

Вводная

Это жаркое лето принесло много волнений в Амбер. Ветер перемен, смешанный с пылью дорог Золотого Круга и дымом благовоний храма Единорога. Снова куда-то запропастился Оберон. Всё бы хорошо, но именно в это его отсутствие в Амбере внезапно появляется небольшое, но всё равно нервирующее своим присутствием амберитов посольство Хаоса. Поэтому принцы и принцессы, присутствующие в данный момент в Амбере принимают единогласное решение последовать с "дорогими гостями" под предлогом участия в ежегодном Празднике Единорога на границу прилегающих к Амберу Теней Кашфы и Бегмы, входящих в Золотой Круг, в небольшую деревню Мандрэхайм, возникшую не так давно (по меркам королевских семей Амбера и Хаоса, славящихся почти что неограниченным сроком жизни) при храме Единорога. Как известно, государственный День Единорога происходит в день летнего солнцестояния в Амбере, в столице Янтарного Королевства. Но сейчас, в конце августа, Единорожьи Дни праздновали жрецы храма этой деревни. Так как в каждом храме могут быть свои Единорожьи Дни, в зависимости от даты явления Единорога народу.

История этой деревни насчитывает едва ли не тысячелетие по земным меркам. Когда-то здесь случилось явление Единорога. В деревню со временем потянулись не только монахи-подвижники, основавшие что-то вроде аббатства, но и мирный люд, спасавшийся под протекторатом Амбера от смуты в грозной разразиться несколько лет назад войне между Кашфой и Бегмой. Сама же деревенька на протяжении своей многовековой истории неоднократно переходила из рук в руки, входя в состав то одного, то другого государства. Сейчас же её статус несколько спорен. Поэтому сюда, опять-таки на празднование дней Единорога съехались вельможи из столиц Кашфы и Бегмы, но почему-то с вооружённым сопровождением.

Помимо Храма Единорога это место славится прекрасными охотничьими угодьями и удобной торговой развязкой неподалёку. Многие торговые караваны прокладывают свой путь через неё, хоть так и получается чуть дольше, чем по основному тракту. Также в этом чудесном месте монахи веками культивировали мандрагору, которой тут целые поля пополам с болиголовом. Поэтому в этих местах немало алхимиков и бродячих колдунов. Да и вообще жизнь довольно насыщенная. А в последнее время даже слишком...

Сетка ролей

1. На момент игры любые **принцы и принцессы королевской семьи Амбера** могут отправиться на Праздник Единорога вместе с послами Хаоса (см. вводную) Главное условие: каждого\каждую из них должна сопровождать свита количеством не менее 4-х человек (т.е. с принцем\принцессой в микрокоманде должны быть все пятеро). Подробные рекомендации по каждому принцу и принцессе в отдельном документе – «Королевская Семья Амбера».

Антураж:

- Принцы и принцессы одеваются строго в свои цвета, желательно внешнее сходство хотя бы на уровне цвета волос.
- Каждому из свиты необходимо иметь на своей одежде знак принадлежности к свите своего сюзерена (желательно, что-то из его цветов одежды и обязательно изображение его герба на видном месте).

Модель поведения:

- Для принцев и принцесс см. документ «Королевская Семья Амбера».
- Человек из свиты (он же вассал) верен своему сюзерену и не может причинить ему вред по своему умыслу или своим бездействием допустить причинение этого вреда.
- Вассал обязан выполнять приказы, если это не приказ причинить вред самому себе (вассалу или сюзерену).

2. **Посольство Хаоса** - не более 4-х игроков.

Никто доподлинно не знает, чем же вызван визит посольства Хаоса в это беспокойное время в Амбер. Поэтому от греха подальше их и пригласили посетить празднества в честь дня Единорога в Мандрэхайме.

Антураж:

- Выдающий их принадлежность к высокопоставленным слоям общества, фэнтезийный костюм аристократа приблизительно в стилистике европейского Средневековья или Возрождения.
- Бижутерные украшения и что-то типа бального наряда на вечер приветствуется.
- Если хотите иметь возможность обращаться адской тварью, озаботьтесь соответствующим антуражем (когти, рога, копыта, чешуя – всё что душа пожелает).

Модель поведения:

- Держатся довольно надменно по отношению к простым жителям, но предпочитают не нарываться. Преследуют какие-то свои, малопонятные цели. Амбериты им не доверяют.

3. **Жрецы при церкви Единорога** - сколько угодно. Верховный жрец - один.

