посадить 3 растения, урожай х3 в конце экономического цикла.

На 3 уровне сад должен иметь размер не менее 1м*1м, в саду можно посадить 5 растений, урожай х3 в конце экономического цикла.

4.4. Ферма кристаллов - огороженный участок на столе, отдельный столик или полка с емкостями (не менее 5) с разноцветной жидкостью и опущенной в нее палочкой и имеющий сертификат фермы кристаллов.

Ферма 1 уровня представляет собой две емкости для выращивания кристаллов, с разноцветной жидкостью и опущенными в них “растущими” кристаллами (не ресурс, антуражные элементы).

Ферма второго уровня должна иметь не менее 3х емкостей и некоторый запас “выращенных” кристаллов (не ресурс, антуражные элементы).

Ферма 3 уровня должна быть дополнена схемами выращивания кристаллов.

На 1 уровне на ферме можно запустить в рост 2 кристалла, урожай $\times 3$ в конце экономического цикла.

На 2 уровне на ферме можно запустить в рост 3 кристалла, урожай $\times 3$ в конце экономического цикла.

На 3 уровне на ферме можно запустить в рост 5 кристаллов, урожай $\times 3$ в конце экономического цикла.

4.5. Сад и ферма могут быть разграблены. Если до окончания созревания кто-то вынес “засеянные” ресурсы, то сад/ферма не приносит урожая, “засейте” по новой.

5. Болезни

5.1. Легкие болезни

Лихорадка – высокая температура, кашель. +1 черная бусина к Жребию при операциях.

Ломота – болят суставы. Нельзя бегать и применять иное оружие кроме “ночного”.

Глухота - больной становится тугоухим и обязан переспрашивать любую фразу, которую слышит (без этого считается, что не услышал). Отыгрыш на усмотрение цели.

5.2. Средние болезни

Безумие - Больной отыгрывает тяжелое психическое расстройство по выбору мастера. Примеры возможных психорасстройств:

- паранойю (кругом враги, которые хотят тебя обмануть или даже убить. Вся надежда только на друзей... хотя среди них тоже могут быть враги... или нет? вот он достал меч против гоблина или против меня. Не стойте у меня за спиной! А может лучше его прирезать на всякий случай?)

- депрессию (как меня все достало, ничего не хочу, жить тоже не хочу, я бы убил себя, но я и этого не хочу),

- слабоумие (ыыы... а если тыкнуть палкой того клыкастого.. ыыы прикольно... аaaa... хлюп-хлюп),

- бешенство (ненавижу этих тварей, и этих, и тех я тоже ненавижу);

- беспечность (чувство страха не для тебя. Ты вообще ничего не боишься, даже вон ту стаю голодных волков),
- шизофрению (голоса в твоей голове имеют 10 разных мнений на любую жизненную ситуацию. Сложно сделать выбор какой рукой почесать ухо в такой обстановке).

Отыгрыш на усмотрение цели. Неизлечимо медицинскими методами, но существуют зелья, которые на время возвращают нормальность.

Артрит - больной не может бегать, носить доспех, применять боевую магию. Для излечения необходимо успешное проведение медицинской операции с +3 черными бусинами к Жребию.

Чихотка - больной кашляет и чихает. Не может бегать, применять иное оружие кроме “ночного”, участвовать в магических Ритуалах.

5.3. Тяжелые болезни

Удар – больной падает на землю. Не может внятно разговаривать, с трудом самостоятельно передвигается, только медленным шагом, нельзя применять оружие, Умения, магию и другие активные действия. Лечится медицинской операцией (+3 черных бусины к Жребию). В случае смерти во время операции умирает Окончательной смертью.

Святая Пляска – периодические подергивания конечностей, заикание, раз в час имитируется эпилептический припадок. Нельзя использовать оружие (в т.ч. и магснаряды) и щиты, блокирование всех активных способностей (медики не лечат, воры не воруют и т.д.).

Апотенция - магический упадок сил (данной болезнью может заболеть только персонаж с Умением Колдовской дар, применять ее к иным персонажам запрещается). Состояние Полного Истощения (запрещено любое применение магии и участие в магических Ритуалах) до излечения.

5.4. При заражении чип с названием болезни игрок-лекарь или мастер клеивает в ДК с указанием игрового дня и времени. При излечении мастер гасит своей печатью клеенный чип болезни. **До погашения чипа мастерской печатью эффект болезни продолжает действовать.**

5.5. Болезни НЕ пропадают после Временной смерти. Лечение болезней в рамках медицины проводится как правило зельями, если в описании болезни не сказано другое.

6. Травмы.

6.1. Виды Травм

Хромота - отыгрывается хроманием (бегать тоже хромая)

Однорукость - одна рука носится на повязке и не используется для игротехнических действий.

Заикание - цель постоянно заикается и повторяет по 2-3 раза.

Одноглазость - один глаз закрывается непрозрачной повязкой.

Сухота - уменьшение нательных хитов до 1 (независимо от любых других модификаторов - магии, зелий, умений и т.д.)

6.2. При получении травмы игрок-лекарь или мастер клеивает в ДК чип с названием Травмы. При излечении мастер гасит своей печатью вклеенный чип болезни. **До погашения чипа мастерской печатью эффект Травмы продолжает действовать.**

Любую травму, выбранную мастером, перед вписыванием в ДК по желанию игрок может заменить на Сухоту - уменьшение нательных хитов до 1 (независимо от любых других модификаторов - магии, зелий, умений и т.д.)

6.3. Травмы НЕ пропадают после Временной смерти. Излечить Травму можно свободным магическим Ритуалом, соответствующим зельем, медицинской операцией со Жребием (+3 черных бусины, операцию на лечение Травмы можно проводить не раньше следующего дня после ее получения).

7. Игротехника процесса

7.1. Все Лекари должны иметь медицинские, а Аптекари - лабораторные журналы. В журналах делаются записи о пациентах, их проблеме и методе и результате лечения; исследования и при необходимости другие заметки.

7.2. Лечение ран может осуществляться в любом месте, то есть без использования госпиталя. В процессе лечения могут моделироваться различные медицинские манипуляции (осмотр раненого, обработка ран, вправление вывихов, проверка рефлексов - развлекайтесь как умеете).

7.3. Отравление. Готовый яд выглядит как чип на него плюс небольших габаритов наклейка.

Отравление может произойти только через еду или воду. Отравитель должен заблаговременно позвать ближайшего мастера или рега, отдать ему чип на яд, и вернуться к отыгрышу отравления - незаметно наклеить наклейку на посуду, содержимое которой он хочет отравить. Далее присутствующий мастер или рег следит за наступлением отравления и в случае успеха тихо объявляет жертве эффект, снимает наклейку (желательно незаметно, по ситуации), вписывает эффект в дк. Если содержимое посуды разошлось по кругу, то отравились все.

Мастер клеивает чип отравления с названием яда, датой и временем отравления в ДК. Излечение от яда проводится только в присутствии мастера, который своей печатью "гасит" чип яда в ДК.

Если человек, например, отпил из кружки, ему сказали или сам увидел наклейку и выплюнул содержимое, то ему повезло, он не отравился.

7.4. Лекари с помощью яда могут заразить человека болезнью. Для этого Лекарь-отравитель отдает мастеру помимо наклейки яда еще и наклейку

болезни из своего пула. В случае успешного отравления мастер клеивает в ДК жертвы вместо яда чип болезни (чип яда просто изымается).

7.5. Если уже отравленный персонаж отравляется еще раз ядом (таким же или другим), то он мгновенно умирает Временной смертью. Состояние отравления остается (если это более сильный яд, то заменяется на более сильный эффект; время пребывания в Мертвятнике не учитывается в период действия Смертельного яда).

7.6. Новые чипы можно клеивать поверх погашенных.

8. Зелья Аптекаря

8.1. Варить зелье можно только на специальном оборудовании в аптеке, в присутствии регионального мастера, который по результату выдает соответствующий чип (процесс должен длиться не более 5 минут).

8.2. Для варки зелий в лабораторный журнал Аптекаря должен быть вписан и заверен мастером необходимый рецепт, в котором указаны требования к уровню Аптеки, Аптекаря и необходимые ингредиенты. Для этого Аптекарь должен предъявить региональному мастеру журнал с переписанным со свитка текстом рецепта, а также сам свиток рецепта. Мастер заверяет своей печатью рецепт в журнале, а свиток изымает.

8.3. На старте Аптекарь получает один рецепт простого Зелья по своему выбору (вписывается до игры, заверяется мастером до игры). Дальнейшие рецепты необходимо либо покупать у Мастерского Торговца (очень дорого), либо получать за прохождение квестов (очень редко), либо исследовать самому (народный способ).

8.4. Для исследования Аптекарь зовёт регионального мастера и отыгрывает процесс варки зелья. Успех зависит в первую очередь от отыгрыша, антуража и количества попыток, а уже во вторую от правильности сочетания ингредиентов (мы все понимаем, что эту информацию слишком легко можно узнать метагеймингом), а также случайных факторов. Сваренное зелье должно быть на ком-то испытано (выпито), только после этого мастер объявляет результат.

Результат может быть:

Успех - Аптекарь может вписать в свой журнал исследованный рецепт (чипующий мастер заверяет его своей печатью), на испытателя (выпившего зелье) вешается эффект зелья.

Частичный успех - +2 к Успеху следующей попытки, испытатель без эффекта.

Нейтральный результат - +1 к Успеху следующей попытки, испытатель получает отравление обычным ядом.

Неудача - +1 к Успеху следующей попытки, испытатель умирает Временной смертью.

Критическая Неудача - испытатель получает отравление Смертельным ядом.

8.5. Список Зелий

Простые зелья:

Лечение Лихорадки - В присутствии мастера. Лечит легкую болезнь Лихорадка.

Лечение Ломоты - В присутствии мастера. Лечит легкую болезнь Ломота.

Лечение Глухоты - В присутствии мастера. Лечит легкую болезнь Глухота (в т.ч. и наведенную магически).

Зелье Рекреации - заменяет медитацию (например, позволяет после боя мгновенно восстановить доспешные хиты и лимит магснарядов).

Средние зелья:

Лечение Артриты - В присутствии мастера. Лечит среднюю болезнь Артрит.

Лечение Чахотки - В присутствии мастера. Лечит среднюю болезнь Чахотку.

Лечения легких ран - в случае легкого ранения восстанавливает все нательные хиты (не действует на персонажей в тяжране).

Обезболивающее - -2 черных бусины при жребии в течение 15 минут.

Обычный яд - отравленный чувствует слабость, может применять только “ночное” оружие, нельзя применять магию и другие активные действия, +2 черных бусины при операции, действует до Окончательной смерти или приема противоядия.

Обычное противоядие - В присутствии мастера. Снимает эффект отравления обычным ядом.

Антибиотик - +2 белых бусины при жребии в течение 15 минут.

Успокоительное - на 1 час аннулирует эффекты психических расстройств (болезни Безумия, аналогично магического дебафа и т.д.).

Сложные Зелья:

Лечение Святой Пляски - В присутствии мастера. Лечит тяжелую болезнь Святая Пляска.

Лечение Апотенции - В присутствии мастера. Лечит тяжелую болезнь Апотенция.

Лечение тяжелых ранений - восстанавливает все нательные хиты у живого персонажа.

Лечения Травм - В присутствии мастера. Лечит любую Травму.

Смертельный Яд - отравленный впадает в неизлечимый тяжран, через 1 час умирает Окончательной смертью, если не принять противоядие.

Сложное противоядие - В присутствии мастера. Снимает эффект отравления любым ядом (в случае Смертельного яда состояние тяжрана противоядием не убирается, но после его приема тяжран становится излечим обычными способами)

Алхимический раствор - В присутствии мастера. Применяется на строениях с осадными хитами. Добавляет укрепленному строению 2 осадных хита, воротам укрепленного поселения - 3 осадных хита, города или крепости - 5 осадных хитов сверх нормы. При штурме дополнительные алхимические хиты снимаются сразу после магических (сначала магические, потом алхимические, потом инженерные, потом базовые хиты укрепления).

Арканум - В присутствии мастера. Выпивший зелье колдун получает половину от текущей суточной нормы маркеров каста (с округлением в меньшую сторону), но на него накладывается состояние Истощения. Употребление зелья в состоянии Истощения дает маркеры каста, но накладывает состояние Полного Истощения и тяжран. Употребление зелья в состоянии Полного Истощения маркеров каста не дает, выпивший умирает Временной смертью.

8.6. Ингредиенты

Сад аптекаря: подорожник, можжевельник, пустырник, амарант, лаванда

Ферма кристаллов: уголь, селитра, бура, пиретрум, купорос

Редкие (покупаются у Мастерского Торговца или добываются по квестам):
ребис, мандрагора

9. Обучение.

9.1. Получить умение Лекарь можно и на игре, если вдруг вас это заинтересовало. Для этого необходимо не менее одного экономического цикла проходить обучение у Лекаря 2 или 3 уровня. Отыгрыш обучения - на усмотрение учителя. Когда учитель посчитает ученика подготовленным, он вызывает регионального мастера для приёма экзамена.

Ученик обязан продемонстрировать подготовленный медицинский журнал и мешочек для жребия. Мастер готовит стандартный Жребий (держит у себя).

Ученик отыгрывает максимально антуражную медицинскую операцию. В зависимости от отыгрыша и антуража мастер добавляет по своему усмотрению в Жребий бусины любого цвета (может скрытно от игрока, может показать). После окончания операции ученик тянет Жребий. Чёрная бусина означает провал и требует повторного обучения и сдачи экзамена, красная, зеленая и белая бусина - экзамен сдан.

В случае успеха мастер вписывает умение в ДК, заверяя печатью, и отдает мешочек и стартовый комплект бусин новому Лекарю.

9.2. Для получения второго уровня Лекарю необходимо провести не менее 10 операций, в результате которых выпал черный, красный или зеленый Жребий (то есть из общего числа проведённых операций считаем только такие). Лекарь получает Умение следующего уровня при предъявлении медицинского журнала с записями о таких операциях своему региональному мастеру, который проводит выборочную проверку достоверности (смерти, получение Травм и болезней проходит через мастеров и легко проверяется), поэтому Лекарь заинтересован, чтобы все пациенты дошли до мастеров для получения болезней и Травм.

9.3. Для получения третьего уровня Лекаря необходимо провести суммарно (т.е. за всю карьеру Лекаря, начиная с 1 уровня) не менее 20 операций, в

результате которых пациенту выпал красный или зеленый Жребий, а также внести вклад в теоретическую медицину, то есть провести исследование любого профильного вопроса, о чем написать соответствующую рукопись. Исследование действительно должно происходить на полигоне во время игрового процесса, на ключевые этапы необходимо вызывать регионального мастера. Если исследование завершилось успехом, то его результат можно применять далее.

9.4. Получить умение Аптекарь можно на игре, если вдруг Вас это заинтересовало. Для этого необходимо не менее одного экономического цикла пройти обучение у Аптекаря 2 или 3 уровня. Отыгрыш обучения на усмотрение учителя. Когда учитель посчитает ученика подготовленным, он вызывает регионального мастера для приёма экзамена.

Ученик обязан продемонстрировать подготовленный лабораторный журнал. Ученик должен сварить 3 разных зелья (может использовать рецепты учителя). В случае успешной варки учеником ингредиенты тратятся, но чип зелья не выдается.

9.5. Для получения второго уровня Аптекарю необходимо провести как минимум одно успешное исследование нового зелья.

9.6. Для получения третьего уровня Аптекарю необходимо провести как минимум три успешных исследования новых зелий суммарно (т.е. за всю карьеру Аптекаря, начиная с 1 уровня), одно из которых должно быть средним, а еще одно сложным.

Магия

Разделы 1-3 обязательны для прочтения всеми игроками. Для магов (колдунов) Разделы 1-3 являются “вводной лекцией”.

Остальные разделы по Магии (4-й и так далее) - специальные правила для магов (колдунов), т.е. не-маги могут их не читать. (Если вы надеетесь по игре стать учеником мага - тогда прочитать стоит заранее).

РАЗДЕЛ 1

ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ О КОЛДУНАХ И МАГИИ,
которую знают все жители этого мира

1.1. Магические действия:

1.1.2. Заклинания - быстрый “каст” с заранее известным и гарантированным результатом (если на объекте нет защиты от соответствующего воздействия).

1.1.3. Ритуалы - долгое красивое действие, с помощью которого можно получить даже особенный, “эксклюзивный” результат, не прописанный заранее в правилах по Магии. Но без гарантии, а даже наоборот - с риском для участников. Ритуалы могут потребовать от колдунов большой траты сил, вплоть до истощения.

1.2. Магические воздействия как правило требуют присутствие “объекта” (**очные**), но могут быть наведенными дистанционно (**заочные**). О дистанционных воздействиях вам сообщит мастер. Об очных (эффекте и длительности) вам сообщит маг.

Если в случае очного воздействия у вас есть сомнения в “способностях мага” (мог ли он сотворить с вами то, что сотворил), то вы можете попросить его предъявить вам его спеллбук (книгу магии).

1.3. Магические воздействия бывают **мгновенного действия** (например, очищение) или **длительными** (например, немота).

Длительные воздействия длятся до окончания магического цикла или пока другой маг не снимет воздействие. Магический цикл длится сутки с 10.00 по 10.00 следующего дня. Подробнее см. п. 5.10.

1.4. В этой игре мы не пытаемся моделировать всевозможные заклинания из мира Черного Отрада. Вместо этого мы моделируем эффекты.

При касте любого заклинания (кроме боевых и тех, в описании которых отсутствие голосового маркера оговорено особо) помимо произвольного отыгрыша (на усмотрение колдуна) необходимо озвучивать голосовой маркер заклинания - произнести вслух слово “Каст!” и название заклинания. В бою вы можете услышать “Файербол!” (в кого то сейчас полетит магический снаряд), “Черный шар!” (в кого то полетит особо злобный бронебойный магснаряд), “Эгида!” (маг наложил на себя защиту), “Масс-спелл!” (сейчас будет массовый эффект). Подробнее об эффектах боевой магии см. в п. 6.2.

Заклинания кроме боевых требуют траты маркеров каста. В случае, если это длительное заклинание - **баф** (например, “Истинное зрение”), колдун кастует заклинание, ломая маркер каста и надевает себе или другому на шею нужное **Плетение** с соответствующим **маркером бафа**. Далее записывает себе в спеллбук в предназначенный для этого раздел сокращенное название заклинания, дата и время начала его действия и условия его окончания.

Как правило, заклинания длительного действия работают до окончания цикла (10.00 следующего дня), смерти персонажа, на котором работают (любой, и Временной и Окончательной) или снятия этого заклинания с цели заклинанием Очищения. По окончании действия такого заклинания Плетение снимается, маркер бафа ломается.

При касте “**мгновенных**” заклинаний (например, “Очищение”) необходимо просто сломать **маркер каста**.

Что еще знают о колдунах и магии все жители мира:

У колдунов есть **ранги** - с 1 по 7. Первый - стартовый, седьмой - самый сильный.

0 ранг – обычный человек. Может что-то знать о магии, но сам применять ее не может.

1 ранг. Их колдовская сила может напугать лишь неотесанных дикарей. Слабосильная деревенская ведьма или бесталанный аристократ, нахватавшийся запретных знаний по верхам. В мире Черного Отряда такие встречались на каждом шагу.

2 ранг. Они опасны для обычных людей, но в мире магии – всего лишь пыль под ногами титанов. В мире Черного Отряда к ведьмакам можно отнести семейку магов-неудачников Перл, создавших новое тело Хромого и пожранных Жабодавом.

3 ранг. Полноценный чародей, способный уничтожить пару-тройку обычных людей или представлять угрозу в магическом поединке. В мире Черного Отряда Гоблин, Одноглазый и Молчун в Книгах Севера – это маги 3 ранга.

4 ранг. Опытные маги, которых стоит побережиться даже группам вооруженных солдат. В мире Черного Отряда это имперские маги вроде Паутинки и Шелкопряда.

5 ранг. Известные и могущественные заклинатели, представляющие опасность для целых отрядов. В мире Черного Отряда это члены Круга, Боманц, Копченный, новые Взятые.

6 ранг. Маги чудовищной силы, равные по силе целым армиям. В мире Черного Отряда это Старые Взятые, Госпожа.

7 ранг. Чародеи, наделенные практически божественной силой. В мире Черного Отряда это монстры вроде Властелина.

На данной игре 6 ранг доступны только игротехам, 7 ранга не будет.

Для магических воздействий (кроме боевой магии) колдуны тратят **маркеры каста** (см. п. 3.1, подробнее - п. 5.2). Маркеры каста непобираемы и непередаваемы! Это “личная сила” мага, которой он не сможет с вами поделиться при всем желании.

Также у колдунов есть игротехнические **Нити Слов Силы** и **Плетения Слов Силы** (см. п. 3.1, подробнее - п. 5.2). Они в общем случае непобираемы, но могут быть переданы (символизируют изучение новых магических заклинаний, ритуалов и т.д.). То есть отнять силой Нити или Плетения не получится. А добыть, например, с помощью пытки или обмана - возможно. Не-маг не сможет воспользоваться ими самостоятельно, но может их продать, подарить и т.п.

У колдуна может быть **фамильяр-помощник** или **призванный демон** (см. п. 6.5) или бес (но если вы простой смертный, то вряд ли вы разбираетесь в деталях).

Даже люди, далекие от магии, знают, что перед смертью колдун может крепко **проклясть** обидчиков (см. п. 6.7).

На игре есть документы, свитки, увидев которые, любой житель этого мира предположит, что это тексты на каком-то из **древних языков** (см. п. 5.8). И что документ теоретически может быть интересен колдунам. А может и нет. Но даже не-маг способен обучиться древним языкам в Библиотеке и прочитать текст самостоятельно.

РАЗДЕЛ 2

БОЕВАЯ МАГИЯ

В этом разделе дано описание боевой магии на уровне, необходимом и достаточном для не-магов. Правила касаются всех игроков, даже сугубо мирных, которые могут случайно оказаться “в зоне боевых действий”.

Если у вас возникли сомнения “а не читерит ли этот колдун, в общем разделе правил такого не было”, обратитесь к мастеру или маршалу.

2.1. Заклинания “Магический снаряд”, “Эгида”, а также ряд заклинаний категории “Масс-спелл” - единственные, применение которых разрешено в ходе боя.

2.2. Магический снаряд – колдун посылает во врага смертоносное заклятье. Чем выше ранг колдуна, тем больше магснарядов он может использовать в течение одного боя.

Осуществляется броском снаряда в цель с голосовым маркером “Файербол!”. При попадании колдун дополнительно озвучивает цели “Минус 5 хитов!”.

Магический снаряд снимает в общем случае 5 хитов при попадании в любую часть тела (кроме головы), элемента доспеха или костюма, щита. При попадании в голову магснаряд не снимает хитов, при повторном попадании владелец магснаряда больше не может пользоваться магснарядами до конца боевого взаимодействия. В случае повторяющихся попаданий в голову маг теряет способность использовать магснаряды до конца игры. Спорные ситуации разбираются с представителями МГ.

Запрещено трогать, поднимать и тем более использовать чужие магснаряды без разрешения владельца. Магснаряды не являются игровыми предметами (их нельзя забрать, сдать и т.д.). Если вы нашли бесхозный магснаряд, то его следует передать ближайшему представителю МГ.

По мере увеличения ранга колдуна его магические снаряды могут приобретать дополнительные свойства и снимать осадные хиты с ворот.

