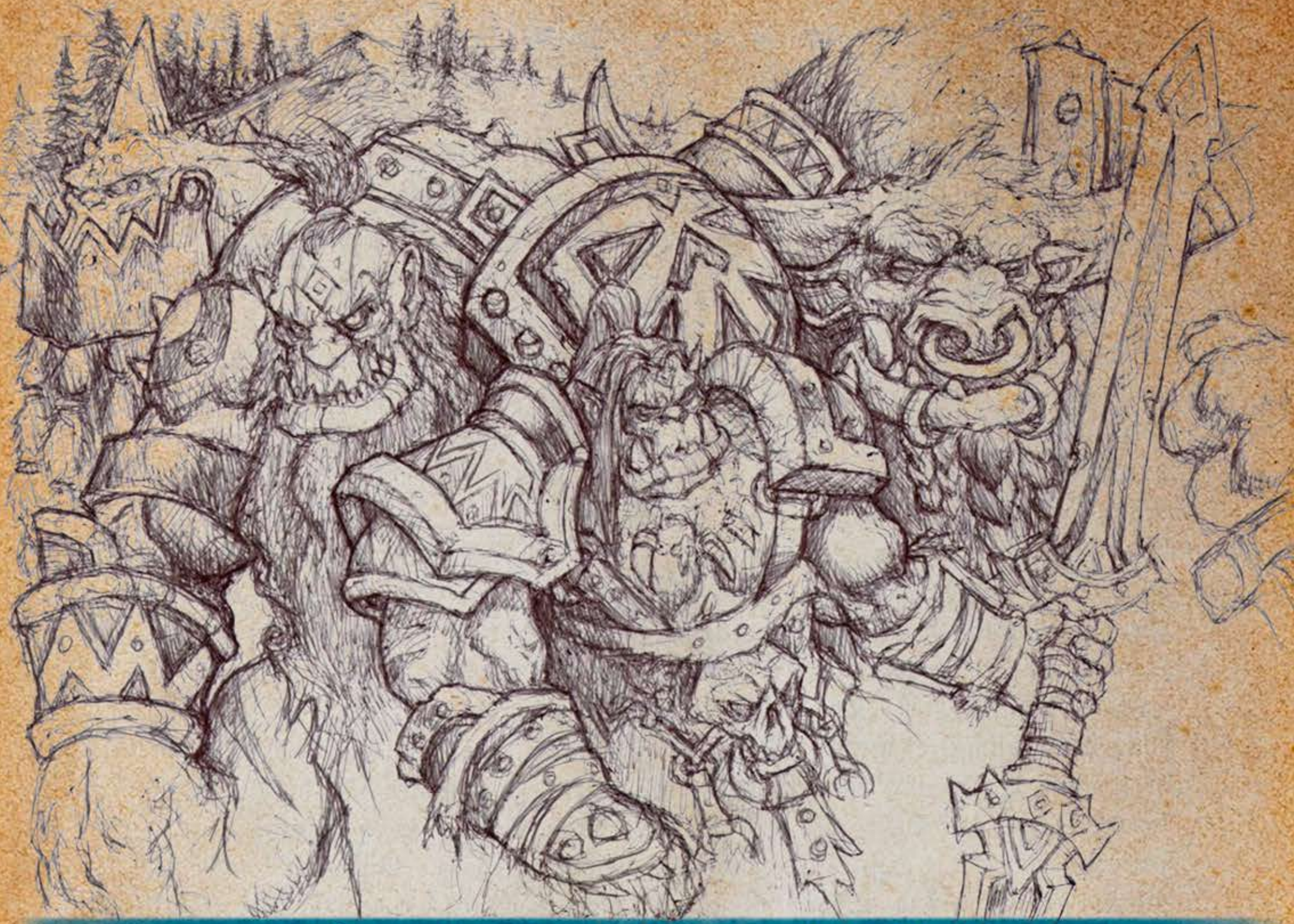




# ВАРКРАФТ 2020

## КЛАССЫ И СПЕЦИАЛИЗАЦИИ



ВОИН



ОХОТНИК



ШАМАН



ЖРЕЦ



МАГ



РАЗБОЙНИК



ПАЛАДИН



ДРУИД



ЧЕРНО-  
КНИЖНИК

# ВАРКРАФТ 2020

## КЛАССЫ И СПЕЦИАЛИЗАЦИИ

### 1. Класс

На игре у каждого персонажа

Он определяет базовые навыки владения оружием и доспехами, а также список способностей игрока.

