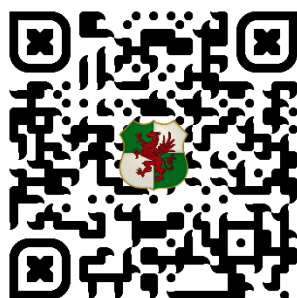




# Правила серийной полигонной ролевой игры живого действия «Алрания. Фронтир»

от мастерской команды «Красный Грифон»



2026 г.

# Организационная информация

## 1. Участие в игре

1.1. Для участия в мероприятии необходимо:

- Подать заявку по указанной форме и получить подтверждение, что заявка одобрена;
- Оплатить игровой взнос;
- Ознакомиться с правилами, нормами и ограничениями проекта.

1.2. Лицо, приехавшее на игру без предварительной заявки, может участвовать в игре на следующих условиях:

- Наличие свободных мест, соответствующего костюма и снаряжения у игрока;
- Согласование персонажа с мастерской группой;
- Сдача игрового взноса.

1.3. Регистрация игрока на полигоне означает, что игрок полностью согласен с правилами и обязуется их выполнять.

1.4. Участники мероприятия делятся на следующие игровые группы:

- Мастерская команда (далее - "МК") - отвечают за организацию и проведение игры. На игровом полигоне присутствуют в игротехнической роли, в т.ч. в роли Арбитров.
- Игроки – лица, отвечающие пункту 1.1., 1.2. настоящих правил, прибывшие на место проведения мероприятия, получившие игровые ценности и материалы. Имеют полную свободу действий в пределах действующего законодательства РФ и обязаны руководствоваться правилами мероприятия.
- Игротехники – лица, отвечающие за функционирование локаций и участвующие в поддержании игрового сюжета.
- Монстры (мобы) – лица, выступающие в роли сюжетных противников.
- Фотографы и операторы – приглашенные лица, не имеющие игровых и сюжетных завязок, но имеющие право использования фото и видеотехники на территории мероприятия. Обязательным условием участия в мероприятии является наличие соответствующего игрового костюма. Копии всех материалов после игры фотографы и операторы обязаны предоставить МК. Первый пакет материалов должен быть предоставлен не позднее 7 календарных дней с момента окончания игры. Условия присутствия фотографов и операторов на игре оговариваются в частном порядке.

## **2. Общие положения о порядке нахождения игроков на территории проведения мероприятия**

2.1. Участники мероприятия обязуются соблюдать правила игры, а также нормы действующего законодательства РФ.

2.2. МК оставляет за собой право удалить игрока с полигона при несоблюдении им правил игры, а также в случае нарушения действующего законодательства РФ. Факт удаления игрока с полигона не оспаривается, но должен иметь неопровержимые факты нарушений и зафиксирован любым способом.

2.3. Игроки обязуются корректно вести себя и избегать неигровых конфликтов с другими участниками проекта. Рукоприкладство, хамство, употребление ненормативной лексики, присутствие игрока на территории проведения мероприятия в состоянии измененного сознания будут пресекаться МК вплоть до удаления с полигона.

2.4. О возникновении внештатных ситуаций (травма, конфликт и т.д.) необходимо сообщить ближайшему мастеру (Арбитру).

2.5. МК не несет ответственности за действия участников мероприятия, нарушающие законодательство РФ, за ущерб здоровью, имуществу игроков и третьих лиц. Игроки, совершившие действия, противоречащие действующему законодательству РФ, могут быть переданы МК сотрудникам полиции для разрешения конфликтной ситуации в рамках действующего законодательства.

2.6. Участники игры, уличенные в хранении, употреблении или распространении наркотических веществ, немедленно будут отстранены от игровых событий. Нарушители будут переданы полиции и пожизненно отправлены в бан МК.

2.7. Запрещается привоз на полигон и использование на нем травматического, газового и огнестрельного оружия, стеклотекстолитового и холодного оружия и т.д. (запрещено все, кроме протектированного оружия).

2.8. Запрещается присутствие на полигоне в пьяном или невменяемом состоянии вне специализированных мест (таверна, жилые не игровые зоны), в том числе, купание в водоемах в нетрезвом виде. При нарушении данного пункта правил игроком, МК оставляет за собой право на удаление игрока с полигона.

2.9. Курение, в том числе сигарет, нагревателей табака, кальянов и других приспособлений для потребления никотинсодержащих веществ допускается только в специально отведенных для этого местах.

2.10. Купание в обнаженном виде запрещено.

2.11. При обнаружении на полигоне забытых вещей их следует передать мастерам в Арбитраж (мастерку).

2.12. Все присутствующие на игре лица должны иметь игровые костюмы.

# Правила игры

## 1. Общая информация по физическим взаимодействиям

1.1. Игроки могут использовать только допущенные до игры оружие, доспехи, артефакты, промаркированные соответствующим образом.

1.2. Запрещено брать чужие личные вещи без разрешения владельца.

1.3. Игрок, вступивший в боевое взаимодействие, должен осознавать, что подобное действие может привести к травме и лично несет ответственность за свои действия.

Арбитры оставляют за собой право удалить с полигона игрока, стиль ведения боя которого ведет к потенциальным травмам.

1.4. В случае нанесения травмы (умышленной или неумышленной), игрок обязан выйти из игрового взаимодействия. Степень его вины и наказание определяет Арбитр.

1.5 На игре запрещаются: колющие удары любым оружием кроме копий и пик, рубящие удары копьями и пиками, удары небоевой частью оружия, захваты, борцовские приемы, перехват щитов, удары щитом, удары ногой в щит.

## 2. Игровые маркеры

2.1. Территория полигона, включая основные тропы между локациями, будет промаркирована “вешками” - пример вешки покажем на открытии, а также ограничена табличками “конец полигона”.

2.2. За снятие вешки или переход за границу полигона, игрок может быть “оштрафован” Арбитром через игровые механики.

2.3. Игровые ценности (артефакты и квестовые предметы), оружие и доспехи в обязательном порядке маркируются клейкими маркерами или атласными лентами в момент регистрации.

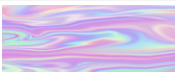
Личная одежда и небоевое снаряжение игроков дополнительно никак не маркируется. Предметы личной гигиены, жорнабор (ложка, миска, кружка и т.д.) должны находиться в сумке помеченной маркером “Личные вещи”. В противном случае их можно “украсть” в рамках игры. Трогать сумки с маркером “Личные вещи” без разрешения владельца - запрещено! Еда - игровая ценность.

Пожалуйста, не оставляйте ценные и мелкие вещи без присмотра, мастера не несут ответственности за их пропажу.