Черный магический снаряд – магические снаряды черного цвета (ночью светятся белым светом). Имеют специальные эффекты, как правило, игнорирующие любые магические защиты (за исключением случаев, когда у цели есть специальная защита от черных магснарядов). При броске такого

магснаряда колдун крикнет “Черный шар!”, чтобы окружающие заметили применение нестандартного магснаряда.

2.3. Эгида – колдун создает вокруг себя сферу неуязвимости.

Заклинатель объявляет “Эгида!”, раскручивает над головой ленту с мячом и громко считает до 60 (1 минуту). Пока мяч крутится, заклинатель не получает урона хитов ни от каких взаимодействий, на него не действуют никакие умения, однако и он сам не может делать ничего, кроме перемещения шагом, если нет специальных способностей .

Остановка мяча, если это сделал сам колдун, означает прекращение действия заклинания.

Остановка вращения внешними факторами (например, подставленный чужой клинок или падение колдуна из-за толчка) заклинание не прерывает. В то же время если колдун сам споткнулся и упал, то прерывается. Перемещение колдуна с Эгидой не может быть заблокировано (игроки не должны специально заступать дорогу колдуну с активной Эгидой). С другой стороны, запрещается использовать Эгиду для атаки (прорыва вражеского строя и т.д.). По мере увеличения ранга колдуна его Эгида может приобретать дополнительные свойства (можно будет метать магснаряды из-под Эгиды, можно применять Эгиду увеличенное количество времени). Обычно Эгида может быть применена только 1 раз за бой, но существуют артефакты, которые дают неограниченное количество применений.

2.4. Масс-спеллы - объединенное название массовых боевых заклинаний.

Боевое. Только в составе Армии. Осуществляется взрывом хлопушки с голосовым маркером (например, “Масс-спелл! Плюс 1 хит !”, “Масс-спелл! - 10 лент Белой Розе!”, “Масс-спелл! Плюс 5 лент!”).

В случае, если масс-спеллы дают дополнительные ДОСПЕШНЫЕ хиты, то это относится только членам своей Армии, НЕ находящимся в состоянии тяжелого ранения (т.е. не лечит тяжелораненых). В конце боя дополнительные доспешные хиты пропадают.

РАЗДЕЛ 3

НЕБОЕВАЯ МАГИЯ

3.1. Материальные компоненты

Нить Слова Силы - тонкий шнурок определенного цвета (цвета могут быть разными у разных шнурков). Является материальным компонентом заклинания. Этот предмет с чипом, непобираемый, но передаваемый добровольно.

Плетение Слова Силы - шнур, сплетенный из разноцветных шнурков потоньше. Является материальным отображением конкретного заклинания. Этот предмет нечипуемый (т.е. нет отдельного чипа, но есть чипы входящих в него Нитей), непобираемый, но передаваемый добровольно. Обычно сдается

мастеру по магии в обмен на вписывание нужного заклинания в spellбук. Исключение - Плетения бафов и некоторые другие, которые остаются у колдуна (см. ниже и раздел 6).

Маркер каста - жетон около 5см диаметром с надпилом посередине. При касте заклинания колдун должен озвучить его название и сломать маркер по надпилу. Момент слома маркера считается моментом каста. Эффект заклинания озвучивается уже после. Маркеры каста универсальны (одинаковы для всех заклинаний). Этот предмет нечипуемый, непобираемый и непередаваемый (помечен номером ДК колдуна).

Маркер бафа - цветной элемент разной формы около 10см диаметром с надпилком посередине. При касте бафа колдун вешает его на Плетение бафа и одевает на цель. Этот предмет нечипуемый, непобираемый и непередаваемый (помечен номером ДК колдуна). Носится всегда поверх одежды и доспеха.

3.2. Бафы – долгосрочные полезные магические эффекты, накладываемые кастером на другого игрока или на себя только вне боя (например, можно до боя, заранее).

3.2.1. Игротехника: кастер надевает на цель заклинания, в том числе и себя, **Плетение** нужного **Слова Силы** с соответствующим **маркером бафа**. Эффект активирован и будет работать до момента, указанного в описании заклинания. При активации кастер должен объяснить цели особенности действия заклинания и порядок его прекращения.

И маги и носители бафов **ОБЯЗАНЫ** озвучивать сработавший магический эффект, чтобы нападавшему было понятно, почему не прошел удар.

После окончания действия заклинания маркер бафа ломается, а Плетение возвращается кастеру, наложившему баф. Если маркер бафа сломался случайно, баф все равно прекращает действие. Берегите маркеры.

Обычный персонаж может носить одновременно только один цветной (небелый) баф.

Цветовое обозначение маркеров каста бафов (подробнее см. 3.2.2):

голубой - Вард Сэйв,

красный - Магическая Защита,

оранжевый - Силовой Доспех.

белые - эффекты, накладываемые колдунами только на себя (см. Раздел 6)

3.2.2. Виды боевых бафов:

Вард Сэйв (ВС) – общее название действия разных перков, эффектов и заклинаний, дающих универсальную защиту: и от физического поражения, и от магических воздействий.

Владелец ВС игнорирует первую атаку (не важно магическую или физическую).

Игрок не может выбрать удар, который будет игнориться. Это **ВСЕГДА самое первое попадание, снимающее хиты, неважно чем**. Даже если на персонажа

наложены другие иммунитеты, **первым ВСЕГДА срабатывает ВС** (например, на игроке висит ВС и Магическая Защита. В него кидают магснаряд, а потом бьют мечом. Вначале срабатывает ВС, поглощая магснаряд, потом входит урон от меча, ничем не блокированный).

Также ВС действует и вне боя при попытках Оглушения или Бэкстаба. В этом случае он также срабатывает. Указанные действия не проходят.

Как правило, ВС имеют одноразовый эффект, но существуют также постоянные ВС (например, от перка или артефакта). Постоянные ВС срабатывают неограниченное количество раз, но не более 1 раза за бой.

В бою, начавшемся со срабатывания ВС, ВС больше не применяется. Т.е. если игрока попытались оглушить, а увидев, что не получилось, - просто убить, то ВС спас игрока от оглушения. Но в последующем автоматически начавшемся бою ВС уже не работает, и проходят все удары.

Магическая защита (МЗ) - общее название действия разных эффектов и заклинаний, дающих защиту только от магических воздействий.

Владелец МЗ игнорирует попадания магснарядов в бою, если у атакующего не оговорено игнорирование МЗ. Активируется при первом попадании магснаряда (которое игнорится) и далее длится до конца боя. После окончания боя МЗ прекращает свое действие.

Также МЗ действует и вне боя при попытках наложения враждебных заклинаний (факт срабатывания МЗ озвучивает владелец, который и определяет "враждебность", когда ему сообщают эффект наложенного заклинания). В этом случае, если ситуация привела к бою, то МЗ длится весь бой. Если нет – длится 1 минуту и заканчивается. Если в течение этой минуты бой все-таки начался, то МЗ тянется до конца боя.

Силовой Доспех (СД) - общее название действия разных эффектов и заклинаний, ограничивающих размер полученного урона. Любой удар владельцу СД всегда наносит не более 1 хита урона, включая магснаряды и артефакты, если у нападающего не оговорено игнорирование СД.

3.3. Дебафы – совокупность вредных магических воздействий. Накладываются только **вне боя** (до него, заблаговременно) только в присутствии мастера (маршала) касанием (в т.ч. и оружием).

После касания кастер ломает маркер каста (или отдает его мастеру), после чего объясняет эффект, отдает мастеру чип дебафа с названием заклинания, датой и временем наложения, способов прекращения. Мастер клеивает чип дебафа в лист особых отметок ДК цели. С момента касания до момента клеивания чипа наступает локальный стоптайм.

Снятие дебафов также проводится только в присутствии мастера, который своей печатью “гасит” чип дебафа и прекращает эффект. Дебафы, прекращенные в связи со смертью, “гасит” мастер Мертвятника при сдаче ДК. Дебафы, прекращенные в связи с окончанием цикла, “гасит” любой мастер

после окончания вечерней боевки (в том числе и на следующий день) при предъявлении ДК.

До момента “погашения” мастером дебаф считается действующим!

3.4. Правило Одного Эффекта – заклинания одного вида (например, ВС + ВС) или иные магические эффекты длительного действия (бафы или дебафы) на одну цель не суммируются. Более позднее заменяет собой предыдущее.

3.5. Спеллбук – книга магии, имеющаяся у каждого колдуна, куда вписываются известные заклинания и некоторые магические эффекты. Ее можно и нужно показывать другим игрокам в спорных случаях для подтверждения наличия озвученной способности.

РАЗДЕЛ 4

Как заявиться магом

4.1. Чародеи являются правящей элитой этого мира. У них нет слабостей и ограничений, а на высоких рангах они представляют собой грозную боевую силу.

Поэтому, в целях сохранения баланса, заявиться на колдуна может любой игрок, но для подтверждения заявки от него потребуется:

- подача и оплата заявки (с указанием желаемого перка Магический Дар);
- прохождение фотодопуска на требования к антуражу (см. правила по антуражу) - фото должны быть предоставлены мастеру по магии не позднее 15 июля;
- наличие обязательных предметов (должны быть предъявлены на фотодопуске) - магические снаряды с именными метками (по которым принадлежность снаряда можно однозначно идентифицировать), шар на ленте (Эгида), спеллбук (книга для записи магических заклинаний и ритуалов - произвольного, но антуражного вида);
- прохождение собеседования с мастером по магии на знание правил по магии - до 15 июля;
- доигровая подготовка - главной частью заявки является описание в игровой форме (например, от лица какого-то колдуна) принципов работы одного из направлений магии (см. раздел 6) на 1-3 листа и/или примерного описания нескольких ритуалов (тематики необходимо согласовать с мастером по магии заранее; текст пройдет рецензию МГ, обсуждение в чате магов и, если не будет критических претензий, войдет в библиотеку игры);
- Допуск магснарядов и Эгиды у мастера по боевке на безопасность (на игре, требования см. в правилах по боевке).

4.2. По умолчанию все маги начинают игру с 1 ранга. Однако тщательно написанная квента, участие в доигровой подготовке позволит как начать с более высокого ранга, так и получить на старте дополнительные заклинания. Отдельные персонажи могут иметь более высокий стартовый ранг и дополнительные заклинания.

4.3. Также стать магом (получить 1 ранг из нулевого) можно и на игре. Для этого необходимо соответствовать требованиям антуража и иметь обязательные для мага предметы. Однако этот путь хоть и проще в части подготовки к игре, но намного сложнее на самой игре. Для неодаренных (не имеющих Умения Магический Дар) варианты получения Меток Силы существенно ограничены.

РАЗДЕЛ 5

“Общая теория магии”

5.1. Ранг Силы – это главный показатель магической силы. Для его поднятия необходимо предъявить мастеру по магии указанное количество Меток Силы в спеллбуке. Персонаж может поднимать ранги только последовательно. В день можно поднять не более 1 ранга.

Ранг Силы определяет какое количество Нитей Силы колдун может использовать в Плетении.

0 ранг – обычный человек. Может что-то знать о магии, но сам применять ее не может.

1 ранг. Их колдовская сила может напугать лишь неотесанных дикарей. Слабосильная деревенская ведьма или бесталанный аристократ, нахватавшийся запретных знаний по верхам. В мире Черного Отряда такие встречались на каждом шагу.

Обычный человек может получить 1 ранг за 1 Метку Силы, однако путь этот намного сложнее, чем рост ранга уже состоявшегося мага, т.к. для неодаренных существенно меньше путей получения Меток Силы.

Не получает маркеров каста, так как способен оперировать только одной Нитью Силы, а из 1 Нити Слово сплести нельзя. Удел ведунов - ритуальная магия.

2 ранг. Они опасны для обычных людей, но в мире магии – всего лишь пыль под ногами титанов. В мире Черного Отряда к ведьмакам можно отнести семейку магов-неудачников Перл, создавших новое тело Хромого и пожранных Жабодавом.

Можно получить 2 ранг за 2 Метки Силы.

Получает 3 маркера каста в начале магического цикла.

3 ранг. Полноценный чародей, способный уничтожить пару-тройку обычных людей или представлять угрозу в магическом поединке. В мире Черного Отряда Гоблин, Одноглазый и Молчун в Книгах Севера – это маги 3 ранга.

Можно получить 3 ранг за 3 Метки Силы.

Получает 4 маркера каста в начале магического цикла.

4 ранг. Опытные маги, которых стоит побережиться даже группам вооруженных солдат. В мире Черного Отряда это имперские маги вроде Паутинки и Шелкопряда.

Можно получить 4 ранг за 5 Меток Силы.

Получает 5 маркеров каста в начале магического цикла.

5 ранг. Известные и могущественные заклинатели, представляющие опасность для целых отрядов. В мире Черного Отряда это члены Круга, Боманц, Копченый, новые Взятые.

Можно получить 5 ранг за 8 Меток Силы.

Получает 7 маркеров каста в начале магического цикла.

6 ранг. Маги чудовищной силы, равные по силе целым армиям. В мире Черного Отряда это Старые Взятые, Госпожа.

Способ становления 6 рангом неизвестен. Подозревают, что он как-то связан с Ритуалом Взятия.

7 ранг. Чародеи, наделенные практически божественной силой.

В мире Черного Отряда это монстры вроде Властелина.

Способ становления Властелином неизвестен.

На данной игре 6 ранг доступны только игротехам, 7 ранга не будет.

5.2. Игротехника: чипы, спецтермины и “прокачка персонажа”

У мага в сумке может находиться большое количество непобираемых предметов. Во избежании споров и путаницы при лутанье и воровстве рекомендуется выделить для них отдельную сумку или кошелек.

5.2.1. Нить Слова Силы - тонкий шнурок одного из 6 цветов (цвета могут быть разными у разных шнурков). Является материальным компонентом заклинания, каждая из которых символизирует определенные сферы, принципы и стихии. Этот предмет с чипом, непобираемый, но передаваемый добровольно. Нити Силы являются необходимым компонентом при проведении магических Ритуалов.

Каждый колдун получает на старте некоторое количество Нитей в зависимости от роли, квенты и доигровой подготовки. Нити выдаются МГ. Из также можно найти в данже, получить в награду за квест или закрытие очередного этапа магического Пути.

Биб - зеленый, Жизнь, Здоровье, Воздух

Гха - коричневый, Камень, Защита, Земля

Тсу - черный, Смерть, Разрушение, Тьма

Раш - красный, Расстояние, Боль, Огонь

Кем - синий, Разум, Свобода, Вода

Ом - желтый, Мир, Давление, Свет

Как правило, Нити называют по цветам, их настоящие названия мало кто помнит.

Не все Нити одинаково распространены. Самые редкие - Желтые, необходимые для самых могущественных Плетений. Также нечасто можно встретить Коричневые, используемые для защитной магии. Остальные Нити равнодоступны.

5.2.2. Плетение Слова Силы - шнур, сплетенный из разноцветных Нитей. Является материальным воплощением конкретного заклинания. Этот предмет нечипуемый (т.е. нет отдельного чипа, но есть чипы входящих в него Нитей), непобираемый, но передаваемый добровольно. Обычно сдается мастеру по магии в обмен на вписывание нужного заклинания в спеллбук. Исключение - Плетения бафов и некоторые другие, которые остаются у колдуна (см. ниже и раздел 6).

Чтобы изучить новое заклинание колдун должен узнать сколько и каких Нитей ему нужно (в этом ему помогут древние свитки), собрать требуемые Нити и ЛИЧНО сплести их в общий шнур - Плетение. Нити должны быть сплетены в шнур полностью до самого конца. Конкретный способ реального плетения Нитей остается на усмотрение колдуна, но более сложные и красивые Плетения могут дать неожиданные бонусы. Далее, полученное Плетение передается мастеру по магии, который проверяет его правильность. Чародей должен также верно указать какое именно заклинание он сплел. Если колдун сплел правильный набор Нитей для названного заклинания, то он вписывает в свой спеллбук нужное заклинание или перк, заверенные мастерской печатью, иначе Плетение изымается, Нити оказываются потрачены впустую. В случае некоторых заклинаний (как правило бафов и иных, дающих длительные положительные эффекты) само Плетение возвращается колдуну.

Каждый колдун получает на старте некоторое количество уже изученных заклинаний в зависимости от роли и доигровой подготовки.

5.2.3. Маркер каста - жетон около 5см диаметром с надпилом посередине. При касте небоевого заклинания колдун должен озвучить его название и сломать маркер по надпилу. Момент слома маркера считается моментом каста. Эффект заклинания озвучивается уже после. Маркеры каста универсальны (одинаковы для всех заклинаний). Этот предмет нечипуемый, непобираемый и непередаваемый (помечен номером ДК колдуна). Также Маркер каста может расходоваться в ходе Ритуалов (является значимым усилением). Некоторые наиболее мощные заклинания могут требовать траты нескольких маркеров каста.

Маркеры каста выдаются в начале каждого цикла мастером-региональщиком (есть и другие способы получить маркеры каста - выясняйте на игре).

5.2.4. Маркер бафа - цветной элемент разной формы около 10см диаметром с надпилом посередине. При касте бафа колдун вешает его на Плетение бафа и одевает на цель. Этот предмет нечипуемый, непобираемый и непередаваемый (помечен номером ДК колдуна - пометку делает региональный мастер при выдаче маркера бафа колдуну).

5.2.5. Метки силы - символизируют рост мастерства персонажа, улучшения его умений оперировать магической энергией. Используются для “прокачки персонажа”.

Метки Силы маги получают за выполнение квестов и специальных ритуалов, направленных на увеличение магической силы (информацию о которых можно узнать только на игре). Поиск информации о способах повышения своей силы и выполнение соответствующих “усиливающих” ритуалов – важный элемент игры магов.

Метки Силы ставит мастер, чипующий соответствующий ритуал или принимающий квест с соответствующей наградой, на специальной странице спеллбука.

5.2.6. Спелл-бук - книга произвольного вида, в которой рекомендуется иметь разделы:

- истинное имя колдуна (п. 5.9). В книге оно должно быть закрыто “конвертом” или иным образом, чтобы скрыть имя от случайного подглядывания;
- раздел полученных перков - открытый лист, который колдун будет при необходимости показывать другим игрокам.
- раздел доступных колдуну заклинаний;
- описания личных ритуалов (п. 5.4.2), согласованных с мастером;
- раздел для Меток Силы, проставляемых мастером;
- лист посмертных проклятий;
- дополнительные пустые страницы.

Примеры оформления данных листов МГ выложит в группу.

5.2.7. Плетения бафов и усилений, маркеры каста бафов и чипы дебафов (прочую информацию по игротехнике бафов и дебафов см. пп. 5.6 и 5.7).

Плетения бафов остаются у колдуна после вписывания в спеллбук соответствующего заклинания. Если колдун хочет поддерживать сразу несколько одинаковых бафов, ему придется сплести несколько одинаковых Плетений.

Маркеры каста бафов выдаются мастером при проведении каста (первая часть процедуры, которая проводится в присутствии мастера, см. п. 5.6).

Чипы дебафа мастер вклеивает в соответствующий раздел ДК цели .

Первый чип дебафа маг получает вместе с изучением первого заклинания-дебафа. Далее в начале каждого цикла, начиная со второго, мастером-региональщиком выдаются в количестве, равном количеству изученных заклинаний-дебафов, но не больше ранга мага.

5.3. Заклинания и перки.

Заклинания дают временный магический эффект (мгновенный или длительный, до окончания цикла или до снятия эффекта).

Перки - постоянные магические свойства мага, “пожизненные” (то есть до конца игры или Окончательной смерти персонажа). Вписываются в специальный лист спеллбука

Игрок может вписать их заранее, в т.ч. и напечатать до игры, но без мастерской печати они считаются неизвестными.

Именованное Истинным именем (см. п. 5.9) перки с мага не снимает, но делает их неактивными, пока колдун не вернет нужный для активации перка ранг.

Подробная информация по заклинаниям и перкам - см. Раздел 6.

5.4. Ритуалы.

5.4.1. Стандартные Ритуалы – продолжительные магические заклинания, описание которых содержится в специальных **Свитках** (лист с описанием Стандартного Ритуала: требования, порядок проведения, эффект). Провести стандартный Ритуал без Свитка нельзя. Стандартные Ритуалы проводятся в присутствии любого мастера.

5.4.2. Личные Ритуалы – нестандартные магические действия с песнопениями /схемами и/или чем угодно еще на усмотрение игроков. Проводятся **только в присутствии мастера по магии или мастера по ритуалам**, которому перед началом объясняют ожидаемый эффект. В зависимости от сложности, красоты Ритуала, количества и отыгрыша участников, а также количества вложенных в ритуал Нитей или маркеров каста (передаются мастеру в конце Ритуала) мастер сообщает реальный результат, который может как угодно отличаться от планируемого на усмотрение мастера. Рекомендуется использовать Нити, соответствующие содержанию Ритуала. Для упрощения всем жизни рекомендуется согласовать Личные Ритуалы и их эффекты до игры с мастером по магии.

При разработке своего Ритуала учтите, что это сложная и долгая форма магии. Подготовка к Ритуалу должна занимать не менее 15 минут (мастер время подготовки не отслеживает, но по описанию ритуала, которое вы передаете мастеру на согласование, должно быть понятно, что в подготовку к ритуалу будет вложено немалое количество труда). Сам Ритуал должен быть сложным, иметь существенную вероятность провала (не всегда фатального, т.е. можно повторить заново, но не более 3 раз), использовать различные материальные компоненты, быть зрелищным и требовать Нити. Не получится строить игру на Личных Ритуалах. Это всегда исключительный поступок.

Рекомендуется согласовать порядок проведения Ритуала и его эффект ДО игры с мастером по магии (не более 3). Такие ритуалы могут быть вписаны в spellбук и заверены мастером по магии. В этом случае их может чиповать любой мастер.

Эффект несогласованных Ритуалов может отличаться от запланированного.

5.5. Магическое Истощение.

5.5.1. Истощение - дебаф, как правило, накладываемый на магов после проведения некоторых Ритуалов, употребления особо мощных зелий и т.д. До снятия колдун не может проводить любые Ритуалы.

5.5.2. Полное Истощение - дебаф, как правило, накладываемый на магов после проведения особых Ритуалов, повторного употребления особо мощных зелий и т.д. До снятия колдун не может применять любую магию (Ритуалы, заклинания, боевую магию). Ранее наложенные заклинания (бафы, дебафы и т.д.) работают как обычно.

5.6. Бафы – долгосрочные полезные магические эффекты, накладываемые кастером на другого игрока или себя только вне боя (до боя, заблаговременно).

Текст этого пункта частично дублирует информацию из Раздела 3. Здесь дана более полная информация для колдунов.

Наложение бафа состоит из 2 действий, которые могут быть разнесены во времени. Во-первых, **отложенный каст** нужного заклинания в присутствии мастера (рега или по магии) – взамен обычного маркера каста региональный мастер выдает кастеру маркер бафа соответствующего цвета.

Во-вторых, **активация бафа** на нужном игроке – кастер надевает на цель заклинания Плетение соответствующего Слова Силы с соответствующим маркером бафа. Эффект активирован и будет работать до момента, указанного в описании Заклинания. Если цель другой персонаж, то при активации кастер должен еще раз объяснить цели особенности действия заклинания и порядок его прекращения. Бафы всегда кастуются только лично (нельзя передать Плетение через мастера или другого игрока). Носители бафов ОБЯЗАНЫ озвучивать сработавший магический эффект, чтобы нападавшему было понятно, почему не прошел удар.

