

Полигонная ролевая игра



Время проведения мероприятия:	30-31 июля – заезд, сертификация; 31 июля – сертификация, семинары, построение в 18:00; 1 августа – 5 августа игра; 5 августа – 14.00 финальное подведение итогов 5-6 августа – приборка полигона, выезд.
Формат мероприятия:	Межрегиональная полигонная ролевая игра живого действия
Место мероприятия:	Мурманская область, полигон «Хибины» (рядом с ж.д. станцией Хибины)

Версия FINAL

Общее положение об организации мероприятия

Данное мероприятие является полигонной ролевой игрой живого действия, проводящейся как некоммерческий проект на добровольной основе, где организаторы (т.е. Мастера) не несут ни материальной, ни юридической ответственности за поступки и действия участников мероприятия;

Подача заявки на участие в игре одновременно означает добровольное принятие на себя игроком обязательства соблюдать данные правила, а также признание права Мастеров контролировать соблюдение правил, при необходимости осуществлять их толкование, применять санкции за их нарушение.

Слово Мастера – закон для игрока. Все обсуждения, дискуссии и споры касательно решения Мастера проводятся после игры.

Чрезмерное употребление алкоголя влечет за собой наказание. Конкретная форма наказания определяется решением Мастеров - вплоть до удаления с полигона.

Категорически запрещается привозить, хранить и использовать любые наркотикосодержащие препараты и вещества. Лица, замеченные на игре с наркотическими веществами, лишаются права на игру и удаляются с полигона;

Использование бензо/электропил и т.п. разрешено только до и после игры. На игре – только по разрешению организаторов мероприятия. Использование генераторов разрешено, но убедительно просим устанавливать их в самом глухом районе лагеря;

Капитан команды несет личную ответственность за организацию быта, подготовку антуража и поведения команды во время игры. Аптечка должна быть в каждой команде!

Использование фонарей с направленным лучом возможно только в двух случаях: в палатке или в отдалении от лагерей в темное время суток. Категорически запрещено светить на стену или через засеку. Подходя к лагерю или проходя мимо него, необходимо потушить фонарь;

Запрещается привозить на полигон на время игры собак;

Участник мероприятия должен осознавать, что собирается принимать участие в ролевой игре, следовательно, должен будет вжиться в отыгрываемую роль в условиях моделируемого мира. Это значит, что человек должен вести себя так, как вел бы себя его персонаж. Это касается его речи и поведения в критических ситуациях;

Автомобили и другой транспорт игроков во время игрового процесса не должен находиться на территории полигона игры;

Во всех игровых документах, требующих подписи, игрок обязан подписываться своим полным игровым именем без искажений;

Определения и термины «убитый», «мертвый», «пытки», «рабство», «труп», «убийство», «жертва», «жертвоприношение», «покойный», «погибший», «секс» и т.п. являются моделированием и понимаются как отыгрыш.

Заявки и взносы

Заявки разделяются на индивидуальные и командные. Мастерская группа принимает в первую очередь командные заявки. Командные заявки заполняются капитаном команды и сдаются главному мастеру лично или по электронной почте не позднее 30 июня 2023. После этого срока не будет возможности заявить новую команду, только добор в существующие команды по индивидуальным заявкам

Индивидуальные заявки заполняются игроком и сдаются главному мастеру лично или по электронной почте не позднее 30 июля 2023. Индивидуальные заявки на все профессии требующие для взятия два отрезка времени в генераторе персонажей (кроме воина ветерана), принимаются до 31 мая;

Взнос – вклад игрока в развитие проекта. Является обязательным условием для допуска на игру. Величина взноса зависит от срока его сдачи:

Срок сдачи	Величина взноса
10 февраля – 31 марта	3000 руб.
1 апреля – 31 мая	3500 руб.
1 июня – 31 июля	4500 руб.
На полигоне	5500 руб.

Взнос можно сдать только централизованно через капитана команды/подкоманды главному мастеру лично или переводом на банковскую карту с обязательным уведомлением в **VK**. Номер карты (для держателей карт Сбербанка): 4817 7603 4262 2473 Кирилл Владимирович К.

Правила по антуражу и оформлению локации

Антураж – это костюмы, доспехи, обувь, аксессуары и оружие, выполненные в фэнтезийном или средневековом стиле. В целях актуализации образа команды возможно по согласованию использование более поздних или более ранних образцов одежды и доспехов, но такой образ становится обязательным для всей команды.

Требования по антуражу – это комплекс представлений о внешнем виде игрового персонажа, основанном на изображениях фракции или исторических аналогах. Максимум с пяти шагов игрок в костюме должен соответствовать требованиям по антуражу. Требования к антуражу устанавливаются капитаном команды совместно с мастерами.

Контроль и фотодопуск. Антураж персонажа должен быть согласован с региональным мастером. Все игроки *обязаны предоставить фото в костюме*, как часть регистрации на игру до 10 июля 2023 года. При несоответствии заявленной роли игрового костюма, доспехов и их элементов, требованиям по антуражу для профессии, региональный мастер вправе до игры: отказать в принятии заявки на выбранную роль или отказать в принятии в локацию. На игре: отказать в выдаче умений, поменять игроку юнит на мирного жителя, перевести в статус гостя, без возвращения части взноса, отказать в регистрации на игру, без возвращения взноса.

Гости, фотографы, и мастерская группа. Все находящиеся на игре люди обязательно должны иметь соответствующий костюм. Относитесь с уважением к игрокам и организаторам мероприятия, даже если вы приехали встретиться с друзьями и не собираетесь играть, воздержитесь от постановки пожизневых лагерей и хождения в современной одежде по полигону во время игры.

Лагеря и пожизневая зона. Локация условно делится на Жилой квартал (пожизневая зона с палатками и прочими неантуражными вещами) и на сам Игровой лагерь.

Пожизневая зона (Жилой квартал) должна быть отделена от Игрового лагеря и в нее должен вести один проход. Рядом с проходом устанавливается табель с количеством жителей в этом Жилом квартале. При **поджоге жилого квартала** на табель вешается количество *поджоговых лент* равное количеству жителей. Жилой квартал запрещено прятать, и **Региональный Мастер** следит за правильным сжиганием жилого квартала, при необходимости показывая нападающей армии табель квартала и проход в него. Вся иная игровая деятельность в Жилом квартале запрещена. Там нельзя прятаться, нельзя совершать игровые действия (Торг, Варка Алхимиков, заключать Сделки и т.п.). Жилой квартал – это ваши палатки и, по желанию, не антуражные кухни. Проникать в жилой квартал незваным гостям запрещено. Армия, сжигающая Жилой квартал, должна отойти от условного прохода на три метра чтобы не создавать пробку из жителей, стремящихся покинуть горящий район их города. При желании армия может как убить всех жителей так и оставить их в живых.

Игровой лагерь – это ваш город, замок, укрепленный лагерь или деревня. Все постройки в нем должны быть антуражно оформлены. Запрещается использовать при постройке Игрового лагеря неприкрытый полиэтилен, баннер, не запечатанный текстурой, и прочие современные пластиковые материалы. Также мастерская группа настоятельно рекомендует воздержаться от применения черной и белой нетканки для моделирования построек. Рекомендуется закупить цветную нетканку. При большом спросе мастерская группа готова организовать централизованную закупку и доставку на полигон. Единственное исключение из этого правила - современные тенты, их использование в игровом лагере допускается.

На территории **Игрового лагеря** не должно быть никаких современных вещей - пластиковых пакетов, рюкзаков висящих на деревьях, пластиковых бутылок и прочего хозинвентаря. Все рекомендуется прибрать либо в **Пожизневую зону**, либо исключить пользование такими вещами у всех на виду. Особенно строгим будет отношение мастерской группы к неантуражному мусору, который разбрасывают команды – обертки от шоколадок и банки из-под пива недопустимы. Также, если команда не в силах обеспечить минимальный антураж зоны питания (кухни, столовой), её тоже рекомендуется перенести в Жилой квартал. Посуду рекомендуется завести себе либо максимально неприметную и не оставлять на видном месте, либо глиняную (не обязательно ручной работы). Все что происходит в **Игровом лагере** должно выглядеть максимально антуражно.

За соблюдения этих правил будут предусмотрены как бонусы от соответствующих мастеров, так и наказания в виде болезней, уменьшенного дохода, меньшего количества выхода продукта у производства и т.п.

За каждую антуражную **производственную игровую постройку**, по которой ясно видно что это такое, будет начисляться **доход** ее владельцу. Это может быть мельница, загон для скота, поле с пугалом, казарма для солдат, даже дом мирного жителя – все, что будет оформлено, будет получать доход.

Также, правилами запрещается **курение современных сигарет** у всех на виду. На усмотрение команд можно организовывать отдельную курилку в скрытом месте или отходить курить в кусты. По трубкам, заантураженным под восток кальянам и самокруткам запретов нет.

Хитосъем

Ранения. Игрок, потерявший один или более, но не все хиты, после боевого столкновения считается **легкораненым**. Действия легко раненого игрока ничем не ограничены, и он может совершать все то же самое, что и здоровый игрок. Легкораненый игрок в отсутствии медицинской помощи через **30 минут** получает статус **тяжелораненого**. Медицинскую помощь может оказать Апологист Айон.

Потеря всех хитов приводит к **тяжелому ранению**. Тяжелораненый персонаж не может вступать в игровые взаимодействия (боевые, кастовать и т.п.), громко разговаривать, ходить. Может ползти, стонать и шептать. Может передвигаться медленным шагом, опираясь на плечо другого игрока. Умирает через **30 минут**, самостоятельно снимая **браслет жизни**.

Смерть персонажа считается наступившей только после снятия *браслета жизни*. Браслет жизни снимается самостоятельно в случае смерти от болезни, ран и иных действий, приводящих к смерти. Браслет жизни снимается при добивании тяжелораненого персонажа. Для этого необходимо подойти к нему и громко и чётко объявив «Добиваю», потребовать его браслет. Если игрок потерял браслет жизни, он обязан в кратчайший срок доложить об этом ближайшему мастеру для принятия им соответствующих мер. Дальнейшие действия игрока после снятия браслета описаны в разделе **Смерть**.

Дополнительные и максимальные хиты. Существует возможность увеличить хитовку персонажа путем получения дополнительных хитов. Нельзя иметь одновременно более одного однотипного бонуса на дополнительные хиты. При наличии нескольких однотипных бонусов, игрок сам решает, какой из них активирован, остальные игнорируются. Максимальное количество хитов, которое может иметь игрок – 10.

Смерть

Игровая смерть персонажа наступает после снятия браслета жизни. В случае игровой смерти персонажа, игрок самостоятельно срывает с себя браслет жизни, который необходимо впоследствии сдать своему региональному мастеру.

Персонаж, потерявший браслет жизни по неигровым причинам, должен сразу найти любого ближайшего мастера. Такой персонаж не считается погибшим, и после получения нового браслета жизни возвращается в игру в своей локации.

После игровой *смерти* персонажа, мертвый обязан сразу сесть/лечь на месте убийства и надеть белый колпак. Белые колпаки шьются самими игроками до игры. Игрок должен находиться на месте, где наступило это состояние, не менее 5 минут (медленно считая «про себя» до 300), очевидно изображая труп (не вступая в контакт ни с кем из живых персонажей, не уходя с места смерти, сидя или лёжа с закрытыми глазами). Если в течение 5 минут после игровой смерти персонажа игрока начали обыскивать, оплакивать, хоронить или производить другие, предусмотренные игровой механикой, действия с мёртвым телом дождитесь окончания процедуры. При этом задерживать игрока на срок, более чем в 30 минут игровыми действиями с телом его персонажа можно только по его согласию. Если за 5 минут после игровой смерти к телу его мертвого персонажа не проявили интереса, персонаж игрока окончательно переходит в состояние «мёртв». Мертвый игрок с белым колпаком на голове и, ни с кем, не общаясь по пути, отправляется кратчайшим путём в свою локацию. По прибытии в локацию, игрок сразу сообщает региональному мастеру о смерти своего персонажа и сдает ему сорванный браслет. После этого он считается находящимся в мертвятнике.

Мертвятник. Игрок сдает региональному мастеру своей локации ДК, браслет жизни (если он не был утерян или отобран другим игроком), игровые предметы, деньги и т.д. В дальнейшем он находится вне игры до выхода новым персонажем. Игрок, находящийся в мертвятнике, должен носить на голове колпак. Он может есть, пить, спать, помогать в хозяйственных работах в локации в неигровой зоне, но не имеет право обсуждать игровую информацию и покидать неигровую зону локации. Срок нахождения

в мертвятнике – 5 часов. Он отслеживается региональным мастером с момента регистрации смерти игрока в своем лагере и сдачи игроком, игровых ценностей. Этот срок может быть сокращен до минимума в 1 час за счет следующих действий:

- ❖ Помощь региональному мастеру в неигровых зонах
- ❖ Для всех **мирных жителей** срок мертвяка –1 час
- ❖ В случае красивого отыгрыша посмертных манипуляций с телом (похороны, отпевание, кремация и т.п.) нахождения в мертвятнике уменьшается на 1 час
- ❖ Для игрока, чей персонаж был захвачен в плен и умер, будучи в плену, засчитывается время плена
- ❖ Действия на персонажа механик, снижающих срок нахождения в стране мертвых

По истечении срока нахождения в мертвятнике региональный мастер выдает игроку браслет жизни, и он возвращается в игру.

Про посмертие персонажей. В мире Врат ни один персонаж не умирает полностью. После пребывания в стране мертвых персонаж возвращается в прежней памяти, за исключением условных последних 15-ти минут жизни и всех обстоятельств своей смерти, персонаж помнит все. Такова насмешка Незримых в ловушке среди звезд.

Штурмовое (боевое) время

Дневное время (с 10.00 до 21.00) - разрешено пользоваться любым оружием и доспехами, использовать любое стрелковое оружие, использовать любое **осадное оружие**. Штурмы городов разрешены.

Ночное время (с 21.00 до 02.00) - нельзя использовать любое стрелковое, колющее (*стрелковое оружие и копья становятся доступны с 10.00 утра) и **осадное оружие** (лестницы, тараны, колья тоже запрещены). Штурмы городов запрещены, разрешены только диверсии группами не более трех человек.

Тихое время - (с 02.00 ночи до 10.00 утра) запрещены даже диверсии. В локациях объявляется “золотой век” правила смерти внутри локации не работают.

Постройки в локации

Дружинник. Обтянут нетканкой, внутри костер и лежанки. Может представлять из себя готовый шатер. Небоевая зона. Здесь не действует никакое оружие. Действуют яды, алхимические зелья, заклинания: *телепорт*. Горит. Размещение дружинника за территорией лагеря не является нарушением правил.

Дом. Жилые дома на игре отыгрываются шатрами или небольшими дружинниками. Материалы стен: ткань, спанбонд, баннеры с принтом стены. Туристические шатры считаются за цельный дом, но откровенно современные детали необходимо замаскировать. Горит.

Квартал. Разрешено обносить несколько домов отдельной засекой,

организовывать дополнительные ворота с или без надвратной башни. Правила штурма кварталов аналогичны общим правилам штурма.

Колодец. Конструкция в центре лагеря в форме колодца размерами 50х50х50см. Внутри расположена жердь с синими лентами установленного образца. Пополняется силами мастерской группы 2 раза в день. Не горит. Один на лагерь.

Кабак – особый вид лагеря. Может быть огорожен засекой, но должен иметь не менее 2 выходов, равноудаленных друг от друга. На территории кухни могут находиться только кабатчик и повара. Вся территория кабака является не боевой зоной.

Правила на **Фортификации** указаны в Боевом кодексе.

Штурм. Осада. Диверсия. Знамена.

О всех планируемых и приводящихся штурмах (а также о ночных диверсиях) рекомендуется предупреждать мастерскую группу.

Знамена – важная часть игры и моделирования мира. Только на Знамени отряда переносятся ленты армии, только со знамени их можно тратить и только вместе со знаменем передавать. Знамя Отряда - шест не менее 1,5 метров, стяг минимум 50 на 100 см. Знамя можно уничтожить или взять в качестве трофея, но только в бою (не само знамя, а сертификат). Нельзя незаметно отвязывать сертификат знамени или красть его другим скрытым способом. Уничтожение знамени происходит с помощью **поджоговой ленты** и является важным поступком влияющим на сюжет.

Штурм. Только в составе отряда под **знаменем** и с применением **осадного оружия** (использовать необязательно, достаточно только принести его под стены). Во время **штурма** нападающие имеют право преодолевать штурмовую стену только сквозь ворота (выломанные или открытые), или через стену (при помощи рук или штурмовых лестниц). Удачный штурм является сюжетным чекпойнтом который влияет на мир.

Осада. Специальный вид захвата локации. Осада производится только в составе отряда под **знаменем** и с применением **осадного оружия**. Осаждающая армия должна установить знамя напротив ворот и заявить **осаду**. Далее армия начинает препятствовать проникновению любых персонажей в осажденную локацию.

При условии, что ни один персонаж извне (не находящийся в момент осады крепости внутри) не проник в осаждаемую крепость в течении **получаса**, наступает вторая фаза осады: Каждые **10 минут** в Замке появляется **очаг болезни** и за каждые 10 минут расходуется 10 единиц уникального ресурса локации. Как только ресурс заканчивается все игроки внутри крепости получают состояние **«слабость»**.

Диверсия. Скрытое проникновение в лагерь или крепость. Моделируется проходом через засеку. Только через специальную способность персонажа. С 02.00 до 10.00 запрещены любые диверсии.

Большая военная кампания

Большая военная кампания – это военные действия, связанные с отчуждением вражеских укрепленных лагерей, установка алтарей своего Незримого, а также захваты локаций у фракций. Большая война регламентируется по времени, разделена на два цикла и имеет ряд несложных правил, созданных для четкого понимания победы, и связанных с этим преимуществ. Каждые сутки с 1 по 4 августа существует два «окна возможностей».

Первое с 11.00 до 11.30, второе с 17.00 до 17.30. Восемь «окон» за четыре дня.

У каждой Марки Незримого на начало игры есть свой **Укрепленный лагерь**, охраняющий проход в Марку. Пока **Укрепленный лагерь** охраняющий проход в Марку не захвачен, ни одна локация в Марке не может быть объявлена целью штурма или осады. Всего таких укрепленных лагерей на полигоне четыре. Укрепленные лагеря захватываются только во время БВК.

Укрепленный лагерь это точка на полигоне которая считается укреплением фракции. **Тяжелые Мантелеты** и ежи предоставляются мастерской группой и устанавливаются командами. Мантелеты можно улучшать по правилам инженерных укреплений. При желании в лагерь можно добавлять свой антураж, такие антуражные лагеря будут приносить дополнительные очки влияния (даже при перезахвате другой фракцией). Вне БВК в лагерь могут проникать только отряды фракции, контролирующей Укрепленный лагерь (например, с целью защиты своих жизней). Лагерь штурмуется в рамках БВК по стандартным правилам, даже если в нем никого нет. Вражеская фракция должна разбить минимум один **Тяжелый мантелет** и зайти внутрь, установив внутри знак что лагерь захвачен. После разрушения **тяжелых мантелетов** в укрепленном лагере их необходимо восстанавливать с помощью инженерии. Поджог на **Тяжелые мантелеты** по обычным правилам не работает, но возможен через механику диверсий.

Также на полигоне существуют несколько (от шести) мест силы, на которых установлены **Алтари**. Во время БВК на любом из Алтарей можно установить символ своего Незримого. Алтарь представляет из себя антуражно оформленный постамент на который посвященный в тайны может установить Люкс ин Тенебрис (Далее просто Люкс). При установке Люкса на постамент и удержании этого лагеря на конец БВК, алтарь принесет кристаллы Дешрета той локации чей Люкс был установлен. Чем больше алтарей вы удержали на конец БВК, тем больше кристаллов Дешрета будет получено вашей локацией.

Штурм **Локаций фракций** после успешного захвата и контроля укрепленного

лагеря можно производить в любое время, даже за рамками БВК, при этом ленты армий применять на таких штурмах Локаций можно по правилам БВК.

Ленты Армии. Во время Большой Военной Кампании армия условно делится на две части. Первая – игроки, которые физически присутствуют на полигоне. Вторая – ленты армии, т.е. виртуальные воины.

Наличие лент в армии каждой фракции позволяет погибшему во время Большой Военной Кампании игроку не сидеть в мертвятнике, а сразу выйти в игру. Погибший на Большой Военной Кампании игрок, имеющий при себе ленту, отправляется в свою локацию, где сдает её региональному мастеру. После этого он может сразу выйти в игру в старой роли. Продавать, трофеить, менять ленты нельзя. Только капитан фракции может передать другому капитану свои ленты вместе со своим Знаменем. Скрытая передача лент не предполагается.



Все участвующие в БВК игроки надевают у себя в локации ленту (первая такая лента бесплатно выдается Региональным мастером). Все перемещения по полигону происходят реально, засады и ограничения по проходу по мостам работают. В случае смерти игрок возвращается в свою локацию, где может повязать новую ленту, если она есть у команды. Также капитан команды может решить повязать часть лент на **Знамя** отряда и носить их с собой. В таком случае мертвый игрок выбирает, возвращаться ему в локацию или к знамени, там он снимает со знамени ленту и возвращается в бой. Знамен у стороны может быть несколько. Потеря знамени — это подарок очков влияния вражескому Незримому, плюсом все ленты со знамени сгорают. Знамя захватывается одну минуту. После этого все ленты считаются уничтоженными. Знамя можно попробовать отбить по дороге, тогда очки влияния захватившим не дается.

Влияние Незримых. За каждый выигранный **Контроль** стратегической точки или алтаря ваш Незримый получает **3 очка Влияния**.

Также, за каждый успешный **штурм локации**, проведённый в любое время на протяжении игры, ваш Незримый получает **5 очков Влияния Незримого**.

Захваченное знамя брошенное к алтарю Незримого в Локации **3 очка Влияния**.



Специальные взаимодействия

Поджог. Производится с использованием зажигательной смеси (**поджоговая лента**) следующим образом: на любой угол строения навязывается полоска красной ткани, входящей в состав зажигательной смеси, после чего поджигающий обязан громко крикнуть три раза: «Пожар!». Затем, если находящиеся в

строении в течение 5 минут не выходят оттуда или за это время поджог не «потушен», они считаются «сгоревшими». Пока здание не потушено, в нем нельзя находиться. Если в течении пяти минут пожар не потушен, то здание считается разрушенным.

Поджечь можно любые постройки, находящиеся в городе. Также можно сжигать неигровые зоны, разместив соответствующее количество **зажигательной смеси** на табеле.

Процедура тушения: поверх красной ленты игрок должен повязать **синюю ленту**, взятую из запасов колодца лагеря, в котором происходит поджог. Если лент в колодце нет – то и тушить нечем. Ленты не являются игровой ценностью, не трофеятся. Также нельзя набирать ленты впрок, если потушить не получилось – верните ленты в колодец. Снять ленты (синие и/или красные) может только мастер.

Обыск. Реально обыскивать игроков запрещено. Оружие при входе в город может забираться реально, с возвратом на выходе. Никакие игровые ценности не могут быть взяты у живого персонажа без его согласия. Согласие оглушенного или пленного не требуется, игрок должен отдать все по первому требованию.

Оглушение. Оглушить можно только вне боевой ситуации. Производится только небоевой частью холодного оружия (кроме кинжала) легким ударом по спине (оглушить можно только игрока без шлема), со словами «Оглушен!». Оглушенный тут же молча и тихо (обязательно) падает или садится. Время оглушения – 5 минут. В течение действия оглушения игрок не может издавать какие-либо звуки и самостоятельно передвигаться. Если целью оглушения является плен, то оглушенному до того, как он «очнулся», необходимо сообщить, что он взят в плен. После этого он автоматически считается плененным словом. Три полных оглушения подряд (глушат каждые 5 минут) приводят к смерти персонажа (слишком много били по голове). При снятии первого хита эффект оглушения проходит.

Плен. Пленение словом – под страхом смерти пленник дает свое согласие на плен (арест) и обязан выполнять все игровые требования арестовавшего его (сдать оружие, идти в указанном направлении и т.п.). Не имеет права передвигаться, пользоваться оружием вообще и разговаривать или издавать любые звуки без разрешения пленителя. На игре человек может быть пленен только словом, без применения мер реального физического воздействия. Запрещено привлекать пленного к хозяйственным работам без его согласия. Максимальный срок плена – 3 часа. По истечении этого времени пленного должны отпустить или он умирает.

Отыгрыш плена – веревка или лента белого цвета, обернутая вокруг левой руки в 2-3 витка, завязанная узлом «бантик». Освободить пленного может любой, кто развяжет или разрежет веревку, кроме самого пленного или другого пленного. К пленным разрешается применять пытки.

Пленный может объявить голодовку (отказ от еды, питья и курения). Полтора часа голодовки приводят к смерти (самоубийство).

Попытка к бегству. Через час пленный может попробовать сбежать. Заявляя попытку к бегству, пленный просит охранника бросить монету. Орел - попытка удалась, пленного отпускают, отыгрывая побег. Пленный должен уйти из локации живым. Решка - пленник погибает при попытке к бегству.

Срок плена засчитывается в зачет времени смерти. Об этом пленник сообщает своему **Региональному Мастеру** при сдаче браслета жизни.

Пытки. Персонаж выполняющий обязанности палача при проведении пытки получает жетоны слухов. Пытать следует в специально оборудованном месте.

Порка имитируется отжиманием – 10 раз.

Дыба имитируется подтягиванием на турнике – 5 раз. Только для мужчин.

Можно применять не более одной пытки в течение 15 минут. Если наказуемый не выполняет задание, значит, он не выдержал пытки. Пытка прекращается, и игрок, к которому она применялась, обязан в течении 10 мин максимально правдиво и точно отвечать на все заданные вопросы по игре.