Если вы “украли” или взяли что-то по игре - не забудьте после игры вернуть вещь владельцу или мастерам.

### 2.4. Таблица игровых маркеров

|                                      |                                                                                     |                                                                                                                                                     |
|--------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Красный маркер с белым крестом       |  | Личные вещи. Игрок может пометить 1 сумку, где будет хранить нелутаемые личные вещи. Прятать ней в игровые ценности запрещено.                      |
| Зелёный маркер с белым треугольником |  | Оружие и снаряжение, предоставляемое мастерской командой. Можно брать и пользоваться                                                                |
| Синий маркер с белым мечом           |  | Оружие игре.<br>Без данного маркера пользоваться снаряжением запрещено!                                                                             |
| Синий маркер с белым щитом           |  | Щит / комплект доспеха в игре.<br>Без данного маркера защитные свойства комплектов снаряжения не работают.                                          |
| Жёлтый маркер с белой звездой        |  | Квестовые предметы.<br>Если вы не знаете, что это, то трогать, переносить или собирать с монстров и других игроков вещи с таким маркером запрещено! |
| Белый маркер с красной молнией       |  | Артефакты.<br>Можно лутать, переносить, воровать.                                                                                                   |
| Зеленая лента                        |  | Отравленное оружие                                                                                                                                  |

|                      |                                                                                   |                   |
|----------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|-------------------|
| Переливающаяся лента |  | Магическое оружие |
|----------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|-------------------|

## 3. Боевое взаимодействие

3.1. На игре действует система ранений (хитов нет!).

3.2. На игре существует 2 вида ранений: легкая рана и тяжелая рана.

3.3. Единичное попадание в конечность или корпус вызывает легкое ранение и кровотечение. В случае попадания в конечность игрок не может ей пользоваться и теряет оружие/щит из пораженной руки, либо хромает на пораженную ногу. Если в течение 15 минут все легкие раны не были залечены, наступает стадия тяжелого ранения, а все оружие кроме щита считается сломанным и требует починки у кузнеца.

Не вылеченное кровотечение через 15 минут открывает 1 легкую рану, через 30 минут - тяжелую рану. Кровотечение может лечить лекарь, либо специальные зелья или навык.

3.4. В состоянии тяжелого ранения игрок не может самостоятельно передвигаться и громко говорить. Если у него ранены руки, то пользоваться ими он так же не может, а если ноги, то хромает.

3.5. Любой вид оружия при попадании в поражаемую зону наносит лёгкую рану.

3.6. Третье ранение вводит игрока в состояние тяжелораненого, если нет условий по доспехам или способностям.

3.7. Голова, шея, область паха – непоражаемые зоны.

3.8. Удар должен наноситься с силой и амплитудой, достаточной чтобы его почувствовать, но старайтесь сдерживать силу удара во избежание травм. Приём "швейная машинка" засчитывается за один удар.

3.9. Игрок самостоятельно фиксирует попадания по себе и должен отыгрывать ранения.

3.10. Фаербол - боевое заклинание или умение, отыгрывается мягким мячиком, при попадании в конечность наносит лёгкую рану и вызывает кровотечение. В корпус - тяжёлую. Защитой служат только умения, навыки и некоторые артефакты. При попадании в оружие или щит выбивает их из рук игрока, а также ломает оружие (но не щит). Если игрок не выбросит щит или оружие в течении 10 секунд, он переходит в состояние тяжелого ранения автоматически.

3.11. Ночной бой: на нашей игре нет градации ночных и дневных боевых фаз, но есть ограничения. Боевая магия в ночное время работает только при наличии светового эффекта на "фаерболах". Способности Ордена Солнца в ночное время не работают вплоть до момента утренних ритуалов. Старайтесь сражаться на освещенной местности для вашей же безопасности!

## 4. Смерть и посмертие

4.1. Противника можно “добить” после ввода его персонажа в тяжелое состояние. Отыгрывается одним из следующих приемов: отыгрыш “перерезания горла” (отыгрывается движением по груди от плеча до плеча), красивое сценическое “закалывание” холодным оружием, громкое произнесение заклинания с использованием фаерболла с обязательным словесным маркером “ДОБИВАЮ”.

Без словесного маркера “ДОБИВАЮ” игрок/монстр остается в состоянии тяжелого ранения, а не смерти.

4.2. В случае гибели игрок переходит в состояние призрака. Маркером служит тюлевая или иная белая полупрозрачная ткань, полностью скрывающая, как минимум, голову и плечи. “Хайратник” (прозрачную накидку призрака) каждый игрок должен привезти сам для себя.

4.3. Призраки-игроки не могут взаимодействовать с “материальным” миром и не могут общаться с “живыми” игроками, в том числе жестами.

При этом все игроки могут видеть то, что происходит на астральном уровне (видят других призраков и астральных монстров).

4.4. Призраки-игроки могут общаться только голосом с другими призраками, духами, потусторонними сущностями или “живыми” игроками со специальными навыками или умениями.

4.5. В состоянии призраков игроки могут сражаться только с определенными видами мобов и игротехническими персонажами, но ни с какими другими игроками, в т.ч. игроками-призраками.

4.6. “Воскреснуть” игроки могут через портал Арбитров, заплатив за это кристаллами души. Ниже указана градация стоимости в зависимости от статуса персонажа:

- авантюрист (до 2х умений включительно) – 1 кристалл
- авантюрист (3-4 умения) и жрецы Ордена солнца – 2 кристалла
- персонажи с высоким и средним социальным статусом (Аристократ, Дворянин, Рыцарь, Мелкий землевладелец) и Паладины Ордена солнца - 3 кристалла
- мастер (алхимик, кузнец, лекарь) и авантюрист с пятью умениями – 5 кристаллов
- глава фракции (виконт, глава гильдии, глава ордена) – 10 кристаллов

При оплате “воскрешения” выбирается максимальная стоимость среди всех имеющихся у персонажа статусов.

4.7. Окончательная “смерть” персонажа может наступить:

- по желанию игрока, для выхода новым персонажем.
- после гибели в статусе призрака от злых духов и иных способных на это существ.

4.8. “Мертвый” игрок до перехода в состояние призрака остается в состоянии “тупа”, пока он находится в зоне прямой видимости “живых” игроков.

4.9. Выбор нового персонажа после смерти и выход в игру не требует повторной оплаты взноса.

## 5. Кристаллы души

5.1. В начале игры каждый игрок получает кулон - Кристалл души. Он представляет собой цветной “камень” на шнурке. Игроки должны носить Кристалл постоянно с собой, надетым как кулон на шее. Кристаллы являются игровой валютой и игровой ценностью.