После окончания действия заклинания маркер бафа ломается, а Плетение возвращается кастеру, наложившему баф. Если маркер бафа сломался случайно, баф все равно прекращает действие. Берегите маркеры. Вопрос возврата Плетения - это проблема мага. Не уверены в добросовестности и ответственности игрока - не накладывайте на него баф.

Как и любой другой персонаж колдун может одновременно носить не более 1 цветного бафа. Но маги могут дополнительно носить белые бафы, чтобы общее количество всех бафов (цветных и белых) не превышало их ранг (т.е. маг 3 ранга может носить 1 цветной баф и 2 белых или 3 белых).

Прочая информация о бафах:

Игротехника (чипы, плетения, маркеры) - см. п. 5.2.7.

Виды бафов, цветовые обозначения, особенности сочетаний - см. Раздел 3.
Заклинания-бафы - см. Раздел 6.

5.7. Дебафы – совокупность долговременных вредных магических воздействий.

Текст этого пункта частично дублирует информацию из Раздела 3. Здесь дана более полная информация для магов.

Накладываются только **вне боя** (до него, заблаговременно) только в присутствии мастера (маршала) касанием (в т.ч. и оружием).

После касания кастер ломает маркер каста (или отдает его мастеру), после чего объясняет эффект, отдает мастеру чип дебафа с названием заклинания, датой и временем наложения, способов прекращения. Мастер вклеивает чип дебафа в лист особых отметок ДК цели. С момента касания до момента вклеивания чипа наступает локальный стоптайм.

Снятие дебафов проводится только в присутствии мастера, который своей печатью “гасит” чип дебафа и прекращает эффект. Дебафы, прекращенные в связи со смертью, “гасит” мастер Мертвятника при сдаче ДК. Дебафы, прекращенные в связи с окончанием цикла, “гасит” любой мастер после окончания вечерней боевки (в том числе и на следующий день) при предъявлении ДК.

До момента “погашения” мастером дебаф считается действующим!

Информация по получению чипов дебафов - в п. 5.2.7.

5.8. Древние языки

Существует 3 вида Древних языков: теллекурре, ючителле, древнеханейский.

Теллекурре - язык одноименной группы племен, проживавшей к северо-западу от Моря Мук. Исчез из употребления около 500 лет назад вместе с падением Властелина, ядром армии которого являлись эти племена. После поголовного истребления теллекурре, последовавшего за поражением Властелина, язык полностью исчез из разговорной речи. Вместе с тем, так как теллекурре был основным колдовским языком Севера, осталось значительное количество документов и колдовских трактатов. После возвращения Госпожи и Взятых этот язык стал возвращаться в устную речь, в первую очередь в среде высшей аристократии и чиновничества, тесно общавшегося со своими повелителями. Современная версия базируется на грамматике ханейского со значительными лексическими заимствованиями из форсбергского и розеанского (что поделать, учителя правописания из Взятых были так себе). Сейчас считается языком колдовской и интеллектуальной элиты Империи

Ючителле - язык одноименной группы племен, проживавшей к северо-востоку от Моря Мук. Исчез из употребления около 500 лет назад вместе с падением Властелина, на стороне которого сражались племена ючителле. В настоящее время считается мертвым. Иногда употребляется для колдовских и

религиозных текстов. Современной версии не имеет, но диалекты ючителле до сих пор используются в глухих деревнях к северу от Граната.

Древнеханейский - древний язык цивилизации Самоцветных городов. Исчез из употребления около 1000 лет назад вместе с падением империи Самоцветных городов, которое связывают с мифической фигурой Разрушителя. Современная версия - ханейский, нынешний язык Самоцветных городов, грамматически, лексически и фонетически ближе к языкам южных городов, чем к своему предку. Тексты на древнеханейском исключительно редки. Ввиду необычной записи (без гласных и пробелов) с трудом читаются.

Знание этих языков моделируется Умением Древние Языки - 1 (теллекурре), 2 (ючителле) и 3 (древнеханейский) уровня соответственно

Каждый следующий язык нельзя выучить, не зная предыдущий.

На игре вы можете встретить абсолютно любые документы, написанные на древних языках, от исторических книг до рецептов и заклинаний и даже карт. Чтобы обучиться древнему языку, необходимо посетить Библиотеку Роз, где вас научат читать эти шифры.

5.9. Получение истинного имени и Именованное

Один из популярных способов усиления колдунов - провести Ритуал Получения Истинного Имени. Это несложный, широко известный, но дорогостоящий по затратам ритуал позволяет значительно усилиться (получить до 4 Меток Силы) любому колдуну, а также упростить дальнейший рост личной силы (колдуны с Истинным Именем при получении следующего магического ранга получают автоматически количество Нитей равное новому рангу по своему выбору (коричневые считаются за 2, золотые за 4)).

Но у этого заманчивого ритуала есть и обратная сторона. Колдуны с Истинным Именем становятся уязвимы к Именованию - специальному магическому Заклинанию (Общая магия). Если такого колдуна подвергнуть Именованию его Истинным Именем, то он теряет все накопленные Метки Силы (и соответственно магические ранги), откатываясь на 1 магический ранг с 0 Меток Силы, но остается со всеми приобретенными Магическими Знаниями, которые он сможет применить не ранее, чем вернет нужный ранг (перки также не работают, пока не вернется соответствующий ранг).

С точки зрения игротехники в ходе Ритуала игрок выбирает Истинное Имя, которое должно отличаться от используемого его персонажем. Оно вписывается в спеллбук на отдельную страницу (рекомендуется сделать конвертик, чтобы даже случайно никому его не показать). Это имя также вводится в игру мастерами, так что недоброжелатели получают возможность его найти.

У сюжетных сильных колдунов считается, что Ритуал проведен до начала игры и их Истинное Имя вводится со старта.

5.10. Магические циклы:

Номер цикла	Старт	Окончание
1	После окончания открывающего парада, среда	09:59 четверга
2	10:00 четверга	09:59 пятницы
3	10:00 пятницы	09:59 субботы
4	10:00 субботы	Конец игры

РАЗДЕЛ 6.

Заклинания

6.1. ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

6.1.1. В этой игре мы не пытаемся моделировать всевозможные заклинания из мира Черного Отряда. Вместо этого мы моделируем эффекты.

При касте любого заклинания (кроме тех, в описании которых отсутствие голосового маркера оговорено особо) помимо произвольного отыгрыша (на усмотрение колдуна) необходимо озвучивать голосовой маркер заклинания - произнести вслух слово “Каст!” и название заклинания.

6.1.2. Заклинания (кроме боевых, см. 6.2) требуют траты маркеров каста.

В случае, если это **длительное заклинание - баф** (например, “Истинное зрение”), колдун кастует заклинание, ломая маркер каста и надевает себе или другому на шею нужное **Плетение** с соответствующим **маркером бафа**. Далее записывает себе в спеллбук в предназначенный для этого раздел сокращенное название заклинания, дата и время начала его действия и условия его окончания.

Как правило, заклинания длительного действия работают до окончания цикла (10.00 следующего дня), смерти персонажа, на котором работают (любой, и Временной и Окончательной) или снятия этого заклинания с цели заклинанием Очищения. По окончании действия такого заклинания Плетение снимается, маркер бафа ломается.

При касте “**мгновенных**” заклинаний (например, “Очищение”) необходимо просто сломать **маркер каста**.

6.1.3. Плетения каждой школы магии использует используют преимущественно определенные цвета Нитей, что будет указано в их описании. Это не значит, что в Плетениях нужны только эти цвета, просто указанные цвета используются намного чаще других. Конкретные комбинации Нитей отдельных магических знаний колдуны получают частично

на старте игре (для известных на старте Плетений), но основную часть подобной информации необходимо собирать уже на игре.

Далее в таблицах представлены все доступные для 1-5 ранга магические знания, а также знания более старших рангов, которые могут встретиться на игре у игротехников.

6.2. БОЕВАЯ МАГИЯ

Боевая магия – это то, что делает колдунов внушающими ужас машинами смерти. Боевая магия использует в первую очередь Черные Нити, во вторую - Красные.

Заклинания “Магический снаряд”, “Эгида”, “Масс-спелл” - единственные, применение которых разрешено в ходе боя. Их применение не требует чипов магии, но количество применений в одном бою ограничено.

Потраченные Эгида, Магснаряд и Масс-спелл после окончания боя автоматически НЕ восстанавливаются. Для их восстановления к базовому значению требуется пятиминутная медитация вне боя, в ходе которой маг сохраняет неподвижность и молчание. Прерывание медитации обнуляет счетчик пяти минут.

Далее описание частично дублирует содержание Раздела 2. Здесь дано более подробное описание для колдунов.

Магический снаряд – маг посылает во врага смертоносное заклятье.

Боевое заклинание. В общем случае снимает 5 хитов при попадании в цель. Осуществляется броском снаряда в цель с голосовым маркером “Файербол!”. При попадании (по мнению мага) дополнительно озвучить цели “Минус 5 хитов!”.

Магический снаряд снимает 5 хитов при попадании в любую часть тела (кроме головы), элемента доспеха или костюма, щита. При попадании в голову магснаряд не снимает хитов, при повторном попадании владелец магснаряда больше не может им пользоваться до конца боевого взаимодействия. В случае повторяющихся попаданий в голову маг теряет способность использовать магснаряды до конца игры. Спорные ситуации разбираются с представителями МГ.

Если противник не отреагировал на попадание, попробуйте привлечь внимание маршалов. Не нужно бегать за противником, доказывая, что вы попали, не стоит ломать себе и другим игровой процесс. Также не рекомендуется атаковать магическим снарядом в спину, так как противник, особенно в пылу боя, может не почувствовать вашу атаку.

Количество применений в бою определяется имеющимися Магическими Знаниями (в таблице ниже дополнительные магснаряды суммируются). Запрещено трогать, поднимать и тем более использовать чужие магснаряды без разрешения владельца. Магснаряды не являются игровыми предметами

(их нельзя забрать, сдать и т.д.) и символизируют неотделимый от мага запас его магических сил для боя.

Черный магический снаряд – некоторые магические снаряды имеют специальные эффекты, как правило, игнорирующие любые магические защиты. Эти магснаряды должны быть черного цвета (должны иметь белую подсветку для применения ночью, подробнее о подсветке - в правилах по Боевке). При броске такого магснаряда обязательно кричать "Черный шар", чтобы окружающие заметили применение нестандартного магснаряда.

Требования по безопасности: Все магические снаряды проходят допуск и одобрение у мастера по боевке и мастера по магии.

Магический снаряд моделируется шарообразным объектом любого однотонного яркого цвета, диаметром 7-15 см, выполненным из мягкого материала, дополненного лентами соответствующего цвета. Обычные магснаряды могут быть любого цвета, кроме черного и близких оттенков. Специальные "черные" магснаряды (см. правила по Магии) могут быть только черного цвета.

Если для основы используется шар для большого тенниса, то он должен быть покрыт как минимум тканью, шары в чистом виде не допускаются.

Магический снаряд не должен иметь твердых выступающих при прощупывании элементов, способных нанести травму или повредить костюм. Особенно это касается магических снарядов, оснащенных светодиодами.

Вес не более 100 грамм.

Для применения в темное время суток магический снаряд должен светиться. "Черные" магснаряды - белым светом, обычные - любым, кроме белого.

Каждый магснаряд должен быть промаркирован для лучшего поиска владельца. Если вы нашли бесхозный магснаряд, то его следует передать ближайшему представителю МГ.

Эгида – маг создает вокруг себя сферу неуязвимости.

Боевое. Заклинатель объявляет "Эгида!", раскручивает над головой ленту с мячом и громко считает до 60 (1 минуту). Пока мяч крутится, заклинитель не получает урона хитов ни от каких взаимодействий, на него не действуют никакие умения. При этом заклинитель не может совершать никаких других действий, кроме перемещения, если не оговорено особо. 1 раз за бой (не дольше 1 минуты, если у мага нет магических знаний, увеличивающих срок действия Эгиды).

Остановка мяча, если это сделал сам маг, означает прекращение действия заклинания, даже если минута не истекла, и повторно в этом бою эгиду применять уже нельзя.

Остановка вращения внешними факторами (например, подставленный чужой клинок или падение мага из-за толчка) заклинание не прерывает. В то же время, если маг сам споткнулся и упал, то прерывается. Перемещение мага с Эгидой не может быть заблокировано (игроки не должны специально заступать дорогу магу с активной Эгидой). С другой стороны запрещается использовать Эгиду для атаки (прорыва вражеского строя и т.д.).

Требования по безопасности: Все Эгиды проходят допуск и одобрение у мастера по боевке и мастера по магии.

Эгида состоит из ленты (веревки, шнура и т.д.) длиной от 20 до 30 см (без учета части, за которую держится), на отдельной жесткой ручке. Ручка рекомендуется полимерная. На ней не должно быть острых, твердых выступающих частей которые могут нанести травму или повредить костюм или оружие. Крайне рекомендуется добавить украшение из мягких полимерных материалов на края ручки и задекорировать их.

На другом конце ленты шарообразный объект любого однотонного яркого цвета, диаметром 7-15 см, выполненным из мягкого материала. Если для основы используется шар для большого тенниса, то он должен быть покрыт как минимум тканью, шары в чистом виде не допускаются. Шар не должен иметь твердых на ощупывание, выступающих элементов, способных нанести травму или повредить костюм. Вес не более 100 грамм.

Для применения в темное время суток шар Эгиды должен светиться любым светом.

Рекомендуется согласовать свою Эгиду с МГ до заезда на полигон. МГ в праве отклонить ту или иную модель Эгиды без объяснения причин.

Масс-спеллы - объединенное название массовых боевых заклинаний.

Боевое. Только в составе Армии. Осуществляется взрывом хлопушки с голосовым маркером (например, “Масс-спелл! Плюс 1 хит !”, “Масс-спелл! - 10 лент Белой Розе!”, “Масс-спелл! Плюс 5 лент!”).

В случае, если масс-спеллы дают дополнительные ДОСПЕШНЫЕ хиты, то это относится только членам своей Армии, НЕ находящимся в состоянии тяжелого ранения (т.е. не лечит тяжелораненых). В конце боя дополнительные доспешные хиты пропадают.

В случае, если скастован масс-спелл, снимающий ленты у противника, а у того лент меньше, чем снимаемое количество, то просто снимаются все ленты. Считается, что из-за небольшой численности армии часть площадного заклинания ушла впустую (например, скстован “Разящий свет” -10 лент у врага, но у врага осталось всего 5 лент. Тогда 5 лент снимаются и на этом эффект прекращается). Аналогично при восстановлении лент нельзя восстановить больше, чем было снято (новые ленты ниоткуда не берутся).

Во избежании конфликтов рекомендуется кастовать масс-спеллы по возможности до начала боевой сходимки.

Требования по безопасности: Хлопушки привозятся игроками самостоятельно. Все хлопушки проходят допуск у мастера по магии. Хлопушки должны быть пневматические с бумажным наполнением (синтетика и фольга не допускаются).

Требуемый ранг	Усиление магического снаряда	
2 ранг	В бою доступен 1 магический снаряд	
3 ранг	В бою доступен дополнительный магснаряд	

3 ранг	Доступна "Эгида"	
3 ранг	Заклинание "Ядовитый Рой"	
3 ранг	Перк "Таранный удар" (магснаряды снимают 1 осадный хит).	
4 ранг	В бою доступен дополнительный магснаряд	
4 ранг	Заклинание "Испепеляющий удар". Для изучения требуется перк "Таранный удар"	
4 ранг	Перк "Яростная Эгида" (магснаряды можно метать из-под Эгиды).	
4 ранг	Заклинание "Расплавление костей"	
4 ранг	Заклинание "Сила Света"	
5 ранг	В бою доступен дополнительный магснаряд.	
5 ранг	Перк "Пожирающий Рой" (можно использовать заклинание "Ядовитый Рой" неограниченное количество раз, но каждый последующий требует новое Плетение и +1 маркер каста)	
5 ранг	Перк "Бесконечная Эгида" (Эгида не ограничена по времени, но не более 1 раза за бой)	
5 ранг	Масс-спелл "Разящий свет" (Применяется не чаще одного раза в день. Вражеская Армия (если в бою против вас их несколько указать какая именно) теряет 10 лент.	
5 ранг	Масс-спелл "Вдохновение". Применяется не чаще одного раза в день. Дает +1 доспешный хит НЕ тяжелораненым членам своей Армии на время боя.	
5 ранг	Масс-спелл "Восстановление". Применяется не чаще одного раза в день. Восстанавливает своей Армии во время боя 5 потраченных лент (после каста Знаменосец Армии возвращает 5 лент в общий пул).	
6 ранг	В бою доступен дополнительный магснаряд	
6 ранг	Каждый магснаряд снимает по 5 осадных хитов	
6 ранг	Масс-спелл "Упоение". Применяется не чаще одного раза за бой. Дает одноразовый ВС на время боя всем членам своей Армии.	
6 ранг	Масс-спелл "Курган боли". Применяется не чаще одного раза за бой. Вражеская Армия (если в бою против вас их несколько указать какая именно) теряет 15 лент.	

Описанные ниже заклинания кастуются только **ВНЕ БОЯ** и требуют траты маркера каста.

Заклинание "Ядовитый Рой" - маг вызывает тучу жалящих насекомых, которые вьются вокруг него, ожидая команды для атаки.

Плетение остается у колдуна. Маркер бафа №4 (см. приложение).

Баф. Только на себя. После проведения заклинания в любом следующем бою можно использовать дополнительный магснаряд. Такой магснаряд всегда применяется последним. Пока он не использован, заклинание не потрачено. Не действует на черные магснаряды.

1 маркер каста. Плетение с маркером бафа одевается на кастера. После окончания боя, в котором было активировано, маркер бафа ломается, Плетение снимается.

Заклинание "Расплавление костей" - с расплавленными костями выжить практически невозможно и защиты от этого нет.

Плетение остается у колдуна. Маркер бафа №5 (см. приложение).

Баф. Только на себя. После проведения заклинания маг получает дополнительно 1 черный магснаряд (пробивающий Эгиду, МЗ, СД), который можно потратить 1 раз в любом из следующих боев в дополнение к обычным магснарядам. Кумулятивно с другими заклинаниями, дающими черные магснаряды.

1 маркер каста. Плетение с маркером бафа одевается на кастера. После окончания боя, в котором было активировано, маркер бафа ломается, Плетение снимается.

Заклинание "Испепеляющий удар" - магия способна плавить каменные стены. Плетение остается у колдуна. Маркер бафа №6 (см. приложение).

Баф. Только на себя. После проведения заклинания в следующем бою первый магснаряд, попавший в сооружение с осадными хитами, снимает 5 осадных хитов.

1 маркер каста. Плетение с маркером бафа одевается на кастера. После окончания боя, в котором было активировано, маркер бафа ломается, Плетение снимается.

Заклинание "Сила Света" - враги рассыпаются в прах.

Плетение остается у колдуна. Маркер бафа №11 (см. приложение).

Баф. Только на себя. После проведения заклинания маг получает однократную возможность сотворить масс-спелл "Разящий свет" (требуется хлопушка), который можно потратить 1 раз в любом из следующих боев. Вражеская Армия (если в бою против вас их несколько указать какая именно) теряет 10 лент.

3 маркера каста. Плетение с маркером бафа одевается на кастера. После окончания боя, в котором было активировано, маркер бафа ломается, Плетение снимается.

6.3. ЗАЩИТНАЯ МАГИЯ

Если бы не защитная магия, колдуны давно бы уничтожили друг друга.

Защитная магия моделируется особыми перками.

Защитная магия использует в первую очередь Коричневые Нити, во вторую - Зеленые.

Требуемый ранг	Магические знания	
2 ранг	Перк "Здоровое Тело". +1 нательный хит.	
2 ранг	Перк "Острые чувства". Иммуниет к немагическому оглушению.	
3 ранг	Перк "Живучесть". К персонажу не применяются эффекты Кровотечения, не действует Добивание, способен медленно двигаться в состоянии тяжрана.	
3 ранг	Перк "Предвиденье". Иммуниет к Бэкстабу (Умение Убийца 3 уровня позволяет все равно убить обладателя этого перка, но только Временной смертью).	
3 ранг	Перк "Уклонение" (Вард Сэйв).	
4 ранг	Перк "Сильнее плоти". Обычная Казнь приводит к Временной смерти (Окончательная смерть - только через специальную казнь Сожжение колдуна). Требуется перк Живучесть.	
4 ранг	Перк "Стальные Кости". +1 нательный хит. Требуется перк Здоровое Тело.	
4 ранг	Перк "Регенерация" (каждые 5 минут вне боя восстанавливает нательным 1 хит)	
5 ранг	Перк "Феникс". Любая Казнь приводит к Временной смерти (Окончательная смерть - только через специальный ритуал с уникальным Свитком Ритуала). Требуются перки "Сильнее плоти" и "Регенерация".	
6 ранг	Перк "Имморталис". Казнь приводит к Временной смерти (Окончательная смерть - только через специальный ритуал с уникальным Свитком Ритуала и только после Именования). Требуется перк "Феникс".	

6.4. ЛЕЧЕНИЕ И БАФЫ

Лечебная магия использует в первую очередь Зеленые Нити, во вторую - Красные.

Требуемый ранг	Магические знания	
2 ранг	Заклинание "Лечение легких ран".	
2 ранг	Заклинание "Уклонение"	
3 ранг	Заклинание "Лечение тяжелых ран". Требуется знание заклинания "Лечение легких ран"	

3 ранг	Заклинание "Магический щит".	
4 ранг	Заклинание "Силовой Щит". Требуется знание заклинания "Магическая защита"	
4 ранг	Заклинание "Массовое лечение". Требуется знание заклинания "Лечение тяжелых ран"	
4 ранг	Заклинание "Кома"	
5 ранг	Заклинание "Воскрешение". Требуется знание заклинания "Лечение тяжелых ран"	
5 ранг	Заклинание "Великое лечение". Требуется знание заклинания "Массовое лечение"	

Заклинание "Лечение легких ран" - настоящий колдун легко заживляет небольшие раны.

На любого (касанием). Цель в легком ранении мгновенно восстанавливает все нателные хиты и останавливает Кровотечение. Не действует на тяжелораненых и мертвых.

1 маркер каста.

Заклинание "Лечение тяжелых ран" - опытный маг способен спасти человека от верной смерти.

На любого (касанием). Цель в легком или тяжелом ранении мгновенно восстанавливает все нателные хиты и останавливает Кровотечение. Не действует на мертвых.

1 маркер каста.

Заклинание "Уклонение" - нечеловеческая реакция способна спасти от смертельного удара. Один раз.

Плетение остается у колдуна. Маркер бафа №1 (см. приложение).

Баф. Цель получает одноразовый Вард Сэйв.

1 маркер каста. Плетение с маркером бафа одевается на кастера. После окончания боя, в котором было активировано, маркер бафа ломается, Плетение снимается.

Заклинание "Магический щит" - магия способна защитить от магии.

Плетение остается у колдуна. Маркер бафа №2 (см. приложение).

Баф. Цель получает одноразовую Магическую Защиту.

1 маркер каста. Плетение с маркером бафа одевается на кастера. После окончания боя, в котором было активировано, маркер ломается, Плетение снимается.

Заклинание "Массовое лечение" - целые отряды можно спасти магией.

Массовое в составе Армии. Все легкораненые солдаты в составе той же армии, что и маг, восстанавливают все нателные хит независимо от тяжести ранения. НЕ ДЕЙСТВУЕТ на тяжелораненых.

3 маркера каста.

Заклинание "Кома" - магия не лечит болезни, но может не дать от них умереть.

