

Правила “WarCraft: Лики войны”

(Альфа 0.4)

Терминология

Герой - персонаж игрока, которого он отыгрывает и развивает в ходе игры. Подробно свойства персонажа раскрываются в параграфе “3. Положение по миру”.

Квест - задание, за которое можно получить материальные или виртуальные ресурсы.

Карта квеста - (КК) карточка, содержащая задание, которое персонаж должен выполнить.

Карта опыта - (КО) карта опыта - та же карта квеста, но после того, как квест был выполнен.

Монстр - персонаж игрока или игротехника, имеет значительные отличия от Героя. Подробности в “3. Положение по миру”.

Опыт - Виртуальный ресурс, который не имеет материального воплощения, но он может быть получен и потрачен в ходе игры.

ПО - протектированное оружие.

1. Общее положение

- 1.1. Мастера решают конфликтные ситуации и их решение обжалованию не подлежит.
- 1.2. Данные механики не отменяют законы РФ, продолжающие действовать на территории игры, и не противоречат им.
- 1.3. Любые физические взаимодействия персонажей являются лишь моделированием. Каждый участник модели в равной степени несет ответственность за последствия своих действий, согласно законам РФ.
- 1.4. Механики содержат полный перечень моделей, которые присутствуют на игре. Если что-то не описано в механиках, значит оно не моделируется.
- 1.5. Всё, что не запрещено механикой игры или законами РФ - разрешено.
- 1.6. Использование чужого оружия (или других предметов используемых для реализации моделей) разрешено только в случае однозначного согласия владельца оружия. Если в конфликтной ситуации владелец утверждает, что не давал однозначного согласия, то ответственность ложится на того, кто заимствовал оружие.

2. Положение о объектах

- 2.1. Игрок, определив свою расу и класс, должен обеспечить себя всем необходимым для отыгрыша и моделирования всех навыков, на всех уровнях развития своего персонажа.
- 2.2. Если у игрока нет объектов, которые моделируют те или иные способности, то он не может их отыгрывать. Пример: тотемы Шамана.
- 2.3. На игре моделируются атаки и защита от определенных элементов. Они маркируются значками и ленточками. На костюме должно быть предусмотрено место для их крепления.
 - 2.3.1.Значки с маркером иммунитета - должны крепиться на правый наплечник (или специально подготовленную часть костюма, на правом плече)
 - 2.3.2.Значки с маркером уязвимости - должны крепиться на пояс
 - 2.3.3.Маркировка элементов атаки - ленточка на оружие
- 2.4. Татуировки могут наделять персонажей пассивным эффектом на персонажа которые не может влиять на боевые взаимодействия.
 - 2.4.1.Эффекты татуировок не пропадают после смерти
 - 2.4.2.Сертификат татуировки непередаваем и неизымаем

3. Положение о мире

Игра создаётся по мотивам игры World of WarCraft. Несмотря на то, что мир достаточно богат и разнообразен, мастерская группа вынуждена ограничить некоторые допущения лора, чтобы облегчить и систематизировать механики полевой игры. Однако, это не превращает игру в маневры. В первую очередь мы все таки играем в сюжет, всего лишь ограничивая некоторые части лора как недоступные.

Материалы по миру игры публикуются на сайте <http://warcraft.gmrpg.ru/world/> и в приложениях к правилам.

- 3.1. На игре присутствует две базовые фракции: Орда и Альянс. Так же могут присутствовать нейтральные существа.
- 3.2. На игре присутствует два типа существ: Герои и Монстры. **Герои** - это стандартные персонажи, которые обладают расой, классом и другими свойствами, присущими персонажу. **Монстры** - это все остальные, они также имеют свою классификацию.
- 3.3. Каждый Герой имеет расу и класс, может иметь одну профессию или не иметь ее вовсе. Каждый из этих параметров дает ряд свойств и возможностей.
- 3.4. В мире существуют артефакты. Артефакты наделяют своих владельцев дополнительными возможностями, которые нельзя получить от расы или класса.
- 3.5. На игре будут доступны расовые способности, они будут опубликованы в приложении к правилам.
- 3.6. Каждый класс будет иметь возможность прокачаться до 8-ого уровня, на каждом уровне он будет получать улучшения, в том числе способности, с которыми можно будет ознакомиться в приложении к правилам.