В деревеньке Мандрэхайм расположен не просто храм Единорога на месте где он когда-то, в седой древности, явился основателю храма, а настоящий культурный и исследовательский центр в крепком аббатстве. Так, монахи содержат библиотеку, заняты переписыванием книг и переводом рукописей на тари с диковинных языков сопредельных Теней, откуда караванщики привозят труды по философии, алхимии, различным ремёслам и тому подобному. Также именно аббатству принадлежит львиная доля полей мандрагоры в окрестностях. Монахи помимо книгоиздания могут заниматься постижением искусства лекарства, алхимии и прочих наук.

Антураж:

- У настоятеля – светлый балахон и знак Единорога на цепи.
- У монахов – серые или коричневые балахоны с заметным изображением единорога (например, нашивка на груди). Важно, чтобы все монахи носили один и тот же опознавательный единорожий знак

Модель поведения:

- Носители духовности Амбера, лояльны королевскому Дому.
- Не любят хаоситов, считая их отродьями змея-искусителя. Впрочем, открыто свою неприязнь предпочитают не выражать, чтобы не нарваться. Потому что если королевская семья Амбера якшается с этими демонами, значит, на то воля единорожья.
- Очень ценят свою библиотеку. Там действительно много полезных вещей.

4. **Местные жители** - сколько угодно. **Староста деревни** - один.

Люди, которым выпало жить в этой деревеньке. Занимаются в основном возделыванием мандрагоры или прочими хозяйственными работами при аббатстве. Также могут наниматься на любую работу и тяготеть к Кашфе или Бегме. Или вообще не признавать владык в Золотом Круге, кроме королевской семьи Амбера, но такая позиция довольно уязвима. Потому что почитающиеся религией Единорога как полубоги принцы и принцессы Амбера обычно довольно далеко, а местные разборки гораздо ближе. Многих и вовсе не волнует происходящее за пределами родного Мандрэхайма. Как правило, местные жители религиозны и почитают Единорога. Некоторые тяготеют к языческим культам, встречающимся в королевствах Золотого Круга.

Антураж:

- Стандартная фэнтезийно-крестьянская одежда: грубые ткани, простой покрой, у женщин могут быть фартуки, чепцы, платки на голове.
- Допустим восточный колорит, так как деревенька всё же находится в Кашфе, хотя и слишком близко от Бегмы.

Модель поведения:

- Себе на уме, в основном довольно прагматичные и приземлённые люди, во всём в первую очередь ищущие выгоды для себя.
- Каждый решает для себя, чью сторону в конфликте Кашфы и Бегмы ему занять.

5. Посланец (или посланцы) Бегмы и сопровождающие его воины.

Военный отряд 5-10 человек, можно больше, но чтобы сохранялось хотя бы относительное численное равновесие между отрядом Бегмы и Кашфы.

Бегма – единственное государство Золотого Круга, изучившее и активно использующее энергию пара, а также взрывчатку и огнестрельное оружие. Хотя ружья тут не стреляют, так как ни одно из известных взрывчатых веществ тут не работает, отряд воинов Бегмы - довольно серьёзная военная сила. Они уверены, что права на Мандрэхайм и мандрагоровые поля у них есть. Похоже, даже присутствие королевской семьи Амбера и посольства Хаоса не слишком-то сдерживает этих ребят.

Антураж:

- элементы стимпанка, но без фанатизма: обилия кожаных ремешков и прочих креплений достаточно (не надо увешиваться часовыми механизмами и гогглами, если ваш персонаж – не сварщик-часовщик);
- в качестве базы – одежда, отдалённо напоминающая костюмы XIX века, у солдат – простой и удобный покрой.

Модель поведения:

- Вельможи надеются использовать ситуацию с наличием в деревне представителей Амбера и Хаоса в свою пользу.
- Любой ценой желают закрепить права на деревню за собой.
- Враждебно настроены к представителям Кашфы или поддерживающему Кашфу местному населению.

6. Посланец (или посланцы) Кашфы и сопровождающие его воины.

Военный отряд 5-10 человек, можно больше, но чтобы сохранялось хотя бы относительное численное равновесие между отрядом Бегмы и Кашфы.

Кашфа – не слишком продвинутое государство Золотого Круга, по образу жизни и стилистике одежды чем-то напоминает средневековый Ближний Восток. Военный отряд Кашфы хорошо вооружён и обучен. Они готовы на что

удовно, лишь бы Мандрэхайм, а особенно поля мандрагоры принадлежали Кашфе и дальше.