Плетение остается у колдуна. Маркер бафа №7 (см. приложение).

Баф. На любого (с его согласия). Цель впадает в лечебную кому (может только лежать, не может разговаривать шевелиться и применять любые умения). В этом состоянии цель не может умереть от эффектов, наложенных до впадения в кому (болезни, яды, ранения и т.д.). Эффекты наложенные после впадения в кому действуют как обычно. Проведение операций в этом состоянии дает +3 к белым камням. Не действует на мертвых.

1 маркер каста. Плетение с маркером бафа одевается на цель. Прекращается после окончания цикла, проведения операции, смерти цели, а также по желанию цели в любой момент. После этого маркер бафа ломается, Плетение снимается.

Заклинание "Воскрешение" - действительно могучие чародеи способны оживлять мертвых.

На любого. Умерший, но не ушедший в мертвятник игрок возрождается к жизни со всеми хитами. Требуется знание Заклинания "Лечение тяжелых ран".

2 маркера каста.

Заклинание "Силовой щит" - универсальная защита. Но не идеальная.

Плетение остается у колдуна. Маркер бафа №3 (см. приложение).

Баф. Цель получает одноразовый Силовой Доспех (общее название эффекта).

1 маркер каста. Плетение с маркером бафа одевается на кастера. После окончания боя, в котором было активировано, маркер ломается, Плетение снимается.

Заклинание "Великое лечение" - целые армии можно спасти магией.

Массовое в составе Армии. Все солдаты в составе той же армии, что и маг, восстанавливают 1 хит независимо от тяжести ранения. Тяжелораненые переходят в состояние легкораненых или излечиваются.

3 маркера каста.

6.5. ВЫЗОВ ДЕМОНОВ

Магия призыва использует в первую очередь Красные Нити, во вторую - Синие.

6.5.1. Заклинание призыва проводится в присутствии мастера только в одном месте, о котором будет сообщено колдунам-призывателям при получении соответствующего Магического Знания.

6.5.2. Призываемые демоны набираются среди игротехов или в мертвятнике. Если имеющиеся игротехи или игроки-добровольцы из мертвятника не соответствуют по требованиям вызываемым демонам, мастер может на свое усмотрение изменить тип вызываемого демона.

В случае если ни один из вариантов призывателя не устраивает, призыв считается несостоявшимся (чипы магии не тратятся).

Призванные демоны не восстанавливают снятые хиты и не имеют состояния ранения. Если хитов больше 0, демон ведет себя как полностью здоровый. При уходе в 0 хитов мгновенно возвращаются в Преисподнюю (уходят в мертвятник). Во избежание недопонимания во время боевки лучше дождаться ее окончания и только потом уходить. Также демоны автоматически развоплощаются после истечения времени призыва (следят за временем сами демоны) или после смерти призывателя.

Одновременно может быть вызван только один демон независимо от вида (фамилиар учитывается отдельно). Специальные перки могут увеличить число вызываемых бесов, но на старших и высших демонов это не распространяется (т.е. если перк позволяет вызывать 3 бесов, то можно одновременно вызвать 1 старшего демона + 2 беса).

Призванные демоны ненавидят и боятся призывателя. Они не могут причинить ему вред прямо или косвенно, а сам призыватель может в любой момент дать команду "Боль!", от которой призванный им демон бьется в жестоких муках. Поэтому демоны стараются выполнять не только букву, но и дух своей службы. Впрочем, если демоны уверены что им сойдет это с рук, они всегда не против устроить своему призывателю какую-нибудь пакость. Если же у демонов нет конкретных задач и ограничений, они склонны заниматься убийствами и пожиранием душ (срывание Браслетов Жизни) всех встречных людей.

Демоны не хотят удаляться за пределы видимости своего призывателя и не выполняют команд, которые это требуют. Если же демон по какой-то причине (в пылу боя) потерял призывателя из видимости он всегда приложит максимум усилий, чтобы его разыскать, чем и будет заниматься до истечения времени призыва.

6.5.3. Фамилиары – это всегда игроки, изначально заявившиеся на эту роль. Если изначально маг не привез с собой игрока-фамилиара, значит он не может использовать Заклинание "Призыв фамилиара".

Фамилиар в 0 хитов считается развоплотившимся, ждет 10 минут на месте (в течение которых может быть повторно призван), потом идет в Мертвятник и призывается уже оттуда. Перки фамилиара при этом сохраняются.

Если погибает маг-хозяин (Временной смертью), то даже живой фамилиар также развоплощается (и идет вместе с ним в Мертвятник). Перки фамилиара при этом сохраняются.

Фамилиары не могут умереть по настоящему, пока жив их хозяин. Фамилиар умирает Окончательной смертью (с потерей всех перков) вместе с Окончательной смертью мага-хозяина.

Нахождение фамилиара в мертвятнике не ограничено временем (сидит там пока не призван). На период нахождения в мертвятнике выполняет команды игрового мастера-мертвятника и считается игротехником мертвятника.

В отличие от обычных демонов фамилиары искренне преданы своим призывателям и всегда стараются действовать в их интересах.

Базовые характеристики фамилиара (количество нательных хитов и т.д.) определяются мастером по магии до игры, исходя из сложности и антуражности костюма фамилиара.

На старте маг с фамилиаром начинают игру вдвоем независимо от магического ранга и наличия магического знания "Призыв фамилиара". Однако в случае развоплощения фамилиара повторно его призвать можно только при наличии 2 ранга и указанного магического знания. Берегите своих фамилиаров, пока не прокачались.

Требуемый ранг	Магические знания	
2 ранг	Заклинание "Призыв фамилиара"	
3 ранг	Заклинание "Вызов беса"	
3 ранг	Фамилиар пожизненно приобретает перк "Здоровое тело". +1 хит.	
4 ранг	Фамилиар пожизненно получает перк "Стальные Кости". +2 хита. Заменяет перк Здоровое Тело.	
4 ранг	Фамилиар пожизненно получает перк "Регенерация" (каждые 5 минут вне боя восстанавливает 1 хит)	
4 ранг	Маг пожизненно получает перк "Мастер бесов". Можно держать одновременно призванными 2 бесов.	
5 ранг	Заклинание "Вызов Потрошителя"	
5 ранг	Заклинание "Вызов Мучителя"	
5 ранг	Фамилиар пожизненно получает перк "Каменное сердце". +3 хита. Заменяет перк Стальные кости.	
5 ранг	Фамилиар пожизненно получает перк "Уклонение" (Вард Сэйв).	
5 ранг	Фамилиар пожизненно получает перк "Магическая энергия". Получает 1 магснаряд.	
5 ранг	Маг пожизненно получает перк "Владыка бесов". Можно держать одновременно призванными 3 бесов.	

Заклинание "Призыв фамилиара" - маг призывает из глубин Преисподней связанного с ним магическими узами демона.

Призыв. Вызывает развоплотившегося фамилиара на месте его смерти (если игрок-фамилиар еще не ушел в Мертвятник) или в любом другом месте в присутствии мастера. Фамилиар появляется со всеми базовыми хитами. Ранее наложенные эффекты считаются снятыми.

Может использоваться для лечения раненного фамилиара (с 1 и более хитов). В этом случае фамилиар мгновенно восстанавливает все хиты.

1 маркер каста.

Заклинание "Вызов беса" - бесы, низшая ступень демонов, но даже они опасны для обычных людей.

Призыв. Маг вызывает обычного демона, который имеет всегда 5 хитов (независимо от брони), одноручное оружие и без щита, до его смерти, но не более 2 часов.

1 маркер каста.

Заклинание "Вызов Потрошителя" - Потрошители – бойцы адских легионов.

Призыв. Маг вызывает старшего демона Потрошителя, который всегда имеет 10 хитов (игрок, отыгрывающий Потрошителя, должен иметь как минимум средний доспех, двуручное или древковое оружие) до его смерти, но не более 2 часов.

2 маркера каста.

Заклинание "Вызов Мучителя" - Мучители наделены магической силой.

Призыв. Маг вызывает старшего демона Мучителя, который всегда имеет 5 хитов и 1 магснаряд (игрок, отыгрывающий Мучителя, должен быть магом), до его смерти, но не более 2 часов.

2 маркера каста.

6.6. ОБЩАЯ МАГИЯ

Магия призыва использует в первую очередь Синие Нити, во вторую - Красные.

Требуемый ранг	Магические знания	
2 ранг	Заклинание "Очищение"	
2 ранг	Заклинание "Немота"	
2 ранг	Заклинание "Очарование"	
2 ранг	Заклинание "Непобитаемость"	
2 ранг	Заклинание "Именованье"	
3 ранг	Заклинание "Магический замок"	
3 ранг	Заклинание "Сон"	
3 ранг	Заклинание "Безумие"	
3 ранг	Заклинание "Порча"	
3 ранг	Заклинание "Последний разговор"	
4 ранг	Заклинание "Истинное зрение"	
4 ранг	Заклинание "Отравление"	
4 ранг	Заклинание "Заражение"	
4 ранг	Заклинание "Чистый разум"	
5 ранг	Маг пожизненно получает перк "Мастер Силы". +2 маркера каста в цикл	
5 ранг	Заклинание "Укрепление стен"	

Закливание "Очищение" - снимает с цели все магические эффекты.

На себя или на других. Касанием. С цели снимаются все наложенные магические эффекты, включая полезные. Эффекты от перков не снимаются. Маркеры бафов снимаются и уничтожаются.

Если необходимо снять таким образом наложенные дебафы, но закливание надо накладывать в присутствии мастера.

Закливание может применяться под Немотой.

1 маркер каста.

Закливание "Немота" - молчание - золото.

Дебаф. Цель не может говорить. И не может применять магию, если не оговорено особо.

1 маркер каста. Действует до конца цикла, смерти цели или Закливания "Очищения".

Закливание "Непобираемость" - когда такое было, чтобы у нас ничего не было...

Плетение остается у колдуна. Маркер бафа №8 (см. приложение).

Баф. На себя. Маг может сделать все свои предметы или содержимое сумок незаметным для окружающих. Передача предмета другому персонажу эффект снимает.

При Обыске владелец имеет права не выдавать игровые предметы сокрытые таким образом, за исключением, когда обыск проводит персонаж с Истинным Зрением. Наложённое на персонажа "Очищение" автоматически снимает эффект Непобираемости со всех предметов и сумок, находящихся при персонаже.

1 маркер каста. Плетение с маркером бафа одевается на кастера. Действует до конца цикла, смерти цели или Закливания "Очищения". После окончания действия маркер бафа ломается, Плетение снимается.

Закливание "Именованье" - истинно именую тебя....

Дебаф. Только лично. Необходимо знать и озвучить Истинное Имя цели в форме "Истинно именую тебя имярек". Если Истинное Имя озвучено верно, цель теряет все накопленные Метки Силы (и соответственно магические ранги), откатываясь на 1 магический ранг с 0 Меток Силы.

1 маркер каста. Действует до конца игры.

Закливание "Очарование" - цель немного гипнотизируется. ЭТО НЕ ПОДЧИНЕНИЕ!!!

Дебаф. Чип дебафа не клеится. Цель считает кастера хорошим другом. Может оказать одну мелкую услугу или максимально полно ответить на один вопрос по выбору кастера (включая уточняющие подвопросы. Полнота ответов на усмотрение цели). В общем случае цель не пойдет на преступление, не

совершит поступок, грубо пятнающий честь и долг, не раскроет строго секретную информацию. В остальном отыгрыш на усмотрение цели.

1 маркер каста. Действует до оказания услуги/ответов, но не более 10 минут с момента объявления цели эффекта. По истечении эффекта цель не понимает причин своего странного дружелюбия (хотя все помнит и даже может знать про такую магию, просто не примеривает эту ситуацию на себя – это постэффект заклинания).

Заклинание "Магический замок" - делает обычный замок магическим.

На игровой замок. Только в присутствии мастера. Маг может сделать любой замок магическим. Такие замки открываются своим ключом или взламываются специальными отмычками персонажами с Умением Вор 3 уровня (см. Спецвзаимодействия).

2 маркера каста. Мастер делает пометку в сертификате игрового замка. Действует до первого успешного взлома. Эффект не снимается Очищением.

Заклинание "Истинное зрение" - теперь маг видит сокрытое.

Плетение остается у колдуна. Маркер бафа №9 (см. приложение).

Баф. На себя. В течение цикла маг видит невидимых и прочих сокрытых существ и предметы, если не оговорено особо.

1 маркер каста. Плетение с маркером бафа одевается на кастера. Действует до конца цикла, смерти цели или Заклинания "Очищения". После окончания действия маркер бафа ломается, Плетение снимается.

Заклинание "Сон" - цель впадает в бессознательное состояние.

Дебаф. Накладывается только касанием, не дистанционно. Чип дебафа не клеится. Цель получает состояние Оглушен (магическое).

1 маркер каста. Действует до команды колдуна-дебафера на пробуждение, смерти цели, Заклинания "Очищения". Для сохранения действия дебафа маг должен касаться заснувшего хотя бы раз в 10 минут. Если маг не касается заснувшего, тот просыпается через 10 минут. Каждое касание "обнуляет счетчик", 10 минут начинают отсчитываться заново.

Заклинание "Безумие" - магия способна сводить с ума.

Дебаф. Цель отыгрывает тяжелое психическое расстройство по выбору кастера (эффект кастер или мастер объясняет жертве в рамках локального стоптайма). Примеры возможных психо расстройств:

- паранойю (кругом враги, которые хотят тебя обмануть или даже убить. Вся надежда только на друзей... хотя среди них тоже могут быть враги... или нет? вот он достал меч против гоблина или против меня. Не стойте у меня за спиной! А может лучше его прирезать на всякий случай?)
- депрессию (как меня все достало, ничего не хочу, жить тоже не хочу, я бы убил себя, но я и этого не хочу),
- слабоумие (ыыы... а если тыкнуть палкой того клыкастого.. ыыы прикольно... аaaa... хлюп-хлюп),

- бешенство (ненавижу этих тварей, и этих, и тех я тоже ненавижу);
- беспечность (чувство страха не для тебя. Ты вообще ничего не боишься, даже вон ту стаю голодных волков),
- шизофрению (голоса в твоей голове имеют 10 разных мнений на любую жизненную ситуацию. Сложно сделать выбор какой рукой почесать ухо в такой обстановке).

Отыгрыш на усмотрение цели.

1 маркер каста. Действует до конца цикла, смерти цели или Заклинания "Очищения".

Заклинание "Порча" - цель сложно вылечить.

Дебаф. При проведении операции над целью (лечение тяжелых ран медициной) жребий получает +3 черных бусины (см. Медицина). В случае смерти во время операции цель умирает Окончательной Смертью по правилам Бэкстаба (соответствующие иммунитеты к Бэкстабу применяются).

Может быть применено превентивно, задолго до возможной операции, когда цель еще даже не ранена.

1 маркер каста. Действует до смерти цели или Заклинания "Очищения".

Заклинание "Отравление" - цель отравляется средним ядом.

Цель отравляется средним ядом (см. Правила по Медицине). В ДК вклеивается чип Яда.

Может быть применено 3 раза за игру (при изучении выдается 3 чипа Яда).

2 маркера каста. Действует по правилам ядов (см. Правила по Медицине).

Заклинание "Заражение" - цель заражается легкой болезнью.

Цель заражается легкой болезнью из открытого списка по выбору мага (см. Правила по Медицине). Накладывается только в присутствии мастера.

2 маркера каста. Действует по правилам болезней (см. Правила по Медицине).

Заклинание "Чистый разум" - воля превозможет все.

Плетение остается у колдуна. Маркер бафа №10 (см. приложение).

Баф. На себя. В течение цикла маг иммунен к дебафам.

2 маркера каста. Действует до конца цикла, смерти цели или Заклинания "Очищения".

Заклинание "Последний разговор" - мертвые молчат... пока в дело не вступает магия.

Применяется только к умершему, но еще не ушедшему в Мертвятник персонажу. Цель обязана правдиво и полно ответить на все вопросы кастера.

1 маркер каста. Действует до получения ответов, но не более 10 минут с момента каста.

Заклинание "Укрепление стен" - магия сращивает стены, делая их монолитными.

На объект с осадными хитами. Только в присутствии мастера. Добавляет укрепленному строению 2 осадных хита, воротам укрепленного поселения - 3 осадных хита, города или крепости - 5 осадных хитов сверх нормы. При штурме дополнительные магические хиты снимаются первыми (потом химические, потом инженерные, потом базовые хиты укрепления).

2 маркера каста. Мастер делает отметку в сертификате строения. Действует до успешного штурма, со снятием наложенных осадных хитов. Эффект не снимается Очищением.

6.7. ПОСМЕРТНЫЕ ПРОКЛЯТЯ

Магия посмертных проклятий использует в первую очередь Красные Нити, во вторую - Черные.

Особый тип магии, срабатывающий после любой смерти мага: временной или окончательной, если не оговорено особо.

Последние листы своей Книги магии маг выделяет под посмертные проклятья. При касте он вписывает туда название активных проклятий. В случае смерти маг объявляет убийце и дополнительным целям эффект проклятий. Каждая из целей получает полный комплект проклятий. Если это дебаф, то вклеивает соответствующие чипы дебафов в ДК целей. При необходимости показывает соответствующий лист спеллбука, подтверждающий наличие активных посмертных проклятий. Вписанные проклятья гасятся мастером Мертвятника (чтобы нельзя было использовать повторно).

Заклинания из данного списка могут быть использованы только в форме посмертных проклятий и никак иначе.

Кастеру необходимо иметь в достаточном количестве чипы дебафов, в противном случае ему придется выбирать какие из дебафов на кого из доступных целей наложить. Если чипов дебафов у кастера нет, соответствующие эффекты не накладываются.

Под “добившим персонажем” подразумевается персонаж, применивший в отношении кастера действия Добивание, Расчленение, Казнь, Бэкстаб, пытки. Смерть от Кровотечения (т.е. вследствие невылеченного ранения) не активирует посмертные проклятья.

Требуемый ранг	Магические знания	
2 ранг	Заклинание "Посмертное Безумие"	
2 ранг	Заклинание "Посмертная Глухота"	
2 ранг	Заклинание “Посмертная Фобия”. Требуется знание Заклинания "Посмертное Безумие"	
3 ранг	Заклинание "Посмертная Порча"	
3 ранг	Маг пожизненно получает перк "Ненависть" (маг может назначить дополнительную цель, получающую посмертное	

	проклятие, из числа любых персонажей, находящихся в радиусе 10 метров в момент его смерти.	
4 ранг	Заклинание "Посмертное Отравление". Требуется знание Заклинания "Отравление"	
4 ранг	Заклинание "Посмертное Заражение". Требуется знание Заклинания "Заражение"	
4 ранг	Заклинание "Рок"	
4 ранг	Заклинание "Артрит"	
5 ранг	Маг пожизненно получает перк "Проклинатель" (маг может назначить дополнительную цель, получающую посмертное проклятие, из числа любых персонажей в радиусе 20 метров.	
5 ранг	Заклинание "Смерть"	

Заклинание "Посмертное Безумие"

Дебаф. Накладывается только по правилам посмертных проклятий. Добивший мага персонаж получает эффект "Безумия" (см. раздел "Общая магия").

1 маркер каста. Заклинание вписывается в лист посмертных проклятий спеллбука. Действует до конца цикла, смерти цели или Заклинания "Очищения".

Заклинание "Посмертная Глухота" - Ась?

Дебаф. Накладывается только по правилам посмертных проклятий. Цель становится тугоухой и обязана переспрашивать любую фразу, которую слышит (без этого считается, что не услышала). Отыгрыш на усмотрение цели.

1 маркер каста. Заклинание вписывается в лист посмертных проклятий спеллбука. Действует до конца цикла, смерти цели или Заклинания "Очищения".

Заклинание "Посмертная фобия" - можно начать бояться даже самого себя.

Дебаф. Накладывается только по правилам посмертных проклятий. Цель отыгрывает тяжелое психическое расстройство в форме фобии по выбору кастера (эффект кастер или мастер объясняет жертве в рамках локального стоптайма). Примеры возможных фобий:

- боязнь магов (вы не можете заставить себя подойти к любому персонажу, которого считаете магом, ближе чем на 3 метра);
- боязнь денег (вы отказываетесь держать в руках деньги, но можете носить их с собой);
- боязнь оружия (вы отказываетесь держать в руках оружие, но можете носить его с собой).

Отыгрыш на усмотрение цели, с условием обязательного избегания объекта фобии. Это более мощный вариант психического расстройства по сравнению с Безумием, т.к. имеет конкретный игротехнический эффект. При получении

данного магического знания необходимо согласовать желаемые эффекты с мастером по магии.

1 маркер каста. Заклинание вписывается в лист посмертных проклятий spellбука. Действует до конца цикла, смерти цели или Заклинания "Очищения".

Заклинание "Посмертное Отравление".

Добивший мага персонаж получает эффект отравления средним ядом (см. раздел "Общая магия"). Цель отравляется средним ядом (см. Правила по Медицине). В ВДК вклеивается чип Яда. Может быть применено 3 раза за игру (при изучении выдается 3 чипа Яда).

2 маркера каста. Заклинание вписывается в лист посмертных проклятий spellбука. Действует по правилам ядов (см. Правила по Медицине).

Заклинание "Посмертное Заражение".

Добивший мага персонаж заражается легкой болезнью из открытого списка по выбору мага (см. Правила по Медицине). Накладывается только в присутствии мастера.

2 маркера каста. Заклинание вписывается в лист посмертных проклятий spellбука. Действует по правилам болезней (см. Правила по Медицине).

Заклинание "Посмертная Порча"

Дебаф. Накладывается только по правилам посмертных проклятий. Добивший мага персонаж получает эффект "Порча" (см. раздел "Общая магия"). Может быть применено 3 раза за игру.

1 маркер каста. Заклинание вписывается в лист посмертных проклятий spellбука. Действует до смерти цели или Заклинания "Очищения".

Заклинание "Рок"

Добивший мага персонаж мгновенно падает в тяжран с 0 хитов.

1 маркер каста. Заклинание вписывается в лист посмертных проклятий spellбука.

Заклинание "Артрит" - магия прикончит его... суставы.

Дебаф. Накладывается только по правилам посмертных проклятий. Цель не может бегать, применять иное оружие кроме одноручного (в т.ч. и щиты). Для излечения необходимо успешное проведение операции (как в случае лечения тяжелого ранения) с +3 черными бусинами к Жребью.

2 маркера каста. Заклинание вписывается в лист посмертных проклятий spellбука. Действует до смерти цели, Заклинания "Очищения" или успешной медицинской операции согласно описанию.

Заклинание "Смерть"

Добивший мага персонаж мгновенно умирает Временной смертью.

2 маркера каста. Заклинание вписывается в лист посмертных проклятий спеллбука.

Правила по боевым взаимодействиям

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ ПО БОЕВЫМ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯМ

1.1. Боевые взаимодействия производятся строго на протектированном оружии.

1.2. На игре есть дневная, вечерняя и ночная боевка.

Дневная боевка с 10:00 до 20:00,

вечерняя - с 20:00 до 24:00,

ночная - с 00:00 до 10:00.

1.3. В дневное время может использоваться все допущенное к игре оружие.

1.4. В вечернее и ночное время ЗАПРЕЩЕНО:

- все оружие длиннее 110 см;

- метательное;

- древковое;

- щиты.

В том числе такое оружие в вечернее и ночное время запрещено к использованию. С наступлением вечерней боевки оружие, разрешенное только для дневной, рекомендуется убрать в неигровую зону.

