

Какие системы и кому надо учить

Для всех

После утверждения всех систем будет выложен так называемый «жизненный минимум» — это то, что знают ВСЕ о мире вокруг них. Например, что нельзя есть жёлтый снег, говорить с собакой с оранжевыми бровями, нормальное состояние покойника — лежать в земле, а не общаться с бывшей женой поутру у колодца и т.д. Это будет выложено отдельным общим текстом и обязательно к прочтению для всех.

Обязательные системы: то, чем владеют все представители этого блока (невладение оговаривается мастерами и принимается как сюжетный поворот — последствия за счет игрока). Эти правила НАДО учить.

Помимо основных есть **возможные системы:** у вас была возможность ими овладеть, воспользовались ли ею вы ею, ваше дело (пропишите это мастерам в заявке).

Отдельные персонажи могут владеть другими системами, но любое знание и умение, не связанное с вашим блоком, необходимо обосновать в квенте и согласовать с мастером!

Важно! Женщины, родившиеся в одной семье, но перешедшие в другую (вышли замуж), владеют системами и знаниями родной семьи на уровне Simpla (даже если вы из другой деревни).

Способностью чему-либо научить в рамках одной семьи обладает только тот, у кого есть соответствующая отметка.

Какие есть системы и их ограничения

Это общеизвестный перечень систем, однако не значит, что полный (о части можно узнать только от мастеров, что обусловлено сюжетом).

Важно! Если вы НЕ ВЛАДЕЕТЕ системой, то есть у вас нет отметки об обучении этой системе, то даже имея на руках тинктурник или книгу рецептов, или книгу ритуалов вы не сможете воспроизвести нужный результат. Предполагается, что помимо записанного в книгу есть ряд знаний, которые получаются только при обучении и без них никак.

Обучиться вы могли в семье, в монастыре, у мельника, у Голоса ветра, в соответствующем ордене, в Дурмстранге, у личных учителей, в другой деревне (еще варианты — мастерам). Любое знание должно быть обосновано. Самоучек от магии на игре быть не может.

№	Название системы
1	Астрология
2	Зелья
3	Чары
4	Магические животные (знание о повадках)
5	Травология
6	Минералогия
7	Магические ремесла
8	Рунология
9	Волшебные песни (не могут владеть тёмные волшебники)
10	Ритуалы
11	Малефиции (ультимный малефик — только тёмный волшебник)
12	Некромантия (печать некроманта автоматически делает волшебника тёмным)
13	Амулеты и обереги
14	Артефакты
15	Ментальные чары
16	Колдомедицина (ультимный колдомедик — только светлый волшебник)
17	Обряды
18	Сноходчество

Монастырь Дьюлы

Обязательные системы:

Для всех братьев без исключения: астрология, чары

Для мастера волшебных палочек: артефактология, ритуалистика

Для брата певчего: волшебные песни

Возможные системы:

Каждый монах имеет свой собственный дополнительный набор дисциплин, описанный в его вводной. Важно: в монастыре братьев учат ритуалистике. Брат учитель обучает деревенских детишек только чарам.

Орден святой Акилины

Обязательные системы:

Для всех сестер без исключения: астрология, ритуалистика

Монахини-стражи: чары

Возможные системы: артефактология, чары

Каждая монахиня имеет свой собственный дополнительный набор дисциплин, обоснованный во вводной.

Карпатский шабаш ведьм

Обязательные системы: астрология, амулеты и обереги, обряды

Возможные системы: волшебные песни, малефиции, зельеварение (не стандартный тинктурник — только самосозданные зелья).

ВАЖНО! Владение малефициями на уровне ульtima автоматически лишает дара песни. Светлый волшебник МОЖЕТ изучить малефиции уровня ульtima, но становится тёмным на автомате.

Каждая ведьма имеет свой собственный дополнительный набор дисциплин, обоснованный во вводной.

Цыганский табор

Обязательные системы: астрология, чары/ малефиции

Возможные системы: волшебные песни, обряды

Мельница

Чему научит мастер.

Замок Алмаши

Обязательные системы:

Для всех: чары

Для господ: ритуалистика

Возможные системы:

Для господ: системы, обоснованные вводной и обучением

Для слуг: системы, связанные с той семьей, выходцем из которой является конкретный слуга.

Пасека йетти, медоварня анчуток, домовые, кузница гоблинов

Обязательные системы: умения соответствующей расы, предписанные системы (см. соответствующий внутренний текст)

Деревня

Семья рыбаков Бакош

Обязательные системы: чары, магические существа (их раздел МЖ), астрология

Семья охотников Месарош

Обязательные системы: чары, магические существа (кроме рыб), астрология

Семья травников Вёрёш

Обязательные системы: травология, астрология

Возможные системы: чары

Семья старателей Будай

Обязательные системы: минералогия, магические животные (их раздел МЖ)

Возможные системы: чары

Семья хлеборобов Добош

Обязательные системы: специфическая травология (ремесло волшебных хлеборобов), астрология

Возможные системы: чары

Семья зельеваров Винце

Обязательные системы: зельеварение, астрология

Семья амулетчиков Иллеш

Обязательные системы: амулеты и обереги, астрология

Возможные системы: обряды

Семья ткачей Кочеш

Обязательные системы: ткачество, специфическое зельеварение (краски), астрология

Семья пекарей Кирай

Обязательные системы: пекарское дело, астрология

Семья малефиков Мадьяр

Обязательные системы: малефиции, обряды, астрология

Семья Биро

Обязательные системы: обряды, магические договоры, магия крови (не отдельная дисциплина, но часть мировоззрения), астрология

Возможные системы: теоретическое знание — волшебные песни, малефиции

Ковен колдомедиков

Обязательные системы: колдомедицина, спецчары, ритуалистика, астрология

Дополнительные системы для учеников: всё, чему научит колдомедик, системы семьи

Орден детей Хель

Обязательные системы: некромантия упокоения, обряды, спецпесни, астрология

Дополнительно: системы семьи

Плетельщики снов

Обязательные системы: сноходчество, системы семьи

Дополнительно: системы семьи

Голос ветра

Обязательные системы: волшебные песни

Дополнительно: системы семьи

Персонажи без блока

Системы и знания обусловлены личной вводной