Антураж:

- стилизованная под восточную одежду – яркие цвета, лёгкие ткани, характерные силуэты, а ля стеклянная бижутерия;
- приветствуется оружие в восточном стиле.

Модель поведения:

- Вельможи надеются использовать ситуацию с наличием в деревне представителей Амбера и Хаоса в свою пользу.
- Любой ценой желают закрепить права на деревню за собой.
- Враждебно настроены к представителям Бегмы или поддерживающему Бегму местному населению.

7. **Оборотни и прочие монстры** – неограниченно. Из монстров, помимо волколюдей, могут быть:

- приблудившиеся из Тени разумные твари;
- выжившие результаты неудачных алхимических экспериментов;

Строгие требования к антуражу – обязательная фотозаявка в готовом костюме минимум за две недели до игры.

На окраине Мандрэхайма живут предположительно оборотни. Большую часть времени – это вполне обычные селяне, до которых никому нет дела. Но есть ещё и меньшая часть времени, когда на небе светит яркая и полная луна... Впрочем, до недавних пор обходилось без человеческих жертв.

Антураж:

Помимо крестьянского костюма готовить ещё и волчий – обязательна маска волка, хвост и лапы с когтями.

Модель поведения:

- В человеческом облике ведут себя так же, как обычные жители деревни.
- В волчьем облике жаждут крови, не способны к человеческой речи и передвигаются если не на четвереньках, то сильно пригнувшись.

8. Понаехавшие из Амбера по поводу встречи на высшем уровне **художники, летописцы, музыканты, шуты, шлюхи и прочая богема** - неограниченно.

Антураж:

Стилизованный под фэнтезийное европейское Средневековье или Восток прикид.

Модель поведения:

- уметь рисовать, если ты художник; петь и играть на своём музыкальном инструменте, если ты музыкант; записывать происходящие события в складные истории, если летописец; на чём-нибудь гадать, если предсказатель и тому подобное.

9. **Содержатели чайных и торговых лавок** всегда в почёте.

При вывозе чайной лавки, если обязываетесь предоставлять чай\кофе за игровую валюту, то до трёх человек вывозящих такую локацию едут без вноса. Цены на прочее назначать можно по своему желанию. Например, на еду. При условии, что такая локация антуражно выглядит, а также имеет посадочные места для посетителей.

При вывозе торговой лавки при предоставлении определённого количества сувениров за игровые деньги вывозящие такую локацию также едут

бесплатно. Всё это оговаривается с мастерами заранее, минимум за месяц до игры.

10. Учёные, алхимики, лекари, монстрологи – неограниченно. Как местные, так и путешествующие в свите любого из вельмож или же самостоятельно. В моделируемой фэнтезийной вселенной все вышеперечисленные профессии считаются магами. Квента обязательна. Да, инженер с чертежами парового двигателя на взгляд местной двуногой фауны ничем не отличается от чудака в мантии и с гримуаром.

Антураж:

- Нужна книга для записей и зарисовок. Подойдёт стандартный антуражный спеллбук с чистыми страничками.
- Побольше склянок и прочей алхимической утвари.
- Одежда стандартная фэнтезийная, на ваш вкус.

Модель поведения:

- Как правило жаждут славы, выгоды и знаний.
- Каждый сам решает, кого поддерживать.

Время и циклы

Игра происходит в реальном времени, то есть мы моделируем двое суток из жизни деревни Мандрэхайм во время празднования Единорожьих Дней. Игра стартует после сертификации участников, после полудня в пятницу, 29-го августа и заканчивается приблизительно к полудню воскресенья, 31-го. Игра разбита на циклы или меандры. После 1.00 и до 9.00 игра может продолжаться, но без

действий, требующих мастерского участия.

Как эта таблица влияет на игровые действия, вам предстоит выяснить самостоятельно. Для местных жителей или военных это, скорее всего, не столь важно, а вот учёным уже значительно важнее.

Время	Меандр
9.00 – 11.00	Химера
11.00-13.00	Сфинкс
13.00-15.00	Саламандра
15.00-17.00	Грифон
17.00-19.00	Феникс
19.00-21.00	Виверна
21.00-23.00	Мартлет
23.00-1.00	Дракон
1.00-3.00	Василиск
3.00-5.00	Пегас
5.00-7.00	Энфийлд
7.00-9.00	Гарпия

Мертвяк

Если персонаж мертв, то, в соответствии с правилами, он обязан отправиться в зону мертвяка.