Класс определяется в ходе работы над легендой и вводной персонажа и прописывается в паспорте игрока.

Даже мирный житель принадлежит к какому-то классу. Персонаж может не проходить обучение, однако мать семейства и домохозяйка, лихо отбивающая домашней утварью у случайных грабителей желание пограбить ее дом – это воин.

### 2. НАВЫКИ

Навыки - это специфические умения персонажа, которые зависят от его класса.

Навыкам учат персонажи-наставники соответствующего класса.

Игрок должен найти наставника и пройти у него обучение, чтобы получить необходимый навык.

Мы рассчитываем на безусловную честность наших игроков в применении навыков. Если вы вдруг сомневаетесь в честности товарища, можете вежливо поинтересоваться об этом ПОСЛЕ окончания боевой сцены.



# АЛЪЯНС

|                                                                                    |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
|    | X                                                                                 | X                                                                                 | X                                                                                 |                                                                                    | X                                                                                   | X                                                                                   |                                                                                     | X                                                                                   | X                                                                                   |
|    | X                                                                                 |                                                                                   |                                                                                   |                                                                                    | X                                                                                   | X                                                                                   |                                                                                     | X                                                                                   | X                                                                                   |
|   | X                                                                                 |                                                                                   |                                                                                   | X                                                                                  | X                                                                                   | X                                                                                   |                                                                                     |                                                                                     | X                                                                                   |
|  |                                                                                   | X                                                                                 | X                                                                                 |                                                                                    | X                                                                                   | X                                                                                   |                                                                                     |                                                                                     | X                                                                                   |
|  | X                                                                                 | X                                                                                 |                                                                                   |                                                                                    |                                                                                     | X                                                                                   | X                                                                                   | X                                                                                   | X                                                                                   |
|                                                                                    | ЖРЕЦ                                                                              | МАГ                                                                               | ЧЕРНО-КНИЖНИК                                                                     | ДРУИД                                                                              | РАЗБОЙНИК                                                                           | ОХОТНИК                                                                             | ШАМАН                                                                               | ПАЛАДИН                                                                             | ВОИН                                                                                |

# ОРДА

|                                                                                    |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
|  |                                                                                     |                                                                                     | X                                                                                   |                                                                                      | X                                                                                     | X                                                                                     | X                                                                                     |                                                                                       | X                                                                                     |
|  | X                                                                                   | X                                                                                   | X                                                                                   |                                                                                      | X                                                                                     | X                                                                                     |                                                                                       |                                                                                       | X                                                                                     |
|  |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     | X                                                                                    |                                                                                       | X                                                                                     | X                                                                                     |                                                                                       | X                                                                                     |
|  | X                                                                                   | X                                                                                   |                                                                                     |                                                                                      | X                                                                                     | X                                                                                     | X                                                                                     |                                                                                       | X                                                                                     |
|  | X                                                                                   | X                                                                                   | X                                                                                   |                                                                                      | X                                                                                     | X                                                                                     |                                                                                       | X                                                                                     | X                                                                                     |
|                                                                                    | ЖРЕЦ                                                                                | МАГ                                                                                 | ЧЕРНО-КНИЖНИК                                                                       | ДРУИД                                                                                | РАЗБОЙНИК                                                                             | ОХОТНИК                                                                               | ШАМАН                                                                                 | ПАЛАДИН                                                                               | ВОИН                                                                                  |

# ПАЛАДИН



**ПРИЗВАНИЕ ПАЛАДИНА — ЗАЩИЩАТЬ СЛАБЫХ, КАРАТЬ НЕГОДЯЕВ И ИЗГОНЯТЬ ЗЛО ИЗ САМЫХ ТЕМНЫХ УГОЛКОВ МИРА. В БОЮ ЭТИ ВОИНЫ СВЕТА ПОЛАГАЮТСЯ НА СВОЕ ОРУЖИЕ И ТЯЖЕЛЫЕ ДОСПЕХИ, А МАГИЯ СВЕТА ДАЕТ ИМ СПОСОБНОСТЬ ИЩЕЛЯТЬ И ЗАЩИЩАТЬ СОЮЗНИКОВ.**