Место для отжимания должно быть чистым, без грязи и острых веток. Перекладина турника должна быть такой, чтобы ее было удобно обхватить ладонями, без грязи, смолы или сучков. Высота турника – не более 2,5 м. Игрок может отжиматься и подтягиваться так, как ему удобно. При подтягивании допускается прямой или обратный хват, по выбору. Можно снять с себя вещи и предметы, которые мешают. Запрещено препятствовать игроку свободно подтягиваться или отжиматься (держат за ноги, садиться на плечи, нагружать вещами и предметами и т. п.). Запрещается проводить пытки под дождем, если нет нормальной крыши над дыбой или местом порки. Все пытки должны быть соответствующим образом оформлены и отыграны.

Иммунитет к пыткам позволяет говорить неправду, даже если пытка провалена.

Небоевая ситуация. Небоевой считается ситуация, когда в непосредственной близости (15 м и менее) нет вооруженного конфликта, в который вовлечены вы или игрок, на которого направлены ваши действия. (Если в 15 метрах от вас нет игроков с оружием в руках, угрожающих другим игрокам, намеревающихся кого-то убить или непосредственно убивающих других игроков или вас, то эта ситуация для вас может считаться небоевой.) Рука, лежащая на оголовье меча, алебарда на плече и подобный бред, боевой ситуацией не считается.

Система фаворитов.

Данная система позволит игрокам оказывать влияние на принятие решений другими игроками и делает заключение браков среди влиятельных персонажей важным политическим актом. На принятие какого-либо решения любым персонажем можно повлиять несколькими способами, например, подкупить или уговорить его. Ещё одним дополнительным способом является оказание влияния через так называемого фаворита.

Фаворит – близкий для целевого персонажа другой персонаж, который может повлиять на его решения (это может быть жена, любимая дочь, лучший друг и т.д.).

Целевой игрок - персонаж, принимающий решения. Объект воздействия фаворита.

Тезис - сформулированная в виде фразы идея.

У каждого персонажа на игре может быть фаворит. В случае заключения брака, супруга (супруг) становится фаворитом автоматически. Все представители высшего дворянства на игре **ОБЯЗАНЫ** иметь фаворита. В случае, если фаворит выбыл из игры,

его место должен занять другой. Обязательное наличие фаворита будет обозначено игроку мастером на этапе согласования заявки. Фаворит – публичная персона, личность и статус фаворита не является тайной. Фаворит может носить заметный отличающий знак, например, перстень или значок.

Как игротехнически производится влияние фаворита на целевого игрока:

- формируется тезис, который фаворит хочет донести до целевого персонажа;
- фаворит в уединенной (!) обстановке заявляет, что хочет убедить целевого персонажа исполнить указанное в тезисе (можно отыграть это как жаркий спор за закрытыми дверями);
- если целевой персонаж не согласен со своим фаворитом и не хочет исполнять озвученное, то происходит проверка успеха: фаворитом и целевым персонажем поочередно бросается игральная кость. Если фаворит выкидывает большее значение, то он считается победившим в споре, и целевой персонаж ОБЯЗАН прислушаться и исполнить указанное в тезисе. Во всех иных случаях победившим является целевой персонаж.

Ограничения по тезисам: Тезис может быть направлен на получение/передачу информации, коррекцию какого-либо решения, лоббирование интересов другого лица/группы лиц. Тезис не может содержать в себе:

- побуждение к самоубийству или причинения вреда самому себе;
- призыв к откровенно глупым поступкам и поступкам, которые напрямую противоречат нормальной логике целевого персонажа;
- действия, которые персонаж физически не может совершить, или они находятся не в его компетенции;
- заставить персонажа сделать действие, которое он не планировал (например, нельзя заставить сына вождя убить своего отца, если тот об этом даже не задумывался). Иными словами, фаворит не может нагло манипулировать сознанием своей пары, внедрять свои идеи, или идеи, чуждые ей. Однако фаворит имеет возможность выиграть в завязавшемся ранее споре или дискуссии, либо побудить изменить уже имеющийся план действий в нужную фавориту сторону. При этом сама инициатива (т.е. предмет спора) должен исходить от целевого игрока.

Попытку убеждения по конкретному вопросу можно проводить только один раз.

Важные замечания: При использовании фаворитов необходимо понимать, что сам фаворит, как и целевой персонаж, являются мыслящими людьми, поэтому не стоит просить фаворита нести откровенную чушь.

Целевой персонаж вне зависимости от исхода спора может поинтересоваться, что именно движет фаворитом при лоббировании продвигаемой им идеи. Дальнейшие действия целевого персонажа данными правилами не регламентируются. Фавориту рекомендуется быть готовым к возможным вопросам и тщательно обдумывать, какие (чьи) идеи и как он собирается отстаивать. Иные идеи могут быть восприняты как

предательство и/или саботаж, со всеми вытекающими последствиями.

Пример правильного использования: Военачальник (целевой персонаж) жаждет крови и хочет пойти войной на соседнюю, более слабую локацию, с целью грабежа. По счастливой случайности об этом узнает Князь этой локации и понимает, что ресурсов на оборону у него нет. Прийти к враждебному Военачальнику и сказать, что его план раскрыт – это только ускорит расправу. Однако, есть фаворит, посредством которого можно попытаться исправить ситуацию. Князь (посланник от князя) уязвимой локации встречается с ним и убеждает (например, предложив денег) отменить рейд, а вместо этого пойти в совместный рейд на другую локацию. Фаворит сообщает об этом Военачальнику в приватной беседе, упирая на то, что у данной локации мало ресурсов, но есть войска, которые могут усилить имеющийся контингент и сулить добычу побогаче. Военачальнику доводы кажутся логичными, однако ему не хочется менять планы, потому между Целевым персонажем (военачальником) и фаворитом завязывается спор, в котором побеждает фаворит. В результате целевой персонаж обязан послушаться фаворита и начать переговоры о совместном нападении.

Пример неправильного использования: Фаворит согласился на устранение своей пары. Он подходит к ней и предлагает совершить самоубийственное нападение на вооруженный отряд, мотивируя данный поступок жадой славы. Фаворит пытается достигнуть своих целей с помощью своего влияния (броска кости). Однако, доводы фаворита оказываются слабыми, целевой персонаж совершать подобные поступки не собирался, бросок кости не делается, а прямота фаворита лишает его доверия. В результате фаворит теряет свою пару и изгоняется с позором.

Жетоны слухов и Система заданий

Жетоны слухов – это социальная валюта, используемая в общении с региональными мастерами. Жетоны слухов генерируются в значных местах типа кабаков или борделей и т.д. За эти жетоны у **Региональных мастеров** разных локаций можно получать помощь в квестах и прочую полезную игровую информацию. Игроку следует знать, что, если у него случился затык в задании, он не может понять взаимосвязь или отсутствуют какие-то важные детали, за **жетоны слухов** он может получить помощь. Но стоит внимательно относиться к географии: если задание привязано к территории определенного Марки, то надо искать местного **Регионального мастера**. В особо тяжелых случаях поможет любой.

Жетоны слухов можно менять, продавать, проигрывать в карты, ими допускается оплачивать услуги и совершать любые добровольные действия. Жетоны слухов нельзя украсть или снять с трупа, они также не изымаются во время обыска и т.п.

Задание. За выдачу информации по квестам в каждой локации отвечает **региональный мастер**. В каждой локации будет установлена **Доска объявлений**. На Доске объявлений будут размещены свободные задания от мастерской группы. Также любой игрок может составить любое количество своих квестов для других игроков на полигоне. Он может подготовить его заранее или написать о каких-то мелких необходимых предметах прямо на полигоне. Если задание вызовет интерес

Регионального мастера этой локации или других мастеров, они могут увеличить награду за квест.

Например, вам необходим редкий элемент для варки алхимического продукта. Региональный мастер знает, что этот ингредиент достать непросто, поэтому, проходя мимо вашего объявления на Доске, он может поднять награду.

*Допустим вы поставили цену в 10 монет для того, кто вам принесет редкий элемент. Мастер ставит на ваше объявление крупную печать с номиналом в 5 монет. Это будет значить что после того, как вам принесут этот ингредиент, **выполнивший задание** (не придумавший квест, а тот, кто его выполнил) получит еще 5 монет от регионала этой локации. Если на объявлении будет 4 печати с отметкой в 5 монет - это означает, что награда от регионала будет 20, и так далее.*

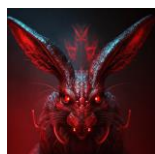
Просьба к игрокам использовать этот механизм не для глупого обогащения своих друзей. Это механизм для тех, кто хочет придумать интересные истории для других игроков или попал в сложную ситуацию на игре, и ему нужна помощь других персонажей. Через Доску Объявлений можно искать редкости, нанимать охрану и заниматься созданием активности на игре. Не стоит использовать Доску для придумывания схем заработка. Обратитесь к региональному мастеру, он подскажет, как заработать денег, не ломая игру другим персонажам.

На полигоне могут находиться предметы, помеченные сертификатом «**квестовый предмет**». Если такой предмет случайно находит игрок, не связанный с этим заданием, то он должен помнить, что предмет **запрещено** брать, перемещать, продавать и присваивать. Никакой игровой ценности этот предмет не имеет и нужен только для выполнения квеста. Не портите игру другим людям.

Дикие животные

На игре любой персонаж может встретиться с диким животным нескольких видов. **Животное** представляет из себя табличку с головой животного закрепленную в произвольном месте. Животные могут проникать в локации, охранять перекрестки или находится в лесу. Считается что в радиусе **трех метров** от таблички животное атакует любого игрока. Переносить таблички с целью попытки убить других игроков запрещается (например, нельзя достать медведя в людном месте из сумки и тому подобное, будьте разумны). Но, например, сделать загон с дикими животными для того чтобы скормить им пленника - разумный отыгрыш. Игрок находящийся в радиусе атакующего животного каждую минуту теряет указанное количество хитов. Для нейтрализации животных существует специальная профессия - Охотник.

Все животные делятся на три условных типа: малый, средний, крупный.



Заяц.

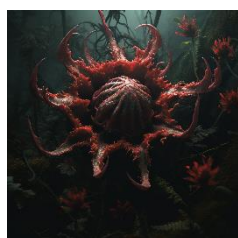
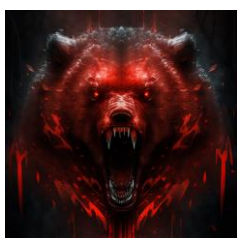
Малое животное.

Снимает один хит.

Олень, волк, лиса, кабан



Среднее животное.
Снимает два хита.



Медведь, Я-Те-Вео,
Крупное животное.
Снимает три хита.



У каждого Игрока на нашем проекте есть способ создать своего уникального персонажа. Для этого ему нужно выполнить три простых условия.

Первый шаг: выбрать локацию. Этот выбор влияет на доступ к сетке профессий каждой локации. В каждой локации свои фракционные особенности, которые распространяются на всех Персонажей, *проживающих* в ней. Также каждая локация закреплена в определенной Марке Незримого. Таким образом, Игрок, выбирая локацию, выбирает для себя то, какие фракционные особенности ему доступны и какой Незримый считается для него основным. Каждый персонаж может выбрать себе второго покровителя, (младшего) Незримого. У некоторых профессий младший незримый закреплён.

Второй шаг: выбрать, к каким **профессиям** его персонаж имеет доступ на игре. Профессии – это лист правил с набором особых навыков и умений, которые можно использовать. Любое умение в широком смысле – это набор жизненного опыта, который персонаж получил в процессе жизни. Например, для того, чтобы пользоваться оружием и доспехами, ему нужно было потратить часть своей жизни на обучение воинскому мастерству. Для того, чтобы отразить этот процесс жизни и накопленного опыта, существует механизм **Времени жизни**.

При создании своего персонажа каждому игроку доступно от трех до четырех отрезков **Времени Жизни (ВЖ)**, которые он может потратить на приобретение различных классов. Три временных отрезка для персонажа средних лет. Четыре для персонажа преклонного возраста.

Добавление новой профессии или улучшение уже существующей стоит один временной отрезок. Каждая профессия имеет начальный (базовый) уровень и профессиональный (продвинутый). Профессии можно брать в каких угодно комбинациях. Игрок, желающий отыгрывать персонажа преклонного возраста, имеет возможность потратить на профессии четыре временных отрезка вместо трех. Но в таком случае он не может брать профессию Рекрута и Воина Ветерана (это отображает старость и физическую слабость персонажа). Также следует иметь ввиду, что максимальное количество разных профессий не может быть больше трех (то есть либо

два улучшенных, либо один улучшенный и два начальных).

У каждой профессии есть набор умений и особенностей. При выборе профессии Игрок получает все умения и одну особенность по выбору. Остальные существующие особенности можно получить уже в процессе игры через два независимых механизма:

- Пыль дещрета. Такие улучшения уникальны для каждой профессии и будут содержаться в отдельном наборе карт в личном кардхолдере Персонажа.

Список профессий на игре (цена указана в отрезках времени ☺):

Рекрут ☺

Воин Ветеран ☺☺

Оккультист ☺

Повелитель Оков ☺☺

Мирный житель ☺

Экклезиаст Айон ☺

Апологист Айон ☺☺

Мастер кузни ☺

Магистр кузни Еф ☺☺

Жнец Декаты ☺☺

Охотник ☺

Хранитель леса ☺☺

Травник ☺

Спагирик ☺☺

Монстр ☺

Ученик Дилиора ☺☺/☺☺☺

Посвященный в тайны ☺☺

Третий шаг заключается в **подготовке костюма** и необходимого **антуража** для своего персонажа. У разных профессий и локаций есть свои минимальные наборы необходимого. После этого проходит фотодопуск на роль.



Полностью закрытая Заявка на игру включает в себя полную генерацию персонажа и прохождение фотодопуска, а также оплату мастерского взноса. При несоответствии заявки и костюма мастер имеет право отказать игроку в определенных умениях или даже в профессии целиком. Во избежание отказа в прохождении фотодопуска лучше держать мастерскую группу в курсе на всех этапах, от покупки оружия и доспехов (мастер по боевым взаимодействиям контролирует соответствие требованиям), до пошива костюмов (мастер по фотодопуску оценивает прохождение минимальных критериев соответствия костюма). Также лучше уточнить напрямую у мастерской группы наборы антуража для профессий, с которыми вы не знакомы. Следует иметь

ввиду, что капитан локации может выдвигать определенные требования ко всем персонажам в данной локации, будь то фракционные цвета в одежде или определенные виды доспехов, вооружения и т.п. Так что прежде, чем приступать к разработке костюма, следует уточнить детали со своим капитаном.



Система Кредо

Система Кредо — это мини-игра, в которой может участвовать любой персонаж по желанию. На старте игры игроку предлагается выбрать три черты характера из девяти предлагающихся на выбор. В каждом ряду можно выбрать только одну черту.

Безжалостность

Безразличие

Милосердие

Беззаконность

Приспособление

Законность

Жадность

Расчетливость

Щедрость

Игрок получит карты с этими чертами характера на оборотной стороне карты будет написана линия поведения персонажа для соответствия этой черте. Игрок должен стараться следовать той линии поведения, которую он выбрал. Если в процессе игры с ним произошли интересные ситуации, в которых он принимал решения согласно взятой черте характера, то он может прийти в старый Лагерь и найти там **Старого Кабатчика**, если кабатчик сочтет что ваша история была достаточно интересна, то он выдаст награду за неё.



Поражаемая зона для оружия – полная за исключением паха, головы, шеи, кистей рук и стоп. Систематическая работа в непоражаемую зону (особенно в голову), а также удар, приведший к травме, караются Мастерами вплоть до удаления с игры. Если игрок во время боя получил серьезную травму, он имеет право выйти из боя, и никто не может преследовать его. После окончания боя представителями враждующих сторон следует сразу разобрать инцидент. Игрок, намеренно ставший причиной серьезной травмы (рассечена голова, выбит сустав и т.д.), считается убитым и отправляется в Страну Мертвых. Однако, в зависимости от ситуации, может быть вынесено и другое решение. Решение о запрещении игроку владеть оружием или об удалении с игры принимает Мастерская Группа.

Попадание оружием в любую часть поражаемой зоны снимает хиты. Снятие своих хитов каждый игрок отслеживает самостоятельно. Завышение хитовки – это нарушение правил, кара варьируется от увеличения срока пребывания в Стране Мертвых, до удаления с игры.

Использование оружия и доспехов

Все, что вы носите на игре и чем будете драться, должно быть антуражно и безопасно. Помните, что вы будете драться с такими же, как вы, игроками, поэтому безопасность превыше всего, а антураж – это первый шаг к погружению в игровой мир.

Только наличие умения позволяет вашему персонажу пользоваться определенными видами оружия, щитов и доспехов. Для импровизированного оружия нет необходимости обладать никаким умением.

На начало Игры все доспехи и оружие допускает Мастер Войны. Оружие, не допущенное Мастерами, должно быть убрано игроками в палатки или в рюкзаки до конца игры. Использование его даже в качестве декоративного элемента, как дополнение к костюму и т.п., запрещено.

Каждый игрок имеет только личные хиты, т.е. при надевании доспеха игрок получает дополнительные личные хиты на время ношения доспеха. При полном снятии этих дополнительных хитов снимать доспех не обязательно, но бонус от любого доспеха он получит только после процедуры «лечения».

Кулуарные убийства в классическом виде (имитация перерезания горла) не

предусмотрены. Вместо него есть специальная способность ***Удар в спину***.

Использование приемов рукопашного боя (особенно бросков) запрещено. Захват рукой (даже в латной перчатке), фиксация подмышкой (даже в доспехе) боевой части оружия запрещены – захвативший тут же умирает.

Чужим оружием и доспехами пользоваться можно с разрешения владельца либо в критической ситуации (владельца нет рядом, вы с владельцем из одной команды), но реально трофеить оружие запрещается. Воспользовался – верни владельцу или оставь там, где взял.

Оружие и доспехи

Оружие. Чтобы быть допущенным, оружие должно быть: эстетичным, безопасным, иметь четко выраженные поражающие элементы. Оружие не обязательно должно иметь исторический аналог, но желательно, чтобы оно соответствовало описанию вооружения вашей фракции. Приведенные ниже параметры оружия носят рекомендательный характер. Имея параметры, соответствующие указанным, оружие с большой вероятностью будет допущено. Вы имеете право заявить на игру оружие, не соответствующее указанным ниже параметрам. Мастер Войны имеет право не допустить любое оружие, если посчитает его опасным, неэстетичным или СИЛЬНО не соответствующим указанным ниже параметрам.

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

К использованию на данной игре не допускаются следующие технические решения:

- Бофферы, тямбары, щиты для спортмеча;
- Плоские щиты, неантуражно обтянутые тканью без канта;
- Древковое оружие, длиной более 150 см, имеющее в основе гибкую пенопропиленовую трубу, болтающееся при махах под собственным весом;
- Древковое оружие, древко которого протектировано неармированным утеплителем для труб.

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. Все оружие на игре делится на несколько категорий:

- Импровизированное оружие - снимает 1 хит; Не пробивает полный доспех;
- Холодное одноручное оружие и колющее (пики) – снимает 1 хит;
- Двуручное (алебарда и двуручный меч) – снимает 2 хита;
- Стрелковое оружие (луки, арбалеты) – снимает 2 хита. Не пробивает щит и полный доспех;
- Огнестрельное оружие – при попадании в любую часть тела (кроме головы), оружие или щит – снимает 10 хитов.

Колющим оружием на данной игре приоритетно является пика. Наносить пикой рубящие удары запрещено. Комбинированное колюще-рубящее древковое оружие

допускается только при соответствии правилам допуска как для пик, так и для древкового рубящего оружия (см. ниже). Такое оружие будет маркировано дополнительно.

Общие требования

Все применяемое на игре ПО должно быть выполнено аккуратно и эстетично – по внешнему виду походить на оружие мира Гуситских войн. Если Вы не уверены в эстетике изготовленного Вами образца – заранее свяжитесь с профильным мастером.

Боевая часть ПО должна быть полностью обмягчена ЭП. На любом участке боевых частей оружия твёрдые детали внутреннего каркаса не должны чётко прощупываться при нажатии на поверхность ПО.

Рекомендуемая максимальная твёрдость поверхности ПО на любом участке боевой части оружия – 30А по Шору. На древках инерционного оружия, кромках и поверхности щитов – 35А по Шору.

Максимальный вес оружия в соотношении с его длиной – 800 грамм на метр длины. Общий вес оружия не должен превышать 2000 грамм. К образцам тяжелее 1500 грамм будут предъявляться повышенные требования по безопасности.

Допуск оружия производится по совокупности всех его параметров: твёрдости, веса, упругости материала исполнения, длины и распределения центра тяжести. Все образцы, не соответствующие некоторым максимальным параметрам, описанным выше, будут допущены или не допущены индивидуально.

Оружие, твёрдость или вес которого на 50% и более превосходит любой из предельно допустимых рекомендуемых параметров, либо все эти параметры, однозначно, не будет допущено.

К оружию, размеры которого превышают максимально рекомендуемые, будут предъявляться повышенные требования по эстетике и безопасности, а к его владельцу – более пристальное внимание.

Импровизированное оружие. Иногда при персонажах нет оружия, и им приходится атаковать тем, что окажется под рукой. В импровизированное оружие входят все предметы, которые можно держать одной или двумя руками, такие как разбитая бутылка, ножка от стола, сковорода, колесо от телеги, посох мага или монаха, кухонный нож или скалка. Во многих случаях импровизированное оружие подобно настоящему оружию, и потому может использоваться как оно. Все такое оружие должно быть протектированным и на него распространяются правила по допускам описанные ниже. Любой персонаж независимо от его умений может использовать импровизированное оружие.

Клинковое оружие. Клинки должны быть гибкими и прочными. Клинок должен выдерживать сильный изгиб 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.

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

эластичной (гнуться при нажатии и возвращаться в первоначальное положение после снятия нагрузки). Использование внутренних каркасов из металла или твердого пластика в гарде недопустимо. Максимальная длина клинкового оружия не более 2 м.

Инерционное оружие (топоры, молоты, булавы и прочее оружие, в котором центр тяжести смещён к боевой части оружия). Для стержня в древке инерционного оружия необходимо использовать менее гибкие стержни, нежели в клинках. Излишне гибкие образцы, склонные к «захлёсту», могут быть не допущены. 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 боевых частях оружия, не предназначенных для удара (плоскость лезвия топоров и т.д.), слой ЭП должен быть не менее 5 мм. Ударные части инерционного оружия не должны прокручиваться или ёрзать на стержне. К материалу изготовления ударных частей инерционного оружия предъявляются повышенные требования в плане мягкости и лёгкости ударной части. У различных цепных модификаций инерционного оружия – кистеней, цепных моргенштернов и цепов – цепь также должна быть мягкой. Максимальная длина инерционного оружия: не более 1,6 м.

Древковое рубящее оружие (алебарды, глефы, вульжи, протазаны, совни и т.п., а также посохи). Из-за большой длины древкового оружия необходимо использовать более жёсткие и прочные стержни. Излишне гибкие образцы, склонные к «захлёсту», могут быть не допущены. Кожух из ЭП на ударных частях древкового оружия (рубящих кромках алебард) должен быть не менее 20 мм толщиной. На боевых частях оружия, не предназначенных для удара (плоскость лезвия алебард), слой ЭП должен быть не менее 5 мм. Древко рубящего древкового оружия должно быть надёжно протектировано полностью, за исключением рукояти, за которую удерживается оружие. 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 даже при сильном нажатии. Максимальная длина древкового рубящего оружия: не более 2,3 м (для посохов – до 2 м).

Пики (колющее древковое оружие, вне зависимости от его внешнего вида). Диаметр кончика наконечника пики и копья должен быть не менее 35 мм. Толщина ЭП на кончике должна быть не менее 25 мм. При этом наконечник должен быть изготовлен из таких материалов и устроен и таким образом, чтобы даже при сильных колющих ударах его кончик не «падал» в сторону, а сминался, возвращаясь в первоначальное состояние после снятия нагрузки. Древко пики должно быть покрыто ЭП толщиной не менее 5 мм минимум на 100 см, считая длину наконечника. Древко пики не должно сильно изгибаться под собственной тяжестью и тяжестью наконечника. Излишне гибкие образцы не будут допущены. Максимальная общая длина пики: не более 3,5 м.

Метательное оружие. Всё метательное оружие должно быть предельно лёгким и мягким. При этом при броске на дистанции до 5 метров оно должно уверенно поражать фигуру стоящего человека. Метательное оружие не должно иметь в своей основе жёсткого стержня.

Щиты. **Большой щит** имеет габарит 70х140 см, может быть любой формы вписывающийся в этот размер (павеза, тарч, капля, круглый). **Малый щит** диаметром 50 см или другой формы вписывающийся в данную окружность.

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. К игре допускаются только щиты, полностью протектированные с наружной стороны: плоскость, кромки и умбон (если он есть). Внутренняя сторона щита может быть не протектированной. 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. Толщина протектирующего слоя на плоскости щита должна быть не менее 8 мм. Умбон должен быть полностью мягким: изготовленным из ЭП или пустотелым из мягкой резины. Масса щита не должна превышать 6 кг на 1 м² защитной поверхности щита. Размеры щитов не должны превышать прямоугольника 140 см в высоту и 70 см в ширину или круга диаметром в 80 см.

Лук и Арбалет. Стрела снимает 2 хита. Сила натяжения лука не более 15 кг (Арбалета не более 18). Сила луков будет измеряться на рабочую длину стрелы, сила арбалета до замка. (Убедительная просьба предварительно замерить свои луки дома, желательно двумя разными весами и если они превышают необходимые 15 кг, то рекомендуем уменьшить длину стрелы).

Луки должны быть красивыми – палки с бельевой веревкой не допускаются, текстолитовые плечи красьте или маскируйте тканью/кожей/берестой. Убедительная просьба также маскировать места крепления плеч у луков (например, мехом или кожей). Использование спортивных и блочных луков, а также купленных в магазине арбалетов запрещено!

Стрелы и болты. Древка игровых стрел и болтов должны быть ровными и гладкими, иметь в поперечном сечении круглую форму, не иметь заноз, трещин, сколов и заусениц. Для игровых стрел и болтов допускаются деревянные древка не тоньше 8мм. Карбоновые древка, как имеющие склонность к опасному расщеплению не допускаются. Игровые стрелы и болты должны быть оперены прочным и эстетичным оперением без режущих кромок. Оперение из твёрдого пластика не допускаются. Вес стрелы или болта не должен превышать 67 грамм. Лучные стрелы должны иметь тройное (или более) оперение и быть не короче 65 см.