4. Ресурсы материальные и виртуальные

4.1. Квесты

- 4.1.1. Квесты фиксируются на специальных карточках квеста (КК), которые нельзя передавать или показывать персонажам, которые не умеют с ними взаимодействовать.
- 4.1.2. КК обязательно содержит: описание задания, награду (опыт, деньги, артефакт), отметку того, кто выдает задание, отметка того, кто принял задания.
- 4.1.3. Получить КК вы можете не только у кабатчика, но и в любом месте в пространстве игры, в том числе и при победе над монстром.
- 4.1.4. Можно использовать любую карточку, которую вы нашли в пространстве игры, если на ней проставлено имя выдавшего задание. Если же это поле не проставлено, КК является утерянной и неактивной.
- 4.1.5. Для получения награды вы должны выполнить условия квеста и прийти за наградой к тому, кто указан в задании.
- 4.1.6. Если условие выполнено и вы пришли к правильному персонажу, вы получите награду. Персонаж должен проставить на КК отметку о приеме квеста. После этого карточка квеста (КК) становится карточкой опыта (КО).

4.2. Опыт

- 4.2.1. Количество опыта фиксируется на карточке опыта (КО).
- 4.2.2. КО обязательно имеет отметку о завершении квеста, иначе она не действительна.
- 4.2.3. КО нельзя передавать или украсть.
- 4.2.4. Храните свои КО и сдавайте их при прокачке персонажа у специальных персонажей "Наставников".

5. Социальные взаимодействия

5.1. Рабство

- 5.1.1. Поработить может только “погонщик рабов”. Персонаж обладающий татуировкой “погонщика рабов”.
- 5.1.2. Для порабощения у погонщика должны быть специальные прочипованные цепи. Их количество лимитировано уровнем Арены.
- 5.1.3. Надеть цепи можно на любого героя или монстра, перед этим с него нужно снять все хиты.
- 5.1.4. Погонщик может снять цепи с любого персонажа, освободив его.
- 5.1.5. Порабощенный персонаж сохраняет за собой все свои способности и имущество, но обязан исполнять приказы любого погонщика, независимо от того, кто на него надел цепи.
- 5.1.6. Смерть не освобождение. Умерев порабощенный персонаж воскресает на Арене в тяжелом ранении и не может умереть пока находится там.

5.2. Связывание и обыск

- 5.2.1. Чтобы персонаж мог быть связан, он должен либо не иметь возможности к сопротивлению (тяжело ранен, оглушен, без сознания), либо согласиться на это добровольно (например, под угрозой оружия).
- 5.2.2. Связывание моделируется набрасыванием свободной (не стягивающей плотно) петли на запястья и, при необходимости, на щиколотки (но в последнем случае персонаж не может самостоятельно передвигаться и переносится по жизни другими персонажами).
- 5.2.3. Освободиться самостоятельно связанный не может. Освободить его может только несвязанный персонаж, имитирующий разрезание веревок режущим игровым оружием.
- 5.2.4. Обыск производится только по игре. Обыскивающий указывает одно место, которое проверяет. Если там есть игровая ценность, обыскиваемый обязан это отдать. (Бывают исключения по количеству мест обыска).
- 5.2.5. Обыскать персонажа можно не чаще одного раза в час.
- 5.2.6. Обыскать труп можно один раз.

6. Боевые взаимодействия

6.1. Общее положение по боевому взаимодействию

- 6.1.1. Запрещено бить или отражать удары предметами, не имеющими поражающей способности в рамках боевых механик.
- 6.1.2. Запрещены любые захваты оружия, любой его части.
- 6.1.3. Запрещены приемы рукопашного боя. За исключением действий и приемов, описанных в боевых механиках, а также в рамках специальных навыков персонажей.
- 6.1.4. Ударивший противника в штрафные зоны (голова, пах), автоматически становится тяжело раненым, если только пострадавший не скажет "Продолжаем!". Помните, что случайно попасть в непоражаемую зону может даже хороший боец, поэтому будьте внимательны, старайтесь не подставляться под удары в непоражаемую зону и не ловите их намеренно.
- 6.1.5. При нанесении травмы тот, кто ее нанес, автоматически переходит в состояние трупа и помогает травмированному в кратчайшие сроки получить необходимую медицинскую помощь. В случае возникновения подобной ситуации следует незамедлительно сообщить о ней мастерам.

6.1.6. Запрещено использовать более одного оружия одновременно, если нет специальных способностей, разрешающих это.