1. Паладин может пользоваться любым оружием ближнего боя, кроме посохов и жезлов.
2. Паладин может носить любую броню и использовать щит.
3. Паладинами могут быть: Люди, Дворфы, Дренеи (Альянс) и Эльфы Крови (Орда)

## НАВЫКИ ПАЛАДИНА:

### МАГИЯ СВЕТА.

Все способности Магии Света используются исключительно с применением желтого светодиода. Может быть закреплен на перчатке, либо наручах. Необходимо чтобы он быстро включался при применении способности и выключался после.

### БАЗОВАЯ СПОСОБНОСТЬ:

#### МАГИЯ СВЕТА. ПРОПОВЕДЬ.

**Моделирование:**  
Не боевое. Паладин читает союзникам проповедь о добродетелях Света. Союзники паладина получают +1 хит до конца следующей боевой сцены, но не выше пяти хитов.

*Комментарий: Однотипные бонусы не складываются. Это значит, что вы не сможете получить +2 хита послушав две разные проповеди. Сам паладин не получает бонусов от проповеди.*

#### 1 УРОВЕНЬ. МАГИЯ СВЕТА. НАЛОЖЕНИЕ РУК.

**Моделирование:**

Не боевое. Паладин, считая про себя до 15, освещает место ранения диодами. Восполняет 1 хит. Можно повторять. Можно применять на себя.

#### 2 УРОВЕНЬ. МАГИЯ СВЕТА. ВОСКРЕШЕНИЕ ВНЕ БОЯ.

Не боевое. Паладин прикладывает обе руки к павшему союзнику, в течении минуты читает молитву. Молитва обосновывает праведность убитого с точки зрения добродетелей Света. Персонаж воскресаёт в 1 хите.

*Комментарий: Чтобы применить эту способность, Паладин должен не только знать имя воскрешаемого, но и доказать (в первую очередь самому себе), что павший достоин жить и защищать дело Света. Мастерская группа настоятельно просит игроков-паладинов не пренебрегать этим требованием.*

### 3 УРОВЕНЬ.

#### СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ: СВЯТОСТЬ. МАГИЯ СВЕТА. БОЕВОЕ ВОСКРЕШЕНИЕ.

**Моделирование:**  
Во время боевой сцены. Необходимо знать имя воскрешаемого. Паладин освещает диодами лицо павшего союзника, читает короткое благословение, которое включает полное имя, упоминает святой свет и дает понять что тебя воскрешают (Вариант Ринн, святой свет не оставил тебя, встань и иди!) Поднимает убитого союзника в полных хитах без бонусов (1-3 хита, зависит от брони).

#### СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ: ВОЗДАНИЕ. МАГИЯ СВЕТА. СВЯТАЯ ЗЕМЛЯ.

**Моделирование:**  
Один раз за сцену. Паладин встает над павшим союзником. Паладин кричит логичную для мира Варкрафта, но однозначно трактуемую формулировку вроде: "Вы не пройдёте дальше" и включает диоды. Если отрывает ноги от земли - эффект прекращается. Не уязвим к входящему урону. Может атаковать. По окончании сцены выходит в состояние "убит" (если сняли все хиты или более). Неуязвим к любым магическим эффектам, кроме заклинания "Ужас" и "Землетрясение".

# ВОИН



ТИПАЖИ ГЕРОЕВ-ВОИНОВ – НАЕМНИКИ, РЫЦАРИ, ВАРВАРЫ, КОРОЛЕВСКИЕ ЧЕМПИОНЫ И ПРОСТО ПЕХОТА.