По общему правилу личный кристалл можно забрать только “добив” игрока.

Если игрок утратил свой личный кристалл души по любым причинам, то он становится призраком.

5.2. Кристаллы, собранные с поверженных в бою врагов или с помощью умения, по общим правилам становятся неотчуждаемым имуществом игрока и могут быть переданы другому игроку, в т.ч. призраку, только добровольно (такие кристаллы становятся непобираемы в целях возможности воскрешения персонажа из формы призрака).

5.3. Обычно с поверженного врага можно снять только один кристалл души. С боссов и уникальных персонажей может выпасть случайное количество кристаллов.

5.4. При наличии специального умения можно собрать (украсть) более одного кристалла даже вне боевого взаимодействия.

## 6. Комплекты брони и щиты

6.1. На игре моделируются три типа комплектов доспехов "Легкая броня", "Средняя броня", "Тяжелая броня". Они предоставляют свои бонусы только в случае, если доспех надет на вас целиком.

6.2. Обязательные элементы для типов доспеха:

Лёгкая броня: наручи, малые плечи, широкие защитные пояса из любого материала, кроме ткани. Ключевой особенностью легкого доспеха является не обязательная защита корпуса – защищает только от ударов дубинок и другого "не железного" оружия.

Средняя броня: стёганая защита, плечи, наручи, малые поножи (от стопы до колена), защита корпуса (кожаный доспех или его имитация, чешуйчатая броня, кольчуги, сегментно-ременная защита и прочее). Лёгкий открытый шлем приветствуется – защищает от дубинок, ножей и кинжалов, а также от эффекта оглушение.

Тяжелая броня: полная защита рук и ног. Защита корпуса в виде кирасы, панциря и т.д., закрытые шлемы (наличие шлема в этом комплекте обязательно), защита кисти – защищает от дубинок, кинжалов и ножей, метательного оружия (копья, ножи и тд), защита от эффекта "оглушение" и "кулуарное убийство". НЕ защищает от стрел.

6.3. Ограничение на ношение того или иного комплекта зависит только от заявленной вами роли.

6.4. Щиты защищают только от физического урона. Исключение - наличие эффектов защиты от магии. В случае попадания фаерболла щит должен быть сброшен в течение 10 секунд, либо игрок получит урон в руку, держащую щит. Щит можно будет подобрать только после окончания боя.

## 7. Игрок против моба, игрок против игрока

7.1. Игрок, победивший монстра, может его обыскать. Собрать можно любые игровые ценности, оружие и снаряжение, отмеченное зелёным / желтым / белым маркером, а также кристалл души, если монстр добит. Кристаллы в сумках или кошельках, не лутаются, если нет специального навыка.

Сумки с красным маркером лутать нельзя!!!

7.2. С монстров можно снять ингредиенты в виде частей тел (когти, уши, глаза и т.д.). Любой игрок в течение 5 минут после окончания боевого взаимодействия может попробовать вырезать соответствующую часть тела с монстра - на одного монстра одна попытка. Если игрок знает правильный алгоритм изъятия ингредиента, то он гарантированно получит 1 ингредиент (или более при наличии соответствующего навыка).

7.3. Все мобы, за исключением тех, у кого есть специальные умения, имеют ту же градацию ранений, что и игроки. О специальных умениях моба можно узнать в ходе игры.

7.4. Игрок, убивший другого игрока посредством добивания, получает с проигравшего его игровые ценности и кристалл души. Кристаллы из сумок или кошельков неотчуждаемы, если нет специального навыка. Можно забрать всё оружие и снаряжение, помеченное зелёным маркером.

7.5. Обыск происходит по договоренности игроков - можете договориться о физическом обыске, либо обыскиваемый “выворачивает карманы” и все их содержимое.

Монстры всегда обыскиваются по принципу “физического обыска”.

Все имущество должно находиться на поясах, в кошельках и сумках.

Убедительно просим воздержаться от утаивания игровых ценностей и обыска в районе интимных мест (грудь, ягодицы, промежность, бедра).

Переворачивать добитого персонажа можно исключительно за руку.

## 8. Специальные взаимодействия

### 8.1. Оглушение

8.1.1. Оглушение отыгрывается ударом не боевой частью оружия ближнего боя между лопаток.

8.1.2. Не работает на персонажах, имеющих среднюю и тяжёлую броню или специальное умение.

8.1.3. Время оглушения определяется как медленный счет до 60. По окончании этого времени оглушенный приходит в себя. Игрок не помнит ничего, что происходило вокруг, пока он был без сознания.

### 8.2. Связывание и удержание

8.2.1. Связывание осуществляется только «по игре». На конечности связываемого накидываются (не затягиваются) петли, которые можно снять, только «перерезав» игровым оружием, имеющим «острую» кромку.

8.2.2. Игрок или игротех может быть закован в бутафорские кандалы, которые моделируются цепями с браслетами. У кандалов должен быть замок, который открывается только ключом или человеком, имеющим профессию вора соответствующего уровня. Замок не должен реально закрывать браслеты - вешается на ближайшее к браслетам звено цепи. Кандалы должны легко открываться и сниматься во избежание опасных ситуаций и травм.

8.2.3. Игрок или игротех (кроме астральных сущностей или игроков в состоянии призрака) может быть пойман в «сетку» - отыгрывается набрасыванием крупноячеистой сети габаритами не менее 1 квадратного метра. Цель считается пойманной, если сеть зацепилась за тело, одежду, элемент доспеха или щит. Пойманный должен присесть и не двигаться с места, пока с него не снимут сеть. Срезать сеть самостоятельно он не может.

Сетью может пользоваться только игрок со специальным навыком.

### 8.3. Кулуарное убийство

8.3.1. Для совершения кулуарного убийства (удар в спину, убийство во сне) необходимо обладать навыком.

8.3.2. Проводится в небоевой обстановке игроком с помощью кинжала или ножа путем обозначения удара от плеча к плечу (не по горлу).

8.3.3. Персонаж, на которого воздействовали с помощью кулуарного убийства сразу переходит в состояние тяжелого ранения. Добивание - это отдельное действие.

8.3.4. Персонажами в тяжелой броне или со специальным умением эффект кулуарного убийства игнорируется полностью - он не получает даже легкого ранения.

### 8.4. Отравление и яды

8.4.1. Яды могут отыгрываться через отравленное оружие - отыгрывается зеленой лентой на оружии (в т.ч. на когтях монстров), использование способностей, заклинаний. Также персонаж сразу считается отравленным при попадании в него зелёного фаерболла.