6.2. Жизнь и здоровье персонажа

6.2.1. Боевая система - хитовая. Количество хитов на персонаже определяется его расой, классом, уровнем и другими возможными эффектами.

6.2.2. Любое оружие снимает 1 хит.

6.2.3. Во время боевого взаимодействия хиты считает тот, с кого их снимают и несет персональную ответственность за честность игры. Для упрощения понимания происходящего: считайте свои хиты и снимайте хиты противника до тех пор, пока он не упадет.

6.2.4. Штрафные зоны: голова, шея, пах. Удары в штрафную зону запрещены.

6.2.5. Небоевые зоны: кисти рук. Попадание по небоевым зонам не снимает хитов.

6.2.6. Легкое ранение - утрата одного или более нательного хита. Ранение отыгрывается на усмотрение игрока, исходя из его актерских способностей. При этом конечность или другая часть тела остаются полностью функциональны.

Любое легкое ранение необходимо излечить в течение 20 минут (необходимо восстановить все утраченные нательные хиты) после боевого эпизода, иначе оно переходит в тяжелое ранение (персонаж теряет все хиты).

6.2.7. Тяжелое ранение - когда у персонажа не осталось ни одного нательного хита. Персонаж с тяжелым ранением обязан упасть на землю. Он не может стоять на ногах, драться или защищаться оружием (исключение при наличии навыка). Попытка стоять на ногах или отбиваться переводит его в состояние «труп».

После 5 минут пребывания в тяж. ране персонаж впадает в горячку и лишается способности связно говорить. Еще через 5 минут попадает в бессознательное состояние. По истечении еще 5 минут наступает смерть (итого - 15 минут).

6.2.8. Добивание

Персонажа, находящегося в тяжелом ранении, можно добить (перевести в состояние «труп» немедленно). Добивание производится любым оружием, имеющим чип допуска. Удар производится по поражаемой части тела с обязательным словесным маркером «добиваю». Добивание нельзя производить, пока человек стоит на своих ногах – он должен лежать или полу-лежать.

6.2.9. Смерть. Все мы смертны, даже если это не так.

Перейдя в состояние «труп», вы не можете передвигаться или подавать других признаков жизни. Лежите и наслаждайтесь происходящим вокруг. Вы не можете надеть белый хайратник и уйти по своим делам, пока вы видите вокруг хотя бы одного человека и/или с вами проводят игровое взаимодействие. Труп могут ограбить по механике обыска.

6.3. Ближняя Атака

6.3.1. Все предметы боевого взаимодействия должны внешне соответствовать лору серии игр WarCraft. Использование тех или иных предметов арсенала доступно для определенных рас и классов.

6.3.2. На игре броня не даёт ровным счётом ничего, если только это не артефакт. Броня - это антураж и она не добавляет хитов или защиты от чего либо.

Несмотря на это, броня должна быть оптимизирована для использования ПО, чтобы она не вредила оружию, которым по ней будут бить.

6.3.3. К игре допускается только: протектированное оружие, каркасное латексное оружие из плотных пенополимеров. Исключений для оружия ближнего боя - нет.

6.3.4. Оружие не чипуется (исключение Артефакты), но должно пройти процедуру допуска. Если оно не было допущено и было замечено в использовании, владельца ожидает наказание.

6.3.5. Любое оружие должно иметь маркер элемента которым осуществляется атака, оружие не может иметь более одного элемента.

6.3.6. Габариты оружия ближнего боя не регламентируются правилами, но рекомендуется делать его максимально соответствующим аналогам из игрового мира.

6.3.7. Смягчение на ударных частях инерционного оружия должно иметь толщину не менее 3 см.

6.3.8. Каркас оружия должен позволять погасить инерцию от удара. Большой вес и чрезмерная гибкость каркаса может послужить для недопуска оружия.

6.3.9. Мечи

Доступно для: Воин, Маг, Охотник, Паладин, Разбойник, Чернокнижник

6.3.10. Кинжалы

Доступно для всех классов

6.3.11. Топоры

Доступно для: Воин, Охотник, Паладин, Разбойник, Шаман

6.3.12. Молоты

Доступно для: Воин, Друид, Жрец, Паладин, Разбойник, Шаман

6.3.13. Древковое оружие

Доступно для: Воин, Друид, Охотник, Паладин

6.3.14. посох

Доступно для: Друид, Жрец, Маг, Охотник, Чернокнижник

6.3.15. Кистевое оружие

Доступно для: Друид, Охотник, Разбойник, Шаман

6.4. Щиты

Доступно для: Воин, Паладин, Шаман

6.4.1. Щитом можно блокировать атаки оружия, но щит не блокирует урон от метательных снарядов (плюшки) моделирующих боевые заклинания.