Наконечники стрел и болтов (гуманизаторы). На игру будут допущены ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО гуманизаторы 50 мм, доказавшие свой ресурс и безопасность. Гуманизатор должен быть прочно зафиксирован на древке, с упором в закладной элемент исключая соскальзывание древка. Перед установкой проконсультируйтесь с производителем.

Повторяем! Во избежание отказа допуска вашего оружия, рекомендуется выслать Мастеру Войны фотографию оружия до игры.

Огнестрельное оружие. Огнестрельное оружие симулируется метательными устройствами, работающими с использованием энергии детонации петард только заводского изготовления. Максимальная мощность заряда модели огнестрельного оружия ограничена пиротехническим составом (петарда) «Корсар-4» и аналогом. К использованию на игре будет допущено оружие, имеющее калибр 65-68 мм (пробивает

щит, снимает 10 хитов): мяч для большого тенниса. Обязательно должны быть прорези с четырех сторон (для смягчения удара). Для выстрела необходимо потратить ресурс – чип пороха.

Осадное оружие, осадные хиты, осадный урон.

Осадными хитами обладают укрепления локаций, а также укрепленные строения, военные машины и осадное вооружение. Количество осадных хитов присваивается мастером по боевке при допуске и прописывается на сертификате или чипе допуска. Осадные хиты снимаются только осадным оружием. Базовая хитовка ворот **5 осадных хитов**. За каждое знамя, флаг или иной антураж, установленный на воротах или штурмовой стене главный мастер добавляет один базовый осадный хит воротам или тяжелому мантелету.

Все типы осадных орудий снимают один осадный хит за выстрел. Хитосъем осадного орудия может быть увеличен за антураж. Осадные хиты снимаются снарядами военных машин исключительно по факту поражения. Таран снимает один хит в минуту использования.

Осадные хиты укреплений и строений полностью восстанавливаются через 30 минут после окончания боевой ситуации, в ходе которой они были сняты, если казна локации наполнена. Дополнительные осадные хиты, полученные за счет инженерных улучшений, не восстанавливаются – улучшения необходимо производить заново. Хиты военных машин может восстановить Инженер в небоевой ситуации.

Попадание в щит или оружие снарядом военной машины, фаерболом или

осадным вооружением (камнем и бревном) засчитывается как попадание по игроку.



Огнестрельное осадное орудие обязательно должно иметь калибр 65-68 мм. Должно быть установлено на лафет, лафет должен выглядеть так чтобы исключать визуальную путаницу с ручницей. Использование одних и тех же орудий “по ситуации” следует исключить. Одно прямое попадание ядра в любую часть тела игрока, его оружие или щит, сразу «убивает»

(кроме головы). Попадание в голову противника имитирует взрыв орудия вместе с наводчиком. Рекомендуется использовать осадное орудие в комбинации с мантелетом.

Катапульты и требюше допускаются при защите и штурме городов (замков). Все осадные орудия и ядра к ним должны быть в обязательном порядке перед игрой предъявлены мастерам.

Требования к изготовлению: антураж, эстетичность. Могут быть переносными, на колесах или стационарными. **Метательный снаряд** – шарообразный мешочек диаметром 30-40 см весом около 500 гр. Наполнитель – дерн без твердых и острых

включений. Дерн укладывается в полиэтиленовый пакет, который зашивается в красную ткань. Метательные снаряды для осадных орудий, как и сами орудия, игровой ценностью не являются. Использование чужих орудий и снарядов запрещено. Отстрелянные ядра до окончания штурма не могут быть использованы повторно.

Баллиста, аркбаллиста, а также все остальные метательные машины, стреляющие дротиками, НЕ ДОПУСКАЮТСЯ! Только шары.

Штурмовая лестница – изготовление и применение реальное. Производит персонаж - инженер.

Таран – изготавливается и применяется реально. Изготавливается только из дерева (бревна), никаких металлических наконечников, «розочек» и т.д. Минимальная длина 1,5 м. Диаметр минимум 15 см. Обязательно наличие двух перекладин для ручного хвата. Таран может использоваться не менее чем 4 игроками. Обычный таран не имеет осадных хитов, игротехнически сломать его нельзя, можно лишь вывести из строя его персонал. Тараны с навесом и прочие подобные инженерные сооружения получают и теряют осадную хитовку аналогично военным машинам. Тараны моделируются бревном с не менее чем 2 перекладинами и приспособлены для использования не менее чем 4 игроками.

Камни - Можно бросать со стен, высота которых не меньше 3м, на расстояние не более 2м от стены. Попадание камнем в любую часть тела снимает 5 хитов, рикошеты не засчитываются.

Камни — это улучшение крепости недоступное со старта. Инженер изготавливает пять камней для осады. Больше пяти камней в крепости быть не может. Камни должны выглядеть как настоящие выточенные камни размером не менее 50х25х25см. Камни могут быть изготовлены из вспененных материалов и окрашены в каменную текстуру. Также камни могут быть сшиты из прямоугольного (никаких современных мешков, пакетов и тому подобного) матерчатого, раскрашенного под камень, чехла набитого для смягчения мягкими материалами.

Бочонок пороха. Может производить только Инженер на четвертом уровне инженерных улучшений. Представляет собой макет бомбы (деревянный ящик 30х30х30см или бочонок схожих размеров с имитацией фитиля). Такой заряд можно устанавливать у ворот крепости с любой стороны или у здания которое вы хотите разрушить. При закладке бочонка Инженер должен быть в прямой видимости, иными словами такой персонаж снаряжает бомбу, но непосредственно устанавливать её может любой. После установки бочонка совершается игромеханическое действие “поджег фитиля” - игрок зажигает петарду *Корсар 4* и отходит. После взрыва петарды все осадные хиты ворот или постройки считаются снятыми, постройка разрушенной. Если петарда дала осечку и не взорвалась - значит порох в бочонке отсырел, сертификат считается потраченным, но ничего не произошло.

Мантелет - Мантелет, в зависимости от антуража изготовления, имеет от 1 до 3 осадных хитов. Мантелеты запрещено переносить в ближнем бою: при приближении противника с контактным оружием ближе, чем на 5 метров переноска мантелета

запрещена. Запрещается размещать мантелеты в боевой зоне локации ближе, чем в 10 метрах от проема ворот. Пытаться свалить силой или перелезть через мантелеты категорически запрещается. После снятия с мантелета всех осадных хитов он кладется на землю (при необходимости убирается в сторону) и более в этом бою не используется.



Размеры мантелета должны быть не более чем 150 см в высоту и 150 см в ширину.

Использование в качестве мантелета павезы возможно только если на ней конструктивно предусмотрены упоры. Палка из леса таким упором не является.

Тяжелый мантелет - Используется как часть осадных укреплений в локациях типа *Укрепленный лагерь*. Имеет 5 базовых осадных хитов, специальный сертификат. Полностью восстанавливаются через 30 минут после

окончания боевой ситуации, в ходе которой они были сняты, если казна локации наполнена. Не транспортируется и не переносится. Размеры мантелета должны быть не более чем 200 см в высоту и 200 см в ширину.

Материалы любого вида мантелетов в случае изготовления модели должны имитировать настоящую фактуру (фанера разлинована под доску, осб покрашено скрывая фактуру стружки и т.п.). Так же любые мантелеты должны быть окрашены или обработаны другим сходным способом (никакой белой неокрашенной доски, горбыля и прочих кустарных способов изготовления)

Доспехи

К доспехам и оружию предъявляются три основных требования: эстетичность, безопасность и игровое соответствие. Если вы собираетесь ехать на игру воином – будьте добры, ознакомьтесь с реалиями доспехов на предлагаемый период и территорию. Доспехи и вооружение, принципиально не подходящие по антуражу, на игру не допускаются категорически. Ношение их даже ради собственной безопасности запрещено. Под доспехом на игре подразумевается комплект защитного снаряжения, соответствующий историческим аналогам (или хотя бы приближенный к ним). На игре допускается использование АНТУРАЖНЫХ пластиковых доспехов. Доспехи которые выглядят отвратительно, сделаны пьяными орками, выколочены ногами, допускаться не будут. Имейте уважение и к себе и к другим игрокам, приведите свой комплекс доспеха и вооружения в человеческий вид.

Базовое количество хитов всех игроков – 1 хит.

Дополнительные хиты игрок получает за счёт применения умений, таких как

- Лёгкий доспех (+1 хит)
- Средний доспех (+2 хита)
- Тяжёлый доспех (+3 хита)

- Полный доспех (+5 хитов) свойство **Прочность** (неуязвим для стрелкового оружия), а также некоторых других умений и заклятий. Огнестрельным оружием пробивается по общим правилам.

Комплекты доспехов выше тяжелого полностью выполненные из стали и имеющие эстетический внешний вид получают +2 дополнительных хита.

Умения «Лёгкий доспех», «Средний доспех», «Тяжёлый доспех» и «Полный доспех» действуют только при условии, что игрок облачен в соответствующий доспех.

Суммарная хитовка любого персонажа на игре не может превышать **10 хитов**.

Лёгким доспехом считается стёганая куртка, кожаный доспех и прочие подобные элементы защиты. Лёгкий доспех добавляет персонажу +1 хит.

Средний доспех требует: Основа Среднего доспеха: кольчуга, бригантина, кожаный панцирь, латный, пластинчатый, чешуйчатый или ламинарный нагрудник. Стёганая куртка с дополнительными латными элементами (не менее 2 парных элементов) также может рассматриваться как основа для среднего доспеха. Обязательные дополнительные элементы: открытый шлем или минимум один дополнительный парный элемент фурнитуры (руки: наплечники, налокотники, наручи; ноги: набедренники, наколенники, поножи). Полная латная защита корпуса (кираса) без дополнительных элементов или полная латная защита рук и ног без необходимой (см. выше) защиты корпуса считаются Средним доспехом. Средний доспех добавляет +2 хита.

Тяжёлый доспех требует: Основа тяжёлого доспеха: полная (от шеи до бёдер спереди и сзади) латная, пластинчатая (бригантинный панцирь), чешуйчатая или ламинарная защита корпуса, открытый или закрытый шлем. Кольчуга или бригантина с дополнительными (не менее 2 парных) латными элементами так же может рассматриваться как основа для тяжёлого доспеха. Обязательные дополнительные элементы: минимум 3 парных элемента фурнитуры (руки: наплечники, налокотники, наручи; ноги: набедренники, наколенники, поножи). Тяжёлый доспех добавляет +3 хита.

Полный доспех требует: полная латная защита корпуса (от шеи до бёдер спереди и сзади), рук (плечи+локти+предплечья) и ног (бёдра + колени + голени) и закрытый (закрывающий более чем половину лица, с забралом или узкими прорезями) шлем. Весь комплекс должен быть выполнен в едином стиле. Полный доспех добавляет +5 хита. Вместо латного комплекта в командах основанных на других эпохах, допустим стилистически подходящий полный тяжёлый доспех на регион.

Во избежание отказа серфовки вашего комплекта по заявленной категории, рекомендуется выслать МГ фотографии доспеха до игры.

Фортификация

Укрепленный лагерь. Укрепленный лагерь – это локация, имеющая минимальные защитные сооружения. Такая локация должна иметь штурмовое ограждение длиной не менее 15 метров (считая мобильный участок). Остальная часть локации также должна быть явственно огорожена. Частью ограды могут быть стены строений или шатров.

- Штурмовое ограждение должно представлять собой антуражную ограду из мантелетов, деревянных ежей, колов или плетня не менее 60 см и не более 130 см высотой. Штурмовое ограждение должно выглядеть таким образом, чтобы преодолеть его можно было только очевидно перелезая, проползая или протискиваясь. Однако, реально перелезать через ежи запрещено. Стрельба через ограждение и работа длинным колющим оружием разрешена.
- Штурмовое ограждение в своей конструкции должно иметь антуражные ворота, дверь, сдвижной мантелет (два мантелета) или иное сооружение, закрывающее свободный доступ в локацию, не менее 2 метров шириной. Такой мобильный участок, расположенный по центру штурмового ограждения, должен полностью убираться после снятия с укреплений локации осадных хитов, оставляя свободный проход.
- Штурмовое ограждение должно быть минимально травмоопасно: не иметь торчащих острых углов, заточенных деревянных колов и прочих опасных элементов.
- Штурмовое ограждение должно быть достаточно прочным, чтобы выдержать падение на него игрока и удары игровым оружием.
- Мобильный участок должен быть устроен таким образом, чтобы оперативно устанавливаться и убираться. Время уборки мобильного участка 2-3 игроками не должно превышать 1 минуты. При планировании лагеря необходимо предусмотреть место вне боевой зоны локации для временного хранения мобильного участка штурмовой ограды.

Крепость. Крепость – это локация, имеющая полноценные защитные сооружения.

Крепость должна иметь *штурмовую стену*, *ворота*, остальная часть локации также должна быть явственно огорожена. Частью ограды могут быть стены строений или шатров.

Штурмовая стена. Необходимые требования: длина штурмовой стены (включая ворота) не менее 8 метров, высота (в том числе и надвратной башни) не более 3 метров. На отвесные склоны стена выведена быть не может. Наглухо заколачивать ворота нельзя.

Все помосты (в том числе лестницы к ним) с внутренней стороны штурмовых стен высотой более 200 см должны иметь леерные ограждения с обязательными упорами.

- Штурмовая стена крепости должна представлять собой сплошную стену не менее 2 метров высотой, имитирующую частокол, каменную кладку или массивную бревенчатую конструкцию. Для того, чтобы со стены крепости можно было сбрасывать камни и брёвна, её высота должна быть 3 метра.
- Штурмовая стена крепости может иметь в своей конструкции парапеты и галереи, на которые ведут лестницы.
- Штурмовая стена крепости может иметь в своей конструкции зубцы по верху стены.

- Штурмовая стена крепости должна быть крепкой и прочно установленной, выдерживать умеренные толчки и повисания на ней с любой из сторон.
- Штурмовая стена крепости не должна иметь в своей конструкции травмоопасных элементов: торчащих элементов крепежа, острых углов и т.д.
Штурмовая стена в своей конструкции должна иметь **ворота** по центру.
- Проём ворот должен быть минимум 2 метра шириной.
- Ворота крепости должны быть минимум 2 метра высотой.
- Длина огороженного (любым образом, к примеру несущими столбами галереи) пространства за проёмом ворот крепости не должна превышать 2 метров.
- Любые конструкции внутренней части проёма ворот, предполагающие возможность атаковать нападающих сбоку или сверху, укрываясь за элементами конструкции, не допускаются.
- Ворота крепости должны быть сделаны прочно и антуражно. Они должны выдерживать умеренные удары и толчки без повреждений любых элементов своей конструкции.
- Ворота крепости должны быть сделаны таким образом, чтобы полностью раскрываться наружу (прижимаясь вплотную к стене или опускаясь) и иметь крепления для жесткой фиксации в этом положении.

Скаты. Разрешено строить стационарные скаты (навесы, защищающие от дождя, стрел, пуль и ядер) над штурмовыми стенами и надвратными башнями. Обязательное условие: нижний уровень ската надвратной башни не может быть ниже 1 метра от верхнего края ее стены, а расстояние от края ската до верхней точки стены башни не менее 1,5 метров. То же касается и ската над штурмовой стеной. Кроется скат старым лапником поверх черной пленки. Либо выполняется из материалов визуально не выделяющихся. Использование полиэтилена, баннера, не запечатанного текстурой, и современных тентов запрещено. Ширина ската не ограничена.

Стрелковые башни. На внешней штурмовой стене города допускается иметь одну стрелковую башню высотой не более 4,5 метра. Конструкция стрелковой башни не должна уменьшать минимальную ширину штурмовой стены (8м). Боевые действия с башни могут вести только стрелки – игроки вооруженные стрелковым оружием. Размещаться на башне может максимум два человека. Стрелковые башни не штурмуются. В случае угрозы реального обрушения башни находящиеся там игроки должны добровольно покинуть башню. В случае, когда из защитников лагеря остались только люди на башне, они должны покинуть ее по первому требованию.

Нештурмовая стена (она же «засека» или «тройная засека») обозначается плетнем, жердями или веревками белого цвета в ТРИ ряда. Прошедший через (под, над) засеку считается сорвавшимся со стены и мгновенно погибает. Запрещено перемещать через засеку какие-либо предметы. Выводить засеку к воде нельзя. По 10 метров засеки в каждую сторону от штурмовой стены должны быть (обязательно поверх засеки или под ней) обтянуты спанбондом или тканью высотой не менее 2 метра. Спанбонд (нетканка) или ткань не являются заменителем жердей и веревок и могут использоваться только как дополнение к ним. По желанию можно обтянуть всю засеку вокруг города, но без

фанатизма. Не делайте сплошных засек.

Калитка. Не предусмотрена. Не моделируется.

Экономика

Экономические циклы. Макроэкономика игры привязана к **экономическим циклам**. Каждый игровой день делится на два экономических цикла:

10:00 - 15:00

15.00 - 21.00

Основные принципы. Для обозначения всех элементов, участвующих в игре и подлежащих товарообмену, вводится понятие **«игровая ценность»**. Игровая ценность – это предмет, который можно забирать реально в качестве трофеев, все остальное считается личными ценностями, и брать их нельзя. Игровые ценности:

- Игровые деньги.
- Алхимические продукты: зелья, ленты и прочее.
- Некоторые волшебные вещи (на артефакте или амулете есть чип)
- Ресурсы: порох, пыль дешрета, кристаллы дешрета, алхимические флаконы, особые локационные ресурсы, чипы знамен, чипы осадных орудий, метки диверсий, метки монстра, малые кристаллы Незримых.
- любые письма, договоры, карты и подобные им вещи.

Ограниченные игровые ценности. Собирать может только игрок обладающий нужной для взаимодействия с такой ценностью профессией. Не трофеится с персонажей и локаций, но игрок нужной профессии может собирать их на остальном полигоне. Также любой игрок, обладающий профессией, может продавать или передавать такие ценности своему коллеге:

- трава
- глифы
- таблички животных и растений
- квестовые предметы
- жетоны следопыта
- флакон прозрения

Также в игре присутствуют **непобираемые игровые ценности**. Это жетоны слухов и жетоны контрабандиста, обозначающие нематериальные предметы. Их нельзя отчуждать против воли персонажа, воровать, трофеить и добывать схожим образом. Но при этом их можно добровольно передавать в качестве платы за услуги или просто по желанию.

Чипы укреплений уничтожаются только с помощью оружия или ритуалов, снимающих осадные хиты. Поджоговая лента не снимает осадные хиты.

Любые материальные ценности, привезенные на продажу игроками, не включенные в этот список и продаваемые за игровые деньги или аналогичным способом (услугами или посредством бартера), не являются игровыми ценностями, следовательно,

не трофеятся. В целом, на игре можно попробовать продать (купить) любую вещь за игровые деньги, однако, если этой вещи нет в списке игровых ценностей, то и сам факт продажи (покупки) ее таковой не делает.

Игровые ценности рекомендуется хранить только при себе или в специально оборудованных местах в ратуше или культовой постройке.

Запрещено прятать игровые ценности, оставлять их без присмотра с целью сохранности, в непредназначенных для этого местах (под палаткой, под ножкой стула, в неигровой зоне и т.п.), закапывать клады и так далее.

Для хранения игровых ценностей рекомендуется использовать подходящие по смыслу места и предметы, такие как сундуки, шкатулки, денежные мешочки и прочее. Помещения и сундуки могут быть оборудованы замками. Запирать можно все, что угодно, включая дверь в любое помещение. Все замки автоматически ломаются при сгоревшей ратуше в данной локации. Открывать такой замок умением можно будет только в присутствии Регионального мастера (что снижает по сути секретность операции). Также замок можно уничтожить любым осадным орудием (в таком случае замок имеет один осадный хит).

Не являются игровыми ценностями: еда, напитки, сигареты, флаги, сами стяги и знамена, стреляющие осадные орудия и снаряды к ним, предметы одежды, посуда, украшения, гвозди, веревки, дрова, инструменты, другие личные вещи, а также **квестовые предметы**.

Черный рынок - особое место, где можно приобрести необходимые вам ресурсы, чипы, а может даже нанять наемников или убийц. Место расположения Черного Рынка неизвестно, ходят слухи, что оно постоянно меняется. К Черному рынку имеет доступ только персонаж, обладающий специальным **жетоном контрабандиста**. На старте игры некоторое количество жетонов находится в игре в разных локациях. Также можно, выполнив необходимые условия, получить свой жетон.

Для того, чтобы покупать вещи и услуги на Черном рынке, существует механизм мини-игры в торг. При торге Скупщик краденого и персонаж с жетоном контрабандиста делают по очереди два броска **кубиков цены**. Кубики цены – это кубики дб трех цветов, обозначающие соответственно медь, серебро и золото. Сумма выпавшая на кубиках цены, означает цену продажи, она, как вы можете догадаться, плавающая между некоторыми значениями. При этом дубль добавляет 5 медных монет к сумме сделки, тройной повтор значений добавляет 2 серебряные монеты, четверной повтор значений добавляет 1 золотой.

Количество бросаемых кубиков цены определяет Скупщик краденого в зависимости от товара. Броски совершаются по очереди, начиная с Мастера, игрок до своего броска может сразу принять предложение Скупщика или попробовать выбросить меньшую сумму, но второй бросок всегда принимается, независимо от того, выгоден он или нет.

Также именно через Черный рынок происходит заказ убийства в Храме Декаты. Стоимость определяется Скупщиком краденого в зависимости от сложности заказа.

12 Алхимических фиалов (в среднем 2,5 золота)

3 медных кубика (9-12 меди = 2 серебра),
3 серебряных кубика (12 серебра = 2 золота)

4 Редких алхимических фиала (в среднем 2,5 золота)

3 медных кубика (9-12 меди = 2 серебра),
3 серебряных кубика (9-12 серебра = 2 золота)

5 Единиц уникального ресурса Незримого (в среднем 2,5 золота)

3 медных кубика (9-12 меди = 2 серебра),
3 серебряных кубика (9-12 серебра = 2 золота)

5 Лент армии (в среднем 5 золотой)

3 медных кубика (9-12 меди = 2 серебра),
3 серебряных кубика (9-12 серебра = 2 золота),
1 золотой кубик D3 (1-3 золота)

5 чипов пороха (в среднем 5 золотых)

3 медных кубика (9-12 меди = 2 серебра),
3 серебряных кубика (9-12 серебра = 2 золота),
1 золотой кубик D3 (1-3 золота)

1 Наемник (в среднем 5 золотых)

3 медных кубика (9-12 меди = 2 серебра),
3 серебряных кубика (9-12 серебра = 2 золота),
1 золотой кубик D3 (1-3 золота)

5 пыли дешрета (в среднем 5 золотых)

3 медных кубика (9-12 меди = 2 серебра),
3 серебряных кубика (9-12 серебра = 2 золота),
1 золотой кубик D3 (1-3 золота)

Атакующий сигил (в среднем 5 золотых)

3 медных кубика (9-12 меди = 2 серебра),
3 серебряных кубика (9-12 серебра = 2 золота),
1 золотой кубик D3 (1-3 золота)

Защитный Сигил (в среднем 5 золотых)

3 медных кубика (9-12 меди = 2 серебра),
3 серебряных кубика (9-12 серебра = 2 золота),
1 золотой кубик D3 (1-3 золота)

Кристалл дешрета (в среднем 20 золотых)

6 золотых D6 (20 золотых)

Продажа контрабанды. Любой контрабандист может попытаться продать партию товаров, не менее 10 единиц, за определенное количество кубиков цены. Количество кубиков цены определяется Скупщиком и Контрабандистом путем торга. Скупщик может отказаться от покупки, если количество покажется ему завышенным. К товарам относятся: любые алхимические продукты, любые изделия кузнеца, пыль дешрета, кристаллы дешрета, игровые ценности, произведенные игроками.

Игровые деньги. Отыгрываются материальными макетами монет, которые принимают в качестве оплаты все ярмарки и лавки. Есть три типа монет: золотые, серебряные и медные.

Курс: 1 золотой = 5 серебряных. 1 серебрянный = 5 медных. 1 золотой = 25 медных. На старте игры каждому игроку выдается фиксированная сумма денег. Элитные роли получают 1 золотой, обычные роли – 5 медных. Далее монеты производятся постройками, и их можно получить с помощью преобразования уникального ресурса локации в деньги. Небольшие награды можно найти прямо в мире игры. Также деньги можно заработать с помощью Часа ремесла.

Час Ремесла – это игровое событие, которое жители любой локации могут заявлять один раз в экономический цикл с целью получения игровых денег.

Час Ремесла обязательно проводится в присутствии **Регионального Мастера** и должен длиться не менее 15 минут и не более часа. Время проведения Часа Ремесла в каждом конкретном цикле остается на усмотрение игроков и их регионального мастера. Во время Часа Ремесла отдельная группа игроков локации демонстрирует свои игровые навыки и умения. Например, группа солдат проводит маневры и строевую подготовку; или группа алхимиков демонстрирует последние достижения своей лаборатории; или бард, зашедший в локацию, развлекает жителей песнями и рассказами. Группа игроков и события могут быть совершенно разными и зависеть от локации. По результатам Часа Ремесла региональный мастер выдает команде некоторое количество игровых денег в зависимости от яркости, слаженности и общей антуражности действия, но не менее 5 и не более 20 серебряных монет. Нельзя два раза подряд заявлять один и тот же Час Ремесла. То есть, если в первый экономический цикл были солдатские маневры, то во второй цикл должно быть что-то другое, например, выступление барда. Распределение денег происходит между участниками из данной локации. Час ремесла можно заявлять только в своем городе, с привлечением любых игроков в том числе и из других локаций.

Экономические постройки – это игровые макеты зданий, построек и сооружений, которые приносят доход локации, в которой они находятся. Вид и антураж каждой экономической постройки в локации согласовывается с региональным мастером, а потом с МГ. Вид и антураж экономической постройки ограничен логикой и эстетикой мира, но в остальном игроки свободны в выборе. Экономические постройки делятся на «локационные» и «индивидуальные». Локационные постройки приносят доход главе локации. Индивидуальные постройки – персонажу, который контролирует эту постройку. Тип экономической постройки определяется в момент ее сертификации региональным мастером.