Стандартное время пребывания в зоне мертвяка составляет 2 часа, однако это время можно сократить несколькими способами:

- 1) Помощь в кабаке.
- 2) Выход на эпизодички.

Персонаж, выходящий из мертвяка, подлежит пересертификации, если только не был застрахован.

ВНИМАНИЕ: Все игровые вещи сдаются в мертвяке!

Болезни и проклятья

В игровой реальности ваш персонаж может подхватить какую-нибудь заразу. Физические болезни влияют на хиты и состояние персонажа. Психические – в основном на отыгрыш. Практически все воздействия болезней и особо сильнодействующих препаратов отыгрываются на так называемых карточках медицины. То есть когда Ваш персонаж заболевает, Вам выдаётся мастером или игротехом специальная карточка, в которой прописано, что Вам нужно делать, в зависимости от промежутка реального времени. Не все болезни будут известны всем игрокам со старта игры, ведь маги всегда могут придумать что-то своё, если будут достаточно удачливы и смекалисты.

Если маг окажется достаточно успешен и заготовит дома карточки болезней, которыми он хотел бы заразить хоть весь полигон, то всякой дряни может быть поистине неограниченное количество. Карточка болезней представляет из себя кусок картона или плотной бумаги на которой напечатано или разборчиво написано действия персонажа во время болезни, потом «заламинирована» скотчем. Ну или ламинатом, если есть такая возможность. Сторона с отыгрышем и эффектами заклеена изолентой. Тексты отправлять на утверждение мастерам минимум за две недели до игры. На сертификации игрок сдаёт мастеру магии свои домашние заготовки, он их чипует и выдаёт по ходу игры, если болезнь синтезирована удачно. Если эффекты совсем слабые и не дают физического урона и болезнь проходит сама по себе через три часа, то после сертификации мастер сразу выдаёт вам эту карточку.

Например:

Время после заражения	Отыгрыш	Эффект
Первые 30 минут	Корчится от боли, периодически постанывая	Не может передвигаться бегом
30-60 минут	Хватается за голову и глупо хихикает	Всё ещё не может бегать

И так далее...

На старте игры известны только следующие недуги:

Теневое безумие.

Не все переживают путешествие по Теням одинаково хорошо, особенно если не являются обладателями королевских кровей Амбера или Хаоса. Больные не могут вести себя адекватно ситуации и обстановке: обращаются к окружающим не по их именам или званиям, а используя какие-то славянские имена, говорят странные вещи, несут что-то про какую-то «экспу», «квеста», «игротехов», «мастерятню» и прочее, *т.е. нарушают игровую этику*. Нуждаются в принудительной госпитализации.

Предсмертное проклятие амберита

Если кому-то удаётся убить принца или принцессу из королевской семьи Амбера, то в награду он получает предсмертное проклятие принца, которое в случае, если убийца – не обладает кровью, пригодной для посвящения Пути или Логруса, распространяется и на всю его команду. Отыгрывается: у персонажа 1 хит до конца игры. И это ничем не лечится.

Магия.

Единственной доступной на игре магией будет магия ритуальная. Никакой боевой типа фаерболов. В результате ритуала вы не сможете убить врага (только если заранее не поймаете его и не принесёте в жертву в этом же ритуале), присвоить чужое имущество или нанести физический урон врагу (если это не насылание болезни). Мастер по магии следить за выполнением ритуала и по завершению может сообщить ему об успешности и результате выполненных действий. Без ущерба для здоровья маг может выполнить один ритуал раз в три меандра подряд. Однако существуют различные способы восстановления сил.

Также возможны следующие магические воздействия без ритуала:

1. *Разговор с духами* – маг может 1 раз в меандр прийти в мертвяк и поговорить 3 минуты с любым находящимся там мертвецом. Мертвец обязан правдиво отвечать на все вопросы и не может молчать. Одного мертвеца нельзя спрашивать больше 1 раза.
2. *Чтение остатков сознания* – маг может в течение трёх минут после смерти персонажа, находящегося на месте гибели, применить к этому персонажу то же самое, что и *разговор с духами*, но без захода в мертвяк.
3. *Чтение мыслей* – маг раз в меандр может подойти к человеку и задать 1 конкретный вопрос, на который этот человек обязан ответить. Дальнейшие действия персонажа могут быть любыми, так что это действие магу рекомендуется выполнять в присутствии вооруженных друзей.
4. *Ясновидение* – раз в меандр маг может задать мастеру вопрос, на который можно ответить «да» или «нет».