Отыгрыш отравления отдается на усмотрение игрока (отыгрывается головной болью, дезориентацией, тошнотой и т.д.) и дает ограничения - персонаж в отравлении не может бегать.

8.4.2. Чтобы снять отравление, необходимо принять антидот или найти человека, обладающего умением снятия отравления.

8.4.3. Если отравление не снято в течение 30 минут, то у персонажа наступает тяжелое ранение, а через час - смерть.

#### **8.5. Бой в состоянии призрака (в астрале)**

8.5.1. Все бои в астрале ведутся только на ножах/кинжалах. Магией, навыками и умениями в астрале пользоваться нельзя.

8.5.2. В астрале работает хитовая система учета здоровья. Игроки в статусе призрака имеют всего 3 хита. Если по вам нанесут 3 удара в любую часть тела, ваш персонаж окончательно погибает.

8.5.3. Игрок не может сражаться в астрале против другого игрока. Сражение возможно только с духами и иными мобами, которые обитают на этом плане.

8.5.4. У астральных мобов костюм будет иметь белую накидку/вуаль.

8.5.5. С поверженных мобов в астрале можно собрать все имеющиеся у него кристаллы души.

# Правила допуска оружия и доспехов

Правила по допуску оружия и доспехов заимствованы у мастерской группы МГ “Крафт” ([vk.com/warhammerlarp](https://vk.com/warhammerlarp)) как самые отработанные и идеально подходящие для нашей игры.

## Допуск оружия

### 1. Общие положения

1.1. К применению допускается исключительно Протектированное Оружие (далее ПО) – оружие, изготовленное из прочного и гибкого пластикового сердечника, заключённого в толстый кожух из лёгкого и прочного Эластичного Пенополимера (далее ЭП) и покрытого сверху окрашенным эластичным покрытием.

1.2. Бофферы, тямбары, щиты для спортмеча и им подобное неантуражное оружие к использованию на игре не допускаются.

1.3. Всё оружие проходит предыгровой контроль и должно быть допущено к игре, о чём свидетельствует чип допуска. Оружие, имеющее повреждения, влияющие на его безопасность и эстетику к игре не допускаются.

1.4. Колющим оружием на данной игре является исключительно пика. Наносить колющие удары любым другим оружием ЗАПРЕЩЕНО. Наносить пикой рубящие удары ЗАПРЕЩЕНО. Комбинированное колюще-рубящее оружие не допускается.

### 2. Общие требования

2.1. Все применяемое на игре ПО должно быть выполнено аккуратно и эстетично.

2.2. Боевая часть ПО должна быть обмягчена ЭП полностью.

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

2.4. Максимальная твёрдость поверхности ПО на любом участке боевой части оружия 15-30А по Шору. На древках инерционного оружия, кромках и поверхности щитов 25-35А по Шору.

2.5. Максимальный вес оружия 300-800 грамм на метр длины.

2.6. Общий вес оружия не должен превышать 2000 грамм.

2.7. Допуск оружия производится по совокупности всех его параметров – твёрдости, веса, упругости материала исполнения, длины и распределения центра тяжести. Все образцы, не соответствующие некоторым данным параметрам будут допущены/не допущены индивидуально.

2.8. Оружие, твёрдость или вес которого более чем на 50% превосходит любой из предельно допустимых параметров однозначно не будет допущено.

2.9. К оружию, размеры которого превышают максимальные будут предъявляться повышенные требования по эстетике и безопасности.

### **3. Клинковое оружие**

3.1. Клинки должны быть гибкими и прочными – клинок должен выдерживать сильное изгибание без треска в стержне и самостоятельно возвращаться в первоначальное состояние. При этом он не должен быть излишне гибким и склонным к «захлёсту». Такие образцы допущены не будут.

3.2. Для клинкового оружия малой длины (ножи и кинжалы до 30 см общая длина) допустимо изготовление без стержня. При этом оружие не должно провисать под собственным весом и быть излишне мягким.

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

3.4. Максимальная длина клинкового оружия не более 2,1 м.

### **4. Инерционное оружие (топоры, молоты, булавы и прочее оружие, в котором центр тяжести сильно смещён к боевой части оружия)**

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

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

4.3. Ударные части инерционного оружия не должны прокручиваться или ёрзать на стержне.

4.4. К материалу изготовления ударных частей инерционного оружия предъявляются повышенные требования в плане мягкости и лёгкости ударной части.

4.5. У различных цепных модификаций инерционного оружия – кистеней, цепных моргенштернов и цепов, цепь так же должна быть мягкой.

4.6. Максимальная длина инерционного оружия не более 1,6 м.

## **5. Древковое рубящее оружие и посохи (алебарды, глефы, вульжи, протазаны, совни, посохи и т.п.)**

5.1. Для стержня в древковом оружии, из-за его большой длины, необходимо использовать более жёсткие и прочные стержни. Излишне гибкие образцы, склонные к «захлёсту» могут быть не допущены.

5.2. Кожух из ЭП на ударных частях древкового (рубящих кромках алебард) должен быть не менее 20 мм толщиной. На не предназначенных для удара боевых частях оружия (плоскость лезвия алебард) слой ЭП должен быть не менее 5 мм.

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

5.4. Максимальная длина древкового рубящего оружия не более 2,4 метра (для посохов до 2 м).

## **6. Пики (колющее древковое оружие, вне зависимости от его внешнего вида)**

6.1. Диаметр кончика наконечника пики/копья должен быть не менее 35мм. Толщина ЭП на кончике должна быть тоже не менее 35мм. Диаметр опорного закладного "пятак" внутри наконечника - не менее 20мм. При этом наконечник должен быть устроен таким образом, чтобы даже при сильных колющих ударах его кончик не «падал» в сторону, а сминался, возвращаясь в первоначальное состояние после снятия нагрузки.

6.2. Древко пики должно быть покрыто ЭП толщиной не менее 5 мм минимум на 100 см, считая длину наконечника.

6.3. Древко пики не должно сильно изгибаться под собственной тяжестью и тяжестью наконечника. Излишне гибкие образцы не будут допущены.

6.4. Максимальная длина пики не более 3,5 м.

## **7. Метательное оружие**

7.1. Всё метательное оружие должно быть предельно лёгким и мягким. При этом оно должно при броске на дистанции до 5 метров уверенно поражать фигуру стоящего человека.

7.2. Метательное оружие не должно иметь в своей основе ЖЁСТКОГО стержня.

## 8. Щиты

8.1. Щиты должны быть мягкими, лёгкими и прочными. На тыльной стороне щита не должно быть торчащих болтов, шурупов и прочих деталей крепежа, которые могут нанести травму или повредить оружие.