Экономическая постройка приносит 5 -15 медных монет в цикл. Количество дохода определяется региональным мастером при сертификации и зависит от уровня антуража постройки.

Замок изготавливается из имитационных материалов (реальные замки возможно использовать с ограничениями). В случае использования настоящего замка запирать его на ключ запрещается (достаточно повесить его на дужку).

Игрок может взять с собой в палатку игровые ценности. При выходе из палатки игровые ценности нужно вынести с собой. Если палатка или строение сгорает, то вместе с игроками сгорают и их игровые ценности. Игроки забирают их с собой в

Страну Мертвых, где сдают **Региональному мастеру**.

Особенности фракции Намирата

Виды существ фракции Намирата:

Вампир

Боязнь света. За пределами своей марки получают минус три хита (до минимума в один).

Неживой. Иммунитет к базовым ядам и ментальным воздействиям.

Наполненный скверной. Любой персонаж может игнорировать особенность **Боязнь света** при проведении Посвященным в тайны ритуала “Темная месса”.

Вечная жизнь. При генерации персонажа у игрока всегда есть четыре **Временных отрезка**.

Укус вампира. Убивает жертву. Укус не работает в боевой ситуации. На сутки повышает количество личных хитов до семи. При этом игрок получает следующие особенности:

- Не может входить без приглашения в любое строение.
- Должен пересчитывать любые мелкие однотипные предметы, которых больше пяти. Не работает в боевой ситуации.
- Не может пересекать текущую воду.

Священное оружие на территории всех марок, кроме своей, снимает все хиты до нуля.

Нежить

Боязнь света. За пределами своей марки получают минус один хит (до минимума в один).

Неживой. Иммунитет к базовым ядам и ментальным воздействиям.

Наполненный скверной. Любой персонаж может игнорировать особенность **Боязнь света** при проведении Посвященным в тайны ритуала “Темная месса”.

Живой

Без особенностей.

Спектр

Боязнь света. За пределами своей марки получают минус один хит (до минимума в один).

Неживой. Иммунитет к базовым ядам и ментальным воздействиям.

Наполненный скверной. Любой персонаж может игнорировать особенность **Боязнь света** при сдаче Жрецу одной единицы скверны во время ритуала “Темная месса”

Эфирный можно выходить из локации сквозь засеку.

Особенности фракции Кочевники

Рыцарь пустыни

Рожденный с луком. Хитосъем лука любого **Кочевника** повышен до трех хитов.

Закаленный Степью. При генерации персонажа у игрока стоимость **Времени жизни** Воина-ветерана снижена до одного отрезка.

Походный лагерь. Фортификации фракции **Кочевники** не могут быть улучшены.

Особенности фракции Ямагава

Проклятие Мурамасы.*

(Только для персонажа Наследник Мурамасы)

“Говорят, что раз обнаженный клинок Мурамасы не вернется в ножны, пока не изведает вкуса крови, будь то даже кровь его собственного владельца. По японским поверьям, такое оружие способно пробудить «жажду крови» в тех, кто рискнул бы им воспользоваться.”

Каждый раз, когда персонаж с проклятием Мурамасы обнажает меч, он начинает терять по одному хиту раз в полчаса после окончания боевого взаимодействия до тех пор, пока не убьет вражеского персонажа.

Бусидо*

(Только для персонажа Самурай и Даймё)

“Если самурай стоит перед выбором жить, или умереть, он должен выбрать смерть.”

Должен принимать все вызовы на поединок, даже в ситуации, когда это ему невыгодно. Если Самурай идет в бой с личным сашимоно, то такой персонаж получает + 1 хит.

Честь Самурая

Каждый раз при выходе в поход войск Ямагава должен быть назначен военачальник. При потере знамени в ходе боевого выхода, если военачальник выжил, по возвращении он должен смыть свой позор через ритуальное самоубийство Сэппуку.

Если знамя было похищено из лагеря вне боевого похода, Сэппуку должен произвести Даймё.

Бакэмоно

Любой персонаж в локации Ямагава может выбрать профессию Монстр - не платя за это отрезок жизни.

Любой монстр может менять облик без ритуала, находясь в любой точке полигона (единственным условием должно быть то, что момент смены образа был скрыт от других игроков, никаких мгновенных превращений).

Если персонаж погибает в образе Бакэмона, он возвращается в локацию Ямагава и мгновенно выходит из страны мертвых в человеческом облики.

Менять образ можно не чаще, чем раз в три часа.

Каждый вид Бакэмоно и их способности будет отдельно описан в листе Монстров в разделе бестиария.

Особенности фракции Фактория

Особенности фракции Северяне

Кланы Северян:

Потомки медведя

Берсерк. Персонаж имеет четыре хита но не может пользоваться никаким доспехом и не может увеличить свои хиты за счет зелий и/или магии.

*при этом персонаж должен в элементах костюма четко указать что он берсерк

Любимчик Сутеха. Пребывания персонажа в стране мертвых сокращено на два часа. Не может быть дополнительно уменьшено за счет магии.

Потомки ворона

Кровь за кровь. Апологист Айон раз в цикл может вместо использования дара Айон принести в жертву одного персонажа чтобы мгновенно исцелить другого персонажа.

Разговаривающий с птицами. Посвященный в тайны. Птицы приносят вести о сюжетных отметках вражеских команд.

Избирающий мертвых. Повелитель оков может выбрать себе в качестве фамильяра “Избирающий мертвых”. Способность фамильяра - по окончании битвы где погибли персонажи из фракции Северяне, повелитель оков может выбрать одного из погибших воинов в качестве героя битвы. Такой персонаж по возвращении из страны мертвых получит награду от регионального мастера (зависит от совершенного в битве подвига).

Потомки волка

Северные доспехи. любой тип доспеха считается доспехом на уровень выше. Например тяжелый доспех считается полным и дает +5 хитов персонажу из клана Волка.

*полный доспех полученный таким образом не дает иммунитет к стрелковому оружию.

Общие особенности фракции Северян

Нападение лучшая защита - во время БВК игроки фракции Северяне должны стремиться захватить как минимум один укрепленный лагерь не в своей марке.

Плата железом – кристаллы дешрета меняются на деньги по более худшему курсу чем у других фракций.

Особенности фракции Ищущие

Таинство посвящения

Именно в локации Ищущих персонажи могут проходить по пути Незримых. Условия, ритуал и прочие особенности проведения – это игровая информация.

Таинство пути

Пути Незримых неисповедимы, но смертный способен ступить на них в поисках силы. Однако, далеко не каждый в силах совладать с полученным. Есть поверье, что по настоящему Ищущий может пройти все пути Незримых и обрести невероятную силу.

Таинство проводится только в храме Незримых, и проводить таинство посвящения может только **Аркан**.

Проведение таинства расходует 1 единицу пыли дешрета за каждого участника посвящения и один кристалл дешрета (за всех). Таинство может быть совершено с целью посвящения одновременно нескольких персонажей, проходящих одинаковым путем.



Неудачное посвящение

Происходит в случае, если до момента завершения таинства свеча в руках проходящего посвящение погаснет. Так же происходит в случае попытки нарушения ритуала, который объясняется Арканом заранее. У каждого Незримого свой ритуал жертвы. Незримые не прощают ошибок - персонаж отправляется в страну мертвых на три часа.

Удачное посвящение

В случае удачного прохождения посвящения персонаж получает правила, которые указаны в его пути. Все правила созданы по принципу нарративных, и когда применять многие из них персонаж решает сам. При сомнении всегда следует задать себе вопрос - будет ли это интересно окружающим именно сейчас. Если да, то действуйте. Все это создано для обогащения ролевой игры, а не для победы в БВК.

Узревший Разрушение (посвящение Сутеху)

Служитель культа, нашедший истину в разрушениях и упоении боем. Ярость, кровь, хаос - вот что ведёт его к познанию сути бытия.

Орудие войны - персонаж может использовать любые виды оружия и доспехов.

Ярость битвы - персонаж игнорирует состояние тяжелого ранения и может продолжать бой при 0 хитов, но при получении урона в таком состоянии погибает сразу, как при добивании, а также персонаж не получает состояние легкого ранения при частичной потере хитов.

Никакой жалости - персонаж не может использовать Благословение Айон, а также переносить раненых.

Узревший Обман (посвящение Туро)

Служитель культа, нашедший истину в коварстве и лжи. Вечный служитель сцены, смотрящий на мир вокруг, как на бесконечную постановку, наполненную истиной в каждом своем повороте сюжета.

Сладкие речи - генерируют дополнительные жетоны слухов при их получении.

Насмешка Туро - всегда говорит правду.

Великий Обман - Стража Туро в зеленой Марке не атакует Узревшего Обман персонажа (не работает в массовых боевых взаимодействиях)

Узревший Судьбу (посвящение Намирату)

Служитель культа, нашедший истину в нескончаемой агонии этого мира. Смерть - естественное и неизбежное продолжение жизни. Боль - его спутник на пути к прозрению.

Вечная жизнь - персонаж во время использования Дара Айон, на фазе защиты Жертвы, может проигнорировать один кубик с демоном Намиратом, и такой кубик сразу удаляется в мешочек со сбросом.

Объятия Намирата - персонаж в любой момент может оборвать свою жизнь. Намират получает пять жетонов влияния за такую жертву.

На шаг ближе к смерти - минус один хит во всех марках, кроме Марки Намирата (до минимума в один).

Узревший Доблесть (посвящение Ао)

Служитель культа, нашедший истину в доблести и бесстрашии. Стойкость, самоотверженность, ум и благородство - вот его путь к познанию истин этого мира.

Доспехи доблести - получает +3 хита, в честном поединке.

Честь воина - не может атаковать безоружных персонажей (не снимает хиты).

Зерцало доблести - обязан всегда принимать вызовы на поединок.

Познавший охоту (посвящение Тайрин)

Великая охота зовет такого персонажа пройти путем Тайрин. Мы никогда не забываем суть охоты. В конце концов, мы всегда возвращаемся на руку, которая выпустила нас.

Вернуть лес - Должен раз в сутки убивать персонажа в лесу, который захватил Туро.

Легкая рука - при промахе по животному может совершить повторный выстрел. Во время Большой охоты вместо повторного выстрела получает дополнительную стрелу.

Прямо в сердце - один раз за игру может узнать про одно уязвимое место у редкого животного на выбор.

Познавший справедливость (посвящение Са-пи-нэб)

Са-пи-нэб защищает прошедших его путем странников. Справедливость не есть часть добродетели, а вся добродетель, и противоположность ее — несправедливость — не часть порочности, а порочность вообще.

Добродетель праведных - если персонаж видит несправедливость по его представлению, он обязан вмешиваться, стараясь восстановить её.

Непорочность правды - при убийстве персонажа, прошедшего путем Са-пи-нэба, с помощью яда, магического проклятия или обмана пребывание в стране мертвых такого персонажа сокращается на два часа.

Воззвание к закону - публичное указание на пороки и нарушение норм законов в людном месте дает персонажу пять единиц уникального ресурса Са-пи-нэба и добавляет пять очков влияния этому Незримому. Такое воззвание должно быть оформлено в громкое заявление или проповедь длиной не менее двух минут. Можно повторять не чаще раза в цикл.

Познавший огонь (посвящение Еф)

Ветер, задувающий свечу, раздувает огонь в жаровне. Еф всегда готов помочь прошедшему его путем страннику.

Железный характер - упрямо стоять на своем при любом существенном споре. Первое ментальное воздействие не работает на персонажа Познавшего Огонь.

Песнь камня - при обрушении шахты может с помощью песни расчистить выход и вытащить оттуда всех спутников без повреждений. Спутники находятся в состоянии тяжелого ранения до выхода из шахты.

Зов стали - не может проходить мимо тайн связанных с камнем, железом или кристаллами. Всегда должен стараться помочь с решением задач связанных с этими материалами.

Познавший спокойствие (посвящение Ту-эи)

Зло войны и благо мира до такой степени известны людям, что с тех пор, как мы знаем людей, самым лучшим пожеланием было приветствие «мир вам».

Гостеприимство праведных - раз в сутки может накладывать чару на стража\охранника или подобного персонажа, не дающего пройти. Считается ментальным воздействием. Проникновение не может осуществляться с целью навредить, локации, персонажам в ней и тому подобное.

Миротворец - Персонаж, пройдя этим путем, не может добивать раненых и старается оказать им помощь, даже если сам их загнал в тяжелые ранения. Не может

отказать, когда его просят помочь при игровых взаимодействиях (не работает на работу вроде наколи дров, принеси воды и т.п.)

Доброе сердце - всегда должен защищать слабых и взамен Ту-эи дарует прощение такому персонажу, срок пребывания в стране мертвых сокращается на один час.

Испытавший Грядущее (посвящение Элир)

Я проникаю в прошлое и грядущее. Вижу одни и те же картины мира. Везде одинаковые состояния. Боль – смех – печаль – любовь – предательство – ложь – правда, гонимая ветрами перемен. И только одинокие изгои – герои своих времён и пространств. Стягают незримые и праведные, светлые и чистые силы. Таких не увидишь на рыночных площадях – торгующими счастьем. Они не собиратели хлама мертвой плоти. Вся их цена в незримом.

Взгляд в прошлое - Ужасные видения посещают прошедшего путем Грядущего. Персонаж пугается резких звуков, темноты и огня. Отыгрывает страх.

Взгляд в будущее - Предвидение спасает персонажа, игрок избегает тяжелого ранения. После окончания боевого взаимодействия, если персонаж получил тяжелое ранение, то оно превращается в легкое. Один раз в сутки.

Калейдоскоп возможностей - Раз в цикл при принятии важного решения персонаж подкидывает монетку и выбирает тот вариант, который выпал.

Испытавший Познание (посвящение Дилиор)

Высшая алхимия - это умение превращать серебро слов в золото дел.

Суть вещей - После посвящения Алхимик получает пять единиц мастерства, все остальные персонажи – десять алхимических фиалов.

Познание превыше всего - Все положительные алхимические продукты действуют на персонажа, испытавшего познание, на один цикл дольше указанного в сертификате бутылки.

Приумножать знание - Испытавший познание должен составить три листа, описывающих процесс какой-либо ремесленной деятельности из трех разных локаций и вложить их в библиотечные книги на полигоне.

Испытавший Милосердие (посвящение Айон)

Кто-то сидит сегодня в тени, потому что давным-давно кто-то посадил дерево...

Цветущий сад - каждый персонаж, прошедший этим путем, должен разбить сад.

Жизнь - главная ценность - Апологист Айон может убрать одну карту смерти из колоды Исхода при определении результата. Все остальные персонажи при определении Исхода могут добавить карту жизни.

Боль мира - Испытавший милосердие должен оплакивать каждую смерть, которую видит, образ отходного ритуала выбирает персонаж сообразно своей фракции. При каждой наблюдаемой смерти, которую персонаж не почтил должным образом, прошедший путем Айон теряет хит до минимума в один.

Фракция Старый Лагерь



Странное место для путников. Лагерь, стоящий в густом лесу – таинственное место, ходят слухи, что в его окрестностях потерялся не один отряд приключенцев. Но, несмотря ни на что, разных людей так и тянет зайти в один из шатров, чтобы испытать удачу, решить свои проблемы или разузнать новую порцию слухов.

Кого можно найти в лагере и его окрестностях? Хороший вопрос. Смотря, насколько ты отважен, и как крепки твои нервы. Говорят, что именно из Старого Лагеря ходят богатые караваны. Что именно тут можно нанять головорезов, способных поменять ход любого сражения. Где-то в этом районе функционирует Черный рынок, на котором можно приобрести все, что угодно, но доступ к которому есть только у избранных.

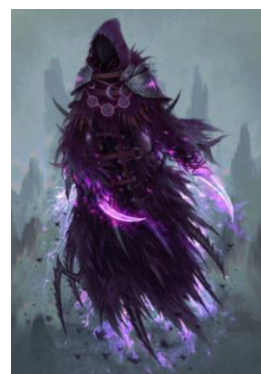
Здесь же стоят алтари двенадцати Незримых, за которым присматривают Оракулы Нави. У этих алтарей постоянно идет подсчет Влияния, которое оказывает на Мир Врат тот или иной Незримый. Тут же можно оставить подношение для своего

Незримого. Ежедневно именно тут проходит Совет Влияния, и тут же оглашается то, кто из Незримых смог одержать, хоть и временно, верх над другими Незримыми.



Пан Ротмистр – странного рода персонаж. Как и когда он попал в Старый Лагерь, уже никто не помнит. Теперь он исполняет роль квартирмейстера, командующего и последнего лакея в этом лагере. Таинственным образом знает все слухи, цены и секреты в округе. Хитрый, надменный и мерзкий тип. Всем известно, что к Пану Ротмистру следует обращаться только в самом крайнем случае. Обычным поведением для него принято считать фразы, брошенные на ходу, ничего не выражающий взгляд, прищмок губами и невероятный бред, выдаваемый за совершеннейшую истину. Чудесным образом именно эти его слова превращаются в факты и законы вокруг него.

Навь. Знает, что будет и что прошло без возврата. Видит нити, соединяющие этот мир в цельное полотно. Обладает безграничной властью. Связан со всеми Незримыми, но при этом не служит ни одному из них. Не придает значения подношениям. Но при этом ценит их, и страждущий в пустыни всегда обрящет глоток воды. Обратиться к Нави – сложный ритуал, последствия которого не всегда предсказуемы. Но результат всегда стоит тех сложностей, которые ждут обычного путешественника. Обычно тем, кто захотел услышать ответ Нави, следует подготовиться к тому, что их жертва будет больше, чем та, что они планировали. Могущество Нави простирается на все Марки и не известно, где заканчивается его власть.



Оракулы Нави. Только они могут обращаться к Нави напрямую и поэтому их услуги невероятно ценны. Бывает, что их трактовки и объяснения путаны и двусмысленны, но к ним не стоит относиться легкомысленно, потому как только они способны услышать голос Нави. Могут появляться и за пределами Лагеря странников, часто выполняют поручения Нави в Мире Врат.

Скупщики краденого. Владеют лавкой в Старом Лагере. Ходят упорные слухи, что в этой лавке можно купить абсолютно все от безделушек до настоящих редкостей и волшебных артефактов. Если путник ищет доступ к Черному рынку, то стоит начать поиски именно с лавки Скупщиков краденого.

Возвращенный. Если слухи про него правдивы, то этот воин был первый раз убит еще в те времена, когда Незримые ходили по земле и были обычными людьми. Природа его сил до конца не понятна, ясно одно: если этот человек действительно вернулся еще до постройки первого Портала, значит его силы выходят далеко за границы человеческого





воображения. Так или иначе сейчас он находится в Старом Лагере. К нему обращаются воины со всей округи, за советом, за новым опытом и при решении споров. Самый авторитетный рыцарь в округе.

Ватажники. Населяющие Старый Лагерь наемники, авантюристы и разбойники. Берутся за любую работу и при этом действительно отвечают за результат головой. Невероятно уважают Возвращенного и во всем слушают его, хоть и с

неохотой.

Старый кабатчик. Никто не помнит, когда и почему он



появился в лагере. Одни утверждают, что Старый Лагерь был построен вокруг его кухни. Другие утверждают, что он завелся сам от сырости и плохого питания ватажников. В конце концов, это не так важно, ведь всем известно что в начале дела желудочные, а потом уже все остальные. Но сам Кабатчик всем рассказывает, что служил на китобойном судне и видал всякое в своей нелегкой жизни, ходил по морям, бил китов, топил тюлений жир. Кабатчик имеет в своем распоряжении помощников.

Стража Туро. В зеленой Марке Туро тракты охраняет его бессмертная стража. Отряды путешественников входят под сень леса Туро на свой страх и риск. Общеизвестный факт: Стража Туро не трогает одиноких путников, но боевые отряды могут и не вернуться из этого леса.





Воин – это персонаж с набором уникальных умений, способный эффективно участвовать в боевых взаимодействиях. Такие персонажи являются профессиональными солдатами, имеющими комплекс доспеха и вооружения, соответствующий заданной эпохе и статусу владельца (красное умение обязательно, остальные по желанию. Например, для Воина-ветерана у игрока обязательно должен быть полный или тяжёлый доспех). На старте игры Рекруту доступны все умения и одна особенность на выбор, Воин-ветеран получает дополнительные умения к списку Рекрута и еще одну особенность по выбору. Остальные, не выбранные особенности, можно будет получить во время игры, развивая своего персонажа через систему Кредо.

Стоимость **Времени жизни**. Рекрут: один отрезок ☹. Воин-ветеран: два отрезка. ☹☹

Умения Рекрута



Комплект доспеха. До среднего (включительно).



Жалование. Сообразно комплекту доспеха: средний – 2 монеты, тяжелый – 3 монеты, полный – 5 монет в цикл.

Выдается региональным мастером один раз в экономический цикл



Большой щит: Треугольный большой щит. Только профессиональные воины могут пользоваться большими щитами.



Военный. Любые виды, клинкового и прочего одноручного вооружения.

Особенности Рекрута



Тягости службы. Одноразовое бесплатное посещение каждого развлекательного заведения на полигоне. (Минимальный тариф).



Жестокие пытки. Увеличенные нормативы для пыток и сокращение перерыва. Все остальные ограничения остаются

в силе. **Порка** имитируется отжиманием – 20 раз. **Дыба** имитируется подтягиванием на турнике – 10 раз. Только для мужчин. Можно применять не более одной пытки в течение 10 минут.



Стрелковое вооружение. Любые виды луков и арбалетов.

Умения Воина-Ветерана



Комплект доспеха. Тяжелый, Полный



Военный. Любые виды, клинкового и древкового вооружения (в том числе двуручные)



Большой щит. Павеза.



Ручница. Любые виды Огнестрельного оружия

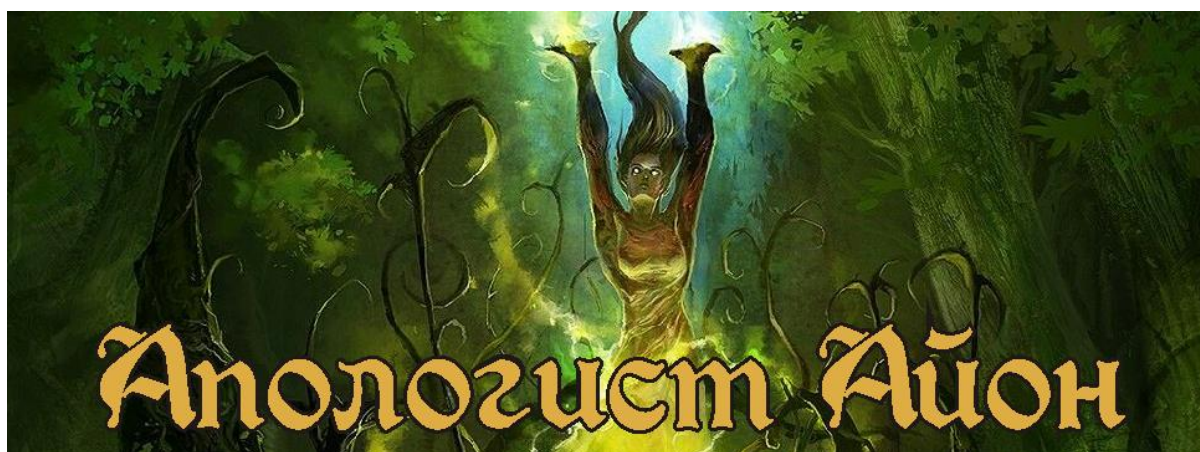
Особенности Воина Ветерана



Боевые Шрамы. Ваш персонаж получает один дополнительный хит.



Доппельзольднер. На старте вы получаете определенное количество серебряных монет.



Экклезиаст / Апологист Айон – это персонаж, обладающий исцеляющими способностями. Задача Апологиста состоит в том, чтобы защитить больного от враждебных сил.

Земли Незримых – это крайне опасное место, не прощающее слабость. Но в этом месте, где даже смерть искажена влиянием порталов, болезни и раны имеют иные последствия, отличающиеся от знакомого нам мира. При любом ранении или болезни на жертву набрасываются **Меньшие Силы** из астральной сферы. У Меньших сил нет своего четкого названия, у разных народов их называют по разному (демоны, духи, собиратели и тому подобное). Некоторые демоны имеют достаточно сил, чтобы обрести узнаваемый образ, а самые могущественные даже имеют собственные Имена. Другие **Меньшие силы** настолько малы, что не имеют четкой формы и каких-то внятных характеристик. Демоны принадлежат разным Незримым, главная их цель – следить за тем, чтобы цикл роста дешрета продолжился, и для этого нужны новые смерти, страдания и иные эмоции. Демоны действуют в мире врат хаотично и достаточно избирательно, они не могут навредить здоровому существу, но как только боль начинает распространяться ментальным эхом по астральному миру, демоны как хищники слетаются чтобы пировать над телом того, кому сегодня не повезло. Часто все заканчивается смертью несчастного, но есть только одна Незримая, сострадание которой было так велико, что она научила смертных, как сопротивляться хищникам из астрального мира. Это была Айон – та, что любит жизнь и всегда помогает страждущим. Именно Айон когда-то бросила вызов Намирату и проиграла. Но, благодаря ей, в Мире Врат есть смертные, обладающие знаниями о том, как противостоять демонам. Эти знания – уникальная особенность, передающаяся от избранного к избранному. И получить их не так просто.

В каждой локации на старте игры есть возможность заявить двух Апологистов Айон и неограниченное количество экклезиастов. При этом считается, что такие персонажи выбрали для поклонения вторым Незримым Айон (первый Незримый, разумеется, будет тем, на чьей Марке расположена родная локация игрока).

На старте игры Экклезиасту Айон доступны все умения и одна особенность на выбор, Апологист Айон получает дополнительные умения к списку Экклезиаста и одну дополнительную особенность по выбору. Остальные, не выбранные особенности, можно будет получить во время игры, развивая своего персонажа через систему Кредо. Стоимость **Времени жизни**. Экклезиаст: один отрезок☹. Апологист: два отрезка ☹☹.