6.4.2. Поверхность щита должна иметь минимальное покрытие материалом: тканью, латексом или другим средством. Кромки щита – должны быть гуманизированные так же, как и рубящее оружие. Грани и поверхность щита не должны иметь острых углов.

6.4.3. Умбон на щите допустим, но должен быть выполнен из мягких материалов, пенки, резиновая полусфера и пр. Металлические или острые элементы — запрещены.

- 6.5. Дистанционными атаками являются: атаки из стрелкового, огнестрельного или метательного оружия. Также дистанционной атакой является магическая атака, моделируемая метательными шарами цвета, определяющего элемент атаки.

6.5.1. Луки

Доступно для: Охотник

Стрелы должны быть снабжены мягким гуманизирующим наконечником грушевидной или цилиндрической формы. Диаметр наконечника не менее 5 см (промышленные не менее 3 см). Длина стрел определяет натяжение лука, оно не должно превышать 20 кг.

6.5.2. Ружья

Доступно для: Охотник

Огнестрельное оружие должно быть на базе NERF или его аналогов.

Рекомендована серия NERF Mega.

Нельзя наложить элемент, но любое оружие по умолчанию пробивает щит.

6.5.3. Метательное оружие

Доступно для: Охотник, Разбойник

Метательное оружие должно иметь смягчение согласно базовым параметрам по всей его поверхности, так как любая его часть может оказаться поражающей. Не должно иметь острых или твердых частей.

6.5.4. Метательный снаряд (сленг - плюшка)

Метательный снаряд моделирует боевое заклинание дальнего действия.

Выглядит как мягкий шар цвета соответствующего элементу атаки.

Заклинания при попадании в оружие, щит или другое снаряжение снимает хит. Существуют способности блокирующей поражающую способность "плюшки".

6.6. Тотемы

6.6.1. Тотем может установить только шаман.

6.6.2. Шаман может поставить только один тотем, если нет навыка, который гласит иначе.

6.6.3. Тотем действует только когда установлен, любой человек может уронить тотем, после этого тотем перестает действовать.

6.6.4. Запрещено физическое уничтожение тотемов. Тотем - это чужое имущество, которое не должно пострадать в ходе ролевой игры.

6.7. Артефакты

6.7.1. Некоторые предметы могут иметь собственный аусвайс, с описанием его дополнительных свойств. Аусвайс крепится непосредственно к предмету.

6.7.2. Описание артефактов можно узнать из его аусвайса или свитков, которые находятся в пространстве игры.

6.7.3. Артефакты обладают не только бонусами которыми он наделяет героя, но и требованиями, предъявляемыми к герою.

6.7.4. Артефакты имеют несколько уровней. Герой, обладающий артефактом может вливать опыт не в собственные уровни, а в уровни артефакта.

6.7.5. Артефакт может быть похищен. Для этого аусвайс снимается с предмета и может быть перевешен на другой игровой предмет такого же класса.

6.8. Каст - активная способность, регламентированная изученным навыком. Чаще всего требует расходник. Для срабатывания навыка необходимо произнести название каста и уничтожить расходник.

6.8.1. Каждый расходник имеет своё происхождение, ограничения и назначение, описанные в приложении и в описании объектов, в которых применяется.

6.8.2. Во время применения расходника он должен быть физически уничтожен, порошки высыпаны, жидкости вылиты и т.д., в зависимости от вида расходника.

6.9. Любой тип атаки имеет элемент.

6.9.1. Нейтральный - любой тип воздействия, у которого отсутствует специальный маркер какого либо элемента.

6.9.2. Огонь - [цветовой маркер - красный] -

6.9.3. Лёд - [цветовой маркер - синий] -

6.9.4. Земля / Яд - [цветовой маркер - зеленый] - Урон от элемента земли маркируется зеленой ленточкой на оружие только ближнего боя. Данный цвет также маркирует метательные снаряды, но они не наносят урона, а восстанавливают все хиты.