8.2. К игре допускаются только щиты, протектированные полностью – плоскость, кромки и умбон (если он есть). Внутренняя сторона щита может быть не протектированной.

8.3. Толщина протектирующего слоя на кромках щита должна быть не менее 2 см. При этом даже при СИЛЬНОМ нажатии пальцем на протектирующий слой кромки щита твёрдый внутренний каркас щита не должен прощупываться.

8.4. Толщина протектирующего слоя на плоскости щита должна быть не менее 8 мм.

8.5. Умбон должен быть мягким полностью – изготовленным из ЭП или пустотелым из мягкой резины.

8.6. Масса щита не должна превышать 6 кг на 1 м<sup>2</sup> защитной поверхности щита.

8.7. Размеры щитов не должны превышать прямоугольника 140 см в высоту и 70 см в ширину или круга в 80 см.

## 9. Луки и арбалеты

9.1. На игру допускаются луки с натяжением до 14 кг (=31 фунт) и скоростью полета стрелы не более 33 м/с (=110 fps). При допуске лук будет натягиваться на всю длину стрелы, до гуманизатора. Ограничители хода тетивы при замерах не учитываются. Изменение длины тетивы не допускается. Луки со стрелами длиннее 75см до гуманизатора будут допускаться с особыми пристрастием.

9.2. На игру допускаются арбалеты с натяжением до 18 кг (=39 фунтов) при ходе тетивы не более 25 см и скоростью полета болта не более не более 33 м/с (=110 fps).

9.3. Не допускаются луки с "окном" и пистолетной/анатомической рукояткой, блочные луки и арбалеты, луки и арбалеты, имевшие поломку, которая не была полностью устранена.

9.4. Древко игровых стрел и болтов должны быть ровными и иметь в поперечном сечении круглую форму, не иметь заноз, трещин, сколов и заусениц. Допускаются деревянные древки не тоньше 8мм или фибергласовые не тоньше 6,7мм. Игровые стрелы и болты должны быть с эстетичным и прочным "оперением" без режущих кромок (т.е. стрелы с оперениями из обрезков пластиковых бутылок и т.п. допущены не будут), иметь нормальный баланс (центр тяжести не дальше 1/3 длины от наконечника) и весить не более 67 грамм. Стрелы (НЕ болты) должны иметь тройное (или большее) оперение, быть не короче 65см.

9.5. Наконечники игровых стрел и болтов должны иметь диаметр эстетичной и мягкой боевой части из ЭП не менее 5 см, диаметром закладного элемента на торце древка не менее 25мм (5 рублей), толщиной амортизирующих слоев над закладным элементом не менее 30мм и с мягкостью в диапазоне 10-20 по Шору А. Даже при сильном давлении на головную часть древко или сердечник не должно прощупываться. При сомнении в прочности древка или боевой части игровых болтов и стрел может производиться тестовый

отстрел. Также стрела или болт могут быть разобраны для ознакомления с ее конструкцией.

9.6. Стрелковое оружие допускается комплексно (лук+стрелы, арбалет+болты), пользоваться чужими стрелами/болтами запрещено.

9.7. НЕ ленитесь проверять состояние своих гуманизаторов после КАЖДОГО выстрела. Ресурс гуманизаторов НЕ вечен, он конечен. Рано или поздно любой из них сломается. Кажется, что внутри есть какой-то люфт - отложите в сторону. Внутренние поломки вы не увидите, а травму при использовании уже сломанного гуманизатора нанести сможете. Использование сломанного гуманизатора (будь то стрела на тетиве или в колчане) приравнивается к нанесению травмы.

## **10. Экзотическое дистанционное оружие и ручное огнестрельное оружие**

10.1. Все остальные образцы дистанционного оружия попадают в категорию "экзотического", рассматриваются и допускаются индивидуально. При подаче заявки на рассмотрение имейте в виду ограниченность хождения такого оружия у различных рас.

10.2. Дистанционное оружие на базе NERFа не допускается.

10.3. Сарбаканы не допускаются.

10.4. Рогатки оружием, снимающим хиты, не являются.

10.5. Огнестрельное ручное оружие на нашей игре отсутствует (не допускается).

# Допуск доспехов

## 11.1 Общие положения

11.1.1. Доспехом является часть антуража игрока, моделирующее защитное вооружение и дающее игроку дополнительные хиты и качества.

11.1.2. Доспех могут носить только игроки, персонажи которых могут это по роли.

11.1.3 Игроки подбирают доспехи в соответствии с Правилами по антуражу.

## 11.2 Материалы изготовления доспехов и шлемов

11.2.1. Латные элементы могут быть изготовлены из стали, латуни и бронзы, а также качественно окрашенных под них алюминиевых сплавов, пластика, толстой кожи и пенополимеров. Использование неокрашенных пластиковых элементов, моделирующих латные на данной игре ЗАПРЕЩЕНО.

11.2.2. Для изготовления кожаных элементов можно использовать кожу и качественный кожзаменитель. Имитацию деталей из очень толстой кожи можно изготовить путём наклейки слоя тонкой кожи поверх прочной основы.

11.2.3. Кольчужные элементы могут быть из любых колец (сталь, латунь, медь, алюминиевый сплав, пластик), скрепленных любым способом (сведённые, сварные, клёпанные).

11.2.4. Бригантные доспехи обязательно должны иметь в своей основе твёрдые пластины, материал которых не регламентирован.

11.2.5 Для изготовления особо массивных доспехов рекомендуется использование эластичных пенополимеров, покрытых латексом с красителем.

## 11.3 Безопасность доспеха

11.3.1. Все элементы доспехов и шлемов должны быть изготовлены так, чтобы ими нельзя было нанести травму себе и другим игрокам, а также повредить протектированное оружие.

11.3.2. Недопустимы к использованию латные (твёрдые) элементы доспехов с выступающими более чем на 1 см поверхностями малой (менее 3мм) толщины. Все края доспехов, изготовленных из металла малой толщины (менее 1,5 мм), должны быть отбортованы (отбортовка не менее 2 мм толщиной).

11.3.3. Кольчужные кольца не должны иметь опасных заусениц.

11.3.4. Шипы, рога, нашлемные фигуры и т.п. элементы доспехов и шлемов должны быть мягкими и безопасными.