Умения Экклезиаста Айон



Благословение Айон. Умение, позволяющее перевязывать легко раненых персонажей и



Аутопсия. Это умение позволяет добывать алхимические ингредиенты из мертвых тел монстров. *Подробнее в разделе Аутопсия.*

Умения Апологиста Айон



Дар Айон. Это умение позволяет Апологисту использовать специальный артефакт – Пиксиду Айон, которая помогает защитить жертву от Демонов. *Подробнее в разделе Дар Айон*

Особенности Экклезиаста Айон



Вивисектор. При аутопсии Экклезиаст Айон получает один дополнительный алхимический фиал.



Богатая коллекция. На старте игры Экклезиаст Айон получает дополнительные алхимические флаконы.

Особенности Апологиста Айон

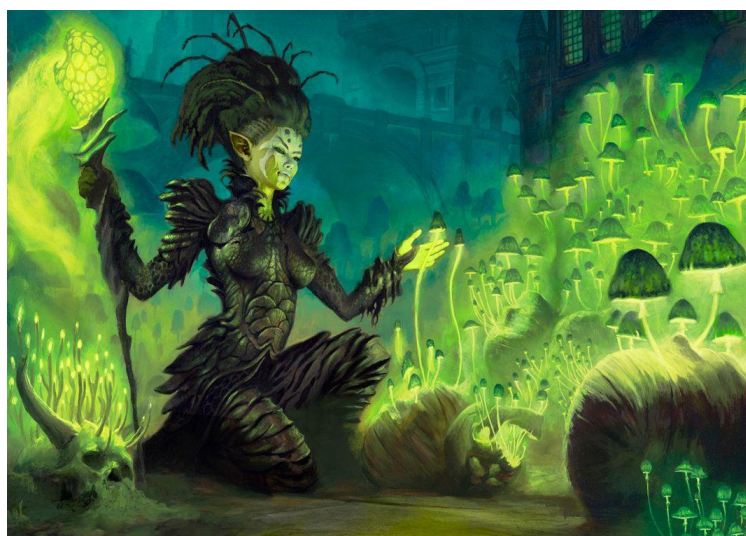


Долгая практика. Со старта игры Апологист Айон получает один дополнительный защитный сгилл.



Алхимическая импровизация. При использовании Пиксиды Апологист может использовать на один флакон меньше.

Рекомендации по костюму: Апологист – это персонаж, который защищает других персонажей от мира хищных существ. Исходя из этого, Апологист стилизуется под



ингредиентов и сумку для Пиксиды Айон.

защитника от мира духов, подходящего по смыслу локации.

Это может быть Шаман, Друид, Экзорцист, Охотник на демонов или любой другой. Хорошо подходят при создании костюма защитные амулеты, вышивка в тематике, татуировки и прочие атрибуты. Также персонажу необходимо иметь набор бинтов, пустую книгу, кошельки и мешочки для флаконов алхимических

Аутопсия

Отыгрыш аутопсии: проводится либо в виде научного вскрытия, либо в виде мистического короткого ритуала.

Полевая аутопсия – это тип вскрытия, проходящий вне помещения. В случае, если персонаж проводит полевую аутопсию, он может получить **один фиал** алхимического ингредиента с тела монстра.

Полная аутопсия – это тип вскрытия, проходящий в помещении или месте культа. В случае, если персонаж проводит полную аутопсию, он может получить **пять фиалов** алхимических ингредиентов с тела монстра.

Благословение Айон

Первая помощь – это умение, позволяющее перевязывать легкораненых персонажей и стабилизировать тяжело раненых персонажей. Для применения Первой помощи, персонаж должен обладать **набором повязок и нюхательных магических солей**. Перевязывать самого себя нельзя.

Перевязка легкораненого/тяжелораненого персонажа: для того, чтобы произвести перевязку, необходимы бинты либо ленты из белой ткани для наложения на раны.

Перевязывающий производит осмотр раненого персонажа, изучая природу его травмы. Затем он наносит одну повязку на указанную игроком часть тела, куда была нанесена рана. Повязка может накладываться поверх одежды, но не поверх доспехов.

Эффект: После отыгрыша перевязки персонаж считается стабилизированным т.е. **Легкораненый** персонаж не переходит в состояние “**тяжело ранен**” через 30 минут, а **Тяжелораненый** персонаж не переходит в состояние “**мертв**” через 30 минут. В дальнейшем персонаж обязан перемещаться с повязкой и должен получить более квалифицированный вид помощи для восстановления очков здоровья, обратившись к **Апологисту Айон** либо с помощью **Алхимического Продукта**. В противном случае, он переходит в состояние **тяжело ранен/мертв** по окончании цикла. Повторно перевязывать ту же рану у персонажа **нельзя**. Если персонаж снимает повязку преждевременно (либо с него снимают повязку), то ранее полученные эффекты от применения Первой Помощи отменяются.

Дар Айон.

Дар Айон – это умение, позволяющее Апологистам использовать специальный артефакт – Пиксиду Айон – для исцеления самых тяжелых травм и болезней. Пиксида выдается мастерами на старте игры. Пиксида – это особый набор игровых аксессуаров, используемый Апологистом при его профессиональной деятельности. Пиксида представляет собой шкатулку, содержащую артефакты Айон: Сигилы (12 штук), Мешочек с костями атакующих демонов (набор кубиков d6, 10 штук), набор карт Исхода, пустой мешочек для сброса алхимических фиалов. На старте игры 4 Сигила будут открыты, остальные 8 будут запечатаны, условия для снятия печатей персонаж будет узнавать в процессе игры. Исцеление жертвы – это мини-игра, которая проходит в несколько фаз. Следует помнить, что начав процесс исцеления, его нужно довести до

конца, каков бы ни был результат.

Фаза “Генерация атакующих демонов”.

Апологист открывает Пиксиду Айон и достает “вслепую” из мешочка заданное количество кубиков атакующих Демонов. Для Легкого ранения 3 кубика, для Тяжелого ранения 5 кубиков. Для Болезни кубики не бросаются, у заболевшего при себе будет иметься карточка Болезни, на которой уже указаны атакующие Демоны. На каждой грани кубика указан атакующий Жертву Демон, при этом некоторые кубики отличаются друг от друга. Поэтому достаются они из мешочка “вслепую”. С помощью кубиков Апологист определяет, какие именно Демоны атакуют больного. Жертва бросает необходимое количество кубиков, и Апологист после совершения броска Жертвой устанавливает кубики в гнезда атакующих Демонов. При Болезни кубики не бросаются, следует достать кубики и сразу поставить их в гнезда атакующих демонов нужными значениями. На этом фаза генерации атакующих демонов заканчивается.



Фаза “Защита Жертвы”.

На этой фазе происходит защита Жертвы от демонов. В первую очередь применяются все специальные особенности Апологиста и Жертвы, это могут быть игнорирования некоторых кубиков, уменьшения количества **алхимических фиалов** и тому подобное. Такие особенности генерируются на старте игры и накапливаются у различных персонажей в процессе их жизни. Они могут быть получены через карты кредо, артефакты других Незримых и тому подобное. Все подобные особенности учитываются на данном этапе. После этого Апологист Айон может защитить жертву, применяя доступные ему Сигилы. Чтобы активировать Сигил, он должен быть доступен (не запечатан), далее в гнезда алхимических фиалов на Сигиле Апологист должен вставить подходящий по цвету фиал. Разные Сигилы защищают от разных

Демонов и имеют уникальный набор фиалов для активации. После активации кубик атакующего Демона удаляется в мешочек с кубиками, фиалы, использованные для активации, удаляются в мешочек для сброса. При необходимости процедура повторяется, пока все возможные кубики не будут перемещены в мешочек с кубиками.

Фаза “Исход”.

В эту фазу Жертва узнает об исходе Исцеления. Апологист формирует колоду Исхода по следующим правилам. За каждый удаленный куб атакующего Демона он добавляет в колоду одну карту Жизни, за каждый оставшийся на доске кубик в колоду добавляется одна карта Смерти. Колода тасуется, и Жертва вытягивает в закрытую результат Исхода. При вытягивании карты жизни Жертва считается полностью исцеленной, при вытягивании карты Смерти Жертва умирает. **Последний шанс:** при желании Жертва может поведать Апологисту одну историю из его жизни, которую он не хотел бы выдавать, это должен быть личный секрет или рассказ о совершении действия, слух, который может в дальнейшем навредить персонажу. Колода Исхода перемешивается и Жертве дается шанс вытащить карту повторно.

Апологист Айон должен вести книгу Смерти. В нее каждые сутки записываются все Жертвы, с которыми взаимодействовал Апологист. Формат записи: Имя персонажа и Исход. За каждого исцеленную Жертву по результатам суток **Айон** получает три очка влияния. За каждую погибшую одно очко получает **Намират**.





Алхимик Дилиора – это персонаж с набором уникальных правил, способный изготавливать зелья и эликсиры.

Вся алхимическая наука мира Врат держится на открытиях Дилиора – великого в прошлом алхимика, а ныне одного из Незримых. Именно Дилиор в свое время открыл ключ-элемент, позволяющий с легкостью соединять различные малые элементы друг с другом, формируя новые вещества, а также разработал и сконструировал первые глифы, с помощью которых алхимические эксперименты, раньше занимавшие долгие часы, стали проводиться в считанные минуты.

Антураж: у каждого Алхимика должно быть рабочее место, состоящее минимум из стола для записей, стола для химических опытов и коллекции Алхимических ингредиентов. Это может быть как небольшой отгороженный угол в помещении, так и большая алхимическая лаборатория. Также Алхимику необходим набор антуражных инструментов, пробирок и бутыльков с реактивами, книга Алхимика для записей, а также бутылки для алхимических продуктов, размер таких бутылок не менее 50х30мм.

В каждой локации на старте игры есть возможность заявить до **трех Алхимиков**. При этом считается, что такие персонажи выбрали для поклонения вторым Незримым Дилиора (первый Незримый, разумеется, будет тем, на чьей Марке расположена родная локация игрока).

На старте игры Алхимику Дилиора доступны общие умения и одна специализация, а также одна особенность на выбор. Остальные, не выбранные особенности, можно будет получить во время игры, развивая своего персонажа через систему Кредо. При желании играть только в Алхимию игрок может потратить три отрезка жизни на доступ ко всем специализациям, все остальные профессии выбирать нельзя, даже если за счет правил фракции есть такая возможность.

Стоимость **Времени жизни**.

Алхимик Дилиора с одной специализацией: два отрезка ☹☹.

Алхимик Дилиора с двумя специализациями: три отрезка ☹☹☹.

Умения Алхимика Дилиора

Дар Дилиора - это умение, позволяющие алхимикам иметь специальный артефакт – Сефиру Дилиора

Специализация. Умение, позволяющее на старте игры выбрать направление в изучении Зелий.

Особенности Алхимика Дилиора

Опытный специалист - плюс пять единиц к начальному мастерству.

Рука судьбы - Алхимик может перетянуть карту происшествий

Инструментарий Алхимика – это те предметы, которые вы встретите на игре и с которыми вы будете взаимодействовать. Их внешний вид будет презентован в группе игры и на семинаре на полигоне. Инструментарий состоит из следующих вещей: алхимические **Фиалы**, **Глифы** различных видов.

Алхимические фиалы - это особые стеклянные емкости, в которых содержатся алхимические элементы, они используются при создании новых зелий.

Каждый элемент имеет свое название и цвет. Всего известно шесть основных элементов, названных именами Незримых.

Алхимические фиалы:

Фиал Айон - [Бирюзовый]

Фиал Са-пи-Нэб - [Синий]

Фиал Дилиор- [Коричневый]

Фиал Тайрин - [Черный]

Фиал Еф- [Оранжевый]

Фиал Деката - [Пурпурный]



Глифы делятся на “Глифы эффекта” и “Глифы слова”. Все они находятся на полигоне в процессе игры. На каждом Глифе имеется числовое значение сложности для его применения и нужные алхимические фиалы для его активации.

Глифы слова представляет собой те глифы, что необходимы для создания конкретного алхимического продукта.

Глифы эффекта – это специальные глифы, главной целью которых является увеличение количества алхимических продуктов, получаемых в процессе варки, увеличение длительности действия зелья или изменение прочих свойств готовой бутылки.

Каждый глиф который находится у Ученика Дилиора увеличивает его мастерство на 1.

Мастерство алхимика

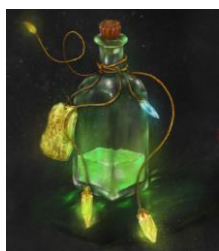
Уровень мастерства алхимика отображает доступ алхимика к возможностям создания конкретного алхимического продукта. На начало игры Мастерство равняется

нулю. У каждого алхимического продукта есть условная сложность в числовом выражении, которая получается путем сложения всех сложностей, участвующих в варке Глифов. Если мастерство алхимика меньше сложности продукта - варка невозможна. Если больше или равно, то алхимик может попытаться сварить бутылку с алхимическим продуктом. Мастерство можно повышать в процессе игры, с каждым найденным Глифом слова из первой специализации, Мастерство Алхимика повышается на одну единицу.

Специализация

На старте игры Ученик Дилиора/Алхимик должен выбрать направление в изучении Зелий. Всего существует 2 специализации: Сционик и Сенсорик. Если Алхимик варит алхимический продукт не своей специализации, то он затрачивает двойное количество алхимических фиалов при варке.

Сционику доступны дисциплины **Мастерство ядов** и **Мастерство усиления**.

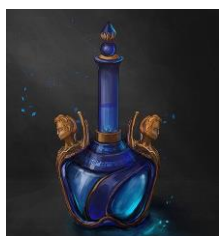


Мастерство ядов. Алхимики, избравшие яды целью своих исследований, это крайне опасные противники. Яды этих алхимиков способны превратить земли их врагов в безжизненную пустыню или превратить вражеских воинов в беспомощных калек. Также, по иронии судьбы лишь тот, кто может создать идеальный яд, может создать и идеальное противоядие против него.

Мастер усиления. Алхимики усиления поставили цель раскрыть потенциал себя и окружающих с помощью зелий. Представитель любой профессии желал бы иметь в друзьях Алхимика усиления. Считается, что главная цель этих Алхимиков – создать идеальное зелье исцеления.



Сенсорику доступны дисциплины **Мастерство созидания** и **Мастерство иллюзий**.



Мастер созидания - эти Алхимики обычно не особо любят путешествовать, они предпочитают жить в каком-нибудь поселении и ставят своей целью превратить место своего обитания в неприступную крепость. Также зелья Алхимиков созидания особенно ценятся различными добытчиками.

Мастер обмана - путь иллюзий и сокрытия истинных вещей. Зачастую такие мастера готовят зелья, способные ввести в заблуждение кого угодно. Такие зелья, попав в нужные руки, способны натворить бед или, наоборот, принести невероятные плоды, все зависит от точки зрения.



Дар Дилиора

Дар Дилиора - это умение, позволяющие алхимикам использовать специальный артефакт – Сефиру Дилиора. Представляет собой доску с ячейками под все доступные ему Глифы с отдельным полем для варки алхимического продукта и размеченным полем для выкладывания карт происшествий.



Варка – это процесс из двух этапов. На первом этапе алхимик выкладывает Глифы в поле для варки, сравнивает свое Мастерство со сложностью зелья и составляет все требуемые алхимические фиалы. После этого региональный мастер забирает все алхимические фиалы в сброс и выкладывает в поле Происшествий карты которые вытянул Алхимик из колоды Происшествий. Минимальная выкладка 3 карты. Далее за каждые пять единиц сложности на поле добавляется одна карта происшествий. В процессе варки сложность зелья может повыситься. Если такое произошло и мастерства алхимика не хватает на увеличенную сложность зелья, то варка прекращается. Таким образом, чем сложнее зелье, тем больше возможностей, что что-то пойдет не так в процессе варки. Все карты выкладываются по очереди одна за одной.

Колода карт происшествий состоит из 29 карт:

- Вы создали уникальное зелье “Черных Холмов”. Персонаж получает +1 хит до конца игры. Персонаж может выпить это зелье лишь однажды. Варка прекращается. - 1 карта;
- Вы создали кристалл дешрета, мастерство Алхимика увеличилось на одну единицу. Варка прекращается - 1 карта;
- Вы получили легкое ранение - 3 карты;
- Вы получили тяжелое ранение. Варка прекращается - 2 карты;
- Зелье уменьшает свою длительность на один цикл, до минимума в один - 1 карта;
- Множитель катализатора уменьшается на один, до минимума в один - 1 карта;
- Сложность зелья увеличилась на 7. Варка прекращается, зелье сварено - 2 карты;
- Удваивает затраты по алхимическим реагентам. Если реагенты по каким либо причинам не добавлены, варка прекращается - 1 карта;
- Варка идет без происшествий - 14 карт;
- Варка пошла не по плану, смесь кипит, варка прекращается, вы получаете пять золотых - 1 карта;
- Варка пошла не по плану, Алхимик получает минус три часа к сроку нахождения в стране мертвых при очередном посещении, одноразовый эффект, Зелье сварено - 1 карта;
- Колба взрывается и огонь поглощает алхимическую лабораторию. Варить в ней нельзя четыре часа, алхимик выживает - 1 карта;

Список глифов и алхимических продуктов

ГЛИФЫ ЯДЫ

Глифы простых ядов. Сложность 2 единицы

1. Глиф эффекта **“Ржавчина”** - Жертва отравления получает минус 1 хит. Действует один цикл.
2. Глиф эффекта **“Противоядие”**. Эффекты простых ядов перестают действовать. Действует при использовании. Разовый эффект.
3. Глиф эффекта **“Ментальная блокада”**. Жертва отравления теряет возможность пользоваться дешрет-особенностями. Действует один цикл.
4. Глиф эффекта **“Гниение”**. Жертва отравления теряет возможность пользоваться доспехами. Действует один цикл.
5. Глиф эффекта **“Немощь”**. Жертва отравления теряет возможность пользоваться оружием. Действует один цикл.
6. Глиф эффекта **“Яд Истины”**. Жертва отравления должна правдиво ответить на три вопроса, после получения ответов действие яда заканчивается. Действует при использовании. Разовый эффект.

Глифы сложных ядов. Сложность 4 единицы

1. Глиф эффекта **“Редкое противоядие”**. Эффекты простых и сложных ядов перестают действовать. Действует при использовании. Разовый эффект.
2. Глиф эффекта **“Отравленная почва”**. Снижает шанс появления Растений вдвое в данной марке, используется только вместе глифом передачи **“дождь/ливень”**. Действует один цикл.
3. Глиф эффекта **“Отравленный ручей”**. Снижает шанс появления животных вдвое в данной марке, используется только вместе глифом передачи **“дождь/ливень”**. Действует один цикл.
4. Глиф эффекта **“Приближение смерти”**. Жертва отравления любое полученное ранение считает как тяжелое, и в колоду исхода всегда добавляются две карты смерти.
5. Глиф эффекта **“Немилость Еф”**. В кузнице в колоду последствий добавляется одна карта взрыва кузницы. Действует при использовании. Разовый эффект.

Глифы редких ядов. Сложность 6 единиц

1. Глиф эффекта **“Приговор”**. Жертва отравления переходит в состояние **“тяжелое ранение”** по общим правилам. Действует при использовании. Разовый эффект.
2. Глиф эффекта **“Оковы магии”**. Жертва теряет способность использовать **атакующие сигилы**. Действует один цикл.
3. Глиф эффекта **“Уникальное противоядие”**. Эффекты всех ядов перестают действовать, после отмены ядов действие противоядия заканчивается.
4. Глиф эффекта **“Отлучение Дилиора”**. В лаборатории алхимика из колоды изымается 5 карт **“без происшествий”**. Действует при использовании. Разовый эффект.

ГЛИФЫ УСИЛЕНИЯ

Глифы простых усилений. Сложность 3 единицы

1. Глиф эффекта **“Видящий судьбу”**. Цель усиления – Апологист – может перебросить один кубик Меньших сил при использовании Дара Айон. Действует один цикл.
2. Глиф эффекта **”Взор Тайрин”**. Цель усиления – Охотник/Хранитель леса – получает дополнительный на один алхимический фиал больше с каждого убитого им животного. Действует один цикл.
3. Глиф эффекта **“Серп Айон”**. Цель усиления – Травник/Спагирик – получает один дополнительный алхимический фиал при извлечении реагентов из растений. Действует один цикл.
4. Глиф эффекта **“Хозяин судьбы”**. Цель усиления – Апологист – может позволить жертве еще раз перетянуть карты исхода при использовании Дара Айон. Действует один цикл.

Глифы сложных усиления. Сложность 4 единицы

1. Глиф эффекта **“Не горит”**. Цель усиления – Магистр кузни Еф – может один раз проигнорировать эффект кузница разрушена. Действует при использовании. Разовый эффект.
2. Глиф эффекта **“Сковывающий”**. Цель усиления – Повелитель Оков – может перебросить один кубик Меньших сил при использовании Дара Декаты. Действует один цикл.
3. Глиф эффекта **“Ускоренный цикл”**. Цель усиления получает минус один час отсидки в мертвяке. Действует один цикл.

Глифы редких усиления. Сложность 9 единиц

1. Глиф эффекта **“Крепость тела”**. Цель усиления получает + 2 личных хита. Действует один цикл.
2. Глиф эффекта **“Исцеление”**. Цель усиления восстанавливает все хиты. Действует при использовании. Разовый эффект. Используется только после окончания боевого взаимодействия.
3. Глиф эффекта **“Повелитель Оков”**. Цель усиления – Повелитель Оков – может еще раз перетянуть карты исхода. Действует при использовании. Разовый эффект.

ГЛИФЫ СОЗИДАНИЕ

Глифы простых созданий. Сложность 3 единицы

1. Глиф эффекта **“Удобрение”**. При использовании на огороде Спагирика следующий прирост алхимических реагентов увеличен. Действует при использовании. Разовый эффект.
2. Глиф эффекта **“Огонь”**. При использовании создается одна поджоговая лента. Действует при использовании. Разовый эффект.
3. Глиф эффекта **“Нежизнь”** При использовании на только что убитого персонажа он сразу же возвращается в свою локацию в трех хитах. не задерживаясь по пути на посторонние дела. После возвращения отправляется в страну мертвых по обычным правилам. Действует при использовании. Разовый эффект.

Глифы сложных созиданий. Сложность 6 единиц

1. Глиф эффекта **“Обилие”**. При использовании следующий прирост уникального ресурса в локации увеличен. Действует при использовании. Разовый эффект.
2. Глиф эффекта **“Богатство”** При обмене уникального ресурса локации на золото количество монет увеличено вдвое. Действует при использовании. Разовый эффект.
3. Глиф эффекта **“Довольство”** При проведении ритуала по обмену уникального ресурса локации на влияние незримого количество очков влияния увеличено вдвое. Действует при использовании. Разовый эффект.

Глифы редких созиданий. Сложность 9 единиц

1. Глиф эффекта **“Адское пламя”**. При использовании создается жетон пороха. Действует при использовании. Разовый эффект.
2. Глиф эффекта **“Бесконечная война”**. При использовании создается лента армии. Действует при использовании. Разовый эффект.
3. Глиф эффекта **“Скрытая жила”**. При использовании следующий прирост дешрета в локации увеличен. Действует при использовании. Разовый эффект.

ОБМАН

Глифы простых обманов. Сложность 3 единицы

1. Глиф эффекта **“Тайные тропы”**. Персонаж, применивший зелье перед входом в лес Туро, игнорируется Стражниками, даже находясь в группе.
2. Глиф эффекта **“Уловка Туро”**. Персонаж может на выбор перебросить кубики цены на Черном рынке или выбрать бросок Торговца после своего менее удачного броска. Действует при использовании. Разовый эффект.
3. Глиф эффекта **“Удача”**. Цель может перетянуть одну любую карту в этот цикл. Действует при использовании. Разовый эффект.

Глифы сложных обманов. Сложность 4 единицы

1. Глиф эффекта **“Скользкий тип”**. Цель при взятии в плен или рабство мгновенно совершает побег по общим правилам без броска монеты. Действует один цикл.
2. Глиф эффекта **“Это не те воины которых вы ищите”**. Цель имеет иммунитет к первому ментальному воздействию. Действует один цикл.
3. Глиф эффекта **“Неравнозначный обмен”**. Персонаж может заменить любой профессиональный ингредиент по своему выбору на тот что у него есть (кроме дешрета). Действует при использовании. Разовый эффект.

Глифы редких обманов. Сложность 6 единиц

1. Глиф эффекта **“Взор Незримого”**. Цель может применить свое особое правило фракции даже вне своей Марки\локации. Действует при использовании (или до конца боевого столкновения). Разовый эффект.

2. Глиф эффекта **“Маскировка”**. Цель не погибает от лап монстра, после смерти перемещается в домашнюю локацию по правилам смерти, но мгновенно оживает. Действует 1 цикл. Разовый эффект.
3. Глиф эффекта **“Грязный трюк”**. Цель может применить одно ментальное воздействие, как будто является фаворитом оппонента в споре. (см правила Фаворитов). Действует при использовании. Разовый эффект.

ОБЩИЕ ГЛИФЫ ЭФФЕКТОВ

Глифы длительности. Сложность 2 и 3 единицы

1. Глиф длительности **“малый”**. Длительность зелья равна 2 циклам
2. Глиф длительности **“большой”**. Длительность зелья равна 3 циклам

Глифы - катализаторы. Сложность все единицы сложности умножены на 2 и 3

1. Глиф катализатор **“удвоенный выход”**. Дает два алхимических продукта в результате варки
2. Глиф катализатор **“утроенный выход”**. Дает три алхимических продукта в результате варки

Глифы передачи эффектов.