Штурмы (снятие осадных хитов) запрещены.

Магия в это время работает в полном объеме, в том числе и магические снаряды (при условии, что они светятся).

1.5. В ночное время запрещены все игровые взаимодействия, требующие присутствия мастера. Все ситуации решаются игроками в рамках Правил либо откладываются до начала дневного времени (10:00).

1.6. Всё оружие чипуется. Нет чипа - нет оружия, чип потерян или порвался - не важно, данный предмет не в игре. Срывать чипы (любые!) запрещено. Старых чипов на оружии быть не должно. Даже на память, даже за пожалуйста, заведите уже себе дневничок и клеивайте их туда.

1.7. Оружие непобираемо (если иное не обозначено в сертификате артефактного оружия). Если игрок обезоружен добровольно (например, как условие, чтобы пустили в дом) или принудительно (связан), оружие должно находиться в пределах видимости игрока или в месте, о котором игроку сообщено (в пределах локации). Перемещать оружие без уведомления владельца, целенаправленно портить или снимать чип запрещается.

1.8. После того, как хиты участника упали до 0, он обязан лечь на землю (в ситуации, представляющей физическую опасность для него или окружающих, можно сначала отойти немного в сторону) и оставаться в таком положении до

окончания боя (далее смотрим правила по Медицине / посмертию/мертвятнику).

1.9. Если во время боевого взаимодействия один из участников не считает попадания по себе, то либо у него много хитов, либо его ждёт отдельная кара в мертвятнике. В случае возникновения подобных ситуаций игрок должен сообщить об этом ближайшему мастеру или маршалу. Бить такого бессмертного сильнее не обязательно, возможно, он действительно бессмертный, но это маловероятно. Будьте взаимно вежливы, корректны, не скатывайтесь в личные оскорбления и мат, не портите себе и другим игру и считайте свои хиты.

И во время боя не забываем об УК РФ.

Скорая на полигон придет очень нескоро, если придет...

1.10. В процессе использования оружие имеет свойство ломаться, и вследствие поломки оружие может быть травмоопасно. Обращайте внимание на целостность стержня, покрытия и прочие элементы. В случае поломки оружия его следует убрать из игрового пространства и сорвать чип. Если во время боевого взаимодействия вы заметили, что ваше оружие или оружие противника сломано, следует немедленно обратить на это внимание и прекратить боевое взаимодействие либо перестать использовать сломанное оружие. Следите за целостностью своего оружия и регулярно его проверяйте после боевых взаимодействий.

1.11. Запрещаются:

- использование в боевых взаимодействиях (как для защиты, так и для нападения) подручных средств, игровых вещей и прочего, кроме некоторых элементов, оговоренных с мастерами;
- захваты рукой игрового оружия, удержание чужого оружия во время боевого взаимодействия;
- удары кромкой щита, плоскостью, подсечки, элементы рукопашного боя, борьбы и т.п. Эти приемы строго запрещены и влекут к дисквалификации до выяснения причин. У этой системы боевого взаимодействия есть свои правила, которые необходимо соблюдать. Если маршал или другой представитель МГ сделал вам замечание, то примите его к сведению.

2. ОРУЖИЕ и ХИТОСЪЕМ

2.1. На игре - с точки зрения хитосъема - присутствует 3 варианта оружия:

- Оружие ближнего боя (кинжалы, мечи, алебарды, пики и т.д.) - снимает 1 хит;
- Метательное (луки и арбалеты) - снимает 2 хита;
- Артефактное оружие - снимает 5 хитов.

2.2. Также в боевых взаимодействиях могут применяться:

- магические снаряды - снимают 5 хитов;
- камни - снимают ВСЕ хиты;

- прочие предметы, специально согласованные игроками с МГ, - хитосъем согласно сертификату.

3. БОЕВЫЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ

Боевое взаимодействие – игровая ситуация, в которой хотя бы один игрок атакует другого, либо угрожает атакой, не важно, оружием ближнего боя или дистанционным. Боевое взаимодействие начинается с момента, когда игрок атакует, либо угрожает атакой, противника, а заканчивается через минуту после того, как последний из участников боевого взаимодействия был отправлен в состояние тяжёлого ранения или сдался, либо игроки перестали угрожать друг другу оружием. Любые явления, обозначенные как “вне боевого взаимодействия”, происходят только до его начала или после его окончания. Статус “боевое взаимодействие” присваивается всей локации (сублокации) при начале штурма, осады, подхода вооруженной группы, армии. Если в локации началось боевое взаимодействие, то этот статус распространяется на всех игроков в пределах видимости конфликта. В случае инициации начала боевого взаимодействия в здании все участники обязаны прекратить игровые действия, выйти за пределы здания и после этого продолжить взаимодействие. При этом посторонние могут принять участие в этом процессе.

Например, зашедший в задние игрок может оглушить одного человека, находящегося внутри, однако если остальные присутствующие хватаются за оружие, этот момент считается началом боевого взаимодействия и все, включая оглушенного, должны выйти наружу и продолжить взаимодействие там.

3.1. Оружие ближнего боя.

3.1.1. Наносит повреждение в 1 хит.

3.1.2. Поражаемая зона полная, за исключением головы, шеи, паха, кистей рук и ступней ног.

3.1.3. Попаданием считается зафиксированный акцентированный удар, нанесенный с замахом.

Быстрая серия неамплитудных ударов типа “швейная машинка” засчитывается за один удар.

3.1.4. Колющие удары разрешены только для колющего древкового оружия.

Для всех остальных видов оружия, в том числе для ножей и кинжалов, колющие удары запрещены!

3.1.5. В случае нанесения удара по голове (неважно, в шлеме эта голова или без) ударивший получает урон -1 хит.

В случае нанесения травмы, повторяющихся запрещенных ударов ударивший теряет право на использование любого игрового оружия на 3 часа. В случае нарушения запрета игрок будет удален с игры. Каждый игрок, взявший в руки оружие, должен отдавать себе отчет, что у него в руках не просто мягкая палка,

а имитация оружия, способная нанести травму. Если не умеете пользоваться, лучше не беритесь (а еще лучше - научитесь).

Вариант “пострадавший не имеет претензий” в расчет не принимается, правило запрета на оружие в течение 3 часов действует в любом случае.

3.2. Метательное оружие.

3.2.1. Метательное оружие наносит повреждение в **2** хита.

3.2.2. Стрела должна быть именно выпущена из лука или арбалета, в другом случае она не наносит повреждения.

3.2.3. Стрелок, попавший в голову в момент боевого взаимодействия, должен прекратить стрельбу на 3 часа. В случае разбирательства (если оно необходимо) с мастером и пострадавшим возможен другой вердикт. В случае повторного попадания стрелок обязан прекратить стрельбу и более не использовать стрелковое оружие до конца игры. В случае, если игрок не выполнит эти условия, оружие будет изъято или игрок покинет игру и полигон.

3.3. Артефактное оружие

3.3.1. Артефактное оружие наносит повреждение в **5** хитов.

3.3.2. Артефактное оружие отличается от прочего оружия тройным чипом + наклеенным сертификатом артефакта с указанием эффекта.

Примеры артефактного оружия демонстрируются на открывающем параде.

3.3.3. Артефактное оружие является обычным игровым предметом и побираемо по общим правилам игровых предметов (крадется, отбирается, лутается и т.д.), если иное не прописано в сертификате.

Если в сертификате указано, что данное артефактное оружие является непобираемым, то в случае Окончательной смерти персонажа игрок в новой роли лишается права на артефактное оружие. Сертификат артефактного оружия и два лишних чипа сдаются в Мертвятник, но само оружие остается у владельца - с одним чипом, как обычный клинок.

В случае Временной смерти персонажа его оружие остается артефактным.

3.3.4. Во всем, что не описывается данным разделом, к артефактному оружию применяются правила, соответствующие типу оружия - раздел 3.1 или 3.2.

3.4. Магический снаряд.

3.4.1. Магический снаряд снимает 5 хитов при попадании в любую часть тела (кроме ГОЛОВЫ), элемента доспеха или костюма, щита.

3.4.2. При попадании в голову магснарядом хиты не снимаются, при повторном попадании владелец магснаряда больше не может пользоваться магснарядами до конца боевого взаимодействия. В случае повторяющихся попаданий в голову маг теряет способность использовать магснаряды до конца игры. Спорные ситуации разбираются с представителями МГ.

3.4.3. Перед началом атаки маг должен голосом обозначить бросок голосовым маркером “Файербол!”. При попадании (по мнению мага) дополнительно

озвучить цели “Минус 5 хитов!”. Если противник не отреагировал, попробуйте привлечь внимание маршалов. Не нужно бегать за противником, доказывая, что вы попали, не стоит ломать себе и другим игровой процесс. Также не рекомендуется атаковать магическим снарядом в спину, так как противник, особенно в пылу боя, может не почувствовать вашу атаку.

3.5.

Камни.

3.5.1. Попадание камнем в любую часть тела (включая голову) снимает ВСЕ хиты невзирая на наличие перков и бафов.

Попадание в щит или оружие засчитывается как попадание по игроку.

Попадания, при которых элемент одежды или антуража прибило к хитовой зоне, засчитываются. Прочие попадания в элементы одежды (плащи, буфы и т.д.) и антуража не засчитываются.

Целенаправленно использовать элементы одежды и антуража для защиты запрещено.

3.5.2. Рикошеты не засчитываются.

3.5.3. Камни можно бросать со стен, высота которых не менее 3,5 метров (в т.ч. от пола парапета до верхнего края - не менее 1 метра), на расстояние не более 2 метров от стены.

3.6. Щиты

3.6.1. Любым щитом, в том числе баклером, нельзя пользоваться без шлема.

ОБЯЗАТЕЛЬНО ношение шлема для любого щитника. Человек со щитом, вступивший в бой без шлема, автоматически впадает в тяжран.

4. ДОПУСК ОРУЖИЯ

4.1. Все *нестандартное* оружие отдельно **ПРЕДВАРИТЕЛЬНО** (до игры) оговаривается с мастерами на предмет допуска. Советуем при допуске костюма согласовать и оружие тоже.

4.2. Мастера вправе не допустить то или иное оружие, щит или элемент доспеха без объяснения причин. Подобный предмет должен быть убран из игрового пространства. В случае, если игрок продолжит использовать запрещенный предмет, игрок будет удален с игры и полигона.

4.3. Критерии допуска протектированного оружия (в дальнейшем будем называть ПО):

4.3.1. **Клинковое.** Длина не более 150 см.

К применению допускается исключительно оружие, изготовленное из прочного и гибкого полимерного сердечника, заключенного в толстый кожух из лёгкого и прочного эластичного пенополимера (далее ЭП) и покрытого

сверху реалистично окрашенным эластичным покрытием. Все применяемое на игре ПО должно быть выполнено аккуратно и эстетично.

Протектированность. Боевая часть должна быть полностью покрыта ЭП. На любом участке боевых частей оружия твёрдые детали внутреннего каркаса не должны чётко прощупываться при нажатии на поверхность. Рекомендуемая максимальная твердость поверхности ПО на любом участке боевой части оружия – 30А по Шору.

Вес. Максимальный вес оружия в соотношении с его длиной – 800 грамм на метр длины. Общий вес оружия не должен превышать 2000 грамм.

В случае наличия видимых повреждений внешней оболочки оружие не допускается к использованию и должно быть удалено из игрового пространства.

4.3.2. Ножи/Кинжалы

Длина не более 40 см. Внешне не должны выглядеть как современные аналоги.

Во всем остальном - те же требования, что и к клинковому оружию.

4.3.3. Инерционное оружие (топоры, молоты и прочее оружие, в котором центр тяжести смещён к боевой части оружия).

Для стержня в древке инерционного оружия необходимо использовать менее гибкие стержни, нежели в клинках. Излишне гибкие образцы, склонные к “захлёсту”, могут быть не допущены.

Толщина протектированного покрытия на ударных частях оружия (рубящих кромках топоров, ударных частях дубинок и т.д.) должна быть не менее 20 мм.

На боевых частях оружия, не предназначенных для удара (плоскость лезвия топоров и т.д.), протектированный слой должен быть не менее 5 мм.

Всё протектированное покрытие должно быть плотно прикреплено к стержню.

Ударная часть инерционного оружия должна быть мягкой и легкой.

4.3.3.1. Вариации цепных модификаций инерционного оружия: кистеней, цепных моргенштернов и цепов.

Цеп также должна быть мягкой. Максимальная длина инерционного оружия: не более 1,6 метров.

4.3.4. Древковое рубящее оружие (алебарды, глефы, протазаны, совни и т.п.).

Максимальная длина древкового рубящего оружия: не более 2,3 метров.

Необходимо использовать более жёсткие и прочные стержни. Излишне гибкие образцы, склонные к “захлёсту”, могут быть не допущены.

Толщина протектированного покрытия на ударных частях оружия (рубящих кромках алебард и т.п.) должен быть не менее 20 мм толщиной. На боевых частях оружия, не предназначенных для удара (плоскость лезвия алебард и т.п.), протектированный слой должен быть не менее 5 мм.

Древко рубящего древкового оружия должно быть надёжно и эстетично протектировано полностью, за исключением рукояти, за которую удерживается оружие, не менее чем на 100 см со стороны рубящей части, считая длину наконечника. Толщина протектирующего слоя на древках топоров, алебард и прочего ударного и рубящего древкового оружия не

должна быть менее 10 мм. Твёрдый каркас древка не должен прощупываться через протектирующий слой даже при сильном нажатии.

4.3.5. Древковое колющее оружие (пики, копья и др. колющее древковое оружие, вне зависимости от его внешнего вида).

Максимальная общая длина копья: не более 2,3 метров.

Максимальная общая длина пики: не более 3,5 метров.

Диаметр кончика наконечника пики и копья должен быть не менее 35 мм. Толщина протектированной части на кончике должна быть не менее 25 мм. При этом наконечник должен быть изготовлен из таких материалов и устроен таким образом, чтобы даже при сильных колющих ударах его кончик не “падал” в сторону, а сминался, возвращаясь в первоначальное состояние после снятия нагрузки. Демпферная система наконечника является приоритетной.

Древко пики должно быть покрыто протектированным слоем толщиной не менее 5 мм минимум на 100 см со стороны колющей части, считая длину наконечника. Копье должно быть протектировано полностью. Использование для протектирования древка пики неармированного утеплителя для труб не допускается. Древко пики не должно сильно изгибаться под собственной тяжестью и тяжестью наконечника. Излишне гибкие образцы не будут допущены. Допустимы деревянные древки, но после согласования с мастером по боевке.

Варианты, сделанные на основе деревянного древка с примотанным утеплителем, чаще всего называемые “ватные палочки”, не допускаются в принципе.

4.3.6. Метательное

Допускаются только луки и арбалеты.

Максимально возможное натяжение лука 14 кг на длину стрелы владельца.

Максимально возможное натяжение арбалета 16 кг.

Не допускаются спортивные луки, луки с “окном” и пистолетной/анатомической рукояткой, блочные луки современных конструкций. В том числе недопустимо наличие брендовых надписей, символов на плечах лука. Они должны быть удалены или скрыты.

Арбалеты допускаются только визуально соответствующие историческим или фэнтези образцам. Блоки и прочие усилители не допускаются.

4.3.6.1. Стрелы

Стрелы должны иметь на конце мягкий гуманизатор диаметром не менее 5 см, древко не должно прощупываться через гуманизатор после нескольких пробных выстрелов в дерево (производятся мастером по владельцу при необходимости). Гуманизатор должен быть крепко закреплён на древке и не должен сниматься даже с усилием. Тестируется при допуске.

Наличие оперения обязательно. Древко стрелы не должно иметь ярких современных картинок, надписей и прочего. Материал древка не оговаривается, но на нем не должно быть физических повреждений, трещин и сколов.

Рекомендуем маркировать свои стрелы. Допускается яркое оперение, но лучше согласовать с мастером по боевке.

4.4. Щиты

Допускаются размеры для круглых щитов: диаметр не более 80 см; остальные щиты должны вписываться в прямоугольник 100х70 см. Если щит гнутый, измерение считается по дуге, а не по прямой. Вид крепления ручек не оговаривается.

Масса щита не должна превышать 6 кг на 1 кв.м защитной поверхности щита.

Щиты должны иметь эстетичный внешний вид и быть похожими на щит.

Допускаются щиты, полностью выполненные из мягких полимерных материалов. Обязательно наличие тканевого или декоративного покрытия.

Элементы крепления не должны прощупываться.

Щиты, выполненные из твердого материала, должны иметь мягкий протектированный кант и протектирование внешней стороны щита.

На щите не должно быть жестких, острых, металлических выступающих частей, способных повредить оружие и костюм.

Не допускаются оскорбительные надписи и рисунки, в том числе противоречащие законодательству РФ. Игроки с подобным оформлением щитов будут удалены с полигона.

4.5. Магические снаряды

4.5.1. Все магические снаряды проходят допуск и одобрение у мастера по боевке и мастера по магии.

4.5.2. Критерии допуска.

Магический снаряд моделируется шарообразным объектом любого однотонного яркого цвета, диаметром 7-15 см, выполненным из мягкого материала, дополненного лентами соответствующего цвета. Обычные магснаряды могут быть любого цвета, кроме черного и близких оттенков. Специальные “черные” магснаряды (см. правила по Магии) могут быть только черного цвета.

Если для основы используется шар для большого тенниса, то он должен быть покрыт как минимум тканью, шары в чистом виде не допускаются.

Магический снаряд не должен иметь твердых выступающих при прощупывании элементов, способных нанести травму или повредить костюм.

Особенно это касается магических снарядов, оснащенных светодиодами.

Вес не более 100 граммов.

Для применения в темное время суток магический снаряд должен светиться.

“Черные” магснаряды - белым светом, обычные - любым, кроме белого.

4.5.3. Каждый магснаряд должен быть промаркирован для лучшего поиска владельца. Если вы нашли бесхозный магснаряд, то его следует передать ближайшему представителю МГ.

4.6. Камни

Допуск. Допуск производится мастером по боевке и, исходя из его личного мнения, камни могут быть допущены или нет. Мастер вправе не объяснять причину недопуска. Советуем заранее согласовать методы изготовления с мастером по боевке.

Критерии:

Минимальный размер 50x50 см. максимальный ограничивается здравым смыслом.

Вес от 300 г до 1,5 кг.

Внешний вид: допускается доскональное повторение внешнего вида камня из мягких полимерных материалов, ткани и прочего. Минимальное допущение это тканевые мешки набитые чем-то легким и мягким. Не надо набивать местной листвой и ветками, это может быть травмоопасно.

4.7. Доспехи

4.7.1. Доспех на данной игре может быть выполнен из любого материала и должен быть внешне похож на доспех. Все элементы доспехов и шлемов должны быть изготовлены так, чтобы ими нельзя было нанести травму себе и другим игрокам, а также повредить протектированное оружие. Мастера вправе не допустить те или иные элементы доспехов без объяснения причин. В случае недопуска данный элемент должен быть убран из игрового пространства и не использоваться. Если игрок не выполнит данные требования, то он будет удален с игры.

Согласно сеттингу игры и видению мастерской группы, по стилю допускаются доспехи, имеющие аналоги на Европу периода 13-15 веков. Никто не говорит о чёткой реконструкции. Именно стилизация, пусть даже и отдаленная. Фэнтезийные доспехи, имеющие отсылку к другому сеттингу, не допускаются, лучше предварительно согласовать доспех с МГ. В том числе допускается и азиатское направление, но это тоже лучше согласовать с МГ.

Допустимо использование комбинирования кожаных и стальных элементов, но не стоит забывать о внешнем соответствии выбранной роли.

4.7.2. Доспешные хиты:

Считаются совокупно количеству элементов на владельце.

Для конечностей отдельными элементами считается: защита плеч, локтей, предплечья, бедер, коленей, голеней, саббатонов и их аналогов.

Элемент защиты конечностей всегда парный (наруч на одну руку не считается). Если наруч мешает ношению щита, озаботьтесь решением этого вопроса заранее.

4.7.3. Уровни брони:

Легкая броня (+1 хит). Защита корпуса, допустим просто нагрудник.

Средняя броня (+2 хит). Защита корпуса (со спиной) + наручи и поножи (либо защита суставов, локти, колени).

Тяжелая броня (+3 хит). Броня покрывает большую часть тела и присутствуют все элементы брони (на каждом участке тела присутствует элемент доспеха).

Полная броня (+4 хит). Броня покрывает всё тело + шлем + защиты кистей + саботоны (или аналоги).

Доспешные хиты не записываются в паспорт. Их количество определяется совокупностью элементов на владельце.

4.7.4. Хиты брони и нательные суммируются. Сначала снимаются доспешные хиты, потом нательные. Восстанавливаются лечением только нательные хиты. Доспешные восстанавливаются сами через 5 минут после окончания боевого взаимодействия. Пример: у вас 3 хита в сумме, по вам нанесли 1 удар, на этом боевое взаимодействие закончилось, лечиться не надо. Но если с вас сняли 2 хита, то вы попадете в состояние лёгкого ранения и далее смотрите Правила по медицине.

5. Армии

5.1. Игроки могут формировать армии для штурмов, полевых сражений, участия в боевых ивентах и обороны своей локации. Это позволяет использовать “виртуальных боевых юнитов” (моделируются лентами).

Для их формирования нужно знамя и знаменосец.

Штурмовать (снимать осадные хиты с ворот, зданий) локации, сублокации и укрепленные можно в составе любой боевой группы.

5.2. Минимальная численность армии “в реальных игроках”, физически - 8 человек (в том числе командир отряда и знаменосец), максимальная - в живых людях не ограничена. Минимальное количество лент при формировании армии в общем случае не может быть менее 10. Если в ходе боев количество лент упадет ниже 10, это ни на что не влияет. Ограничение на минимальное количество лент имеет место только при формировании армии.

5.3. Знамя желательно согласовать заранее с региональным или главным мастером. Примерные требования: длина древка от 180 см, материал древка не оговаривается, если материал полимерный, то он должен быть окрашен или декорирован любым другим образом. Изображение на знамени не должно противоречить законодательству РФ и не должно отражать современные остросоциальные аспекты реальной жизни.

5.4. Получить статус армии (и возможность использовать ленты в качестве виртуальных бойцов) можно только в локации (не обязательно своей) у регионального мастера.

Длительность действия статуса армии составляет 1 час (для армий с командирами, обладающими Умением Капитан - 2/3/4 часа в зависимости от уровня Умения). Присвоение статуса стоит 5 лент (отдаются мастеру).

При окончании срока действия статуса армия считается расформированной. Также любая армия может самостоятельно прекратить действие статуса

“Армия”, для этого нужен представитель МГ, который снимет сертификат и заберет отработанные ленты.

5.5. Закрепленные на знамени ленты моделируют увеличение численности людей в роте. То есть если в армии физически 8 человек, а лент 10, то в сумме их 18.

5.6. На знамени ленты моделируют виртуальных юнитов, в остальное время ленты - это материальное воплощение припасов. Не использованные в бою ленты снова превращаются в припасы.

5.7. **Знамя** несет 1 человек (вне боя этот человек может меняться).

Во время боевого взаимодействия **знаменосец** должен отойти от своей армии и места боевого взаимодействия минимум на 8-10 м и встать так, чтобы не находиться на линии стрельбы или линии атаки.

В случае, если место боевого взаимодействия сдвинулось в другое место от изначального, то и знаменосец должен также передвигаться, соблюдая должное расстояние от своей армии.