В ГОДЫ ВОЙНЫ ГЕРОИ КАЖДОГО ИЗ НАРОДОВ ЖЕЛАЛИ ОВЛАДЕТЬ ИСКУССТВОМ БОЯ. ВОИНЫ СИЛЬНЫ, ОБЛАДАЮТ ОТЛИЧНЫМИ ЛИДЕРСКИМИ КАЧЕСТВАМИ И ПРЕКРАСНО УМЕЮТ ОБРАЩАТЬСЯ С ОРУЖИЕМ И ДОСПЕХАМИ.

1. Воин может пользоваться любым оружием ближнего боя, кроме посохов и жезлов. Может использовать одноручное оружие в каждой руке.
2. Воин может носить любую броню и может использовать щит.
3. Воинами могут быть представители любых рас.

## НАВЫКИ ВОИНА:

### БАЗОВАЯ СПОСОБНОСТЬ: ПРОВОКАЦИЯ.

#### Моделирование:

Во время боевой сцены, воин указывает на игрока или монстра оружием с расстояния от 1 до 5 метров. Произносит выразимую (имеющую смысл в ходе игры), но однозначно трактуемую формулировку вроде: “Поединок! Здесь и сейчас!”. Другой игрок или монстр, после получения вызова должен атаковать воина, пока не умрет или не убьет воина. (Не действует на уже вышедших из боя разбойников и притворяющихся мертвыми охотников). Используется один раз за боевую сцену.

### 1 УРОВЕНЬ. БОЕВОЙ КЛИЧ.

В начале сцены воин кричит “За Орду!” / “За Альянс!” / “За %faction\_name%!” соответственно. Получает +1 хит до конца боевой сцены, но не выше пяти, учитывая уже имеющиеся. Один раз за боевую сцену.

### 2 УРОВЕНЬ. СНЯТИЕ КОНТРОЛЯ.

При применении к воину магии с эффектами “оглушение”, “опутывание” или “страх”, воин громко и акцентировано кричит на наложившего заклинание (Бессмысленное ГРААА или осмысленный клич) с разведенными в сторону руками, после чего эффект заклинания сбрасывается и воин может передвигаться свободно. Один раз за боевую сцену.

### 3 УРОВЕНЬ.

### СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ: ЗАЩИТНИК. ЗАЩИТНАЯ СТОЙКА.

#### Моделирование:

Воин стучит в щит, кричит нечто осмысленное, например “Умрите от моего клинка грязные твари!”. Не может сходить с места. Не уязвим к входящему урону от монстров. Может атаковать. По окончании сцены выходит в состояние “убит” (если сняли все хиты или более). Полностью уязвим к атакам других игроков во время действия способности. Один раз за боевую сцену.