Алхимия

На игре маги смогут синтезировать различные препараты, если будут достаточно удачливы со своими опытами. Также исследователи могут воспользоваться готовыми рецептами, если сумеют их добыть. Рецепты всех лекарственных средств и ингредиенты находятся на полигоне с самого начала игры. Часть из них получают

маги-лекари на начало игры, но большая часть надёжно спрятана от глаз непосвящённых. Подробнее см. в отдельном файле правил, приложении «Магия и алхимия». Способы полного излечения психических заболеваний и наркомании на начало игры никому не известны.

Лекарства

На игре со старта будет присутствовать ряд лечебных зелий, рецепты которых известны магам. Также они смогут синтезировать свои зелья в процессе игры.

Наркотики и табакокурение

Согласно законам государств Золотого Круга курить можно только трубочный табак или кальян. Если мастер или кто-то из игротехов увидит сигарету в руках вашего персонажа, то вас тут же настигает теневое безумие. Также алхимики могут синтезировать дурь или же её можно достать с помощью торгового каравана. То, что действует как галлюциноген на обычного человека, отправляя его в царство собственных грёз и нанося вред здоровью, на прошедшего посвящение Пути или Логруса действует очень жестоко: игрок, которому подсыпали дурь в еду (отыгрывается так же, как и яды, см. ниже, только другим стикером) отправляется прямиком в свои галлюцинации физически, то есть на меандр выбывает из игры и отправляется тусоваться в мертвяк, если никто из членов семьи его не спасёт, связавшись с ним по карте и не пройдя процедуру извлечения (см. в документе «Королевская Семья Амбера»).

Яды

Отыгрываются специальным стикером, который исследователь получает от мастера или уполномоченного игротеха, успешно синтезировав яд. Как синтезировать яд – узнаете в процессе игры. Итак, данный стикер незаметно наклеивается на посуду жертвы, если игрок не заметил этих манипуляций, то отравление считается успешным. В зависимости от каждого конкретного яда будут накладываться определённые эффекты на отравленного персонажа. Отравленная жертва должна будет получить карточку, где написано, что нужно делать в данном случае. Подкинет ли её отравитель, вручит игротех или мастер – не принципиально важно.

В общих чертах, яды делятся на две категории:

1. Слабые яды – здоровый человек переходит в состояние «ранен» на полчаса.
2. Сильный яд – переводит в искалеченное состояние.

Демография

Беременностей и, соответственно, родов на игре не будет, так как моделируется всего двое суток из жизни деревни Мандрэхайм. Свадьбы, похороны, дни рождения, и Единорожьи Дни можно отмечать как угодно и сколько угодно. Если Вы продвинетесь достаточно далеко как исследователь, то сможете вырастить себе кадавра в алхимической лаборатории, хотя предупреждаем, что это будет очень нелегко (игрок, которого Вы хотели бы видеть в качестве Вашего кадавра, выбирается из наличествующих на данный момент в мертвяке).

Экономика

Единой валюты на игре не будет. В ходу для оплаты в кабаке монеты Кашфы, Бегмы и Амбера, а также драгоценные камни. курс назначают сами игроки. Впрочем, выменять алхимический ингредиент на чашку чая тоже можно попробовать. Также как и не будет возможности построить себе виртуальную ферму, приносящую доход. Только бартер или жалование.

В деревне Мандрэйк в цене следующие **ресурсы**:

Корень мандрагоры – помимо ценных для магов алхимических свойств, местные умельцы гонят из неё необычайно забористое бухло, к которому пристрастились едва ли не две трети местных жителей. Острая нехватка мандрагоидов у них в крови может привести к непредсказуемым последствиям.

Ливер монстров – очень уж его маги ценят.

Драгоценные камни – можно много забавного с ними сделать, если ты маг или просто умеешь их обрабатывать.

Вообще все **алхимические реактивы**.

Карты принцев – хотя за кражу колоды голову оторвут, имейте в виду.

Магические книги – только в виде игровой ценности выступает и путешествует в ломбард не пожизнёвый антураж, а сертиф книги, в случае, если её утаскивают у игрока, отыгрывающего мага. В таком случае он не может пользоваться своей книгой, получив на неё от вора стикер воровства, аж пока не вернёт себе чип магической книги. Также в мире игры есть игровые книги, которые запускаются мастерами.