1. Глиф передачи яда **“Съестное”**. Сложность 2 единицы
2. Глиф передачи яда **“Оружие”**. Сложность 2 единицы
3. Глиф передачи яда **“Предметы”**. Сложность 4 единицы
4. Глиф передачи яда **“Дождь”**. Передача через заклинание **“дождь”**. Сложность 4 единицы
5. Глиф передачи яда **“Ливень”**. Передача через заклинание **“ливень”**. Сложность 6 единицы

Формула расчета сложности итогового зелья:

(Глиф слова + Глиф передачи эффектов + Глиф длительности) * Глиф катализатор =
Зелье





Травник/Спагирик Айон – это персонаж, обладающий способностями собирать, выращивать и перерабатывать растения в алхимические реагенты – фиалы. Спагирики верят в то, что с помощью особых практик, изучая растения и скрещивая их между собой, можно создать “идеальный цветок”, который будет иметь невероятный алхимический потенциал. Для достижения своей цели Спагирики занимаются изучением видов растений и активно применяют накопленные знания.

В каждой локации на старте игры есть возможность заявить трех Спагириков и неограниченное количество травников. На старте игры Травнику доступны все умения и одна особенность на выбор, Спагирик Айон получает дополнительные умения к списку Травника и одну дополнительную особенность по выбору. Остальные, не выбранные особенности можно будет получить во время игры, развивая своего персонажа через систему Кредо.

Персонажу Травнику необходимо привезти на игру чистую Книгу для записей и зарисовок. Набор для рисования и письма в Книге. Спагирику вдобавок, по желанию, можно заготовить макет “идеального” цветка, макеты растений для Мольбы к Айон, макет растений для собственного сада, макеты алхимических гранат, снабженных петардой Корсар 1. При отсутствии заготовленного антуража считается, что это умение или особенность не работает. Стоимость **Времени жизни**. Травник: один отрезок ☹ Спагирик: два отрезка ☹☹

Умения Травника



Жнец Айон. Это умение дает знания о полезных растениях в землях Незримых, их свойствах, позволяет их собирать, а также извлекать из частей растений алхимические ингредиенты.

Специализация. Умение, позволяющее на старте игры выбрать направление в изучении Зелий.

Умения Спагирика



Селекция. Умение, позволяющее вырастить “идеальный” цветок.

Особенности Травника



Путь стебля. При извлечении фиалов из стебля растения травник получает на один алхимический фиал больше.



Путь корня. При извлечении фиалов из корня растения травник получает на один алхимический фиал больше.

Особенности Спагирика



Сады Гесперид. Спагирик может разбить сад и получать



Охота на Эхинопса. Позволяет Спагирику переносить табличку Эхинопса и дает доступ к возможности его убить.



Мольба к Айон. Спагирики обладают уникальным познанием ритуалов призыва силы Айон.

три случайных растения из своей Книги Лестригона раз в цикл

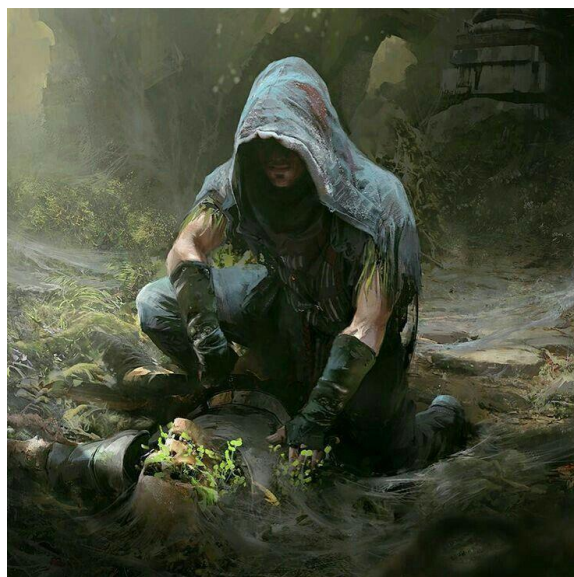


Очищение. экзальтация и соединение. Двойной выход всех ингредиентов кроме особых фиалов.

Жнец Айон

В землях Незримых часто можно встретить растения, искаженные пагубным влиянием дешрета. Это растения, напитавшиеся болью и страданиями этого Мира, и в тоже время, это прекрасный источник алхимических реагентов. Главной отличительной особенностью таких искаженных растений является их фиолетовый цвет. Каждое растение можно найти в соответствующем ему биоме – воде, полянах, камнях и над поверхностью земли.

Здесь представлен перечень видов растений, которые встречаются в землях Незримых:

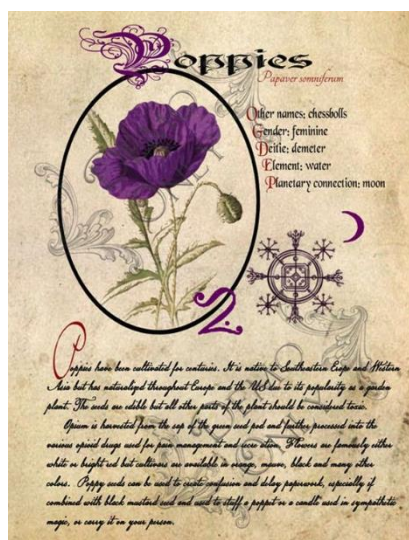


Дыхание Намирата (Ангиофлора) – этот вид растений часто называют просто “могильной травой”, так как она произрастает на кладбищах рядом с надгробиями или возле заброшенных зданий.

Длань Туро (Микофлора) – этот вид грибов произрастает в темных мрачных пещерах, затененных местах. Кристальные шахты дешрета и прочие пещеры – идеальное место для роста подобных грибов.

Дух Дилиора (Бриофлора) – это стелющиеся, вьющиеся растения, а также мхи и лишайники, которые обычно предпочитают высокие места для своего “проживания”.

Драгоценность Тайрин (Альгофлора) – такое название получили водоросли, произрастающие вдоль рек. Эти водоросли можно встретить недалеко от берега на участках со слабым течением.



После того, как Травник нашел растение, он приносит его в свою локацию и может начать добывать из него алхимические ингредиенты. Допускается приносить не по одному растению и добывать ингредиенты сразу из всех последовательно за один раз. Для этого у каждого Травника должна быть карта растения и его полное название. Вся информацию о видах растений, их названиях и ингредиентах Травник должен будет собрать в свою Книгу Лестригона в процессе игры. Изначально в мире игры находятся все карты растений, которые Травнику необходимо найти и расшифровать, а затем перенести в свою книгу Лестригона. В карте содержатся подробные сведения о том, из какой части этого конкретного растения и с какой вероятностью выпадает ингредиент. Также Травнику следует зарисовать вид растения и правильно написать его название на языке Незримых.

Вид Ангиофлора. Растение “Моли”

Соцветие (два кубика):

на 1-2 нет ингредиента

на 3-4 один Фиал Еф

на 5 два Фиала Тайрин

на 6 особый Фиал Декаты

Стебель (один кубик):

на 1 нет ингредиента

на 2-4 два Фиала Дилиора

на 5 два Фиала Тайрин

на 6 особый Фиал Са-пин-Нэба

Корень (один кубик):

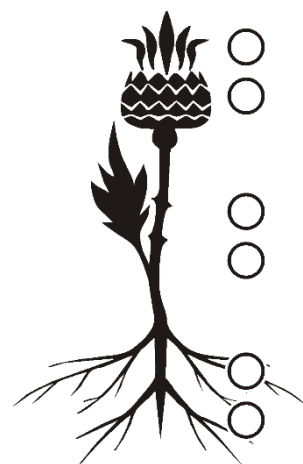
на 1-3 нет ингредиента

на 4 один Фиал Еф

на 5 два Фиала Тайрин

на 6 особый Фиал Декаты

После того, как у Травника есть оформленная карта определенного растения, он может приступать к выделению алхимических ингредиентов. При региональном мастере бросаются кости алхимических ингредиентов, они разделены по цветам на соцветие, стебель и корень. Кости должны быть брошены строго в том количестве, указанном в карточке. Травник выставляет кубики выпавшими значениями на досочку в пазы и должен правильно назвать количество и ингредиент, выпавший на значении кубика. Мастер сверяется с памяткой и выдает в случае успеха нужные алхимические фиалы.



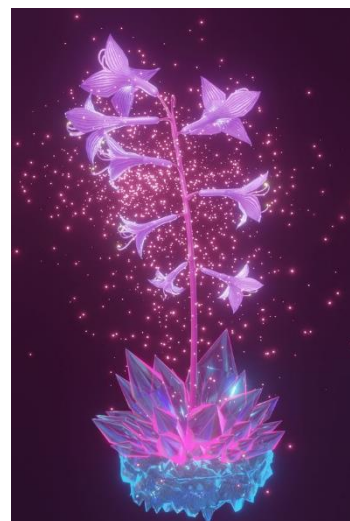
Селекция



Спагирики – зачастую увлеченные своим ремеслом садоводы. При этом у каждого Спагирика есть возможность вырастить свое уникальное растение в процессе игры.

Цветок этого растения после созревания дает уникальный ингредиент, который можно вставить в артефакт у кузнецов Факториума. Свойства конечного артефакта будут зависеть от качества цветка и выполняемых с ним в процессе игры манипуляций. Спагирик привозит на игру с собой растение любого вида. Чем более магическим оно будет выглядеть,

тем более магическим получится артефакт. Растение может быть в горшке (ставится в алхимическую лабораторию Алхимика) или растущем в грунте, тогда разбивается небольшой садик, даже если нет соответствующей особенности. После этого Спагирику будет необходимо на игре найти инструкции по манипуляциям с этим цветком чтобы превратить его в “идеальный цветок”. После созревания Спагирик получит ингредиент для создания артефакта.



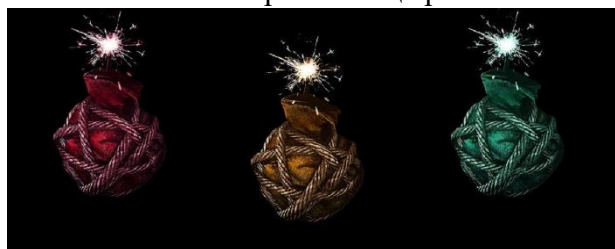
Охота на Эхинопса



Только персонаж с профессией Спагирик может снимать и переносить табличку хищного Эхинопса без потери хитов. После того, как Спагирик возвращается в свою локацию с табличкой хищного Эхинопса, у него есть три попытки “убить” плотоядное растение.

Для этого региональный мастер размещает на земле мишень диаметром один метр с шестью секторами с наградой. Спагирик случайным образом определяет сектор “уязвимый” для атаки и должен с трех попыток броском положить алхимическую гранату на нужный сектор с заданного расстояния. Засчитывается не касание, а полная остановка гранаты и хлопок. Если алхимическая граната выкатилась или не сработал светозвуковой сигнал – попытка проваливается. После третьей попытки Спагирику наносится легкое ранение. Он может бросить еще раз алхимическую

гранату. Но если и четвертый бросок провален, Спагирик получает тяжелое ранение и охота прекращается, табличка удаляется из игры. Если в результате любой попытки алхимическая граната остановилась в “уязвимом” секторе, то Спагирик забирает награду.



Несколько Спагириков не могут последовательно пытаться “убить” одну и ту же табличку. Найти на полигоне спрятанного Эхинопса – часть охоты.

Мольба к Айон

Спагирик обладает возможностью попросить Айон совершить деяние в материальном мире. Платой являются алхимические фиалы Айон и высаживание ростка. Спагирику следует заготовить макеты растений для закрепления на Алтаре либо на Укреплении. Хорошо подходят длинные ползучие растения. Они должны быть строго не зеленого и не фиолетового цветов, чтобы избежать путаницы. Каждый такой макет растения при установке помечается чипом. Сам обряд заключается в высаживании заранее подготовленного ростка (любой росток с кусочком земли, обмотанным тканью) в месте проведения ритуала и чтением небольшой молитвы к Айон по выбору персонажа. Указана стоимость сдается своему региональному мастеру с точным пояснением, где и что будет поставлено. После чего мастер выдает чип на ритуал. Каждый ритуал можно проводить раз в цикл.



Сила природы. Сам лес наполняет Люкс ин Тенебрис, установленный в Алтарь своей силой. Весь следующий цикл Алтарь приносит на одну единицу кристалла дешрета больше, той локации, что поставила свой Люкс ин Тенебрис на нем в БВК. Усилить Алтарь Силой леса следует до его захвата, чтобы к моменту захвата уже было видно, какие алтари усилены. Действует до следующего цикла. На растение Спагирика вешается чип с указанием Регионального мастера и времени установки. Стоимость – 15 фиалов.

Защита Леса. Любое укрепление, будь то лагерь или локационные укрепления, получают дополнительные +5 осадных хитов до конца текущего цикла. На растение Спагирика вешается чип с указанием Регионального мастера и времени установки. Стоимость 15 фиалов.



Касание Айон. Мгновенно восстанавливает все хиты персонажу или полностью восстанавливает постройку, деятельность которой прекращена по какой-то причине. Стоимость 15 фиалов.





*«Нас определяет то, как мы поступаем. Наши действия — словно тени: идут впереди или позади нас в зависимости от того, бежим ли мы навстречу пламени или от него»
Древний философ, имя неизвестно.*

Стоимость **Времени жизни**. Мастер кузни: один отрезок ☹. Магистр кузни Еф: два отрезка ☹☹

Мастер кузни — начальная профессия, игрок получает доступ к работе в шахте и поковкам в качестве мастера в кузнице и одну особенность по выбору.

Магистр кузни Еф — продвинутый вариант мастера кузни, получающий в дополнение ко всем умениям мастера еще набор оружия и доспеха, а так же Дар Еф, особый предмет, с помощью которого можно преобразовывать кузнечные ресурсы в предметы (жетоны на предметы) и еще одну особенность по выбору из списка Магистра кузни. **Необходима своя кузница**, на каждого Магистра кузни Еф. **Один такой персонаж** в локации.

Умения Мастера кузни



Поковка. При любом создании мелкого предмета в кузнице (слиток, гвоздь, подкова и т.д.) Мастер получает случайный малый кристалл Незримого.



Горные выработки. Любой мастер кузни может вести выработку по добыче дешрета в шахте (с разрешения владельца шахты).

Умения Магистра кузни Еф



Комплект доспеха. Тяжелый, Полный.

Особенности Мастера кузни



Опытный шахтер. Персонаж получает два набора инвентаря для проходки шахты.



Несметные Сокровища. Получает пять единиц пыли дешрета

Особенности Магистра кузни Еф



Отпрыск Вулкана. Может игнорировать первую трагическую ошибку в цикл.



Молотобоец. Любые виды, двуручного оружия, и одноручного дробящего типа (молоты, клевцы, палицы, шестоперы).



Ручница. Может пользоваться ручницей.



Дар Еф. Получает возможность ковать предметы и улучшения в кузнице с помощью Наковальни Еф.

Отпрыск Вулкана. Может игнорировать первую трагическую ошибку в цикл.



Огненная тропа. При прохождении огненной тропы Магистр кузни получает +4 хита на доспех.

Горные выработки

Шахта – это небольшой участок полигона, расположенный недалеко от Старого лагеря, где мастерами будет организована точка добычи дешрета. Это небольшой закрытый лабиринт. Один раз экономический цикл шахтеры могут попасть в шахту чтобы добывать там кристаллы дешрета.

Отыгрыш добычи Дешрета состоит в том, чтобы в шахте найти три камня с одинаковым символом и вынести их из шахты. Поиск нужных камней осложняется тем, что в шахте нет света, по всей шахте лежит большое количество камней с различными символами и поиск камней ограничен временем.

Для того чтобы попасть в шахту нужно:

быть мастером или магистром кузни Эф;

у каждого участника должен быть инвентарь для проходки шахты;

иметь символ для поиска нужных камней.

Инвентарь для проходки шахты для проходки изготавливает Магистр кузни с помощью Дара Еф.

Задание на обнаружение **символа для поиска нужных камней** на этот экономический цикл можно получить в Старом лагере.

Время нахождения в шахте ограничено **одной минутой**. Его можно увеличить, до **восьми минут**, если решить текущий кризис в шахте. Каждый экономический цикл,



кризис в шахте будет обновляться и будет требовать другое решение. Узнать о том какой кризис сейчас в шахте можно узнать в Старом лагере.

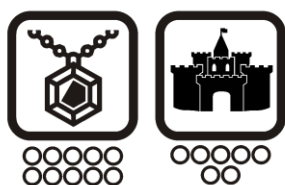
Также игроку потребуется **инструменты** для работы (привозит игрок, заявившийся на игру Мастером кузни)

Инструменты игрока:

- Модель кирки или лопаты (можно протектированные, можно из имитационных материалов, допускаются настоящие)
- Моток веревки не менее 15 метров (обязательно использовать пеньку, джут или похожие по смыслу веревки, никаких спортивных современных и уж тем более полипропиленовых)
- Фонарь (антуражный, но должен светить).



Дар Еф



Незримый, которого мы знаем под именем Еф, творил артефакты потрясающей сложности и красоты, выковав немало оружия и брони для великих полководцев прошлого. Такие предметы высоко ценились их обладателями. Магистр кузни имеет дар Незримого Еф, великого кузнеца и покровителя огня.

Наковальня Еф – это доска, на которой изображены четыре группы изделий, которые может создать Магистр кузни. Каждая группа изделий требует разного количества кузнечных ресурсов (указывается на табличке) гнездами для кубиков дб.

- медь
- серебро
- золото
- малый кристалл Еф
- малый кристалл Дилиора
- малый кристалл Ту-эи



Магистру кузни вместе с наковальней Еф выдается мешочек с 10 кубами кузнечных ресурсов и колодой карт трагической ошибки. Кузнец при ковке бросает указанное количество кубиков (для разных изделий разное). Бросок определит, какое количество каких ресурсов требуется для успеха. Кузнец сдает региональному мастеру указанные кубиками ресурсы, после чего мастер выдает жетон предмета. При этом каждый дубль ресурсов на кубике требует дополнительно две пыли дешрета. Каждое тройное повторение ресурса - четыре пыли дешрета. Каждый четверной бросок ресурса - кристалл дешрета. Прервать процессковки нельзя.

Если у кузнеца не хватило ресурсов, то случается **трагическая ошибка**. В таком случае нужно вытянуть в слепую карту из колоды последствий. В колоде последствий следующие карты:

- 2 карты с эффектом - кузница загорается

- 2 карты с эффектом -кузнец получает легкое ранение
- 1 карта с эффектом - кузница взрывается и не может производить ничего до следующего цикла
- 1 карта с эффектом - кузнец получает тяжелое ранение

Улучшения построек на полигоне

Тяжелый мантилет. Улучшение локации или укрепленного лагеря. Увеличивает хиты всех мантилетов выбранного лагеря или локации на +5 осадных хитов. Один лагерь\локацию можно усиливать бесконечно.

Защита от пожаров. Улучшение локации или лагеря. Добавляет две ленты в колодец. Вдобавок, при возникновении спонтанного пожара в локации, не по причине прямого поджога штурмующими, а, например, проклятия или диверсии и т.п., первая лента поджога не вяжется, но считается потраченной. Один лагерь\локацию можно усиливать бесконечно.

Капканы на крупную дичь. При проникновении в локацию первого монстра он может попасться в капкан и сломать его (монстр погибает и оставляет региону лут), либо удалить свою метку монстра (монстр не проникает в крепость и уходит). В любом случае капкан считается использованным и уничтожается. Если монстр появляется в локации по любым правилам (например, перевоплотился внутри), то он тоже попадает в ловушку, если монстр не дружелюбный (решает глава локации). В локации может быть только один взведенный капкан одновременно. Не работает на штурмах. Изготавливается реальная модель, устанавливается на центральной площади локации, чтобы его было видно.

Крупное воинство. Улучшение локации или укрепленного лагеря. Все одоспешенные защитники крепости на стене, у мантилетов и в десяти метрах от них получают +1 хит на свой доспех. Можно улучшить одну локацию\лагерь только один раз. При захвате локации\лагеря улучшение исчезает.

Улучшение Люкс Тенебрис. Улучшение Люкс Тенебрис Незримого. После установки на алтарь улучшенного Люкс Тенебрис, количество кристаллов дешрета добываемого с алтаря увеличивается на 1 единицу. Улучшать каждый Люкс Тенебрис можно только один раз.

Осадное оружие

Восстановление Осадного оружия или мантилета. Кузнец производит ремонт сломанного осадного оружия или мантилета. Производится только рядом с осадной машиной. При починке мантилета, сама починка отыгрывается в кузне, а чип несется гонцом и устанавливается на мантилет. Кузнец может производить ремонт не в локации.

Улучшения доспеха

Улучшение доспеха. Может быть только одно такое улучшение на одном доспехе. Улучшается только тяжелый и полный доспех. После проведения улучшения дает +1 хит до конца игры или до тех пор, пока доспех не будет полностью порублен в бою.

Инвентарь для проходки шахты

Инвентарь необходимый для того, чтобы попасть в шахту для добычи кристаллов дешрета.

Создание Артефакта

Кузнец может изготовить один Мастерский предмет со специальными правилами. Список таких предметов можно согласовывать с главным мастером. Список можно дополнять по согласованию с мастерами. К мастерским предметам предъявляются особые требования по антуражу (фотодопуск у регионального мастера) и следует помнить что при продаже предмета за игровые деньги он передается новому владельцу реально вместе с чипом.

- **Амулет из хризолита.** Защищает владельца от любого ментального заклинания.
- **Кольцо потайных ходов.** Указывает путь. Может раз в сутки вывести владельца из крепости через засеку.
- **Непобитаемый кошель.** Владелец сохраняет его даже после смерти персонажа. Не трофеится.
- **Куб Кародрика.** Один раз в сутки может превратить до десяти алхимических фиалов в любые другие фиалы по выбору владельца.
- **Серебряная стрела.** Снимает 10 хитов. Одноразовая, работает по монстрам и фулплейтам. (Не стоит применять в массовых взаимодействиях).
- **Священное оружие (меч 3 штуки на полигон, создается раз в цикл).** Убивает любого монстра с одного удара.
- **Священное оружие (кинжал 3 штуки на полигон, создается раз в цикл).** Убивает малого монстра с одного удара. Крупным монстрам не наносит урон.
- **Бочонок пороха.** Может производить только кузнец на четвертом уровне инженерных улучшений. Представляет собой макет бомбы (деревянный ящик 30х30х30см или бочонок схожих размеров с имитацией фитиля). Такой заряд можно устанавливать у ворот крепости с любой стороны или у здания, которое вы хотите разрушить. При закладке бочонка кузнец должен быть в прямой видимости, иными словами, такой персонаж снаряжает бомбу, но непосредственно устанавливать её может любой. После установки бочонка совершается игромеханическое действие “поджег фитиля” - игрок зажигает петарду *Корсар 4* и отходит. После взрыва петарды все осадные хиты ворот, мантелета или постройки считаются снятыми, постройка разрушенной. Если петарда дала осечку и не взорвалась - значит порох в бочонке отсырел, сертификат считается потраченным, но ничего не произошло.

Огненная тропа

Когда Еф еще ходил среди людей, у общины кузнецов существовало поверье, что если поймать Огненную Саламандру, то она отдаст тебе свои силы.

Еф был первым за многие сотни лет, кто добыл огненную саламандру и сделал из ее шкуры непробиваемый для обычного оружия доспех. С тех пор великие кузнецы ищут свою саламандру. Добыть ее непросто, ко всему прочему это еще и опасно.

Только Магистр кузни Еф может пройти по огненной тропе. Для этого ему нужно найти на полигоне дикую Огненную Саламандру. Принести её в лагерь и поразить её выстрелом из ручницы. При промахе считается, что Саламандра тяжранит Магистра Кузни Еф и убегает обратно в лес.





Оккультист / Повелитель Оков – это персонаж в Мире Врат, обладающий магическими способностями. Очень мало кто осмеливается ступить на этот тернистый и сложный путь. Вся Магия в Мире Врат происходит от самих Незримых и их меньших сил. Магия мира Врат отличается от привычной. Колдуны не ходят Тропами и не черпают Силу из Источников аспектов. Вместо этого во время обряда они бросают вызов духам, демонам и другим созданиям, обитающим между мирами. Маг призывает духов астрального мира. Потом у Колдуна есть ограниченное время на то, чтобы сковать духа с помощью сигиллов оков, и подчинить дух своей воле. Если он был силен и все сделал правильно, существа, которые приняли вызов, подчиняются и выполняют его волю. Если же маг не смог укротить духа, то они пожирают его тело и душу. Магия эта куда более дикая, древняя и бесконтрольная, нежели человеческая, а попытки освоить ее людьми часто приводят к печальным последствиям. Именно Деката научила людей накладывать оковы на духов-прислужников. Но тот, кто пройдет путем Декаты, познает невероятную мощь.

Антураж: образ Повелителя оков предварительно согласовывается, главное требование – у окружающих не должно быть сомнений в том, что вы маг.

Антураж: фамильяра можно отобразить в виде небольшой куклы, внешний вид и имя фамильяра на усмотрение игрока (главное - оставаться в русле фэнтези сеттинга).

В каждой локации на старте игры есть возможность заявить одного Повелителя оков и до двух Оккультистов. При этом считается, что такие персонажи выбрали для поклонения вторым Незримым Декату.

На старте игры Оккультисту доступны все умения и одна особенность на выбор, Повелитель оков получает дополнительные умения к списку Оккультиста и одну дополнительную особенность по выбору. Остальные, не выбранные особенности, можно будет получить во время игры, развивая своего персонажа через систему Кредо.

Стоимость **Времени жизни**. Оккультист: один отрезок ☹. Повелитель Оков: два отрезка ☹☹.

Умения Оккультиста



Дар Декаты. Это умение позволяет Повелителю оков произносить заклинания.



Адепт пути Декаты – позволяет персонажу произносить заклинания I, II круга.

Умения Повелителя Оков



Магистр пути Декаты – позволяет персонажу произносить заклинания III круга



Фамильяр - Это умение позволяет Персонажу выбрать себе в качестве спутника одного фамильяра.

Особенности Оккультиста



Знатор свитков – персонаж получает дополнительное заклинание на старте игры.



Хозяин цепей. персонаж получает два дополнительных сигила на старте игры.

Особенности Повелителя Оков



Мастер исхода – персонаж всегда добавляет одну дополнительную карту исхода «успех» в колоду исхода



Кровавый договор – персонаж может выбрать Одного из Незримых, демоны этого Незримого всегда считаются автоматически скованными.