6.9.5. Свет - [цветовой маркер - бежевый] -

6.9.6. Тьма - [цветовой маркер - фиолетовый и чёрный] - Оружие маркированное фиолетовыми лентами имеет урон элемента Тьмы. Чёрные ленты также маркируют элемент тьмы, оружие с черными лентами обладают эффектом "Казнь".

6.10. Статусы и эффекты

6.10.1. Спасение - тому, на кого наложили эффект "Спасение", передают руны спасения. Как только у героя остался 1 хит, он может использовать руны для восстановления хитов до своего максимума.

6.10.2. Казнь - руна (черная лента, как маркер элемента), присутствующая на оружии или снаряде. Если вы получили урон оружием или снарядом с этой руной и у вас осталось два или менее хитов вы моментально умираете. Если у вас больше двух хитов вы просто теряете один хит, как при обычной атаке. Урон всегда имеет элемент Тьмы. Если у вас есть иммунитет от элемента Тьмы, то вы защищены от этого эффекта.

6.10.3. Оглушение

6.10.4. Сон

6.10.5. Заморозка - статус, накладываемый дистанционными атаками, с элементом Лёд. Замороженный герой не может ходить, но может продолжать бой. Статус может быть снят. При потере хита статус также снимается. Ранить самого себя нельзя.

6.11. Иммунитеты

6.11.1. Иммунитет маркируется печатью с ленточкой, прикрепленной к правому наплечнику (или плечу, если наплечника нет).

6.11.2. Иное расположение или отсутствие маркера означает что персонаж не имеет иммунитета к элементам.

- 6.11.3. **Иммунитет от элементов** маркируются лентами цвета, соответствующего элементу.
- 6.11.4. Иммунитет от элемента позволяет игнорировать атаки соответствующего элемента.
- 6.11.5. Иммунитет позволяет игнорировать не только атаки, но и другие эффекты имеющие элемент, например “лечение” или “казнь”.
- 6.11.6. Иммунитет накладывается и снимается согласно механикам, описанным в навыках.
- 6.11.7. Нельзя наложить иммунитет на того, на ком уже находится уязвимость к этому элементу.
- 6.11.8. На героя не может быть больше трех элементов иммунитета.
- 6.11.9. На монстре количество элементов не ограничено стандартными механикам, но герои не могут наложить иммунитеты на монстров.
- 6.11.10. **Иммунитет от дистанционных атак.** Такие персонажи должны носить маркер ***

6.12. Уязвимость к элементу

- 6.12.1. Уязвимость к элементу маркируется специальным значком соответствующего цвета.
- 6.12.2. Значок должен быть прикреплен к поясу.
- 6.12.3. Нельзя наложить уязвимость на персонажа, обладающего иммунитетом к этому элементу.
- 6.12.4. Получив атаку, к которой у персонажа уязвимость, персонаж теряет все хиты.

6.13. Армия

- 6.13.1. Находясь в составе армии, персонаж может не погибнуть и воскреснуть в специальных зданиях локации. Локация определяется местом, где была сформирована армия. Здания должны быть построены и быть необходимого уровня на момент формирования армии.
- 6.13.2. Созвать знамена и собрать армию может только полководец.
- 6.13.3. Полководец должен иметь печать полководца. Печать неотъемлема.
- 6.13.4. Полководцы назначаются до игры.
- 6.13.5. В рамках игры любой Герой может получить печать полководца.
- 6.13.6. Армия не может быть сформирована или расформирована во время боевых действий.
- 6.13.7. Армия может быть сформирована во время первого этапа штурма локации, до начала активных боевых действий.
- 6.13.8. Армия обязана иметь штандарт
 - 6.13.8.1. Штандарт армии должен иметь персональный герб полководца.
 - 6.13.8.2. Высота черенка не менее двух метров.
 - 6.13.8.3. Площадь полотна не менее 50 на 70 см.
- 6.13.9. Армия формируется полководцем у штандарта. Все персонажи входящие в армию собираются в единую группу и не могут покинуть армию, пока полководец её не расформирует.
- 6.13.10. Армии имеют ограничения
 - 6.13.10.1. Лимиты шлемов - максимальное и минимальное количество физических людей входящих в армию.

6.13.10.2.Лимиты юнитов - максимальное количество юнитов обеспечивающих армию (максимальное количество ленточек на штандарте).

6.13.10.3.Количество юнитов обозначается ленточками прикрепленными к штандарту.