Пока на знамени ленты, знаменосец непоражаем и сам не может наносить урон. Как только ленты кончились, знаменосец может вступить в боевое взаимодействие или не вступать.

Если оставшийся без лент знаменосец не хочет вступать в боевое взаимодействие, а боевое взаимодействие активно происходит рядом с ним или его пытаются атаковать, то он должен сесть на одно колено и при наличии оружия держать его за боевую часть. В случае крайней необходимости объясняет голосом, что он сдался.

Если знаменосец хочет вступить в боевое взаимодействие, то он должен делать это без знамени в руках. То есть бросить его в сторону, прислонить к дереву при возможности и так далее.

5.8. Во время боевого взаимодействия, когда у участника армии хиты падают до состояния **0 хитов**, он поднимает оружие вверх (обязательно держать его за боевую часть) и выходит из места боевого взаимодействия так, чтобы не мешать остальным участникам. И движется в сторону знаменосца, скорость передвижения не регламентируется.

Когда такой боец касается знамени частью тела или оружием, знаменосец вытаскивает 1 ленту из общей связки и бросает её на землю (1 боец - 1 лента. Сбегать, чтобы взять для товарища, нельзя), после чего бойцу возвращаются все его хиты (прочие состояния не меняются: болезни, дебафы и т.д., кроме бафов), но не бафы (считаются потраченными, как в случае смерти), и он может продолжить боевое взаимодействие, при этом он может сразу вернуться к нему без промедления.

5.9. Запрещено физически препятствовать передвижению игроков от места боевого взаимодействия до знаменосца (не обращаем внимания на игрока с

поднятым вверх оружием! “В районе боевых действий” запрещено использовать этот жест для любых других целей).

5.10. Если ленты кончились или боец по тем или иным причинам не может продолжать бой, то **боец в состоянии 0 хитов** просто ложится на землю рядом со знаменосцем так, чтобы не мешать другим участникам, и ждёт окончания боевого взаимодействия. Если знаменосец отступает, “тяжелораненые” могут передвигаться вместе с ним либо отойти от боевого взаимодействия на безопасное расстояние (без отыгрыша, требуемого для тяжелых ранений). Такие перемещения предпринимаются для пожизненной безопасности игроков и не должны использоваться для “игровой безопасности персонажей”. Злоупотребление считается читерством.

После окончания боевого взаимодействия такой персонаж находится в состоянии тяжелого ранения и действует согласно правилам по Медицине. Также после боя может быть применено “Добивание” (см. п. 1.6 Правил по спецумениям).

5.11. **Маг** при использовании ленты НЕ восстанавливает потраченные в ходе боя магснаряды и эгиду (например, у мага 4 магснаряда, он потратил в бою 2, его убили. В этом случае использование ленты позволит потратить 2 оставшихся магснаряда, но не больше. Т.е. количество боевых заклинаний ограничено на весь бой независимо от количества лент).

5.12. **После окончания боя** знаменосец должен собрать использованные ленты и передать их ближайшему мастеру, сообщив, сколько лент было изначально и сколько использовалось.

5.13. **Вне боевого взаимодействия ленточки не работают** (бэкстаб, оглушение функционируют, как обычно). Т.е. вне боя (до и после боя, в походе, в локации и т.д.) персонажей, входящих в армию, можно глушить, бэкстабить, травить ядами, заражать болезнями, накладывать дебафы и т.д. Если в результате полученных эффектов персонаж умирает, то ленты не применяются. Однако после попытки оглушения или аналогичных агрессивных действий может наступить боевое взаимодействие (например, с друзьями оглушенного), тогда с этого момента и до окончания схватки ленты применяются как в бою.

5.14. **Союзные ленточки** (ленты других рот, пусть и сражающихся на вашей стороне) использовать нельзя.

6. КРЕПОСТИ, СООРУЖЕНИЯ, ОСАДЫ

6.1. Места расположения стен локации, ворот, игровых строений, а также неигрового лагеря должны быть согласованы с региональным мастером или с Главным мастером игры или лицом, его замещающим. Будьте готовы переносить строения и лагеря, не согласованные с мастерами, в другое место.

6.2. **Предбоевая зона** – свободная зона перед штурмовыми воротами (снаружи) для размещения сил штурмующих. Не менее 15х15 метров, не ограниченных другими сооружениями, неигровой территорией или естественными препятствиями (река, болото и т.д.), кроме растущих деревьев.

6.2. **Боевая зона** – свободная зона за штурмовыми воротами (внутри) для проведения боя после открытия ворот. Не менее 10х10 метров, не ограниченных другими сооружениями, неигровой территорией или естественными препятствиями (река, болото и т.д.), кроме растущих деревьев.

6.3. **Нештурмовая стена** – бескаркасная стена, представляющая собой баннер, полотно или нетканку, натянутую между опорными столбами или деревьями.

6.3.1. Высота нештурмовой стены должна быть не менее 2 метров.

Материал обтяжки должен быть непрозрачным и не должен быть пленкой.

6.3.4. Нештурмовая стена должна быть сплошной. Любой разрыв в ней считается проходом.

В нештурмовой стене разрешается делать игровые и неигровые проходы.

Неигровой проход должен помечаться крупной, различимой с 20 метров надписью «НЕИГРОВОЙ ПРОХОД». Непомеченные надписью проходы считаются игровыми. Неигровые проходы разрешается использовать только для пожизневых дел и только персонажам в белых хайратниках.

6.3.5. Любое игровое взаимодействие через нештурмовую стену (без прохода) запрещено, если не оговорено особо. Можно громко кричать другу другу через стену.

6.4. **Штурмовая стена** – каркасная стена, обтянутая баннером или покрашенным полотном с рисунком каменной/деревянной стены, или стена из сплошной доски/бревен.

6.4.1. Допуск строения проводит мастер по боевым взаимодействиям и главный мастер. В случае недопуска или неустраненных замечаний будет введен запрет на её эксплуатацию. Советуем план строительства согласовать с МГ до начала строительства.

6.4.2. Для каркасных стен конструкция каркаса должна быть не менее конверта (каждый сегмент стены между двумя опорными столбами должен иметь верхнюю, нижнюю и диагональные перекладины).

Штурмовая стена должна быть крепкой и прочно установленной, выдерживать умеренные толчки и повисания на ней с любой из сторон, и не должна иметь в своей конструкции травмоопасных элементов: торчащих элементов крепежа, острых углов и т.д.

6.4.3. Высота штурмовой стены не менее 2 метров.

Для того, чтобы со стены можно было сбрасывать камни, её высота должна быть не менее 3,5 метров, в т.ч. от пола парапета до верхнего края - не менее 1 метра.

6.4.5. Штурмовая стена может иметь в своей конструкции парапеты и галереи, на которые ведет как минимум одна лестница или пандус шириной не менее 1 метра, имеющие поручни или перила, зубцы по верху стены.

6.4.6. Проходы в штурмовой стене, кроме главных ворот, запрещены.

6.4.7. Любое игровое взаимодействие через штурмовую стену запрещено, если не оговорено особо (можно только кричать друг другу через стену).

6.5. **Частокольная ограда** – условное обозначение различных вариантов ограждения: мантелетов, деревянных ежей, конвертов - все от 60 до 130 см высотой.

Ключевое отличие такой ограды от стен - возможность применения метательного и рукопашного оружия над оградой.

6.6. **Штурмовые ворота** - элемент штурмовой стены, через который осуществляется проход внутрь локации.

6.6.1. Допуск строения проводит мастер по боевым взаимодействиям и главный мастер. В случае недопуска или неустраненных замечаний будет введен запрет на её эксплуатацию. Советуем план строительства согласовать с МГ до начала строительства.

6.6.2. Ворота должны быть сделаны прочно и антуражно. Они должны выдерживать умеренные удары и толчки без повреждений любых элементов своей конструкции.

6.6.3. Проем ворот должен быть не менее 1,5 метров шириной, 2,5 метров в высоту, высота самих ворот - не менее 2 метров в высоту.

Длина огороженного (любым образом) пространства за проёмом ворот крепости не должна превышать 1,5 метров.

Любые конструкции внутренней части проёма ворот, предполагающие возможность атаковать нападающих сбоку или сверху, укрываясь за элементами конструкции, не допускаются.

6.6.4. Ворота крепости должны иметь засов или иной запор изнутри и полностью раскрываться наружу (прижимаясь к стене или опускаясь) и иметь крепления для жёсткой фиксации в этом положении.

6.7. Типы локаций:

В данном разделе термины “Город”, “Крепость” - игротехнические и определяют класс укреплений, а не название локации. Например, город Розы может иметь статус как укрепленного поселения, так и города или крепости в зависимости от фактически построенных укреплений.

Замкнутый периметр - подразумевает комбинацию штурмовых и нештурмовых стен, частокольной ограды, стен зданий и сооружений (кроме шатров и аналогичных им построек), которая создает неразрывную линию с игровой стороны локации. Неигровая сторона локации (например, выходящая на пожизняк), маркируется сигнальной лентой, пересекать которую нельзя. Для точного определения игровой и неигровой стороны обратитесь к региональному мастеру.

Сублокация - отдельный квартал или район локации, окруженный собственной оградой или стеной. В аспекте штурмов считается отдельной локацией.

6.7.1. Неукрепленное поселение – это локация без укреплений. Локация типа Неукрепленное поселение не имеет никаких ограждений.

Не имеет боевой и предбоевой зон.

Расстояние между строениями и сублокациями в Неукрепленном поселении должно быть не менее 5 метров для обеспечения боевки на улицах.

6.7.2. Укреплённое поселение – это локация, имеющая минимальные укрепления.

Укреплённое поселение должно иметь участок штурмовых стен с воротами длиной не менее 6 метров (включая ворота) с боевой и предбоевой зонами, а также замкнутый периметр ограждения.

Штурмовые ворота укрепленного поселения должны быть не менее 1,5 метров в ширину.

Базовая хитовка ворот локации типа Укреплённый поселение – 6 осадных хитов.

6.7.3. Город – это локация, имеющая стандартные укрепления.

Город должен иметь участок штурмовых стен с воротами длиной не менее 10 метров (включая ворота) с боевой и предбоевой зонами, а также замкнутый

периметр ограждения. Штурмовая стена в обязательном порядке должна иметь парапет (галерею), достаточную по высоте для сброса камней.

Штурмовые ворота укрепленного поселения должны быть не менее 2 метров в ширину.

Базовая хитовка ворот локации типа Укреплённый поселение – 10 осадных хитов.

6.7.4. Крепость – это локация, имеющая усиленные укрепления.

Крепость должна иметь участок штурмовых стен с воротами длиной не менее 15 метров (включая ворота) с боевой и предбоевой зонами, а также замкнутый периметр ограждения. Штурмовая стена в обязательном порядке должна иметь парапет (галерею), достаточную для сброса камней, и минимум 2 башни. Штурмовые ворота укрепленного поселения должны быть не менее 2,5 метров в ширину.

Базовая хитовка ворот локации типа Укреплённый поселение – 15 осадных хитов.

6.8. Типы Строений:

6.8.1. В лагерях основными строениями являются модели шатров, навесов и др. временных строений.

В городах и крепостях – здания (стационарные строения).

6.8.2. **Стационарные строения:** стены строений моделируются ткаными и неткаными материалами, фанерой и иными плотными материалами, затрудняющими проход и осмотр.

6.8.3. Стены любых строений неразрушаемы, проникнуть в строение можно только через вход (без повреждений конструкции).

6.8.4. Строение может быть укрепленным, если оно имеет высокий уровень антуража, достаточно прочный каркас и дверь не менее 200 см высотой и 100 см шириной, которая оборудована засовом или замком. Такое строение считается укрепленным.

6.8.5. Осадные хиты укрепленного строения указываются на сертификате, который крепится к косяку двери. Осадные хиты снимаются аналогично разрушению ворот крепости соответствующим осадным вооружением (осадная техника, таран) или магией.

Базовое количество осадных хитов строения равно 3. Количество осадных хитов строения можно увеличить по общим правилам.

6.8.6. Разрушение укрепленного строения фиксируется в его сертификате, с 1 хита такое строение функционирует, как обычное.

6.9. Штурм.

6.9.1. Осадная техника (катапульты, баллисты) допускаются индивидуально по согласованию с мастером по боевке.

6.10. Осадные хиты можно снять магией, тараном (другой осадной техникой) или поджогом (см. правила по Экономике).

6.10.1.

Таран.

Размером минимум 2 метра длиной, толщина бревна от 20 см. Без веток, сучков и прочих торчащих, острых и опасных элементов.

1 осадный хит - 10 ударов. Удары обозначаются, бить со всей силы тараном не надо. Каждый удар обозначается голосом (иий раз, иий два.... и так до 10). Тараном пользуются минимум 4 человека. Если одного из них убили или ранили или ещё почему-то стало меньше 4 человек, то таран перестает снимать хиты, и процесс снятия осадных хитов не возобновится, пока людей снова не станет минимум 4, и отсчет надо будет начинать заново с того осадного хита, на котором их прервали.

6.10.2. **Магией** осадные хиты снимаются попаданием магснарядов в ворота или дверь (как и тараном).

После попадания маг должен объявить сколько осадных хитов снято (может снять 1, а может 5 осадных хитов одним попаданием). Не каждый магснаряд может снять осадные хиты. Для этого у магов должен быть особый перк или перед боем должно быть применено специальное заклинание (проверить его наличие можно, попросив предъявить после боя открытый лист спеллбука или позвав мастера/маршалла)

6.11. Боевое игровое взаимодействие при штурме оружием ближнего боя возможно только над частокольной оградой. Применять рукопашное оружие со штурмовой стены сверху вниз или по стене снизу вверх, перелезать, проползать под стенами или оградой или протискиваться между элементами конструкции, а также повреждать их строго запрещено.

6.12. Стрелковое оружие и магснаряды применяются без ограничений. При этом засовывать руки с оружием через бойницы и через стены городов запрещается.

6.13. После разрушения ворот (или если они открыты по иным причинам) объявляется тайм-стоп, чтобы обороняющие распахнули ворота настежь и закрепили их в этом положении, а также заняли позиции в боевой зоне внутри. После этого схватка происходит по общим правилам игры до тех пор, пока не будут уничтожены (или будут находиться в состоянии тяжёлого ранения) или не убегут все нападающие или все защитники. Ворота запрещено закрывать, пока не будет восстановлен хотя бы 1 осадный хит (см. правила по Экономике)

6.14. Штурм считается полностью завершённым только в случае, если защитники прекратили вооружённое сопротивление. Перестрелка и обмен ударами во время выноса ворот с последующей боевкой в боевой зоне и штурмами укрепленных зданий в локации - это все один бой. Бой считается окончённым после окончательного ухода всех штурмующих из локации.

6.15. **Штурм здания.** После снятия всех осадных хитов со здания находящиеся внутри люди обязаны в течение минуты выйти из здания и встать перед его входом. Если находящиеся внутри отказываются выйти, то они умирают и сразу идут в мертвятник (типа их завалило, и даже если разобрать это всё, то от тел ничего не осталось).

Штурмующие обязаны отойти на расстояние не менее 5 метров от входа так, чтобы дать место для размещения всех вышедших. После этого схватка происходит по общим правилам игры до тех пор, пока не будут уничтожены (или будут находиться в состоянии тяжёлого ранения) или не убегут все нападающие или все защитники.

6.16. Снятые осадные хиты штурмовых ворот или укрепленных строений восстанавливаются персонажами с умением “Ремесленник” с затратой ресурсов (см. правила по Экономике).

Также осадные хиты могут быть увеличены зельями или магией (см. Правила по медицине и магии).

6.17. **Штурм здания без осадных хитов.** При необходимости захватить здание без осадных хитов, штурмующие не заходя вовнутрь объявляют о штурме, после чего все игровые персонажи должны покинуть здание и выйти наружу, аналогично ситуации в п. 6.15.

ЭКОНОМИКА

0. Часть цен и количества ресурсов может быть изменена до начала игры.

Раздел 1. Денежная система

(По работе и зарплата)

1 золотой статер = 5 серебряных драхм = 25 медных оболов

1.1. Цены:

Рекомендуемая **порция пищи** в кабаке (тарелка каши + кусок хлеба + чай) – 2 обولا.

Рекомендуемая минимальная **зарплата** (слуги или чернорабочего) в день – 1 драхма.

Рекомендуемая **зарплата** (мастера или опытного наемника) за суточный контракт – 2 драхмы.

1.2. **Стартовый ввод денег** (конкретные суммы могут быть изменены в финальной версии правил):

- каждый игрок получает на старте по 2 медных обола;
- “Монета на кармане” (см. Общие правила) дает +1 серебряную драхму со старта;
- Умение “Торговый вексель” (см. Общие правила) дает +1 золотой статер со старта;
- Капитаны Отрядов, сформированных по правилам Отрядов (см. Общие правила), получают дополнительно со старта отрядную казну в размере 1 медного обода за каждого члена Отряда;
- Управленческий аппарат города Розы имеют фиксированную казну на старте (ее размер будет зависеть от количества жителей города, около 1 обода за каждого горожанина);
- Главы торговых домов Роз имеют фиксированную казну на старте (ее размер будет зависеть от количества членов Дома, несколько драхм за каждого)

1.3. **Регулярный ввод денег:**

- Консул Аспид получает имперскую дотацию/жалованье раз в цикл (размер зависит от численности его армии, около полудрахмы за каждого солдата или чиновника);
- Главы Благородных родов Роз владеют виртуальными Поместьями, каждое из которых приносит им определенную сумму в цикл. Доход Поместий может изменяться. Подробнее о Поместьях - см п. 1.6.
- Управленческий аппарат города Розы получает игротехнический доход от экономической активности в городе (см. п. 1.8). Остальной доход формируется игровыми методами (налог на горожан и т.д.);

1.4. **Прочий ввод денег в игру:**

- награды в данжах (выдаются старшими игротехниками данжей по результатам прохождения);
- выполнение мастерских квестов (награда выдается Мастерским торговцем);
- продажа игровых предметов и ресурсов Мастерскому торговцу.

1.5. **Вывод денег из игры:**

- покупка игровых ресурсов и предметов у МТ;
- передача денег МТ на хранение (депозит);
- мастерский налог с кабака и лавок, торгующих за игровые деньги.

1.6. Поместья

Моделируются местом на полигоне, промаркированным соответствующей табличкой с сертификатом сооружения.

Права владения на поместье (и соответственно получение дохода с него) фиксируется особым сертификатом, который выдается главам Благородных родов на старте. Сертификат поместья непобираемый, но может продаваться или передаваться добровольно (см. Общие правила, непобираемые предметы). Продажа/передача поместья утверждается Городским Советом. Если сертификат поместья находится у персонажа неутвержденного Городским Советом как владелец, то поместье считается ничейным.

Ничейные поместья приносят 50% дохода, которые отдаются Городскому Совету.

В случае Окончательной смерти владельца сертификат передается новому главе рода, после официального утверждения статуса нового главы Городским Советом. До момента утверждения поместье считается ничейным.

Базовый доход Поместий составляет 3 драхмы в цикл, но может быть увеличен следующими способами:

- Поднять уровень Поместья. Необходимо возле Поместья передать мастеру определенное количество ресурсов. Каждый уровень дает +2 драхмы в дохода в цикл.
- Расширить Поместье. Необходимо сделать ограду и имитировать какой-то функциональный объект (поле пшеницы, сад, выпас овец, лесопилку, шахту, мастерскую и т.д.). В зависимости от его внешнего вида и назначения Поместье начнет приносить какой-либо из базовых ресурсов в цикл. Чем просторнее и антуражнее будет объект и чем больше их будет, тем больше будет доход (чипуется мастером).
- Укрепить поместье. Построить защитную стену и добавить ей осадных хитов любыми игровыми методами (магией или алхимией). Базовое количество хитов за стену зависит от ее качества и размеров. Чем больше осадных хитов, тем больше бонус к доходу поместья (1 хит = +1 обол к доходу) (чипуется мастером). Укрепленное Поместье сложнее грабить (см. п. 4.2).

Также доход от поместий может увеличиваться по результатам выполнения отдельных квестов.

1.7. Экономические циклы

В игре всего 9 циклов.

Первый день: с 14.00 до 18.00, с 18.00 до 22.00.

Второй день: с 10.00 до 14.00, с 14.00 до 18.00, с 18.00 до 22.00.

Третий день: с 10.00 до 14.00, с 14.00 до 18.00, с 18.00 до 22.00.

Четвертый день: с 10.00 до 14.00.

	1-й день (среда)	2-й день (четверг)	3-й день (пятница)	4-й день (суббота)
10:00 - 14:00		3	6	9
14:00 - 18:00	1	4	7	
18:00 - 22:00	2	5	8	

1.8. В конце каждого цикла оценивается экономическая активность в Розах. Для этого рассчитывается “ВВП” города за цикл, который состоит из:

- суммарного дохода ресурсных точек и поместий (утраченная в результате сожжения или ограбления часть не учитывается);
- суммарного производства городских Мануфактур;
- количества купленных сертификатов Караванов.

Неденежный доход пересчитывается в деньги исходя из ценности ресурсов (в т.ч. затраченных на приобретение сертификатов Караванов).

Городской Совет Роз получает 10% от “ВВП”.

Раздел 2. КАРАВАНЫ

(Водить их выгодно, грабить - вдвойне!)

2.1. Применение караванов:

- переносить макроресурсы (см.раздел 4) вне локаций можно только в составе каравана;
- обменивать мастерские макроресурсы в рамках торговых квестов можно только в составе каравана;
- обмениваться макроресурсами с другим караваном (а также полноценно ограбить его или торговать) можно только в составе каравана;
- грабить ресурсные точки можно в составе каравана или армии.

2.2. Создание каравана:

Создать караван (и стать таким образом Караванщиком) может любой персонаж, но персонаж с Умением Торговец получит дополнительные бонусы (см. Умение Торговец, п. 3.1)

Для создания каравана игрок должен обменять у регионального мастера 5 Припасов на соответствующий сертификат с указанием времени старта.

В караване может быть не более 3 “носильщиков” (включая Караванщика), если в правилах не оговорено иное.

Сертификат является непобираемым предметом и всегда находится у караванщика.

В общем случае срок действия сертификата Каравана - 1 час (Исключение для персонажей с прокаченным Умением Торговца). Если срок вышел в локации, Караван считается расформированным. Перевозимые им макроресурсы остаются в локации, пока их не вывезут другим караваном. Если срок вышел вне локации, караван обязан отправиться в ближайшую локацию, где будет расформирован.

2.4. Перемещения каравана и переноска макроресурсов

Только “носильщики” (включая Караванщика) могут переносить макроресурсы в руках, с помощью носилок или тележек. С караваном может передвигаться любое количество дополнительных игроков - охранников или путешественников, которые не могут участвовать в переноске макроресурсов. В случае смерти кого-то из участников каравана допускается его замена другим игроком

Каждый участник каравана может переносить в руках 1 макроресурс.

Применение носилок увеличивает это количество до 5 макроресурсов на одни носилки (требуется не менее 2 носильщиков, чтобы их переносить)

Применение тележки увеличивает количество перевозимых ресурсов от 5 до 10 в зависимости от ее конструкции и качества исполнения. Тележки чипуются мастером по экономике индивидуально. Количество необходимых возчиков для каждой тележки определяется при ее чиповке.

Носилки и тележки изготавливаются игроками.