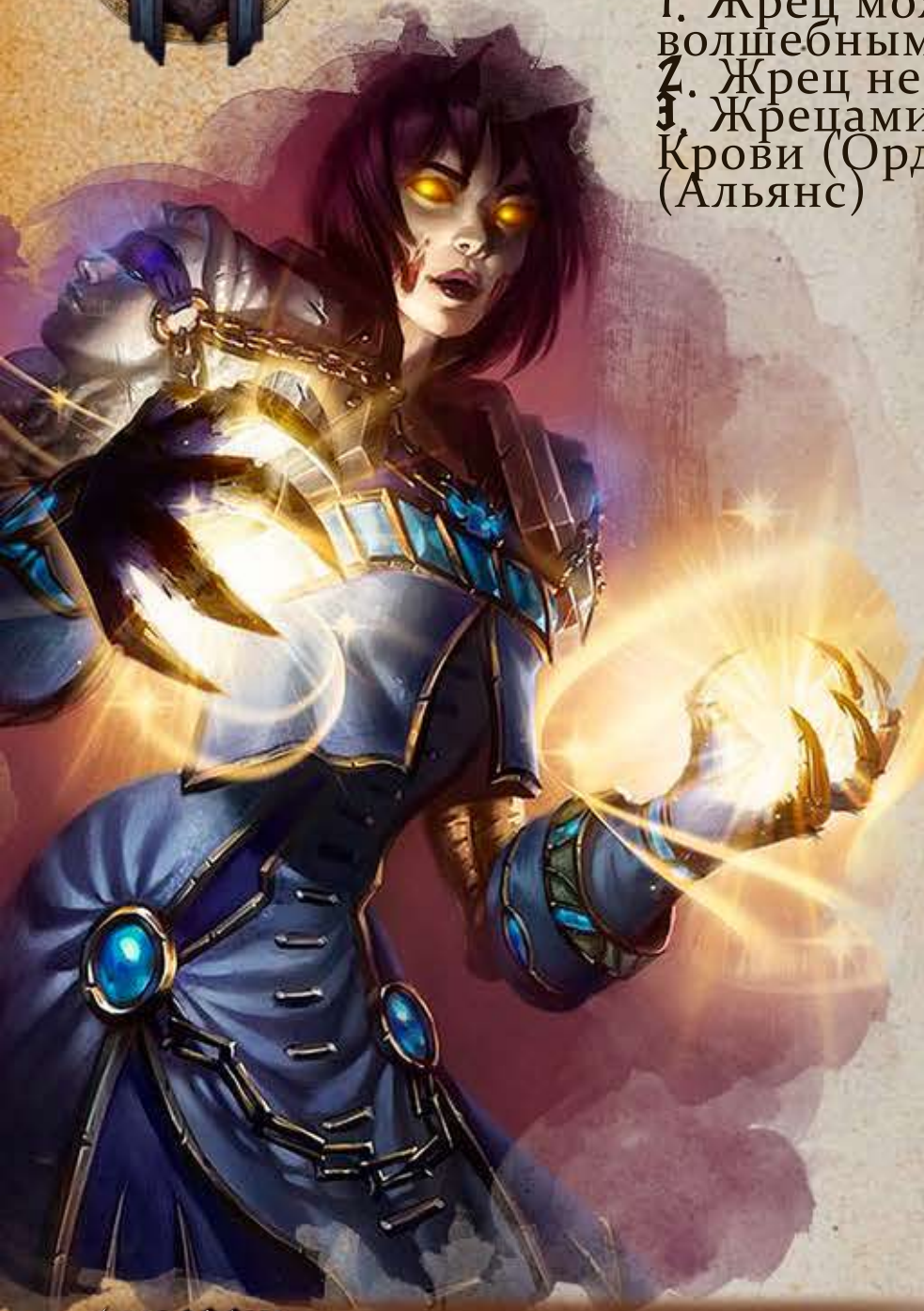
### СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ: МАСТЕР ОРУЖИЯ.

Позволяет применять в бою два двуручных оружия, по одному в каждой руке. Ношение щита и двуручного оружия Специализация: Мастер оружия в одной руке при этом запрещено.



# ЖРЕЦ

ЖРЕЦЫ ПОСВЯЩАЮТ СЕБЯ ДУХОВНОЙ ЖИЗНИ И ДОКАЗЫВАЮТ КРЕПОСТЬ ВЕРЫ, СЛУЖА СВОЕМУ НАРОДУ. ОНИ ПОКИНУЛИ ПОКОЙ ХРАМОВ И УЮТ СВАТИЛИЩ, ЧТОБЫ ПОДДЕРЖАТЬ СВОИХ ДРУЗЕЙ НА ПОЛЯХ БОЯ. ЖРЕЦЫ ИСПОЛЬЗУЮТ ЦЕЛИТЕЛЬНУЮ МАГИЮ, ЧТОБЫ СПАСТИ СЕБЯ И СВОИХ СПУТНИКОВ. ИМ ПОДВЛАСНЫ И АТАКУЮЩИЕ ЗАКЛИНАНИЯ, НО ФИЗИЧЕСКАЯ СЛАБОСТЬ И ОТСУТСТВИЕ ПРОЧНЫХ ДОСПЕХОВ ЗАСТАВЛЯЮТ ЖРЕЦОВ ИЗБЕГАТЬ СБЛИЖЕНИЯ С ПРОТИВНИКОМ.



1. Жрец может пользоваться только посохом или волшебным жезлом.
2. Жрец не носит доспехи.
3. Жрецами могут быть: Отрекшиеся, Тролли, Эльфы Крови (Орда) Люди, Дворфы, Дренеи, Ночные Эльфы (Альянс)

## НАВЫКИ ЖРЕЦОВ:

### МАГИЯ СВЕТА.

Все способности Магии Света используются исключительно с применением желтого светодиода. Может быть закреплен на перчатке, либо наручах. Необходимо чтобы он быстро включался при применении способности и выключался после.