# Правила по магии

## 1. Общие положения

- 1.1. Магия на игре представлена в виде заклинаний, умений и ритуалов, которые могут использовать только персонажи с соответствующим навыком.
- 1.2. Визуальной частью магических механик являются магические свитки и артефакты. Они считаются игровыми ценностями и могут быть украдены, куплены, проданы и т.д.
- 1.3. Артефакты могут использовать все игроки при соблюдении условий, указанных в сопроводительном свитке. Если свитка нет или он утрачен, артефакт считается неопознанным и его нельзя использовать.
- 1.4. На игре у всех магических действий есть “время отката” — это время, в течении которого запрещено повторно применять магическое действие. Условия отката указаны в описании к магическим умениям и в свитках.
- 1.5. Количество навыков и умений на старте игры определяется в момент подачи заявки (игрок сам выбирает от 0 до 3 умений в зависимости от статуса игрока на начало игры).
- 1.6. Список заклинаний и умений, доступных персонажу и условия их активации можно узнать при согласовании личной квесты, а в дальнейшем - читая книги и свитки на игре.

## 2. Заклинания

- 2.1. Все заклинания на игре визуализированы и являются контактными.
- 2.2. Для активации любого заклинания, необходим специальный навык и свиток самого заклинания, которое необходимо громко и отчетливо прочитать, указав адресата/ов. В некоторых случаях предусмотрены специальные действия.
- 2.3. Заклинания бывают: боевые, исцеляющие, защитные, усиливающие, ослабляющие, специальные. С самими заклинаниями вы сможете ознакомиться непосредственно на игре, столкнувшись с ними лично.

## 3. Умения

- 3.1. Все магические умения делятся на 2 типа:
  - Божественные (могут использоваться только служителями Ордена солнца)
  - Полученные от сфер богов
- 3.2. Также как и заклинания, умения имеют время отката и условия их использования. Информацию о них можно будет найти на игре в специальных книгах умений. Для использования умений свитки не требуются, однако сфера бога является артефактом и для ее работы требуется сопроводительный свиток - книга умений и навыков (неотчуждаема отдельно от алтаря со сферой).

3.3. Самыми распространёнными в игре умениями являются:

Наложение рук - исцеляющие заклинание или умение, отыгрывается прикладыванием рук к раненому персонажу. Используется как в бою, так и вне боевых действий.

Фаербол - боевое заклинание или умение, отыгрывается мягким мячиком, при попадании в конечность наносит лёгкую рану и вызывает кровотечение. В корпус - тяжёлую. Защитой служат только умения, навыки и некоторые артефакты. При попадании в оружие или щит - выбивает их из рук игрока, а также ломает оружие (но не щит). Если игрок не выбросит щит или оружие в течении 10 секунд, он переходит в состояние тяжелого ранения автоматически.

3.4. Активация любого умения требует обязательного словесного маркера - названия умения (например, "фаербол", "наложение рук" и т.д.). При отсутствии словесного маркера умение не срабатывает.

## 4. Ритуалы

4.1. Важной частью данного вида магии является большое количество условий и предметов для обязательного использования. Нередко для проведения ритуала необходим конкретный артефакт.

4.2. Ритуал не сработает без свитка его активации.

4.3. Игроки могут попробовать разработать свой ритуал, создав свой ритуальный свиток. То, как сработает ваш ритуал - расскажет вам Арбитр, присутствующий на ритуале.

4.4. О том, как работают ритуалы вы сможете узнать либо из личной квесты, либо читая книги и свитки на игре. Не ждите четких ответов и "рецептов", ритуалы - это поиск неизвестного и нового.

# Навыки и профессии

## 1. Общие положения

- 1.1. Навыки – это специальные игромеханики, цель которых - создать дополнительный пласт игровых взаимодействий.
- 1.2. Все навыки записываются в паспорт персонажа. Каждый новоприобретенный навык или профессия, записанный в паспорт, необходимо заверить печатью арбитров. Сделать это можно у любого арбитра на игровой территории, не выходя из роли.
- 1.3. Фальсификация паспорта игрока может привести к «откату» вашего персонажа до стартовых значений по всем социальным веткам и обнулению всех навыков, профессий и умений. Повторное нарушение может привести к окончательной смерти персонажа.
- 1.4. Некоторые навыки и профессии требуют дополнительного антуража или специальных предметов. Продумайте вашего персонажа заранее и подготовьте необходимое. В ряде случаев МК может предоставить данные предметы, но их количество ограничено!

## 2. Навыки

- 2.1. Навык – стартовая способность вашего персонажа, позволяющая использовать определённые игровые механики. Базовый список навыков и требований к ним описан в Приложении 1 настоящих правил. Продумывайте свой билд заранее!
- 2.2. Лимит количества навыков на игру – 5 штук.
- 2.3. Взять навыки из веток разных гильдий невозможно (например, Маги не могут брать умения Воинов и т.д.). Некоторые навыки внутри класса требуют от игрока определенных условий развития (например, чтобы получить навык «Эксперт», необходимо владеть навыками предыдущего уровня «Стартовый» и «Умелый»).
- 2.4. Навыки нельзя передавать, покупать, продавать, частично отказаться от уже имеющихся навыков. Всё, что записано в паспорте персонажа и заверено печатью Арбитров неизменно до конца игры, кроме случая случаев окончательной смерти персонажа или смены класса.
- 2.5. В случае радикальной смены класса персонажа происходит обнуление всех навыков без возврата затраченных на их получение ресурсов (например, переход из одной в другую гильдию). При этом заводится новый паспорт персонажа. Это можно сделать только в мастерском лагере.
- 2.6. Некоторые навыки требуют восстановления через медитацию. Во время медитации игроку необходимо сидеть неподвижно с закрытыми глазами. Ему запрещено двигаться и общаться с кем-либо, иначе восстановление навыка сорвется.
- 2.7. Временной “откат” навыка ведётся с момента его крайнего использования на игре и не привязан к часовому таймингу.
- 2.8. На игре могут встречаться навыки, не указанные в базовом списке. Такие навыки являются редкими. Они станут доступны игрокам в процессе игры, не будут требовать

дополнительной подготовки. Всё необходимое для таких навыков будет заранее подготовлено МК.

В любом случае количество навыков не может быть выше 5 штук!

2.9. На игре имеется навык “взлом замка”, доступный членам гильдии теней. Любые замки вскрываются исключительно навыками членами гильдии теней или квестовыми предметами. Физический взлом замка запрещен и приравнивается к порче мастерского имущества.

## 3. Профессии

3.1. Профессия – способность персонажа взаимодействовать с механикой ресурсов.

3.2. Наличие профессии у персонажа сразу поднимет его социальный статус, независимо от его членства в какой-либо фракции игры. Также как навыки, профессии должны быть отражены и заверены в паспорте персонажа. Получая профессию игрок автоматически становится членом Гильдии Ремесленников (не препятствует быть членом другой гильдии, поскольку не имеет специализированных навыков, которые дают сферы богов).