Караванщик = караван. Участники каравана, переносящие макроресурсы и отставшие от караванщика далее чем на 30 метров, считаются потерявшимися и должны отправиться к МТ, которому они их сдают за вознаграждение. Нельзя заходить в локации до сдачи макроресурсов МТ. В случае, если вас убили по дороге к МТ, но не смогли слутать макроресурсы, вы сдаете их в Мертвятнике. Выкидывать макроресурсы по-настоящему категорически запрещается.

ВАЖНО:

Перенося макроресурсы, игрок обязан передвигаться исключительно шагом. Переходить на бег запрещено!

2.5. Нападения на караваны:

Нападать на караван могут любые игроки без ограничения, но забрать перевозимые им макроресурсы вне локации может только другой караван, с учетом своих возможностей по перевозке.

Носильщики макроресурсов привязаны к своей ноше. ”Сбросить” ресурсы вне города и сбежать нельзя. Единственные способы избавиться от переносимых макроресурсов:

- живым дойти в составе каравана до локации;
- живым дойти до МТ без каравана (если потерялись по дороге);
- живым передать макроресурсы другому носильщику по команде своего Караванщика;
- мертвым отдать макроресурсы другому носильщику по команде своего или чужого Караванщика;

- мертвым дойти до Мертвятника и сдать их мастеру Мертвятника;
- В случае смерти караванщика сертификат добровольно передается любому другому персонажу или Караван считается уничтоженным.
- В случае уничтожения каравана сертификат сдается в Мертвятник.

2.6. Торговый квест “Розеанский тракт”

В первый экономический цикл МТ имеет в наличии 10 единиц мастерского макроресурс Лён (не имеющий игрового применения, кроме как в рамках описываемого квеста). МТ продает Лён всем желающим по 1 драхме за 1 штуку. Каждый цикл количество продаваемого Лёна обновляется, так чтобы в наличие было не менее 10 штук.

В Лагере Имперской армии Лён можно обменять у регионального мастера на мастерский макроресурс Пряжу по курсу 1 к 1.

В Хуторе “Волчье Логово” Пряжу можно обменять у регионального мастера на мастерский макроресурс Полотно по курсу 1 к 1.

Полотно скупает МТ по 3 драхмы за штуку. Однако из Полотна персонажи-Ремесленники начиная со 2 уровня могут изготавливать Окрашенное Полотно. Для этой операции дополнительно нужен мастерский макроресурс Красители, получаемый в расширенных Поместьях, в виде помощи Торговому представительству Самоцветных городов, главе имперской армии. Также его можно приобрести у МТ по 1 драхме за 1 штуку.

Из Окрашенного Полотна Ремесленники 3 уровня могут делать Платье, однако для операции дополнительно нужен мастерский макроресурс Кожа, получаемый в расширенных Поместьях, в виде помощи Торговому представительству Самоцветных городов, главе имперской армии. Также его можно приобрести у МТ по 1 драхме за 1 штуку.

Платье МТ покупает по 7 драхм.

Раздел 3. Экономические умения

(Торговец - экономика вне локации
Ремесленник - экономика внутри локации)

3.1. Торговец

На 1 уровне - имеет свободный бесплатный доступ к МТ, срок действия сертификата каравана продлевается до 2 часов.

На 2 уровне - срок действия сертификата каравана продлевается до 4 часов, может содержать в караване 5 участников (включая себя).

На 3 уровне - сертификат каравана приобретается сразу до 23.00 текущего дня, может содержать в караване 8 участников (включая себя)

Для того, чтобы получить Умение Торговец на игре, игроку необходимо внести единовременный вклад в размере 20 серебряных драхм на свой счет в депозитный билет (см. п. 5.2), а также оплатить членский взнос суммой в 1 золотой статер МТ.

Для получения 2 уровня Умения Торговцу необходимо продать МТ 5 единиц мастерского макроресурса Полотно (см. п. 2.6.).

Для получения 3 уровня Умения Торговцу выполнить специальный квест МТ.

3.2. Ремесленник

На **1 уровне** может создавать ресурс Перевязки (см. Правила по медицине), ресурс Припасы, макроресурс Стройматериалы. Восстанавливает осадные хиты строения или ворот до стандарта, указанного в правилах, а также сожженные здания (независимо от наличия у них осадных хитов). Также умеет создавать простые замки, а также ключи к ним.

На **2 уровне** может создавать ресурс Факелы. Может апгрейдить здания до 2 уровня за соответствующее количество макроресурса Стройматериалы. Может обучать учеников (для получения Умения Ремесленник 1 уровня). Умеет создавать простые отмычки, магические замки и ключи к ним. В рамках квеста "Розеанский тракт" способен изготавливать мастерский макроресурс Окрашенное Полотно (см. п. 2.6)

На **3 уровне** может апгрейдить здания до 3 уровня за соответствующее количество ресурса Стройматериалы. Увеличивает осадные хиты сверх нормы, но не более +3 в сумме, умеет создавать магические отмычки. В рамках квеста "Розеанский тракт" способен изготавливать мастерский макроресурс Платье (см. п. 2.6)

Игрокам, желающим получить Умение Ремесленник, рекомендуется привезти на игру заантураженные пассатижи и круглогубцы.

Работа представляет собой РЕАЛЬНЫЙ процесс изготовления Форм необходимых предметов и ресурсов. Каждому производимому Ремесленниками предмету или ресурсу соответствует конкретная схема (список схем будет показан на полигоне на семинаре по экономике).

По этой схеме делается Форма - фигура из проволоки. Проволока выдается региональным мастером владельцу Мануфактуры 1 раз в цикл, длина выдаваемого отрезка зависит от объема перерабатываемых макроресурсов, т.е. уровня Мануфактуры (см. п. 6.4). Далее владелец распределяет ее среди Ремесленников по своему усмотрению.

Ремесленники по схеме изготавливают из проволоки нужную Форму.

Далее, при сдаче регу готовых Форм, Ремесленник меняет Формы и исходные ресурсы на соответствующую продукцию (другие ресурсы или предметы). За испорченные Формы (не соответствующие схемам) предметы и ресурсы не выдаются.

В начале нового цикла или при повышении уровня Мануфактуры региональный мастер выдает дополнительную проволоку.

Для того, чтобы стать ремесленником 1 уровня на игре, игрок должен пройти обучение у другого ремесленника не ниже 2 уровня. Для этого необходимо сделать специальную Форму обычной сложности, а также

потратить по 1 макроресурсу Железо, Ткань, Дерево и передать их региональному мастеру.

Для получения 2 уровня Умения Ремесленнику надо сделать специальную особо сложную Форму и передать ее региональному мастеру.

Для получения 3 уровня Умения Ремесленнику надо придумать новую схему для изготовления одного из имеющихся в игре предметов в дополнение к имеющейся. Необходимо сделать чертеж и оформить патент (порядок оформления патента можно узнать на игре у МТ). Новая схема должна быть сложнее, что позволит производить больше продукции с того же количества исходных макроресурсов. Образец новой Формы чипуется мастером по экономике, после чего Ремесленник должен сделать чертеж и оформить патент. Итоговую эффективность новой схемы также оценивает мастер по экономике при чиповке (приблизительный принцип оценки: удвоение времени/усилий на изготовление Формы добавит +30% к выходу продукции с округлением вниз).

Патенты являются игровым непобитаемым предметом. Их можно продавать, менять и добровольно отдавать. В дальнейшем только Ремесленник с патентом имеет право производить новые Формы.

Новые схемы может чиповать только Ремесленник 2 уровня и только 1 раз за игру (можно придумывать схемы даже тех предметов, которые изготавливаются на 3 уровне).

Раздел 4. Ресурсы

(Макроресурсы - для господ, ресурсы - для мастерских, предметы - для всех!)

4.1. Ресурсные точки (Далее РТ)

Существуют 3 ресурсные точки, расположенные вне локаций, каждая из которых в цикл приносит 4 единиц определенного макроресурса.

В конце каждого цикла мастер по экономике проверяет РТ, после чего выдает 25% от общего количества макроресурсов главе Торгового дома Роз (со специализацией на ресурсах), 50% - Городскому Совету Роз, 25% оставляется на РТ (может забрать любой караван).

В случае сожжения РТ Торговый дом и глава Роз получают по 25% (на РТ ничего не оставляется).

В случае ограбления РТ Городской Совет Роз получает 25%, ограбившее лицо - 50% (Торговому дому ничего не достается, на РТ ничего не оставляется).

Базовый доход РТ может быть увеличен следующими способами:

- Поднять уровень РТ. Необходимо возле РТ передать мастеру определенное количество ресурсов. Каждый уровень дает +2 соответствующего макроресурса в цикл.
- Укрепить РТ. Построить защитную стену и добавить ей осадных хитов любыми игровыми методами (магией или алхимией). Базовое

количество хитов за стену зависит от ее качества и размеров (чипуется мастером). Укрепленную РТ сложнее грабить (см. п. 4.2).

Также доход от РТ может увеличиваться по результатам выполнения отдельных квестов.

4.2. РТ и Поместья могут сжигаться и грабиться.

Сожженные РТ или Поместье дают 50% макроресурсов и денег от своей нормы. Для сожжения любой игрок может подойти и наклеить на соответствующее место сертификата сооружения (РТ или Поместья) 3 чипа ресурса Факел. При окончании цикла мастер по экономике гасит своей печатью чипы Факелов и выдает за этот цикл владельцу 50% от нормы макроресурсов. В следующий цикл РТ или Поместье работают как обычно.

Ограбленные РТ или Поместье дают 25% макроресурсов и денег от своей нормы. Для ограбления необходим караван или армия. Караван или армия подходят к РТ или Поместью и наклеивают на нее 5 чипов ресурса факел, о чем информируют мастера по экономике (через ближайшего мастера, МТ или маршала). В конце цикла мастер по экономике гасит своей печатью чипы Факелов, а владелец каравана или генерал армии могут получить 50% макроресурсов и денег этой точки с округлением вниз у МТ. В следующий цикл РТ или Поместье работают как обычно.

Укрепленные РТ или Поместье (должны иметь на начало цикла не менее 1 осадного хита) нельзя сжигать, а грабить их могут только армии. Однако попытка сжигания укрепленных РТ или Поместья уменьшает кол-во осадных хитов на 3 (отметка делается мастером при обходе в конце цикла). Таким образом осадные хиты можно уменьшать на 3 каждый цикл вплоть до 0. В то же время их можно восстанавливать по правилам ремонта зданий и сооружений (см. п. 6.5)

4.2. МАКРОРЕСУРСЫ
(Из города можно выносить только в составе каравана. Передвигаться с макроресурсом в руках можно исключительно шагом)

Железо производится РТ. Используется для создания Припасов (Ленты армии), Стройматериалов.

Ткань производится РТ. Используется для создания Перевязок, Факелов.

Дерево производится РТ. Используется для создания Факелов, Стройматериалов.

Стройматериалы производятся Ремесленником в Мануфактуре (1 единица Стройматериалов = 1 Дерево + 1 Железо).

Мастерские макроресурсы Лен, Пряжа, Полотно, Окрашенное Полотно, используются в торговом квесте “Розеанский тракт”

4.3. РЕСУРСЫ
(Переноска свободная, без ограничений)

Припасы производятся Ремесленником в Мануфактуре из Железа (5 единиц Припасов = 1 Железо).

Факелы производятся Ремесленником в Мануфактуре (5 единиц Факелов = 1 Дерево + 1 Ткань).

Перевязки производятся Ремесленником в Мануфактуре (5 единиц Перевязок = 1 Ткань).

.

4.4.

ПРЕДМЕТЫ

(Переноска свободная, без ограничений)

Замки производятся Ремесленником в Мануфактуре (1 Замок = 2 Железо). Используются для запираания дверей или сундуков (шкатулок). Сертификат Замка приклеивается скотчем на объект. Объект (дверь или сундук) может открыть только персонаж с ключом, чей номер совпадает с номером замка или же по правилам Взлома (см. Спецумения). Не прикрепленный к объектом Замок является обычным игровым предметом. Прикрепленный к объекту замок запрещено снимать (ломать, воровать и т.д.).

Замки не защищают от проникновения в помещение по правилам штурмов.

Замок уничтожается после 3 Взломов (если на сертификате Замка все 3 слота Взлома заклеены чипами Отмычек, то Замок считается уничтоженным и более не ограничивает доступ)

Магические Замки производятся Ремесленником в Мануфактуре (1 Магический Замок = 1 Замок + 1 золотой статер). Используются для запираания дверей или сундуков (шкатулок). Сертификат Магического Замка приклеивается скотчем на объект. Объект (дверь или сундук) может открыть только персонаж с ключом, чей номер совпадает с номером замка или же по правилам Взлома (см. Спецумения). Не прикрепленный к объектом Замок является обычным игровым предметом. Прикрепленный к объекту замок запрещено снимать (ломать, воровать и т.д.).

Магические Замки не защищают от проникновения в помещение по правилам штурмов.

На Магические Замки не действуют эффекты Обряда Очищения.

Ключи производятся Ремесленником в Мануфактуре (2 Ключей = 1 Железо). Используются для отпираания обычных Замков, на которых номер совпадает с номером Ключа. Персонаж, имеющий такой Ключ, может беспрепятственно проходить в дверь, запертую на замок, открывать запертые сундуки.

Для изготовления Ключа под конкретный замок Ремесленник должен иметь на период изготовления в мастерской этот Замок или же аналогичный Ключ под этот Замок (вариант подойти к запертой двери и снять копию с замка - невозможен).

Ключ без привязки к Замку (без номера на чипе) производить нельзя.

Магические Ключи производятся Ремесленником в Мануфактуре (1 Магический Ключ = 1 Ключ + 1 серебряная драхма). Используются для отпираания Магических Замков, на которых номер совпадает с номером Магического Ключа. Персонаж, имеющий такой Магический Ключ, может беспрепятственно проходить в дверь, запертую на Магический Замок, открывать запертые им сундуки.

Для изготовления Магического Ключа под конкретный замок Ремесленник должен иметь на период изготовления в мастерской этот Магический Замок или же аналогичный Ключ под этот Замок (вариант подойти к запертой двери и снять копию с замка - невозможен).

На Магические Ключи не действуют эффекты Обряда Очищения.

Отмычки производятся Ремесленником в Мануфактуре (1 Отмычки = 1 Железо). Используются для Взлома Замков (см. Спецумения). Является незаконным товаром.

Магические Отмычки производятся Ремесленником в Мануфактуре (1 Магическая Отмычка = 1 Отмычка + 1 золотой статер). Используются для Взлома любых Замков, простых или магических (см. Спецумения). Является незаконным товаром.

На Магические Отмычки не действуют эффекты Обряда Очищения.

Раздел 5. Мастерский торговец (МТ)

(Если прижимает - можно обратиться и к нему.
Но наценки лютые!)

5.1. Мастерский торговец: функционал, доступ, возможности

Имеет неограниченные возможности по скупке и продаже любых игровых ресурсов, имеет в продаже ограниченное количество игровых предметов, в том числе несколько уникальных артефактов – ЛАРП меч, кожаная сумка и т.д. Купленные у МТ уникальные артефакты имеют статус непобираемых и переходят в реальную собственность игроков по окончании игры, о чем имеется соответствующая пометка в сертификате таких артефактов.

Доступ к МТ игрокам ограничен. Можно попасть бесплатно:

- персонажам с Умением Торговец;
- персонажам с депозитным билетом (см. 5.2);
- персонажам с Умением Капитан (см. Общие правила);
- потерявшийся носильщик каравана с макроресурсами;
- остальные должны заплатить за вход 1 серебряную драхму.

МТ является игротехническим персонажем. Он не может выступать объектом или субъектом нападения, применения магии, специальных Умений или иных агрессивных действий иначе, чем со своего согласия.

Собственность МТ не может быть объектом кражи.

На территории мастерского магазина, а также огороженного участка перед входом запрещены нападения, применение магии и специальных Умений. Магические эффекты на этой территории временно прекращают свое действие.

5.2. Депозит

5.2.1. Любой игрок, получивший доступ к МТ, может открыть депозит. Для этого необходимо передать МТ сумму не менее 30 обол. Взамен МТ выдает игроку Депозитный билет - сертификат, подтверждающий принадлежность определенного номера депозита конкретному персонажу (по номеру ДК). Комиссия за выдачу Депозитного билета - 5 обол (т.е. если вы получаете новый Билет и даете 30, на счет зачисляется 25)

Депозитный билет имеет статус непобираемого, непередаваемого предмета.

5.2.2. Персонаж может осуществлять со своим депозитом (через МТ) следующие действия:

- пополнить;
- купить товары из ассортимента мастерского магазина.

Остаток на депозите не может быть менее 25 обол (1 золотой статер). При снижении остатка персонажу будет предложено или отказаться от покупки или закрыть депозит: полностью его потратить на покупки и сдать “Депозитный билет”.

Помимо обеспечения сохранности денег депозит имеет значение для получения экономических достижений (см. Общие правила), переноса накопленных средств на следующую игру (20% депозита будет выдано игроку на следующей игре в новых деньгах), позволяет посещать МТ бесплатно.

5.2.3. В случае Окончательной смерти Депозитный билет можно передать “по завещанию”, составив завещание прямо в Мертвятнике за комиссию в 20% от размера депозита.

Самому себе в новой роли можно депозит также завещать. Для этого новому персонажу необходимо прийти к МТ с Депозитным билетом и игровым завещанием старого персонажа. МТ забирает старый билет и выдает новый на нового персонажа (с вычетом из суммы депозита своей комиссии).

Чтобы передать депозит по завещанию персонажу, которого играет другой человек, в мертвятнике игрок пишет завещание и сдает депозитный билет. На билет ставится печать мастера по мертвятнику и передается мастерами МТ. Новый наследник должен самостоятельно добраться до МТ и обратиться по поводу завещания.

Раздел 6. Здания

(Список доступных строений может быть изменен!)

6.1. В каждой локации в соответствии с сеткой ролей на начало игры предусмотрено наличие определенных зданий **1 уровня**. При чиповке профильный мастер проверяет соответствие такого здания требованиям и выписывает нужный сертификат.

В ходе игры игроки по согласованию с профильными мастерами могут построить **новые здания** любого типа (если в их описании не указаны отдельные ограничения). Данные действия являются игровым процессом и могут быть заблокированы по игре (например, запретом главы локации). Для строительства нового здания требуется сделать реальную постройку в соответствии с требованиями к зданию, затратить требуемое количество игровых ресурсов с участием игрока с Умением Ремесленник не ниже 2 уровня.

6.2. На игре любые здания (зачипованные со старта или на игре) могут **апгрейдиться**, т.е. повышать свой уровень. Для этого игрок с Умением Ремесленник (для апгрейда на 2 уровень - не ниже 2 уровня Умения; для апгрейда на 3 уровень - 3 уровень Умения) должен отыграть не менее 10 минут процесс строительства и потратить требуемое количество ресурсов. Качественный отыгрыш строительства может снизить количество потраченных ресурсов.

Результат чипуется мастером.

Некоторые здания могут иметь также осадные хиты. При их снятии по правилам штурмов здание теряет защитные функции, но сохраняет функциональность и бонусы. При сожжении (см. Раздел 7. Поджоги) здание утрачивает как защитные функции, так и функциональность и бонусы за уровень до своего восстановления. После ремонта здание восстанавливается к своему прежнему уровню (т.е. уровень здания не может уменьшиться).

6.3. Стоимость апгрейда различных построек **в единицах стройматериалов:**

Строение	1-й уровень	2-й уровень	3-й уровень
Госпиталь (см. правила по Медицине)	6	4	6
Аптека (см. правила по Медицине)	6	4	6
Садик (см. правила по Медицине)	3	2	3

Ферма кристаллов (см. правила по Медицине)	3	2	3
Мануфактура (см. п. 6.4)	6	4	6
Поместье (см. п. 1.6)	3	2	3
РТ (см. п. 4.1)		4	6

6.4. Мануфактура.

Требования: представляет собой огороженную область размером не менее 2 на 3 метра, возможно внутри более крупного помещения. Внутри необходимо разместить рабочее место (например, наковальню с инструментами). Крыша обязательна, высота стен около 2х метров.

Эффект:

Уровень Мануфактуры	Количество макроресурсов*
1 уровень	10
2 уровень	20
3 уровень	30

*Суммарное количество макроресурсов, которые можно переработать за цикл на Мануфактуре в другие ресурсы или предметы.

Переработка обычных предметов в магические (магзамки, магключи, маготмычки) не лимитируется.

На любом уровне мануфактуры ремесленник может производить ресурсы и предметы только согласно своему уровню Умения.

Для учета производства владелец мануфактуры ведет журнал работ, в котором отмечается сколько макроресурсов переработано в текущем цикле. Отметки делает мастер, чипующий производственный процесс.

6.5. Снятые с ворот, укрепленных зданий, РТ и Поместий в результате штурма или сожжения осадные хиты можно (и нужно) восстановить. Для этого нужен Ремесленник и макроресурс Стройматериалы из расчета 1 Стройматериал за 1 восстанавливаемый осадный хит. Сожженные здания, не имеющие осадных хитов, восстанавливаются за 3 Стройматериала.

Для этого игрок с Умением Ремесленник любого уровня должен отыграть не менее 5 минут процесс ремонта и потратить требуемое количество ресурсов.

Качественный отыгрыш ремонта может снизить количество потраченных ресурсов.

Результат чипуется мастером.

6.6. Ремесленник 3 уровня способен увеличить инженерными методами количество осадных хитов любого объекта, у которого они есть. Он может добавить от 1 до 3 осадных хитов таким способом. Чем больше хитов добавляется, тем дороже это стоит: +1 осадный хит - 1 Стройматериал, +2 - 3 Стройматериала, +3 - 6 Стройматериалов (добавление к уже добавленным будет стоить: с +1 до +2 - 2 Стройматериала, с +1 до +2 5 Стройматериалов, с +2 до +3 - 3 Стройматериала).

Для этого игрок с Умением Ремесленник любого уровня должен отыграть не менее 5 минут процесс ремонта и потратить требуемое количество ресурсов. Качественный отыгрыш ремонта может снизить количество потраченных ресурсов.

Результат чипуется мастером.

При штурме дополнительные инженерные хиты снимаются после магических и алхимических (сначала магические, потом алхимические, потом инженерные, потом базовые хиты укрепления).

Раздел 7. Поджоги.

(Ха! Большое знамя босса, а так клёво горит!(с)
Курящий пехотинец)

7.1. Строения, в т.ч. с осадными хитами (с людьми внутри тоже), а также ворота локаций могут быть сожжены (возможны постройки, которые нельзя сжечь, о чем будет соответствующая пометка в сертификате строения - читайте внимательно).

Данные правила НЕ распространяются на Поместья и РТ. Сожжение указанных объектов регулируется п. 4.2

7.2. Для сжигания строений необходимо в присутствии мастера (маршала) объявить о поджоге, передать представителю МГ нужное количество ресурса Факел (3 + по 1 штуке за каждый осадный хит, указанный в сертификате строения). После этого представитель МГ объявляет, что строение горит.

Строение горит 5 минут. Если в течение этого времени из него никто не вышел, то строение и все в нем находящиеся считаются сгоревшими и умершими Окончательной смертью. Блокировать снаружи выход из горящего здания запрещено.

Чтобы прервать горение, находящийся снаружи персонаж должен не менее 1 минуты имитировать тушение огня. Использование в это время оружия, магии или иные активные действия, не связанные с тушением, прерывают отсчет этой минуты (потом придется начать заново).

Сожженные помещения и сгоревшие внутри люди не лутаются, то есть согласно правилам по жизни и смерти уходят в мертвятник со всеми вещами, находившимися в момент поджога при игроках и в сожженном помещении. После сожжения представитель МГ делает пометку на сертификате “сожжено” и прописывает время сожжения.