Фамильяр

Персонаж может выбрать себе в качестве спутника одного фамильяра. Фамильяр представляет собой даже не меньшего демона, а скорее отразившийся в астральной сфере слабый отголосок сил, желаний и устремлений самого мага. Часто фамильяры в материальном мире принимают образ животных.

- Персонаж получает плюс один хит. Эффект действует до первой смерти персонажа.
- Персонаж получает минус один час к нахождению в мире мертвых. Одноразовое.
- При использовании дара Айон на персонаже он может перетянуть карты исхода. Одноразовое.
- При использовании дает автоматический успех на фазе исхода, (использовать нужно до того, как были вытянуты карты исхода). Одноразовое.
- При использовании позволяет отменить негативный эффект карты магической ошибки, заклинание все равно считается не сработавшим. Одноразовое.



Дар Декаты

Это умение позволяет Повелителю Оков произносить заклинания и использовать специальные артефакты - **книгу откровений Декаты и Ключ Декаты**.

Книгу каждый Маг изготавливает самостоятельно. Размер книги должен позволить вложить в нее до 36 листов размером а5. В книге Декаты по мере игры будет появляться все больше страниц заклинаний.

Ключ декаты изготавливает мастерская группа. Он представляет собой предмет сложной геометрической формы в котором вращаются два круга со стрелками, также в ключе имеются пазы для установки там сигиллов подчинения демонов. При повороте кругов, стрелки могут указывать на различные сигиллы подчинения. Задача мага повернуть круги так чтобы они указали на сигиллы подчинения указанные в свитке заклинания и активировать сигиллы. Активация каждого сигила стоит **три алхимических фиала**, при этом нельзя повторять фиалы одного цвета при активации сигила, также для активации можно использовать редкие алхимические фиалы (один редкий, считается как два простых фиала).



Страница заклинания – это лист, в котором содержится **круг** и **эффект** заклинания, а также **перечень Сигиллов подчинения**, которых необходимы магу чтобы «сковать» демонов для успешного произнесения заклинания.

Сигил Подчинения - это специальный амулет, позволяющий сковывать демонов принадлежащих определенным Незримым, размещаемый на ключе Декаты.

Круги и частота применения заклинаний. Все заклинания в мире Врат поделены на три круга (I, II и III). Окультист может использовать только заклинания первого и второго круга. Повелителю Оков доступны все три круга.

Также считается, что каждое произнесение заклинаний тратит запас выносливости мага в зависимости от его круга, от одной до трех единиц выносливости. Выносливость восстанавливается в конце каждого цикла. Запас выносливости у разных магов равен:

Окультист - 3; Повелитель Оков -4.

Длительность заклинаний, типы заклинаний, цели заклинаний. Все заклинания в мире Врат имеют свою длительность и свой особый тип. **Длительные заклинания** – это те заклинания, эффект которых действует определенное количество циклов, после чего исчезает. **Разовые заклинания** – соответственно те, чей эффект срабатывает, когда наступают условия для его применения. Бывают следующие **типы**:

Благословение - этот тип заклинания накладывает положительные эффекты при его произнесении, благословение можно накладывать только на ту марку/локацию/персонажа/предмет, где находится сам маг.

Проклятье - этот тип заклинания порождает негативные эффекты при его произнесении. Если в описании не сказано иного, то цели для эффектов проклятия будут выбраны случайным образом.

Создание предмета - в результате произнесения заклинания этого типа маг создает какой-либо предмет.

Цели заклинаний:

Марка - эффект заклинания распространяется на всю марку, ставшую целью заклинания.

Локация - эффект заклинания распространяется на всю локацию и захватывает всех персонажей в локации, если в описании не сказано обратного.

Цель - эффект заклинания распространяется на одного персонажа/постройку/предмет в локации.

Произнесение заклинаний

Фаза подготовки. Для того, чтобы произнести Заклинание, Повелителю нужно знать, что и как сковывать, а также иметь необходимые для этого ингредиенты. Иными словами, Магу необходимо иметь **Свиток с заклинанием**, в котором указано, какие конкретно демоны должны быть «скованы» для произнесения заклинания. У Повелителя Оков должны быть указанные в свитке заклинаний **Сигилы подчинения** размещенные на **ключе Декаты**, и, наконец, у Повелителя Оков должны быть в нужном количестве **Алхимические флаконы** и для активации сигил.



Фаза сковывания. Если всё выше перечисленное собрано, Повелитель Оков набирает необходимое количество кубов равное количеству сигил указанных в свитке заклинания и бросает их, после этого Повелитель Оков в зависимости от выпавших значений производит соответствующие действия. Значение на кубике подчинения:

на 1-3 – демон скован, и все идет хорошо.

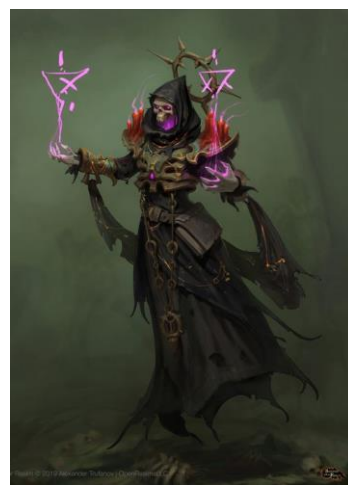
на 4 – демон сопротивляется. Маг должен добавить один **Флакон Ресурса за поворот ключа Декаты** к стоимости сковывания, если плата не внесена, то узы разорваны, демон освобождается.

на 5 – Демон разъярен – Маг должен увеличить плату ресурсами **за поворот ключа Декаты** в два раза.

на 6 – Демон освобождается.

Фаза Исхода. После выполнения всех манипуляций на фазе сковывания Повелитель Оков определяет успешно ли он произнес заклинание. Для этого формируется колода карт исхода по следующему принципу: за каждого успешно «скованного» демона в колоду исхода добавляется карта успеха. А за каждого «освободившегося» демона в колоду исхода добавляется карта провала.

После формирования колоды карт Исхода. Повелитель оков тасует карты в



закрытую и затем вытягивает одну из них случайным образом. Если Повелитель оков вытянул карту:

«Успех» - заклинание произнесено успешно, эффект заклинания применяется.

«Провал» - заклинание не произнесено, эффект заклинания не применяется. А также Повелитель Оков должен вытянуть карту из колоды магической ошибки. Если Повелитель Оков вытянул карту исхода «Провал» при определении успешности произнесения заклинания, он должен определить, чего ему это стоило. Для этого из колоды магических ошибок тянется одна карта в случайном порядке, после чего её эффект сразу же применяется.



Узы разорваны – демоны освобождаются;

Расплата – демоны атакуют Повелителя оков, персонаж получает легкое ранение.

Расправа - демоны атакуют Повелителя оков, персонаж умирает по общим правилам.

Коварство демонов – если заклинание имело тип «проклятие», то его целью становится локация Повелителя оков, если заклинание имело тип «Благословение», то его целью становится случайная локация (в другой Марке).

Преломление реальности – Повелитель Оков отправляется в случайное место на полигоне (место указывает, региональный мастер).

Список Заклинаний

СУТЕХ

I. Поджигатель войны. Создание предмета. Разовое, не чаще одного раза в цикл. Вы создаете три поджоговых ленты.

II. Огневая мощь. Благословение (цель). Длительность один цикл. Осадное оружие снимает в два раза больше осадных хитов.

III. Армагеддон. Проклятье. Разовое. Наносит урон в 20 осадных хитов укреплениям в локации.

АО

I. Мощь древних. Благословение (цель). Длительность один Цикл. Персонаж получает плюс 1 хит. На одного персонажа только одно благословение АО.

II. Сияющий взмах. Проклятье (локация). Разовое. Одна постройка в локации уничтожается (случайный рабочий стол).

III. Совершенное лезвие. Благословение (цель). Длительность - один Цикл, не чаще одного раза в цикл. Выбранное оружие получает свойство “благословенное”.

НАМИРАТ

I. Засуха. Проклятье (Локация). Разовое. В локации осушается колодец (ленты колодца считаются потраченными на этот цикл) и их невозможно восстановить.

II. Затмение. Особое благословение (марка). Длительность - один цикл. В марке, выбранной целью заклинания, на нежить не действует правило «боязнь света».

III. Ядовитый ливень. Проклятье (локация/марка). Разовое. Необходим алхимический продукт яд (с глифом передачи дождь/ливень). 3-6 Персонажей в локации отравляются выбранным магом ядом, либо яд действует на марку.

ТУРО

I. Экспозиция. Создание предмета. Разовое, не чаще одно раза в цикл. Вы получаете случайное количество ресурса (результат определяется кубиком).

Ресурс:	Сумма двух кубиков д6
5 меди	от 2 до 6
5 слухов	от 7 до 9
5 серебра	10
5 случайных фиалов	11
1 кристалл дешрета	12

II. Кульминация. Проклятье/Создание предмета (локация). Разовое, не чаще одно раза в цикл. В указанной локации размещается метка монстра.

III. Эпилог. Благословение (цель). Длительность один цикл. Если персонаж умирает, то срок нахождения в стране мертвых сокращается до одного часа.

ТУ-ЭИ

I. Сон. Благословение (цель). Разовое, не чаще одного раз в цикл. Излечивает персонажа от легкого ранения.

II. Покой. Благословение (цель). Разовое, не чаще одного раз в цикл. Излечивает персонажа от всех простых болезней.

III. Умиротворение. Благословение (цель). Разовое, не чаще одного раз в цикл. Излечивает персонажа от всех болезней и восстанавливает ему все хиты.



СА-ПИ-НЭБ

I. Щит I круга. Благословение (локация). Разовое. Первое направленное против локации «Проклятье» I круга не имеет эффекта.

II. Щит II круга. Благословение (локация). Разовое. Первое направленное против локации «Проклятье» II круга не имеет эффекта.

III. Щит III круга. Благословение (локация). Разовое. Первое направленное против локации «Проклятье» III круга не имеет эффекта.



ТАЙРИН

I. Стрелы Тайрин. Благословение (цель). Длительность - один цикл. Охотник до конца цикла может выстрелить повторно по дичи или получить добавочную стрелу на Большой охоте. Складывается с любыми бонусами другими Охотника.

II. Тучные пастбища. Благословение (марка). Длительность один цикл. В марке увеличивается прирост дичи.

III. Потрошение. Проклятье/Создание предмета (цель). Разовое, не чаще, чем один раз в цикл. Цель заклинания должна находиться в одной локации с магом в момент произнесения заклинания и иметь статус «пленник». Пленник после произнесения заклинания умирает по общим правилам, а маг получает алхимические фиалы и пыль дешрета. При произнесении этого заклинания «сковывание» демонов не требует платы в алхимических фиалах, но призыв высшего демона все равно означает «провал» на картах исхода.

ЕФ

I. Разработка шахты. Создание предмета. Разовое, не чаще одно раза в цикл. Маг создает один набор инвентаря для разработки шахты.

II. Из пепла. Благословение (локация). Разовое. Восстанавливает работу одной постройки (рабочего стола).

III. Несокрушимый Оплот. Благословение (локация). Разовое, не чаще одного раза в цикл. Укрепления получают плюс 10 осадных хитов.



ЭЛИР

I. Испытание Элира. Благословение (цель). Разовое, не чаще чем один раз в цикл. Персонаж получает возможность пройти испытание

II. Пески времени. Благословение (локация). Разовое. Персонажи получают минус один час нахождения в стране мертвых.

III. Возвращенный. Благословение (цель). Разовое. Возвращает персонажа из страны мертвых.



ДИЛИОР

I. Фамильяр. Благословение (цель). Разовое. Восстанавливает уничтоженного фамильяра.

II. Взгляд Дилиора. Благословение (локация). Длительность - один цикл. Алхимики могут игнорировать первую негативную карту при варке (решает алхимик).

III. Кристаллизация. Проклятье/Создание предмета (цель). Разовое, не чаще одного раза в цикл. Цель заклинания должна находиться в одной локации с магом в момент произнесения заклинания и иметь статус «пленник». Пленник после произнесения заклинания умирает по общим правилам, а маг получает кристаллы дешрета.

АЙОН

I. Длань Айон. Благословение. Разовое. Первые две болезни, которые могут появиться в локации, не будут иметь эффекта.

II. Взор Айон. Благословение (локация). Длительность - один цикл. При использовании Дара Айон в этой локации Апологист Айон добавляет одну карту успеха в колоду исхода.

III. Цветущие сады. Благословение (марка). Длительность - один цикл. В марке увеличивается прирост различных растений.



Посвященный в тайны – это персонаж, обладающий умением видеть скрытые знаки мире Врат и даже прозревать будущее.

Последователи Элира пытаются увидеть стройную систему там, где остальные увидят лишь хаос и беспорядок. Эти пытливые умы стремятся приблизиться к самому Элиру в умении читать будущее и видеть прошлое. Среди последователей Элира много как бывших так и действующих жрецов, так как тот, кто всегда был вовлечен во что-то сакральное, легко воспринимает путь Элира. Но следует всегда помнить, что бездумно вглядывающийся в бездну астральной сферы, рискует потерять там самого себя.

Антураж: у каждого Посвященного в тайны должна быть книга для записей. Образ последователя Элира это часто образ жреца в его классическом понимании.

В каждой локации на старте игры есть возможность заявить до трех Посвященных в тайны. При этом считается, что такие персонажи выбрали вторым Незримым для поклонения Элира.

На старте игры Посвященному в тайны доступны все умения и одна особенность на выбор. Остальные, не выбранные особенности, можно будет получить во время игры, развивая своего персонажа через систему Кредо.

Стоимость **Времени жизни**.

Посвященный в тайны: два отрезка ∞∞.

Умения Посвященного в тайны



Дар Элира. Позволяет Посвященному в тайны прорицать будущее



Отмеченный Незримым. Позволяет Посвященному в тайны выбрать одну из четырех меток Незримого.

Особенности Посвященного в тайны



Светлый разум. Персонаж получает один фиал “Прозрение” в цикл.



Пути Элира. Персонаж получает две метки Незримого вместо одной.



Алтари Незримых. Только Посвященные в тайны могут взаимодействовать с Люкс и Тенебрис, переносить и устанавливать их на Алтари Незримых



Испытания Элира. Позволяет персонажу проходить специальные испытания Элира.



Ритуал. Персонаж получает два изученных Ритуала на старте игры вместо одного.

Испытания Элира

Посвященный в тайны может **раз в сутки** получить у регионального мастера специальное задание “Испытание Элира”, в результате решения которого ему положена награда. Испытания Элира различны: это могут быть поручения на поиск и возвращение утраченного, определение правильных последовательностей различных символов, поиск ответов на вопросы по Миру Врат. Перед тем как получить испытание, посвященный в тайны может выбрать сложность своего задания, всего есть три уровня сложности:

- простое испытание
- обычное испытание
- сложное испытание

В зависимости от сложности задания за его решение полагается награда. Наградой за выполнение испытания Элира служит особый ресурс «Прозрение». Его можно тратить у оракулов в Старом Лагере для выяснения вопросов, связанных с сюжетными заданиями локаций.



Отмеченный Незримым



Это умение позволяет Посвященному в тайны выбрать одну из четырех меток Незримого, метки действуют на протяжении всей игры. Персонажу не обязательно выбирать метку Незримого своей марки:

Култ смерти (Намират) - персонаж получает минус один час к нахождению в стране мертвых.
Без слабостей (Сутех) - персонаж получает иммунитет к простым болезням. А также умение **Военный** из списка умений профессии Рекрут.
Мастер уловок (Туро) - персонаж получает вторую попытку дать правильный ответ при прохождении испытания Элира.
Гордость Льва (Ао) - если персонаж выполняет сложное испытание Элира, он получает в награду дополнительный фиал “Прозрения”.

Дар Элира

Дар Элира - это умение, которое позволяет Посвященным в тайны прорицать будущее, используя особые фиалы, наполненные “Прозрением”.

Сюжетная составляющая каждой локации будет подана в виде заданий, получаемых капитаном локации в начале каждого дня. Одно и тоже сюжетное задание можно будет выполнить разными путями, и это приведет в конечном итоге к различным последствиям как для фракции, так и для Мира Врат в целом. Именно Посвященный в тайны поможет разобраться в том, каково задание и к каким последствиям оно может привести, какие награды положены за выполнение заданий, а также с открытием новых дополнительных заданий, более полно раскрывающих сюжет.

При выдаче каждого подобного сюжетного задания Посвященный в тайны, отдав определенное количество фиалов с “Прозрением”, может открыть капитану локации дополнительную информацию об этом задании.



Ритуал

Элир может открыть многие тайны Мира Врат для Посвященного. Это может быть смертельно опасно для хрупкого смертного, но мощь, открывающаяся в таком случае, соблазняет многих. Иные теряются на пути познания, но те, кто получает этот дар, могут творить уникальные вещи с помощью обычных предметов Мира Врат.

Посвященный в тайны может по своему выбору организовывать ритуал, если обладает нужными для этого ритуала предметами. Список необходимого

Посвященный должен выяснить на игре. Вот некоторые ритуалы доступные такому персонажу:

- Ритуал призыва Монстра
- Ритуал создания лент Армии
- Ритуал перевода редкого ресурса в золото





Охотник - это персонаж с уникальным набором правил. Далеко не каждый отважится в землях Незримых заняться охотой. Влияние Дешрета искажает животных, превращая их в настоящих монстров. Каждая охота в Землях Незримых – это игра, где ставкой является жизнь охотника. На старте игры Охотнику **доступны** все умения и одна особенность на выбор. Хранитель леса получает дополнительные умения к списку охотника и одну дополнительную особенность по выбору. Остальные, не выбранные особенности, можно будет получить во время игры, развивая своего персонажа через систему Кредо. Все Охотники вторым Незримым-покровителем автоматически выбирают Тайрин. Стоимость **Времени жизни**:

Охотника: один отрезок жизни ☹. Хранитель: два отрезка ☹☹

Умения Охотника

Охота - это умение, позволяющие охотиться на диких зверей

Быстрые стрелы. Умение, открывающее доступ к любому не огнестрельному стрелковому вооружению.

Умения Хранителя Леса

Большая охота - это умение, позволяющие охотиться на редких зверей.

Страж животных. Имеет возможность управлять дикими животными.

Снайпер. Персонаж получает возможность нанести смертельный выстрел.

Особенности Охотника

Следопыт. Персонаж получает два дополнительных жетона слухов при обмене жетона следопыта на слухи.

Единство с лесом. Персонаж не подвергается нападением Стражи в лесу Туро

Особенности Хранителя Леса

Секреты анатомии - получает на один алхимический фиал больше при разделке туши дикого животного.

Опытный охотник - при промахе по животному может совершить повторный выстрел. Во время Большой охоты вместо повторного выстрела получает дополнительную стрелу

Охота

Основное занятие персонажа с профессией Охотник – добыча диких животных. Процесс охоты происходит так: охотник ходит по лесу, выслеживая зверя. Зверь представляет из себя “головы” диких животных вырезанные из жесткого материала, развешанные на деревьях, кустах, могут встречаться в других местах полигона. Каждой “голове” соответствует тип ресурсов, которые можно с него добыть - это **пыль дешрета** и **алхимические фиалы**. Охотник забирает одну “голову” с собой и возвращается в свою локацию. В локации отдает “голову” региональному мастеру, тот устанавливает “голову” как мишень на определенном расстоянии. Охотник должен попасть по мишени, тогда “дичь” считается пораженной, и региональный мастер выдает ему соответствующее количество ингредиентов. Медведь должен быть поражен дважды.



Меткий глаз. Охотник может выстрелить по цели с большего расстояния для получения дополнительного количества ингредиентов.

При этом, если охотник промахивается, то дальнейшее зависит от типа животного. Заяц убегает. Средние животные наносят легкое ранение Охотнику и убегают. Медведь и Мифическое животное наносят тяжелое ранение и скрываются в лесу. Эхинопс и Огненная Саламандра не поражаются стрелами Охотника. При попытке выстрелить по ним из стрелкового оружия наносят тяжелое ранение и скрываются под землей.

И у деревьев есть глаза.

Лес все видит и ничего не забывает. Охотник может собирать жетоны следопыта на точках и менять их у своего регионального мастера на жетоны слухов. Жетоны



следопыта спрятаны в лесу, и их не просто найти, но оно того стоит. Вид жетонов следопыта будет опубликован в группе игры.

Большая охота.



Раз в сутки Охотник может заявить охоту на существ, которые даже в землях Незримых считаются почти мифическими. Эти Существа столь же опасны, насколько желанен трофей за победу над ними. Наградой за мифического зверя кроме алхимических фиалов будет кристалл Дешрета. После заявления, Охотник должен изготовить приманку на определенного зверя, по прошествии определенного времени на полигоне появляется указанное животное, которое предстоит найти. Каждое такое мифическое существо охотник может сразить только один раз, всего таких животных четыре вида. В мире игры есть информация об уязвимых местах каждого зверя, но можно попробовать их выяснить

опытным путем стреляя по мишени. После нахождения головы редкого животного, Охотник должен принести её в Старый лагерь. Там будет установлена крупная мишень мифического зверя, в которой есть уязвимые места. У охотника будет всего пять стрел прежде чем зверь атакует его. Охотник должен поразить три-четыре уязвимых места зверя. В противном случае Охотник получает тяжелое ранение.

Загон мифического зверя. Охотник может взять с собой на Большую охоту любых персонажей со стрелковым оружием. Перед первым выстрелом Охотника он четко указывает на всех персонажей, участвующих в охоте. В таком случае только после того как Охотник совершил все свои выстрелы и промахнулся его товарищи могут дострелить мифическое животное, на это у каждого есть один выстрел. Если участник охоты не добил животное, то участники охоты стрелявший последним получает тяжелое ранение, все кто стреляли перед ним и промахнулись умирают.

Снайпер.

Раз в сутки Охотник может выстрелить по любому монстру одной стрелой, которая снимет 10 хитов при попадании. Выстрел сопровождается громким обозначением “Снайпер”. Не работает в массовых боевых столкновениях, когда противник может не услышать, что по нему совершен такой выстрел. Будьте разумны в использовании такого навыка, любые споры будут решаться в пользу жертвы.

Страж животных.

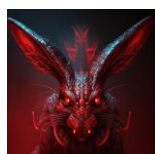
Раз в сутки может призывать стаю животных (4 зайца, 3 средних животных или 2 медведя) в определенную точку полигона. Точка может быть в пределах любой локации, кроме своей. Заранее согласовывается через регионального мастера. Животные появятся не мгновенно, а в течение времени.



Животные

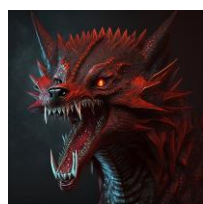
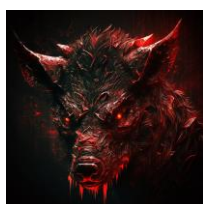
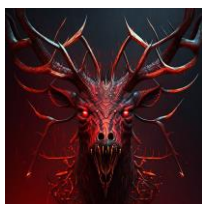
Животное представляет из себя табличку с головой животного закрепленную в произвольном месте. Животные могут проникать в локации, охранять перекрестки или находиться в лесу. Считается, что в радиусе **трех метров** от таблички животное атакует любого игрока. Переносить таблички с целью попытки убить других игроков запрещается (например, нельзя достать медведя в людном месте из сумки и тому подобное, будьте разумны). Но, например, сделать загон с дикими животными для того, чтобы скормить им пленника - разумный отыгрыш. Игрок находящийся в радиусе атакующего животного каждую минуту теряет указанное количество хитов. Для нейтрализации животных существует специальная профессия - Охотник.

Все животные делятся на три условных типа: малый, средний, крупный.



Заяц.

Малое животное.
Снимает один хит.



**Олень, волк,
лиса, кабан**
Среднее животное.
Снимает два хита.



Медведь крупное животное.
Снимает три хита.

Охотник получает урон от животных только при неудачной стрельбе в присутствии регионального мастера. Может переносить таблички в свою локацию для отыгрыша процесса Охоты. За один раз можно нести только одну табличку. Пока табличка в руках Охотника, прочие персонажи не получают урон.





Жнеца Декаты - это персонаж с уникальным набором правил, направленных на скрытые убийства и диверсии. Не каждый смертный способен пройти обучение в Храме Декаты, но именно там они приобретают свои смертоносные навыки. Жнец Декаты получает все умения и одну дополнительную особенность по выбору. Остальные, не выбранные особенности, можно будет получить во время игры, развивая своего персонажа через систему Кредо. Все Жнецы вторым Незримым-покровителем автоматически выбирают Декату. Жнец Декаты может быть только один в локации.

Стоимость **Времени жизни**. Жнец Декаты: два отрезка ∞∞.

Умения Жнеца Деката	Особенности Жнеца Деката
Смертельное оружие - это умение, позволяющее выбрать два оружейных навыка из списка Воина или Рекрута.	Иммунитет к ядам - яд не действует на Жнеца Декаты.
Воля Декаты . Долг любого Жнеца перед Храмом Декаты.	Иммунитет к пыткам - Может игнорировать результат пытки и говорить неправду даже при провале.
Мастер ядов . Раз в цикл может превратить любой алхимический продукт в соответствующий по уровню яд	Иммунитет к ментальным воздействиям - Любые ментальные воздействия не работают на Жнеца.
Диверсия . Скрытое проникновение в локацию.	
Взлом замка . Умение, позволяющее вскрывать замки за жетоны слухов.	
Проклятие Декаты . Уничтожение построек и осадных приспособлений, а также осадных орудий и улучшений	

Прошедший обучение в темном Храме Декаты



При отборе будущих Жнецов отсеивание кандидатов начиналось задолго до первых испытаний. Молодых людей, желавших вступить в Храм Декаты, держали перед закрытыми воротами от нескольких суток до нескольких недель. Только самых настойчивых приглашали во внутренний двор. Там их заставляли несколько дней впроголодь сидеть на холодном каменном полу, довольствуясь скудными остатками пищи и ждать, порой под ледяным проливным дождем или снегопадом, когда их пригласят войти внутрь Храма. Время от времени на внутреннем дворе перед храмом появлялась Стража Декаты из числа прошедших первую степень посвящения. Они всячески оскорбляли, даже избивали молодых

людей, желая проверить, насколько сильно и непоколебимо их желание вступить в ряды Жнецов. В любой момент молодому человеку позволялось подняться и уйти восвояси. Лишь прошедшие первый круг испытаний допускались в Храм.