3.3. На игре имеется 3 вида профессий. В скобках указан обязательный инвентарь и антураж, обеспечиваемый игроком:

Кузнец (фартук, перчатки, резиновая киянка/имитация молотка, клещи)

Алхимик (сумка для трав, пояс/перевязь для зелий, ступка и пестик)

Лекарь (белый короткий плащ, белая шапочка, сумка с медицинскими принадлежностями для отыгрыша)

3.4. В здании Гильдии Ремесленников будут оборудованы рабочие места с основным крупногабаритным инвентарем для представителя каждой профессии. Доступ к ним может быть ограничен лишь игровыми ситуациями. Допускается размещение личного антуража игрока для поддержания атмосферы и удобства отыгрыша.

### 3.5. Все профессии подчинены универсальному алгоритму действий для отыгрыша:

3.5.1. Поиск/покупка информационного листа (чертёж, рецепт, схема, лист дневника или книги исследований), в котором указана вся необходимая информация для отыгрыша.

3.5.2. Поиск необходимых ингредиентов, указанных в информационном листе.

3.5.3. Следование чётким указаниям в информационном листе о последовательности действий.

3.5.4. Получение у Арбитров чипов на итоговый результат работы мастера (например, чип на починку оружия, на изготовленное зелье) перед его вводом в игру.

3.5.5. Выдача готового результата работы игроку (например, готовое зелье или прикрепление чипа к починенному оружию).

3.5.6. Получение профессии возможно только на стадии утверждения заявки. Количество ролей ремесленников ограничено. Во время игры обучиться профессиям невозможно. Статус подмастерья - исключительно социальный. Подмастерья не могут взаимодействовать с игровыми механиками, но могут отыгрывать вместе с мастером весь

процесс производства и работы с ресурсами, кроме последнего этапа (пункт 3.5.5 настоящих правил).

# Приложение 1.

## Навыки членов гильдий и Ордена Солнца.

| Гильдия                                                                                                                                         | Навык        | Описание                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Воины</p> <p>Могут носить любую броню, использовать любое оружие и щиты</p> <p>Не могут пользоваться магией (даже одноразовыми свитками)</p> | Берсерк      | Игнорирование легких ранений. Конечности не перестают функционировать.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|                                                                                                                                                 | Дубовая кожа | Игнорирование урона от кинжалов и ножей.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|                                                                                                                                                 | Медитация    | Персонаж может не чаще, чем 1 раз в 3 часа, вне боя затянуть все свои раны и кровотечения, включая тяжелые, устроив медитацию не менее чем на 10 (десять) минут. Если персонажа тревожат во время медитации (сорванная медитация), раны не затягиваются, а навык уходит в "откат".                                                                                                                                      |
|                                                                                                                                                 | Лицом к лицу | Игнорирует урон любого дистанционного оружия (не относится к дистанционным заклинаниям).                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|                                                                                                                                                 | Дуэлянт      | Персонаж может вызвать любого противника на дуэль (в т.ч. моба) не чаще, чем 1 раз в 3 часа, направив на него оружие в начале боя и сказав фразу «вызываю тебя на дуэль». Противник не может игнорировать вызов, не может выйти из боя, а также обе стороны дуэли будут игнорировать любые атаки извне. Дуэль длится до тяжелого ранения одного из бойцов, но не более 10 минут, далее бой продолжается в общем порядке |
|                                                                                                                                                 | Ловкач       | Игнорирует урон от кулуарного убийства. Вас невозможно поймать с помощью сетей.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |

|                                                                                                                         |                          |                                                                                                                                                                                                           |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                                                                                         | Жертва                   | Не чаще чем 1 раз в 3 часа криком: "Я ваш противник, я ваша цель!", заставляет всех монстров в округе атаковать себя, игнорируя других. Действует, пока другие игроки не нанесут урон любому из монстров. |
| <p>Маги</p> <p>Не могут носить среднюю и тяжелую броню</p> <p>Не могут использовать двуручное оружие, кроме посохов</p> | Боевой Стартовый         | Владение 1 фаерболом + умение активировать заклинания                                                                                                                                                     |
|                                                                                                                         | Боевой Умелый            | Дополнительный фаербол - 2 на руках (является эволюцией навыка "Боевой стартовый", эффекты не суммируются)                                                                                                |
|                                                                                                                         | Боевой Эксперт           | Дополнительный фаербол - 3 на руках (является эволюцией навыков "Боевой стартовый" и "Боевой умелый", эффекты не суммируются)                                                                             |
|                                                                                                                         | Поддержка Стартовый      | Наложение рук 1 раз в час + умение активировать заклинания                                                                                                                                                |
|                                                                                                                         | Поддержка Умелый         | Наложение рук 2 раза в час (является эволюцией навыка "Поддержка стартовый", эффекты не суммируются)                                                                                                      |
|                                                                                                                         | Поддержка Эксперт        | Наложение рук 3 раза в час (является эволюцией навыков "Поддержка стартовый" и "Поддержка умелый", эффекты не суммируются)                                                                                |
|                                                                                                                         | Отпугивание нежити       | Направив раскрытую ладонь в сторону нежити и крикнув: "Скройся с глаз!" заставляет нежить убегать в страхе до тех пор, пока они перестанут быть в поле видимости мага.                                    |
|                                                                                                                         | Ритуалист                | Владеет знаниями о проведении ритуалов, может их создавать и проводить.                                                                                                                                   |
|                                                                                                                         | Игнорирование отравления | Иммунитет к любым ядам и болезням.                                                                                                                                                                        |
| Орден Солнца Паладины                                                                                                   | Стена веры               | 1 раз в 3 часа, 10 минут стоя на месте и громко повторяя: "Свет - мой щит!", не получает никакого                                                                                                         |