6.13.11.В ходе боевых действий член армии, потерявший все хиты, обязан подойти к штандарту и сорвать ленточку.

6.13.12.Если воин армии вернулся к штандарту, а на нём больше не осталось ленточек, он ложится у штандарта в статусе тяжелого ранения.

6.14.Штурм

Проникновение в локацию затрудняет штурмовая стена и ворота.

6.14.1.Нельзя проникнуть в локацию если ворота закрыты и у штурмовой стены присутствуют хиты.

7. Способности

7.1. Каждый навык должен быть визуализирован (маркирован) согласно механикам игры и требованиям к навыкам. Игроки сами готовят все необходимое для их визуализации.

7.2. Расовые способности

7.3. Классовые способности

7.3.1.Дерево способностей состоит из трех веток. На каждом уровне можно взять одну из трех способностей.

7.3.2.Нельзя взять две способности одного уровня если у вас есть уровни на которых способности вы не брали.

7.3.3.В дереве в разных ветках могут присутствовать способности с одинаковым названием на одном или разных уровнях. Нельзя взять две способности с одинаковым названием.

7.4. Иные способности

На игре могут присутствовать другие способности, которыми обладают монстры или артефакты. Эти способности не будут публиковаться в механиках, но информация о них будет находится в пространстве игры.

8. Ритуалы

8.1. Ритуал всегда проводится согласно требованиям, описанным в свитке ритуала.

8.2. Начать ритуал можно только тогда, когда есть свиток и все необходимое для его проведения, согласно содержанию свитка.

8.3. Свиток ритуала - это документ, прочитанный мастерской группой и содержащий: название, ингредиенты и ресурсы, четкое описание самого ритуала, эффект ритуала, последствия для ведущего ритуал.

8.4. Ритуал всегда проводится в очерченном круге силы радиусом не менее 3 метров. Внутри круга могут находиться только те, кто участвует в ритуале в том количестве, которое указано в свитке.

8.5. Все существа и предметы в круге силы во время проведения ритуала неприкасаемы, границу круга пересечь нельзя (исключение - ведущий ритуала).

8.6. Ритуал проводит один человек, который также находится внутри круга. Единственное слабое звено ритуала - это ведущий. Он проводник между мирами и уязвим для внешнего воздействия. Единственный, на кого можно воздействовать, когда ритуал начался.

- 8.7. Если на ведущего было произведено воздействие, ритуал прерывается, другой начать его не может. Ведущий обязан покинуть круг, все остальные ожидают своей участи. Последствия прерванного ритуала зависят от того, что это был за ритуал.
- 8.8. Некоторые ритуалы так же могут иметь шанс успеха. Они обозначены на свитке ритуала. После проведения ритуала бросаются кубики и по результату, в соответствии с содержимым свитка, определяется, прошел ритуал или нет.
- 8.9. После проведения ритуала и броска успешности (если таковой был) ведущий бросает кубики, определяющие последствия на ведущего ритуала (вне зависимости от успешности проведения ритуала), добавляет к полученному числу бонусы, которыми обладает и принимает последствия, описанные в ритуале.

9. Профессии

Любой Герой может освоить и прокачивать только одну профессию. В ходе прокачки профессии специалист может получить рецепты более высокого уровня.

9.1. Алхимия

- 9.1.1. В пространстве игры вы сможете найти рецепты и ингредиенты для создания: зелий, эликсиров и ядов.
- 9.1.2. Зелья имеют моментальный эффект.
- 9.1.3. Эликсиры обладают постоянным эффектом который спадает при смерти, или в результате воздействия специализированных навыков. На персонаже не может быть больше одного эффекта от эликсира. Пока наложен один эффект, другой эликсир не действует.
- 9.1.4. Яды, срабатывают моментально, как зелья, но их эффект может быть протяжен во времени и имеет отдельную модель.

9.2. Инженерия

- 9.2.1. Только инженер может создавать изобретения.
- 9.2.2. Все изобретения, возможные в рамках игры, описаны и информация о них скрыта в пространстве игры. Если вы хотите привнести в эту базу что-то своё (новое), необходимо связаться с мастерами до выхода релизной версии правил. На игре, создать принципиально новое изобретение не возможно.
- 9.2.3. Инженеры могут разблокировать строение.

9.3. Начертание

Функция начертателя - создавать документы, свитки, рецепты, писать книги. Только начертатели могут создавать копии свитков ритуалов или рецептов для других профессий. Только копии начертателей визируются мастерами.