Храм Декаты отбирал в ряды Жнецов физически сильных молодых людей. Предпочтение отдавалось сиротам, поскольку от Жнеца требовалось навсегда порвать с семьей. После вступления в секту его жизнь всецело принадлежала Декате. Кроме углубленного изучения политики, географии Мира Врат, базовых наук и языков, Жнецы очень много времени проводили в ежедневных изнурительных



тренировках. Будущий Жнец был обязан прекрасно владеть всеми видами оружия: метко стрелять из лука, фехтовать на мечах, метать ножи и сражаться голыми руками. Он должен был превосходно разбираться в различных ядах. Жнецов заставляли по много часов и в зной, и в лютую стужу сидеть на корточках или неподвижно стоять, прижавшись спиной к крепостной стене, чтобы выработать у будущего «носителя воли Декаты» терпение и выносливость.

Особое внимание уделялось актерскому мастерству — талант перевоплощения у Жнецов ценился не меньше, чем боевые навыки. При желании они могут изменяться до неузнаваемости. Выдавая себя за бродячую цирковую группу, монахов, торговцев или местных дружинников, Жнецы пробирались в самое логово врага, чтобы убить там свою жертву. Жнецы Декаты даже находясь в руках палача и подвергаясь изуверским пыткам, пытались сохранять улыбки на своих лицах.

Умения Жнеца Декаты

Смертельное оружие

Жнецы, прошедшие обучения в Храме Декаты, потратили долгие годы на тренировки с различными видами оружия, в результате они превратились в настоящих убийц-профессионалов. Но защита Жнеца – в скорости и скрытности.

Жнец может получить доступ к любым двум оружейным умениям из списка профессий Рекрута или Воина, но не может без взятия дополнительной профессии пользоваться доспехами и щитами.



Мастер ядов

Многие Жнецы Декаты предпочитают действовать жёстко и скрытно, избегая открытых конфликтов, и тем самым доставляя множество проблем своим оппонентам. Обучение в храме Декаты разностороннее и глубокое. В том числе наставники учат будущего Жнеца разбираться в ядах и самому их изготавливать. Эти секреты тщательно оберегаются от посторонних, поэтому доступны только Жнецам.

Раз в цикл Жнец Декаты может превратить любой алхимический продукт в соответствующий по уровню яд. Всего у алхимических продуктов три уровня - уровень готового яда соответствует уровню исходной бутылки. Каждый изготовленный таким способом яд

нужно активировать для одного из способов передачи:

Передача яда “Съестное”. 1 единица дешрета.

Передача яда “Оружие”. 1 единица дешрета.

Передача яда “Предметы”. 2 единицы дешрета.

Передача яда “Дождь”. Передача через заклинание “дождь”. 3 единицы дешрета.

Передача яда “Ливень”. Передача через заклинание “ливень”. 4 единицы дешрета.

Взлом замка.

Каждый Жнец всегда носит с собой отмычки на все случаи жизни.

Проводится с любым игровым замком в присутствии Регионального Мастера.

Стоимость - 5 жетонов слухов. Четко объявляется, что замок взламывается.

Диверсия

Еще на этапе обучения Жнец учится проникать в самые охраняемые места на свете. Годы тренировок позволили им научиться множеству способов проникновения в замки и лагеря. Где-то они используют навыки скалолазания и впечатляющие прыжки по крышам, порой проникают с проезжающими телегами и обозами, некоторые Жнецы могут выдавать себя за других. Ходят слухи, что один из Жнецов даже использовал канализацию для того, чтобы добраться к своей жертве.

Раз в цикл Жнец Декаты может проникнуть внутрь любой локации на полигоне сквозь засеку. Покинуть локацию он должен обычным способом. Не работает во время штурма, Тихого времени (с 02.00 ночи до 10.00 утра) и Большой Военной Кампании. Считается, что стража крепко сторожит все уязвимые места в городе.



Проклятие Декаты

Жнецы являются мастерами саботажа и могут перевернуть ход любого конфликта своими активными действиями

Умение Проклятие Декаты можно использовать только раз в цикл в присутствии Регионального мастера (подразумевается, что перед саботажем нужно проникнуть в локацию).

Заплатив региональному мастеру выбранной локации три единицы пыли дешрета, Жнец Декаты может на выбор уничтожить постройку, осушить колодец, поджечь четыре постройки в локации или уничтожить осадное орудие.

Заплатив пять единиц пыли дешрета, он может на выбор: снять 10 осадных хитов с указанного им тяжелого мантелета либо ворот, можно разрушать тяжелые мантелеты укрепленных лагерей под контролем локации. Либо отравить колодец (требуется бутылка яда, отдается регу). Не работает во время



штурма и Большой Военной Кампании.

Заплатив 5 единиц пыли дешрета в Старом Лагере, может уменьшить вдвое выработку особого ресурса любым Алтарем по выбору, на полигоне. Весь следующий цикл Алтарь приносит уменьшенное количество уникального ресурса той локации, что поставила свой Тессеракт Незримого в БВК. Проклятие Декаты на Алтарь накладывать следует до его захвата, чтобы к моменту захвата уже было видно, какие алтари прокляты. Действует до следующего цикла.

Воля Декаты

Жнецы Декаты всю свою оставшуюся жизнь служат темной Владычице Декате. Их путь суров и страшен, но за могущество приходится платить.

Каждый Жнец **должен** раз в сутки приносить в жертву один **кристалл** дешрета в Храм Декаты в Старом Лагере. Такова цена могущества, дарованного ему Храмом. Ко всему прочему Храм Декаты передает каждому Жнецу веление Декаты - задание на убийство определенного человека. Если задание не выполнено в течение шести часов, то считается, что за Жнецом приходит младший демон Декаты. Жнец погибает при загадочных невыясненных обстоятельствах. Мольбу об убийстве в Храме Декаты может пробовать разместить любой персонаж, кроме персонажа с профессией Жнец. Цена устанавливается Декатой сообразно желанию и может быть весьма суровой.



Любой игрок, заявившийся Жнецом Декаты, должен понимать, что скорее всего ему придется убивать на заказ. Причем нахождение внутри команды не является освобождением от воли Декаты. Возможно вы именно тот персонаж, который убьет капитана своей фракции. Роль Жнеца Декаты согласовывается с капитаном фракции.





Мирный житель – это персонаж с уникальным набором правил. Проживать такой житель может в любой локации. Как правило, это городские или деревенские жители, ремесленники и другие небоевые персонажи. Специальные правила:

- ❖ **Ремесло**
- ❖ **Сопутствующие потери.** Для всех мирных жителей срок мертвяка - один час, если у них нет никакой другой профессии

Ремесло – умение, доступное только для персонажа **Мирный житель**. При выборе этого умения, игрок выбирает тип ремесла. Например, гончар, пастух, пекарь, кожевенник и т.д. (не путать с указанными в кодексе умениями). Тип ремесла согласовывается с региональным мастером. Ремесленник должен иметь соответствующий ремеслу антураж. Отыгрывая ремесло, игрок получает от 10 до 25 медных монет в экономический цикл в зависимости от уровня антуража и отыгрыша. Дополнительные особенности ремесла должны быть обговорены с региональным мастером и утверждены им.

БЕСТИАРИЙ

ОНИ-ПАДАЛЬЩИК



Путь Самурая тернист и сложен и не всем суждено его пройти не оступившись. Бытует легенда что тех самураев, кто поддался излишнему гневу на поле боя, ждёт поистине ужасная судьба, это медленное превращение в ёкаев Они.

Они это человекоподобные монстры которые существуют только для того чтобы сражаться, а затем пожирать трупы поверженных врагов. Они также могут принимать форму обычного человека.

Способности:

Падалщик - поедая труп поверженного врага.

Они способен исцелить свое легкое ранение.

Нельзя поедать труп находясь в боевой ситуации

Постоянное.

Малый монстр - призыв монстра стоит две единицы пыли дешрета.

ЦУРУ -ЖУРАВЛЬ ОБОРОТЕНЬ



Цуру - это монстр который может принимать либо форму человека либо журавля. В отличии от других Ёкаев это существа абсолютно безопасные, мирные. Они не только удивительно красивы, но и бесконечно добры к людям. Цуру не приемлют насилие. Но горе тому несчастному кто всё же решит напасть на Цуру.

Способности:

Полет - цуру в облике журавля способна летать и перемещаться между локациями. В момент полета Цуру непоражаема оружием, но решив взлететь Цуру должна переместиться из одной локации в другую, нигде не останавливаясь по дороге и должна приземлиться перед воротами другой локации. При этом она может

переносить с собой одного персонажа. **Постоянное.**

Защита - если другой персонаж попал в беду по мнению Цуру, она может закрыть его крыльями и защитить от любого оружия, но находиться в таком состоянии можно не более получаса. **Постоянное.**

Крылья гнева - если на цуру напали, она может поднять одного персонажа и сбросить его с высоты, это персонаж получает тяжелое ранение. Цуру не может поднять персонажей с доспехом выше легкого. Отыгрывается наложением крыльев и вербальной командой “Поднял в небо, бросил”.

Малый монстр - призыв монстра стоит две единицы пыли дешрета.



ЮККИ-ОННА СНЕЖНАЯ ДЕВА

Юкки-Онна или снежная дева — это призрак, который появляется в сверкающем белом кимоно. Юки-онна использует свое ледяное дыхание, чтобы охотиться на несчастных путешественников превращая их в ледяные статуи, выпивает из них «жизненную силу».

Способности:

Неживой. Иммуниет к простым ядам и ментальным воздействиям. **Постоянное.**

Эфирный. Можно выходить из локации сквозь засеку. **Постоянное.**

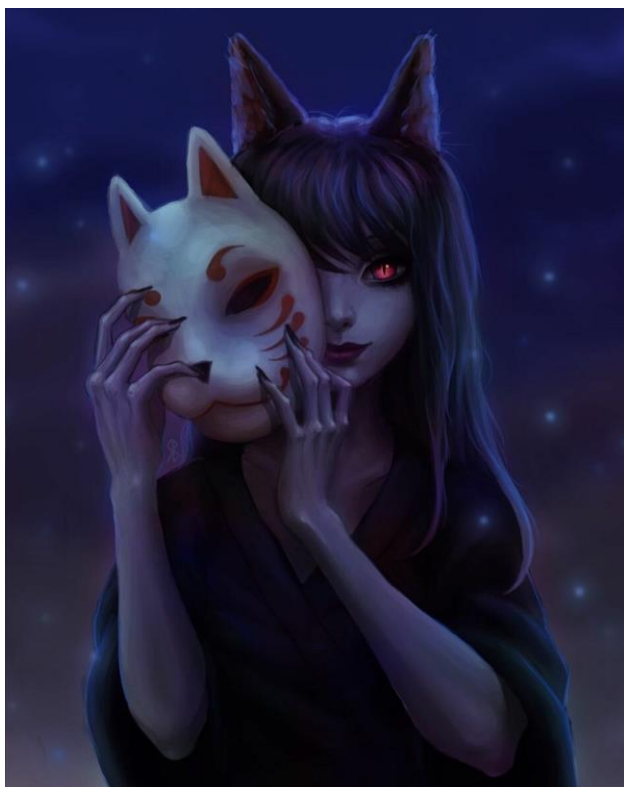
Ледяное дыхание. Может заморозить персонажа (отыгрывается так же как оглушение) на 3 минуты. Не работает в массовой боевой ситуации. **Ментальное. Один раз в цикл.**

Выпить жертву - Юкки-Онна может выпить жизненную силу персонажа, находящегося под воздействием ледяного дыхания, если это происходит, то это отыгрывается вербальной командой “Выпиваю”, а выпитый персонаж переходит в состояние тяжран. Затем Юкки-Онна может получить у регионального мастера два фиала пыли дешрета. **Ментальное.**

Один раз в цикл.

Малый монстр - призыв монстра стоит две единицы пыли дешрета.

БАКЭНЭКО - КОШКА ОБОРОТЕНЬ



Бакэнэко- это монстр, который может принимать либо форму человека, либо кошки. Это чрезвычайно хитрые создания. Считается что Бакэнэко обладают сильными исцеляющими способностями и даже могут воскресить недавно умерших.

Способности:

Исцеляющий прыжок - бакэнэко может воскресить персонажа, который не провел в царстве мертвых больше получаса. Если Бакэнэко захочет, она может воскресить еще одного персонажа до окончания отката способности, но тогда в царство мертвых отправится сама бакэнэко. Отыгрыш способности прыжок рядом с погибшим персонажем и вербальная команда “воскрешаю”. **Один раз в сутки.**

Малый монстр - призыв монстра стоит две единицы пыли дешрета.

ИТАТИ - КУНИЦА ОБОРОТЕНЬ

Итати - это монстр который может принимать либо форму человека либо куницы. Эти монстры наделены магическими способностями которые усиливаются в зависимости от количества Итати принимающих в ритуале. Также считается что они могут гипнотизировать людей и даже увлекать их за собой. Детеныши Итати могут мгновенно маскироваться становясь практически невидимыми. Известны своим пристрастием к алкоголю.

Способности:

Гипноз - танец с веерами или каты с кинжалом пока Итати танцует/делает каты, никто не может подойти на расстояние 10 метров, применяют в случае опасности для жизни, чтоб дать остальным уйти. Если в танце двигается - уводит за собой но не более, чем на 50 метров. Нельзя применять в боевой ситуации. **Ментальное. Один раз в цикл.**

Очарование - заставляет другого персонажа выполнить один простой приказ при этом такой персонаж не может навредить себе или другим. Выполняемое поручение не должно занимать более трех минут и игрок не должен удаляться от места своего пребывания более чем на 50 метров. После выполнения поручения персонаж забывает о том что он подвергся очарованию. Не действует в боевой ситуации. **Ментальное. Один раз в цикл.**

Маскировка - в случае опасности детёныш Итати остается незамеченным до тех пор, пока прижимается к камню, дереву и пр. и остается неподвижным. **Постоянно.**

Ритуал огненный столб - 3 куницы, встав друг на друга, создают огненный столб, способный заставить загореться до трех построек в локации либо нанести урон укреплениям (осадный урон 10 хитов). Отыгрыш сопровождается нахождением в прямой видимости от цели и вербальной командой “огненный столб”. **Один раз в сутки.**

Малый монстр - призыв монстра стоит две единицы пыли дешрета.

СВЯЩЕННЫЙ КАРП ОБОРОТЕНЬ

Легендарное существо, Карп-оборотень, считается почти исчезнувшим с лица земли. Эти почти мифические существа обладают поистине уникальными исцеляющими способностями. Легенды гласят что Карп исцеляет игрой на своей волшебной флейте.

Способности:

Игра на флейте - Карп играя на флейте может исцелить до двух персонажей от легких ран или одного тяжелораненого персонажа своей игрой на флейте. За каждого легко раненого. Карп должен отдать региональному мастеру пять любых алхимических фиалов, а за тяжелораненого восемь. **Один раз в цикл.**

Рыбья кровь - любой вампир решивший испить крови карпа перейдет в статус тяжелораненого. **Постоянно.**

Малый монстр - призыв монстра стоит две единицы пыли дешрета.



КИЦУНЭ ЛИСА ОБОРОТЕНЬ

Кицунэ - это монстр который может принимать либо форму человека либо лисицы. Сила Кицунэ зависит от её количества хвостов. Количество хвостов у этого монстра может варьироваться от одного до девяти. Каждый хвост дает Кицунэ различные способности в зависимости от того в какой она сейчас форме.

Также у каждой Кицуне есть свой “хоси но тама” или звездный шар, персонаж завладевший этим артефактом может заставить служить Кицунэ себе.

Способности:

Очарование - заставляет игрока противоположного пола выполнить один простой приказ при этом он не может навредить себе или другим. Выполняемое поручение не должно занимать более трех минут, и игрок не должен удаляться от места своего пребывания более чем на 50 метров. После выполнения поручения персонаж забывает о том, что он подвергся очарованию. Не действует в боевой ситуации. **Ментальное. Один раз в цикл.**

Галлюцинация- если на персонажа нападают не более двух врагов, Кицунэ может запутать их разум и заставить поверить в какое-то простое событие или ситуацию. Для это она использует вербальную команду “Галлюцинация” и затем объясняет, что именно произошло. Длительность галлюцинации не более 10 минут. Кицунэ должна использовать время нахождения игроков под галлюцинацией для побега. **Ментальное.Один раз в цикл.**

Следующий за лисой - Кицунэ может предложит персонажу стать своим последователем, если он соглашается, то должен выполнять поручения Лисы и за это он получает игровые бонусы. Если на каком этапе последователь отказывается выполнять поручение, то договор считается расторгнутым и персонаж теряет игровые бонусы. **Постоянно.**

Гнев лисы - если по каким-то причинам Кицунэ разозлилась на персонажа/ей то они могут пострадать от её гнева и их ждет проклятие (компульсия, болезнь или др.)

Малый монстр - призыв монстра стоит две единицы пыли дешрета.

КАСЯ - ОГНЕННАЯ КОШКА ОБОРОТЕНЬ



Кася- это монстр который может принимать либо форму человека либо огненной кошки. В легендах говорится, что кася путешествует по миру на пылающей колеснице в грозовой туче. Она появляется во время грозы и похищает трупы недавно умерших и ещё не похороненных людей, которые вели греховную жизнь, и их души, отправляя их сразу же в ад, а иногда пожирая.

Способности:

Удар лапой - Удар лапой наносит один хит, щит **не** пробивает. **Постоянное.**

Огненная природа - в форме человека имеет защиту от любых ядов и легких/тяжелых болезней. **Один раз в цикл.**

Физиология Ёкая - в форме огненной кошки имеет 4 хита.

Малый монстр - призыв монстра стоит две единицы пыли дешрета.



ЧЕРТ

Черт — это злой дух принимающий как облик человека так и человекоподобного существа с рогами. Черт любит заставлять совершать аморальные поступки, насылать мелкие проклятия и срывать важные мероприятия.

Способности:

Бес попутал - черт подбивает персонажа совершить нехорошее, без конкретики. Моделируется выдачей игроку жетона греха (чревоугодие, прелюбодеяние и пр.).

Постоянное.

Мелкая порча - черт насылает на персонажа мелкую порчу типа икоты или заикания, чесотки. Не влияет на боеспособность. Продолжительность - один цикл. Порча проходит сама. **Постоянное.**

Говорить под руку - черт может пытаться сбить ритуал мага. В колоду исхода мага добавляется дополнительная карта провала. **Постоянное.**



КАТАКАН

Катаканы это вид могущественных вампиров способных принимать форму человека. Их могучие тела способны выдержать град ударов, а о их регенерации ходят легенды. Также как и некоторые высшие вампиры они не боятся солнечного света хоть и не любят его. Главное, что человек должен помнить при встрече с Катаканом “бежать уже поздно”.

Способности:

Призыв -в Катакана можно превратиться только в результате проведенного ритуала Посвященным в тайны. Все необходимые ингредиенты указаны в свитке ритуала призыва.

Постоянное.

Когти Катакана - Удар лапой наносит два хита, щит **не пробивает. Постоянное.**

Огромный - Катакан может наносить осадный урон, укреплениям. Для этого он должен разбежаться и отыграть удар по воротам с разбега (минимальная длина разбега 5 м).

Каждый такой удар наносит урон в один осадный хит. **Постоянное.**

Неестественная физиология - Катакан имеет 10 хитов. Всё оружие включая огнестрельное наносит по Катакану урон в один хит. **Постоянное.**

Регенерация - если Катакан не подвергался урону в течении полчаса он восстанавливает все свои хиты. **Постоянное.**

Ареалы охоты - если Катакан был убит в пределах одной марки, то он без возврата в свой лагерь сразу же возрождается снова, вне боевой ситуации, в другой марке. При этом он больше не может заходить на территорию той марки где его убили. Если ритуал призыва Катакана был проведен заново, то он может перемещаться по территориям марок без ограничений.

Ходящий днем - на Катакана не действует правило “боязнь света”. **Постоянное.**

Неживой. Иммуитет к простым ядам и ментальным воздействиям. **Постоянное.**

Запах добычи - если в какой-либо локации установлена метка монстра Катакана, то он может пройти в эту локацию сквозь засеку. Необходимые Ресурсы для изготовления метка монстра. описаны в свитке призыва. **Постоянное.**



ДЕМОН - ПРИНЦ ПОХОТИ

Об этом существе известно крайне мало кроме того что как и все демоны оно жаждет удовлетворять только свои потребности. Демон похоти обещает своим последователям (тем кто решат пойти по его пути) познать вкус внеземного наслаждения, даже тем существам, для которых казалось он был давно утерян.

Но что если все обещания демона это ложь?

Способности:

Незримая форма - нашептывает свои указания избранным персонажу/ам, а также дарует тем кто решил стать его последователем следующие способности:

Боль это наслаждение - персонаж получает иммунитет от пыток, а также если он погибает в результате какого-либо насилия то проводит на полчаса меньше в царстве мертвых. **Постоянное.**

Физическое воплощение - может избрать своим сосудом какого либо персонажа, тогда тот персонаж получит: иммунитет от пыток, легких и тяжелых болезней, всех видов ядов, ментальных воздействий. Может давать своим последователям прямые приказы которые они должны выполнить или немедленно умереть. **Постоянное.**

Демонический генерал - один из последователей демона может стать сосудом для приспешника Демона похоти. Этот Демонический генерал имеет следующие способности:

Демоническая физиология - персонаж имеет 4 хита. Всё оружие включая огнестрельное наносит по демону урон в один хит.



ГОЛЕМ

Голем - это мифическое антропоморфное существо полностью созданное из неживой материала. Големы полностью подчинены своим создателям и выполняют все их команды пока не будут полностью разрушены.

Способности:

Призыв -голема можно создать только в результате проведенного ритуала Посвященным в тайны. Все необходимые ингредиенты указаны в свитке ритуала призыва.

Постоянное.

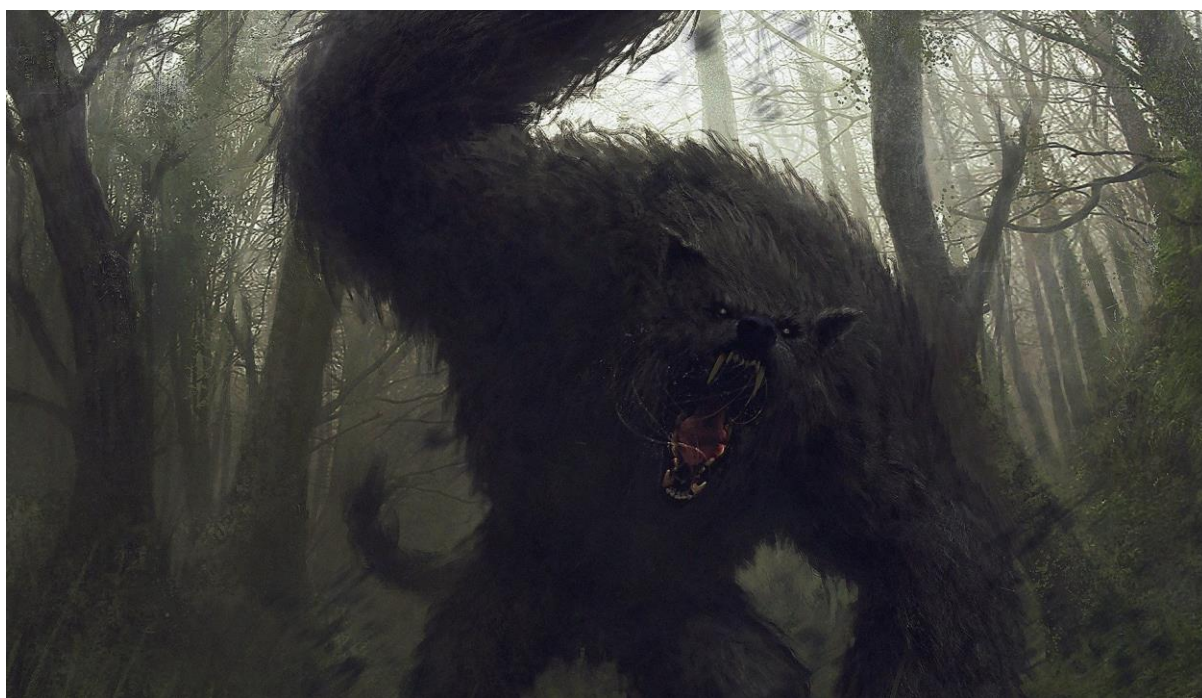
Искусственное создание- голем имеет 7 хитов. Всё оружие включая огнестрельное наносит по голему урон в один хит.

Живой брандер - голем может переносить подожженные бочки с порохом, если голем взрывается вместе с ней то все персонажи (включая него самого) в радиусе 10 метров погибают.

Огромные кулаки - удар кулака голема наносит два хита, щит **не пробивает**.

Постоянное.

Неживой. Иммуниетет к простым ядам и ментальным воздействиям. **Постоянное.**



МЕДВЕДЬ - ОБОРОТЕНЬ

Медведь оборотень - это человек который может принимать форму медведя. Секрет превращения человека в могучего зверя держится в строжайшей тайне представителями северных кланов.

Способности:

Призыв - медведя-оборотня можно создать только в результате проведенного ритуала Посвященным в тайны. Все необходимые ингредиенты указаны в свитке ритуала призыва. **Постоянное.**

Могучее создание - медведь-оборотень имеет 6 хитов. Всё оружие включая огнестрельное наносит по медведю-оборотню урон в один хит.

Медвежьи лапы - Удар лапой наносит два хита, щит **не пробивает**. **Постоянное.**

Огромный - медведь-оборотень может наносить осадный урон, укреплениям. Для этого он должен разбежаться и отыграть удар по воротам с разбега (минимальная длина разбега 5 м). Каждый такой удар наносит урон в один осадный хит. **Постоянное.**

Зверь. Иммуитет к ментальным воздействиям. **Постоянное.**