|                                                                                                                                                                                                                                                                           |                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Навыки не работают если не было утренней мессы.</p> <p>Не работают в вечернее и ночное время (с 22:00 до 8:00)</p> <p>Паладин обязан носить среднюю или тяжелую броню при свете солнца. Без брони навыки не работают.</p> <p>Может использовать любое оружие и щит</p> |                          | <p><b>физического</b> урона. Навык активен пока паладин не сдвинется с места (Паладин может продолжить сражение, но хотя бы одна нога должна оставаться на месте) или не прекратит читать фразу активации.</p>                                                                                            |
|                                                                                                                                                                                                                                                                           | Лечение в бою            | <p>1 раз в час, стоя на одном колене, может возложить руки на себя или любого другого игрока и прочитать молитву богу Солнца, залечивая любое лёгкое ранение.</p> <p>Можно использовать в бою</p>                                                                                                         |
|                                                                                                                                                                                                                                                                           | Оружие огня              | <p>Позволяет отбивать любым оружием огненные фаерболы (на отравленные фаерболы не работает).</p>                                                                                                                                                                                                          |
|                                                                                                                                                                                                                                                                           | Щит огня                 | <p>Щит отражает огненные фаерболы (на отравленные фаерболы не работает).</p>                                                                                                                                                                                                                              |
|                                                                                                                                                                                                                                                                           | Лицом к лицу             | <p>Игнорирует урон от любого дистанционного оружия.</p>                                                                                                                                                                                                                                                   |
|                                                                                                                                                                                                                                                                           | Знаменосец               | <p>Держа в одной руке знамя Ордена Солнца, игнорирует любую боевую магию.</p>                                                                                                                                                                                                                             |
|                                                                                                                                                                                                                                                                           | Игнорирование отравления | <p>Иммунитет к любым ядам и болезням.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| <p>Орден Солнца<br/>Монахи</p> <p>Навыки не работают если не было утренней мессы.</p> <p>Монах не может носить никакую броню.</p> <p>Не могут использовать двуручное оружие, кроме посохов, не могут использовать щиты</p>                                                | Возложение рук Стартовый | <p>Раз в час, стоя на коленях, может возложить руки на себя или любого другого игрока и прочитать молитву богу Солнца. Залечивает любое лёгкое ранение, либо снимает эффект отравления (является эволюцией навыка "Возложение рук Стартовый", эффекты не суммируются)</p> <p>Можно использовать в бою</p> |
|                                                                                                                                                                                                                                                                           | Возложение рук Умелый    | <p>1 раз за бой, стоя на коленях, может возложить руки на себя или любого другого игрока и прочитать молитву богу Солнца. Залечивает любое лёгкое ранение, либо снимает эффект отравления.</p> <p>1 раз в 3 часа может вывести из тяжелого</p>                                                            |

|  |                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|--|------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  |                        | ранения (является эволюцией навыка "Возложение рук Стартовый", эффекты не суммируются)<br>Можно использовать в бою                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|  | Возложение рук Эксперт | 1 раз за бой, стоя на коленях, может возложить руки на себя или любого другого игрока и прочитать молитву богу Солнца, залечивая 2 лёгких ранения, 1 отравление и 1 кровотечение.<br>1 раз в 3 часа может вывести из 1 тяжелого ранения (является эволюцией навыков "Возложение рук стартовый" и "Возложение рук умелый", эффекты не суммируются)<br>Можно использовать в бою                                                               |
|  | Святая сфера           | Раз в 3 часа сидя на коленях в центре начерченного им на земле круга не более 3 метров в диаметре может возвести вокруг себя и своих союзников непроницаемую сферу. Для поддержания сферы монах громко читает молитву богу Солнца. Пока действует "святая сфера", противники и их атаки не могут попасть внутрь сферы, а союзники не могут выйти из сферы и атаковать оппонентов. Действует не более 10 минут.<br>Не работает в помещениях. |
|  | Я - храм               | Раз в день может откатить таймер всех уже использованных умений и навыков у трёх своих соратников (в т.ч. у себя, но навык "я-храм" не восстановится). Для этого вне боя возносит руки к небу и громко читает молитву богу Солнца. Трое из выбранных союзников                                                                                                                                                                              |

|                                                                                                                        |                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                                                                                        |                   | должны стоять перед ним на коленях.                                                                                                                                                                                                                                                               |
|                                                                                                                        | Огонь внутри      | Не чаще чем 1 раз в час может проигнорировать урон от одного фаербола.                                                                                                                                                                                                                            |
| <p>Гильдия Рейнджеров</p> <p>Не могут носить тяжелую броню</p> <p>Не могут пользоваться двуручным оружием и щитами</p> | Зеленая кровь     | Полный иммунитет к ядам                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|                                                                                                                        | Зверолов          | Навык позволяет пользоваться сетью. Подробнее см. п. 8.2. раздела “Правила игры”                                                                                                                                                                                                                  |
|                                                                                                                        | Густая кровь      | Полностью игнорирует эффект кровотечения                                                                                                                                                                                                                                                          |
|                                                                                                                        | Охотник Стартовый | Рейнджер получает памятку охотника - как добывать ингредиенты. Гарантированно получает с монстра 1 ингредиент                                                                                                                                                                                     |
|                                                                                                                        | Охотник Умелый    | Рейнджер получает памятку охотника - как добывать ингредиенты. Получает с монстра от 1 до 2 ингредиентов                                                                                                                                                                                          |
|                                                                                                                        | Охотник Эксперт   | Рейнджер получает памятку охотника - как добывать ингредиенты. Получает с монстра от 1 до 3                                                                                                                                                                                                       |
|                                                                                                                        | Перевязка         | Может произвести перевязку для снятия кровотечения. Условия: обязателен перевязочный материал (тряпичная лента /бинт не менее 50 см), не более 1 перевязки и не чаще чем раз в 1 час. Через 15 минут от начала перевязки кровотечение остановлено (перевязку можно снять и использовать повторно) |

|                                                                     |                    |                                                                                                          |
|---------------------------------------------------------------------|--------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Гильдия Теней</p> <p>Не могут носить среднюю и тяжелую броню</p> | Взломщик Стартовый | Позволяет вскрывать замки 1 уровня. Арбитр выдает связку ключей, в которой есть ключи от замков 1 уровня |
|                                                                     | Взломщик Умелый    | Позволяет вскрывать замки 1 и 2 уровня                                                                   |

|  |                     |                                                                                                                                                                            |
|--|---------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  |                     | Арбитр выдает связку ключей, в которой есть ключи от замков 1 и 2 уровня                                                                                                   |
|  | Взломщик Эксперт    | Позволяет вскрывать замки 1, 2 и 3 уровня<br>Арбитр выдает связку ключей, в которой есть ключи от замков 1, 2 и 3 уровня                                                   |
|  | Кулуарное убийство  | Дает навык “кулуарное убийство”. Подробнее в п. 8.3. раздела “Правила игры”                                                                                                |
|  | Изворотливый ловкач | Не может быть пойман в сеть или ловушки (сбрасывает самостоятельно)                                                                                                        |
|  | Отравленный клинок  | Ножи и кинжалы тени всегда отравлены (нужно получить маркер-ленту у Арбитра)                                                                                               |
|  | Похититель души     | Позволяет украсть из сумки добитого игрока / моба до 2х дополнительных кристаллов душ 1 раз за бой (сразу после боя) к одному из выбранных персонажей, участвовавших в бою |