### БАЗОВЫЕ СПОСОБНОСТИ:

#### МАГИЯ СВЕТА. БОЖЕСТВЕННАЯ ЗАЩИТА.

Моделирование:

Всегда встает из состояния "убит" в одном хите, если после боя в живых остался хотя бы один союзник.

#### МАГИЯ СВЕТА. НАЛОЖЕНИЕ РУК.

Моделирование:

Не боевое. Жрец, считая про себя до 15, освещает место ранения диодами. Восполняет 1 хит. Можно повторять. Можно применять на себя.

### 1 УРОВЕНЬ

#### МАГИЯ СВЕТА. "МАГИЧЕСКИЙ СНАРЯД".

Моделирование:

Мячик с желтым диодом, бросается в противника. Снимает 1 хит с того, в кого попал мячик.

### 2 УРОВЕНЬ

#### МАГИЯ СВЕТА. БОЕВОЕ ВОСКРЕШЕНИЕ.

Моделирование:

Во время боевой сцены. Необходимо знать имя воскрешаемого. Жрец освещает диодами лицо павшего союзника, читает короткое благословение, которое включает полное имя, упоминает святой свет и дает понять что тебя воскрешают (Вариант Ринн, святой свет не оставил тебя, встань и иди!) Поднимает убитого союзника в полных хитах без бонусов (1-3 хита, зависит от брони). Один раз за сцену.

### 3 УРОВЕНЬ.

#### СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ: ЖРЕЦ СВЕТА. МАГИЯ СВЕТА: МАССОВОЕ ВОСКРЕШЕНИЕ.

Моделирование:

Не боевое. Жрец читает заранее заготовленную молитву со свитка. Молитва должна длиться не менее одной минуты. После этого жрец сжигает свиток с молитвой. Поднимает в радиусе 10м всех павших союзников в одном хите.

#### СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ: ЖРЕЦ ТЬМЫ. УЖАС.

Моделирование:

Боевое, один раз на сцену. Использует портативную колонку с резким звуком. Противники находящиеся на расстоянии ближе 5 метров от жреца, разворачиваются и быстро убегают считая про себя до 10. Моделируется сиреной.

# МАГ



ДИСЦИПЛИНИРОВАННЫЙ И ТАЛАНТЛИВЫЙ УЧЕНИК МОЖЕТ ПОСВЯТИТЬ СВОЮ ЖИЗНЬ ИЗУЧЕНИЮ ТАЙНОЙ МАГИИ, ИСКУССТВА НЕВЕРОЯТНО СИЛЬНОГО И СТОЛЬ ЖЕ ОПАСНОГО. ЧТОБЫ НЕ МЕШАТЬ ПРОИЗНЕСЕНИЮ ЗАКЛИНАНИЙ, МАГИ НЕ НОСЯТ ДОСПЕХОВ И НЕ БЕРУТ В РУКИ ОРУЖИЯ.

1. Маг может пользоваться только посохом или волшебным жезлом.
2. Маг не носит доспехи.
3. Магами могут быть: Отрекшиеся, Тролли, Кровавые эльфы (Орда); Люди, Гномы, Дренеи (Альянс).

Дисклеймер: Эффекты от попадания магических способностей действуют на всех, включая мага и его союзников.  
Инициированные пиротехнические изделия запрещено трогать руками после инициации. (это техника безопасности)

## НАВЫКИ МАГОВ:

### ТАЙНАЯ МАГИЯ.

Все способности Тайной Магии используются исключительно с применением синего светодиода. Может быть закреплен на перчатке, либо наручах. Необходимо чтобы он быстро включался при применении способности и выключался после.

### БАЗОВАЯ СПОСОБНОСТЬ: ОККУЛЬТНЫЕ ЗНАНИЯ.

Моделирование:

На старте игры имеет сведения о космогонии, не доступные другим.