7.3. Для сожжения ворот локации или сублокации необходимо разложить под ними вязанки хвороста высотой не менее 1 метра.

Далее в присутствии мастера (маршала) объявить о поджоге, передать представителю МГ нужное количество ресурса Факел (по 1 штуке за каждый осадный хит, указанный в сертификате ворот). После этого представитель МГ объявляет, что ворота горят.

Процесс горения занимает 5 минут, по окончании которых считается, что все осадные хиты ворот сняты.

Процесс горения можно прервать, если открыть ворота и отшвырнуть хворост в стороны. Однако в этом случае ворота нельзя закрыть в течение 1 минуты.

Правила по спецумениям.

Отыгрыш любого из действий не должен нести вреда жизни, здоровью или человеческому достоинству жертвы.

1. ОБЫЧНЫЕ ДЕЙСТВИЯ (доступны всем персонажам, не требуют Умений):

- оглушение;
- обыск;
- связывание;
- заковывание в кандалы;
- перенос;
- добивание.

1.1. Оглушение (обычное оглушение) - моделируется легким, но ощутимым хлопком небоевой частью оружия между лопаток со спины со словами “Оглушен” (так, чтобы жертва слышала, можно шепотом). Обычное оглушение нельзя применить к цели в шлеме (кроме магических оглушений). Не применяется в боевой обстановке.

Оглушение также может наступить вследствие применения магических приемов (см. Правила по магии). Магическое оглушение может быть применено к цели в шлеме.

Эффект: состояние “Оглушен”. Цель аккуратно ложится (или садится по своему желанию) на землю и считается находящейся без сознания. Состояние

оглушения **длится 5 минут**. Бессознательное тело может быть транспортировано по правилам переноса персонажа (см. п. 1.5 Правил по спецумениям). 5 минут бессознательного состояния не могут быть сокращены. Оглушенный не помнит ничего, что происходило вокруг, пока он был без сознания.

После окончания Оглушения персонаж еще 5 минут имитирует головную боль. Повторное оглушение в этот период дополнительно снимает 1 хит.

1.2. Обыск

Порядок проведения обыска: тот, кто обыскивает, должен указать место или объект обыска (карман левый, карман правый, кошелек, сапог и т.д.). Называть разом несколько мест нельзя, только по-очереди (нельзя заявить “Выкладывай все, что есть”; нужно обыскивать возможные места хранения ценностей по одному “Что у тебя в левом кармане (показывает); что у тебя в сумке (показывает) и т.д.).

Тот, кого обыскивают, выкладывает все подбираемые игровые вещи, которые у него есть в указанном месте/местах. Не отдаются следующие игровые предметы: оружие (включая артефактное), непобираемые или скрытые иными способами). Персонажи в состояниях “Связан”, “Оглушен”, “Тяжело ранен”, “Мертв”, “Закован” не могут сопротивляться обыску. В остальных случаях обыск проходит только добровольно.

Эффект: передача обыскивающему игровых предметов.

Ограничения по хранению игровых предметов: игроку запрещается ношение игровых предметов вне явных внешних элементов костюма, заметных карманов, сумок (уважаемые игроки, пожалуйста, озаботьтесь нужными предметами гардероба - сумками, подсумками, внешними карманами, поясными мешочками и т.д.).

Внимание! Хранение/ношение игровых ценностей допускается только в специальных элементах костюма, обозначенных выше, либо в специально оборудованных и прочипованных сундуках для хранения, либо других согласованных с мастерами игровых местах хранения. Спрятать “под камушком” или в неигровой зоне нельзя.

1.3. Связывание

Моделирование связывания: моделируется аккуратным не тугим связыванием конечностей веревкой без завязывания глухих узлов (чтобы по жизни в случае форс-мажора человек мог снять веревку сам). Игроку нельзя причинять физические неудобства (боль). Наличие **кляпа** и невозможности говорить обозначается отдельно (моделируется повязкой ткани или банданой на нижнюю часть лица, закрывать полностью рот не требуется - соблюдаем правила гигиены).

Ограничения для связанного: со связанными руками невозможно применять оружие для боевых взаимодействий, зелья и заклинания, со связанными ногами невозможно ходить.

Освобождение от веревок: освободиться персонаж может с чьей-либо помощью сразу (без отсчета) или самостоятельно (“перерезав” веревки

игровым клинковым оружием: моделируется перетиранием верёвки о клинок и счетом вслух (можно шепотом) от 1000 до 1100 (тысяча один, тысяча два, ..., тысяча сто)). По окончании счета веревки считаются перерезанными, если пленнику никто не мешает. В противном случае моделирование “перерезания” и отсчет начинаются заново.

После двух часов пленения игрок при желании может заявить о добровольном уходе из жизни Временной смертью (недосмотрели за пленником, он сбежал) или продолжить игру.

1.4. Заковывание в кандалы

Моделирование: аналогично “связыванию”, но с использованием игровых кандалов с замком. Кандалы моделируются пластиковой или иной имитацией реальных кандалов, которые могут самостоятельно (без реального замка) пребывать в закрытом состоянии, и заранее чипуются мастерами. Замок моделируется наклейкой. Кандалы не должны причинять жертве физические неудобства (боль) или наносить вред костюму.

Со скованными руками невозможно применять оружие, зелья и большинство заклинаний, со скованными ногами невозможно ходить.

Освобождение от оков: персонаж не может освободиться самостоятельно. Расковать персонажа может только тот, у кого есть ключ от кандалов/наручников (или обладающий Умением по взлому замков).

После двух часов пленения игрок при желании может заявить о добровольном уходе из жизни Временной смертью (недосмотрели за пленником, он сбежал) или продолжить игру.

1.5. Перенос персонажа - неспособного двигаться самостоятельно по тем или иным причинам персонажа может переносить другой человек.

Моделирование переноса: неспособный двигаться закидывает руку на плечо переносящему, оба идут медленным шагом.

Ограничения для переноса: персонажи в состояниях “Связан”, “Оглушен”, “Тяжело ранен”, “Мертв”, “Закован” не могут сопротивляться переносу. В остальных случаях перенос проходит только добровольно. Если персонаж против переноса и при этом не находится в вышеуказанных состояниях (“Связан”, “Оглушен”, “Тяжело ранен”, “Мертв”, “Закован”), то перетаскивать его, используя физическую силу по реалу, запрещено.

1.6. Добивание (общее) - для убийства тяжелораненого персонажа необходимо обозначить нанесение удара в поражаемую зону и сказать “Добиваю” (так, чтобы жертва слышала). После этого персонаж умирает Временной Смертью. С добитого должен быть сорван браслет жизни (добивающий может забрать сорванный браслет себе). В составе армии пока все ленты не кончились Добивание не работает.

2. УМЕНИЯ и СПЕЦДЕЙСТВИЯ:

-пытки;

-казнь;

- расчленение;
- бэкстаб;
- воровство;
- взлом.

Чипы спецдействий. Для всех умений, которые требуют чипов для отыгрыша, чипы выдаются профильным мастером при стартовой чиповке или получении следующего уровня умения (**чипы спецдействий непобираемы и непередаваемы**). Дополнительные чипы на каждый игровой день выдаются также профильным мастером или регом. Таким образом, количество чипов спецдействий конечно и может быть потрачено в любое время на усмотрение игрока согласно условиям использования.

На игре персонажам вне зависимости от их профессии или отсутствия таковой доступны умения, которые в свою очередь возможно прокачать. Эти умения: “Палач”, “Убийца” и “Вор”.

2.1. Палач и его спецдействия

Уровни умения “Палач”:

Палач 1 уровень: *Пытки* - возможность применять Пытки.

Получение 1 уровня на игре: обустроенная пыточная, с необходимым инвентарем и трактат с теорией пыток (придуманной самим палачом), который принимает мастер Путей (вначале трактат мастеру Путей, потом чиповка пыточной и тест на знание правил у мастера по спецумениям).

Палач 2 уровень: *Казнь* - позволяет проводить казни (в присутствии мастера). Казненный персонаж умирает Окончательной смертью, если не оговорено иное.

При проведении успешной Пытки Палач 2 уровня наносит случайную Травму жертве (по выбору мастера). До излечения этой Травмы новую Травму получить от Пыток нельзя.

Прокачка на 2 уровень: две успешно (пытаемый должен правдиво ответить на вопрос) проведенных пытки.

Палач 3 уровень (ветка развития мастер казни): Расчленение - дает возможность применять Расчленение и Сожжение колдуна.

Прокачка на 3 уровень: 1 успешно завершенная Казнь (персонаж должен умереть Окончательной смертью).

Палач 3 уровень (ветка развития мастер пыток): Пытка провалена, только когда Палач выкидывает 1 на кубике. Во всех остальных случаях Пытка успешна (Пытаемый кубик не бросает). Имеется шанс успешной Пытки персонажей иммунных к Пыткам (например, обладателей Умения Бесчувственный). Для этого Палач должен выкинуть на кубике 6 (Пытаемый кубик не бросает) или отличное от 1 значение, в то время как Пытаемый выкинет 1.

При проведении успешной Пытки Палач 3 уровня по своему желанию наносит Травму жертве (по своему выбору). До излечения этой Травмы новую Травму получить от Пыток нельзя.

Прокачка на 3 уровень: 3 успешно (пытаемый должен правдиво ответить на вопрос) проведенный пытки (в том числе с учетом пыток на низших уровнях Умения). Наличие Умения Лекарь 1 уровня.

Получив 3 Уровень по одной из веток, вторая ветка становится недоступна.

2.1.1. Пытки (Действие доступно только персонажам с умением “Палач”).

До начала пыток Палач должен зачиповать у мастера Пыточную (любая огороженная зона; отдельное помещение со стенами не обязательно) и Палаческие Инструменты.

При непосредственно пытках Палач и Пытаемый должны тщательно отыгрывать не менее **3 минут** пытки с использованием инструментов и методов убеждения в присутствии мастера. После моделирования процесса пыток Палач и Пытаемый бросают кубики Д6. Если Пытаемый выбросил больше Палача, то он выдержал пытки (пример: у Палача 3, у Пытаемого 4, пытки выдержал). В любом другом случае Палач прекрасно выполнил свою работу, а Пытаемый должен честно и развернуто ответить на 1 вопрос.

Каждый бросок кубика снимает с пытаемого 1 хит.

Внимание! За каждый уровень после первого палачу на кубик добавляется +1, таким образом снижая возможность жертвы выдержать пытки.

Второй подход пыток в течение 2 часов приводят жертву в состояние “Тяжелое ранение”. Пытка жертвы в состоянии “Тяжелого ранения” приводит к немедленной временной смерти жертвы без ответа на вопрос.

Жертва вправе отказаться от испытания и признать себя побежденной в любой момент. **После двух часов пленения** игрок при желании может заявить о добровольном уходе из жизни Временной смертью (недосмотрели за пленником, он сбежал) или продолжить игру.

Эффект: жертва отвечает на 1 вопрос (честно, развернуто).

Пытки колдунов: если жертва - колдун, то вместо ответа на 1 вопрос Палач может потребовать принудительную передачу магических знаний.

В этом случае пытаемый передает 1 из имеющихся Нитей Палачу. В случае отсутствия отдельных Нитей, колдун обязан отдать любое собранное Плетение по своему выбору. Если нет ни того, ни другого жертва об этом честно заявляет вместо ответа на 1 вопрос (попытка Пыток потрачена и считается провалом).

2.1.2. Казнь (окончательная смерть) - действие для уничтожения Окончательной смертью любого персонажа. Действие доступно только персонажам с умением “Палач” не менее 2 уровня. Некоторые виды Казни (например, *сожжение колдуна*) могут требовать 3 уровень “Палача”.

Моделирование Казни: Казнь имитирует повешение, отрубание головы, сожжение или любой другой способ ритуального убийства персонажа.

Некоторые персонажи (например, колдун с перком “Сильнее плоти” требуют специальный ритуал казни для Окончательной смерти со специальным Свитком Ритуала (иначе будет Временная смерть).

Обязательные условия для проведения Казни:

- казнимый должен быть в сознании (не в тяжране, не оглушен);
- процесс казни суммарно должен длиться не менее 5 минут и включать в себя описание преступления, чтение приговора, последнее слово, а также само игротехническое действие Казни не менее 1 минуты;
- палач должен иметь именной приговор (т.е. с вписанным конкретным именем), составленный в письменном виде, с капитанской печатью (см. правила по Отрядам);
- казнь требует присутствия мастера.

Эффект: наступление у жертвы состояния “Окончательная смерть” или “Временная смерть” (в зависимости от имеющихся перков). В случае прерывания ритуала Казни на этапе подготовки (описание преступления, чтение приговора, последнее слово) состояние казнимого остается тем же, что и до Казни. В случае прерывания ритуала Казни на этапе игротехнического действия Казнь, казнимый попадает в Состояние Тяжелого Ранения.

Казнь Сожжении колдуна (окончательная смерть) - особый вид сожжения, требующий жаркого пламени (1 ресурс Факел на 1 нательный хит жертвы) и высокой квалификации палача (умение Палач 3 уровня), чтобы жертва именно сгорела, а не задохнулась от дыма.

Позволяет убить Окончательной смертью колдунов с перком "Сильнее плоти" и иных чересчур живучих существ.

Казнь «Сожжение колдуна» можно проводить при соблюдении ряда условий:

- казнимый должен быть в сознании (не в тяжране, не оглушен);
- процесс казни суммарно должен длиться не менее 5 минут и включать в себя описание преступления, чтение приговора, последнее слово и само игротехническое действие “Казнь” не менее 30 секунд на 1 нательный хит жертвы;
- палач должен иметь именной приговор (т.е. с вписанным конкретным именем), составленный в письменном виде, с капитанской печатью (см. правила по Отрядам).

Казнь требует присутствия мастера, который после получения 1 ресурса Факел, объявляет начало горения. Далее каждые 30 секунд жертва теряет 1 нательный хит. Если после этого количество нательных хитов все еще больше 0, но она сообщает “Жив!”, у Палача есть 1 минута, чтобы передать мастеру еще 1 ресурс Факел. И так далее, пока нательные хиты жертвы не закончатся, после чего она обязана объявить: “Мертв!” (-1 нательный хит). Если Факелы у Палача закончились раньше, то Казнь считается прерванной на этапе действия.

Эффект: наступление у жертвы состояния “Окончательная смерть” или “Временная смерть” (в зависимости от имеющихся перков). В случае прерывания ритуала Казни на этапе подготовки (описание преступления, чтение приговора, последнее слово) состояние казнимого остается тем же, что и до Казни. В случае прерывания ритуала Казни на этапе игротехнического действия Казнь, казнимый попадает в состояние Тяжелого Ранения.

2.1.3. Расчленение - по желанию Палача может применяться вместо Добивания для убийства тяжелораненых персонажей. Эффективно против существ, на которых не действует обычное Добивание (например, колдунов с перком “Живучесть”). Действие доступно только персонажам с умением “Палач” 3 уровня.

Моделирование: обозначить касанием (не ударом) по игроку отрубание рук, ног и головы и сказать: “Расчленяю” (так, чтобы жертва слышала).

Эффект: аналогично действию Добивание (цель умирает Временной смертью).

2.2. Убийца и его спецдействия

Уровни умения “Убийца”:

Убийца 1 уровень: возможность применять Бэкстаб (“удар в спину”). Бэкстаб убивает Временной смертью. Игрок получает 2 наклейки (чипа бэкстаба) на старте игры или при получении 1 уровня Умения на игре и 1 наклейку Временной смерти каждый игровой день, начиная со второго.

Получение 1 уровня на игре: “история одного убийства” - письменный вымышленный рассказ с подробностями, который должен принять мастер Путей (вначале трактат мастеру Путей, потом тест на знание правил у мастера по спецумениям);

Убийца 2 уровень: Бэкстаб действует даже на существ, иммунных к бэкстабу (в этом случае, даже иммунное существо умирает Временной смертью). Игрок получает: 1 наклейку Временной смерти при получении 2 уровня умения и 2 наклейки Временной смерти каждый игровой день, начиная со второго. .

Прокачка на 2 уровень: 2 успешных бэкстаба.

Убийца 3 уровень (ветка ассасин): Бэкстаб может убивать Окончательной смертью (если у жертвы нет иммунитета к Бэкстабу) или Временной смертью (по выбору убийцы или если у персонажа иммунитет к Бэкстабу). Игрок получает: 1 наклейку Окончательной смерти при получении 3 уровня Умения, также 1 наклейку Окончательной смерти и 2 наклейки Временной смерти каждый игровой день, начиная со второго.

Прокачка на 3 уровень: Получение 1 уровня Умений Палач (в данном случае наличие личной пыточной можно заменить участием в качестве подручного в хотя бы 1 успешной Пытке) и Лекарь.

Убийца 3 уровень (ветка отравитель): Бэкстаб может быть Ядовитым. Игрок получает: 2 наклейки Временной смерти при получении 3 уровня Умения, а также 2 наклейки Временной смерти каждый игровой день, начиная со второго.

Прокачка на 3 уровень: Получение 1 уровня Умений Аптекарь и Лекарь.

Получив 3 Уровень по одной из веток, вторая ветка становится недоступна.

	На старте уровня		Каждый день	
	ВС*	ОС*	ВС	ОС
1 lvl	2		1	
2 lvl	1		2	
3 lvl (ас)		1	2	1
3 lvl (яд)	2		3	

*ВС - Временная Смерть

*ОС - - Окончательная Смерть

На выдаваемых мастером по спецдействиям наклейках указаны тип смерти (окончательная и временная), а также уникальный ник Убийцы (“почерк Убийцы”).

2.2.1. Бэкстаб (“удар в спину”)

Моделируется наклеиванием наклейки на одежду/доспех жертвы в районе корпуса. После незаметного наклеивания на жертву Убийца подходит к ближайшему мастеру и сообщает место, время и объект убийства и место куда наклеена наклейка. После этого мастер подходит к жертве и также тихо, на ушко, сообщает жертве, что она убита, наклейка при этом не снимается (снимает наклейку мастер мертвятника). Если мастер при проверке не находит наклейку, Бэкстаб считается провалившимся, наклейка безвозвратно теряется, эффекта нет.

Не применяется в боевой обстановке, требует Умения “Убийца” любого уровня.

Если у жертвы есть иммунитет к бэкстабу либо перки, влияющие на тип смерти, их следует сразу же назвать мастеру с предъявлением. Мастер примет решение о дальнейших действиях жертвы, но наклейка (попытка убийства) в любом случае считается потраченной.

Если иммунитета и перков нет, жертва считается умершей и действует согласно правилам по смерти.

Ядовитый: на 3 уровне Умения с веткой отравителя Убийца может при обращении к мастеру с информацией об убийстве потратить любое зелье Яда. В случае успешного Бэкстаба на цель действует эффект выбранного яда независимо от иммунитета к Бэкстабу (иммунитет к ядам работает как обычно). Эффект яда длится до излечения или Окончательной смерти персонажа.

Эффект: жертва умирает в зависимости от уровня Убийцы Временной или Окончательной смертью (объявляется мастером Жертве; при заявке об убийстве Убийца предъявляет мастеру ДК, где вписано Умение).

2.3. Вор и его спецдействия

Уровни умения “Вор”

Вор 1 уровня: возможность применять “Воровство”.

На старте игры или при получении 1 уровня Умения на игре выдается 2 наклейки “Воровство” и 2 наклейки “Воровство” каждый игровой день, начиная со второго.

Получение 1 уровня на игре: прохождение испытания на ловкость в игротехническом кабаке (чипует мастер Путей, потом тест на знание правил у мастера по спецумениям).

Вор 2 уровня: дает возможность применять Взлом при помощи отмычек.

При получении 2 уровня Умения Вору выдаются 2 наклейки “Отмычки” и 2 наклейки “Воровство”, а также 2 наклейки “Воровство” каждый игровой день, начиная со второго. Наклейки “Отмычки” далее добываются игровыми методами.

Прокачка на 2 уровень: 2 удачные кражи.

Вор 3 уровня (ветка медвежатник): позволяет взламывать магические замки и оковы.

При получении 3 уровня Умения в этой ветке развития выдается 1 наклейка “Магическая отмычка” и 2 наклейки “Воровство”, а также 2 дополнительных наклейки “Воровство” каждый игровой день, начиная со второго. Наклейки “Магические Отмычки” далее добываются игровыми методами.

Прокачка на 3 уровень: 2 удачных взлома.

Вор 3 уровня (ветка карманник): позволяет осуществлять намного больше краж, чем обычный Вор. При получении 3 уровня Умения в этой ветке развития выдается 4 наклейки “Воровство”, а также 4 дополнительных наклейки “Воровство” каждый игровой день, начиная со второго.

Прокачка на 3 уровень: 5 удачных краж (в том числе с учетом краж на низших уровнях Умения).

Получив 3 Уровень по одной из веток, вторая ветка становится недоступна.

	На старте уровня			Каждый день
	Воровство	Отмычки	Маг. отмы-чка	Воровство
1 lvl	2			2
2 lvl	2	2		2
3 lvl (мед)	2		1	2
3 lvl (кар)	4			4

2.3.1. Воровство - отыгрывается персонажем с умением “Вор”. Вор должен незаметно наклеить наклейку на тот участок жертвы, который он хочет

обворовать (пример: Вор хочет осмотреть сумку - клеит чип на сумку; хочет осмотреть левый карман штанов - клеит чип на соответствующий карман; хочет осмотреть сапог - клеит на сапог, и т.д.). Чипы выдаются мастерами. Наклеив незаметно чип, Вор подходит к ближайшему мастеру-региональщику и сообщает место, время и объект ограбления. Если жертва до прихода мастера не заметила чип, то считается ограбленной. Об этом ей сообщает мастер-региональщик. Жертва должна сдать мастеру все побираемые предметы, которые были в этой сумке/кармане/сапоге. После этого мастер передает изъятые Вору так, чтобы не раскрыть его личность. Применять можно только в небоевой обстановке.

Оружие (ни обычное, ни артефактное), макроресурсы, непобираемые и неигровые предметы воровать нельзя.

Эффект: Вор получает имущество ограбленного.

2.3.2. Вскрытие замков/кандалов (Взлом) - сами замки (модель+наклейка) покупаются у торговцев либо добываются иным способом. На наклейку каждого замка вписывается уникальный номер замка, аналогичный номер вписывается на чип Ключа. В комплект к замку идут два ключа (запасные ключи можно заказать у Ремесленника).

Свободно открывать и закрывать замки либо проходить в запертые на замок двери могут только обладатели ключей от соответствующего замка.

Ключи побираемы.

Персонаж с умением "Вор" начиная со 2 уровня должен иметь набор игровых отмычек, наклейки "отмычка" или "магическая отмычка" и может вскрывать замки и кандалы. Для этого нужно не менее 1 минуты моделировать процесс подбора отмычек, потом рядом с наклейкой замка наклеить чипы "отмычки". Замки могут быть магическими, в таком случае они требуют для вскрытия магические отмычки (доступно Ворот с 3 уровня). Магические отмычки могут вскрывать простой замок.

Эффект: вскрытие замка.

Сундук для хранения - коробка/шкатулка/ящик любых размеров, в которую можно сложить для хранения игровые ценности. Закрывается чипованным замком, обычным или магическим. Такие сундуки может открыть владелец или взломщик с соответствующим уровнем и отмычками. Сундук для хранения может находиться только в игровых зонах. Его можно попробовать спрятать физически, но все равно только в игровой зоне, чтобы этот сундук фактически можно было найти.