Артефакты – всякие магические цацки от колечек до подозрительно выглядящих запечатанных сургучом свитков.

Бижутерия с сертифом – на старте игры, чтобы получить побольше ресурсов, вы можете засертифить бижутерию в фэнтезийном стиле, с которой не жалко расстаться в случае чего. Её вместе с сертификатом вы можете либо гонять как артефакт, либо использовать в качестве оплаты или бартера.

Религия

На первом месте, разумеется, стоит церковь Единорога, рьяные верующие которой помимо многочисленных своих занятий активно борются с ересью и деятельностью сект и вредоносных культов. Какой культ считать вредоносным, решает настоятель храма Единорога. Если вы заявляетесь культистом, то готовьтесь к непростой, вероятно короткой, но скорее всего насыщенной интересными событиями жизни. Оборотни могут притворяться, что чтят Единорога, но как правило, они язычники и поклоняются Матери Луне. Также вы вольны принести свою религию из Тени, но не забудьте заранее заявить её мастерам, то есть не позднее двух недель до игры. Истинная вера может давать эффекты благодати, а может и не давать, - кто ж кроме божества узнает силу и искренность веры? Мастер по религии будет приглядывать за вашим персонажем и периодически выдавать ему запечатанные конверты с тем, что ему выпадает от его идола. Действует, если персонаж облюбывал себе место для молитвы и поддерживает его. Например, если он приверженец государственной религии, то должен регулярно вносить рекомендуемые пожертвования на нужды храма Единорога. Регулярность и размер рекомендуемых пожертвований

определяет как правило настоятель храма. Однако ему не следует забывать, что ежели для простых прихожан цена спасения души окажется непомерной, то Единорог может отвернуться и от него самого, обрекая на падение с верхних пролётов социальной лестницы Золотого Круга в пучину страданий и несчастий. Культисты же сооружают небольшой алтарь где-нибудь, хоть у себя в шатре и следят, чтобы его не осквернили. Осквернение отыгрывается наклеиванием бумажки об осквернении, на которой написано, что именно было сделано с алтарём.

Воровство и кражи со взломом

В игровых рамках может произойти кража или взлом. Для этого игрок, который пожелал обрести себе такое свойство, заявляет мастеру об этом заранее, минимум за две недели до игры и получает на сертификации соответствующую отметку у себя в игровом паспорте и определённое количество стикеров кражи и взлома. Количество стикеров будет определяться по внешнему виду вашего персонажа и интересности квесты. Впрочем, Единорог не любит воров, так что на божественную благодать таким персонажам лучше не рассчитывать.

Отыгрыш кражи с персонажа:

Нужно незаметно наклеить на вещь, которую вы хотите увести, стикер. Воровать можно только отчуждаемые вещи, отчуждаемость указывается в сертификате. После успешной кражи (то есть наклеивания стикера) на желаемую вещь вы через мастера отторгаете предмет с сертификатом или сертификат на предмет себе. Или самостоятельно, без мастера, если наклеить стикер удалось, но игрок заметил это действие постфактум. И у него нет при себе оружия или способа оказать на вас магическое воздействие, чтобы не дать уйти далеко. Либо он тут же пускает его в ход либо дотрагивается до вашей руки. Если вор не успевает убежать, считается, что его ловят за руку и поступают с ним согласно представлениям обворованного персонажа о справедливости. Отклеивать стикер и делать вид, что у вас ничего не украли, нельзя. С сертификатом утаскиваются:

- все игровые вещи, запущенные в игру мастерами;
- засертифицированная бижутерия;

Магические книги - неотчуждаемый предмет, но игрок не может ею пользоваться, если сертификат украли.

Отыгрыш кражи со взломом:

Если нет замка, то достаточно одного стикера взлома на месте входа в шатёр или на изображение двери в локацию. Затем наклеивается по стикеру на вещь, которую вы хотите утащить. Через мастера добываются сертификаты на эти вещи или сами вещи с сертификатами в его присутствии.

При наличии замка нужно потратить от двух до пяти стикеров в зависимости от уровня замка. Замки делают маги. Если только это не магический замок. От типа магического замка зависит и взлом. Подробности см. в документе «Магия и алхимия».

Путешествия по Теням

Если ваш персонаж не прошёл посвящение Пути или Логруса, то путешествовать по Теням самостоятельно он не может. Подробнее см. в документе «Королевская Семья Амбера».