- Копии: Рецептов, Ритуалов, Карточек квестов;
- Татуировки;
- Наскальная живопись;

Подробности в Приложении к правилам.

10. Зодчество

- 10.1. Существует два типа локации: город и поселение. Они отличаются деревом развития, некоторые строения могут быть только в городе, но поселения могут иметь одно уникальное строение которое больше не может иметь ни одна локация.
- 10.2. Каждая локация имеет карту, установленную в центре города. На карте фиксируется уровень строений и на неё же накладываются негативные и позитивные эффекты.
- 10.3. Каждое строение локации должно быть обозначено физически и узнаваемо. Если строение отсутствует физически, то оно не может приносить никаких бонусов.
- 10.4. Между каждым строением должно быть расстояние, минимум 5 шагов.

- 10.5. В городе и поселении могут быть возведены здания, спонсировать и инициировать строительство здания может любой член общины. Описание всех локаций смотрите в Приложении к правилам.
- 10.6. Воспользоваться зданием и ее ресурсами может любой член общины, который обладает достаточной квалификацией.
- 10.7. Среди жителей города могут быть назначены служащие, которые обеспечивают более эффективную работу города и его строений, например “смотритель порта” может управлять портом и верфью что значительно ускорит их работу. **Городской служащий** наделяется как обязанностями, так и полномочиями, поэтому его кандидатура утверждается главой локации и мастерами (региональным мастером).
- 10.8. На любую локацию целиком могут быть наложены маркеры событий. Маркер крепится на карту развития. Они моделируются крупными чипами. На чипах обозначена формула и таймер. По таймеру происходит некое событие которое раскрывается только по времени.

11. Логистика (Корабли)

- 11.1. Континенты Азерота разделяет бескрайнее море. Моделироваться будет только самая большая часть моря разделяющая континенты. Береговая линия будет разрезать полигон на две части: Калимдор и Восточные королевства.
- 11.2. Пересекать море можно только на кораблях или с применением спецспособностей.
- 11.3. Для пересечения моря необходим корабль.
- 11.4. Корабль должен включать в себя:
- Щит диаметром не менее 1 метра произвольной формы;
 - Минимум 4 троса (длина и количество определяется типом корабля);
 - Ёмкость с водой установленная на щит. Запрещено закреплять;
- 11.5. Для передвижения корабля необходимо минимум 4 человека, которые держат щит за тросы так, чтобы не перевернуть его и не разлить воду из установленной ёмкости.
- 11.6. При перемещении на корабле игрок обязан держаться за трос.
- 11.7. Трос может быть привязан к игроку.
- 11.8. За один трос может держаться **только один игрок**.
- 11.9. На некоторых типах кораблей может быть более 4 тросов, также можно улучшить корабли, увеличивая их вместимость с помощью инженеров.
- 11.10. Корабли могут получить дополнительные улучшения.
- 11.11. При перемещении по морю, удерживая щит на тросах, необходимо сохранить равновесие ёмкости и не дать пролиться воде.
- 11.12. Если вода пролилась, корабль затонул. Все персонажи утонули. Корабль нужно оставить на месте, его может унести другой корабль.
- 11.13. Если игрок бросил трос, находясь на море, он утонул.
- 11.14. Утонувшие персонажи могут вернуться в **Порту третьего уровня**, если они не обладают данным портом, они отправляются в мертвяк.
- 11.15. Нахождение на корабле никак не ограничивает боевое взаимодействие. Любой игрок, находящийся на море, привязанный или держащийся за трос корабля, который находится на плаву, может производить боевые взаимодействия с другими членами команды или членами команды других кораблей.
- 11.16. Во время боевого взаимодействия запрещено атаковать тросы других игроков, как своего так и чужого корабля, но можно атаковать корпус корабля (щит с ёмкостью).

12. Монстры

- 12.1. Монстры - это разумные и неразумные существа Азерота. В их число входят как животные, так и разумные расы, например - гоблины.
- 12.2. Описание и характеристики монстров вы можете найти в дополнительных материалах или в пространстве игры.
- 12.3. Все монстры имеют тип: животные, демоны, гоблин и пр. Внутри типа могут быть подклассы.
- 12.4. Любой монстр типа животное или демон может быть приручен классами охотник или чернокнижник соответственно, при наличии необходимых навыков.