#### 1 УРОВЕНЬ.

### ТАЙНАЯ МАГИЯ. МАГИЧЕСКИЙ СНАРЯД

Моделирование:

Моделируется броском мячика с синими диодами. Снимает 1 хит. Любые рикошеты и попадания в оружие не снимают хитов. Нет ограничения на сцену.

## СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ: ОГНЕННЫЙ МАГ

### 2 УРОВЕНЬ.

### ТАЙНАЯ МАГИЯ. ОГНЕННЫЙ ШАР.

Моделирование:

Граната с красящим элементом. Снимает все хиты с любого, на кого попало хоть немного краски. 2 раза за сцену.

### 3 УРОВЕНЬ.

### ТАЙНАЯ МАГИЯ. ОГНЕННЫЙ ШТОРМ.

Моделирование:

Боевое, один раз на сцену. Игрок бросает зажженную дымовую шашку с красным дымом. Все попавшие под дым падают в 0 хитов, 10 секунд катаются по земле с громкими криками, затем замолкают. 1 раз за сцену.

## СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ: ЛЕДЯНОЙ МАГ

### 2 УРОВЕНЬ.

### ТАЙНАЯ МАГИЯ. КОНУС ХОЛОДА.

Моделирование:

Струя серпантина. Действует на одного противника. Накладывает оглушение 5 секунд на первого, в кого попала. 2 раза за сцену.

### 3 УРОВЕНЬ.

### ТАЙНАЯ МАГИЯ. МЕРЦАНИЕ.

Маг достает красную ленту, поднимает ее над головой и отходит от зоны боевых действий на 10 метров. После чего может или уйти совсем, или наблюдать, держа ленту на виду. Не может атаковать до конца боевой сцены, не может быть атакован, не подвержен эффектам площадных заклинаний. Если стал целью "провокации" воина, до того, как достал ленту, то не может выйти из боя.

Как только бой закончен (см. боевые правила) - маг становится доступен для боевых взаимодействий и обязан убрать ленту.  
1 раз за сцену.



# ДРУИД

ДРУИДЫ ПОДЧИНЯЮТ СЕБЕ СИЛЫ ПРИРОДЫ, ЧТОБЫ СБЕРЕЧЬ ЕСТЕСТВЕННОЕ РАВНОВЕСИЕ И ЗАЩИТИТЬ ОКРУЖАЮЩИЙ МИР. ДРУИДЫ МОГУТ ПОДХОДИТЬ К СРАЖЕНИЮ СОВЕРШЕННО ПО-РАЗНОМУ: ОНИ МОГУТ БЫТЬ ЦЕЛИТЕЛЯМИ ИЛИ БОЙЦАМИ, НО ДОЛЖНЫ ВНИМАТЕЛЬНО ПОДБИРАТЬ ОБЛИК К СИТУАЦИИ, ТАК КАК КАЖДЫЙ ИЗ НИХ СЛУЖИТ ОПРЕДЕЛЕННОЙ ЦЕЛИ.

1. Друид может пользоваться легким оружием и посохами. В форме зверя атакует когтями.
2. Друид может носить легкие доспехи.
3. Друидами могут быть: Ночные эльфы (Альянс), Таурены (Орда).



## НАВЫКИ ДРУИДОВ:

### МАГИЯ ПРИРОДЫ.

Все способности Магии Природы используются исключительно с применением зеленого светодиода. Может быть закреплен на перчатке, либо наручах. Необходимо чтобы он быстро включался при применении способности и выключался после.

## НАВЫКИ ДРУИДОВ:

### ПАССИВНАЯ СПОСОБНОСТЬ: ФОРМА ЗВЕРЯ.

Необходима маска зверя и моделирование оружия - когтей. Имеют 5 хитов, атакуют ударом когтями по поражаемой зоне. Когти наносят 1 хит независимо от доспехов. Не пробивают щит. В форме зверя не может пользоваться способностями. В форме зверя не может общаться связной речью. При входе в форму зверя кричит по-звериному. При выходе из формы зверя кричит естественным голосом.

## 1 УРОВЕНЬ. МАГИЯ ПРИРОДЫ: НАЛОЖЕНИЕ РУК.

Не боевое. Друид, считая про себя до 15, освещает место ранения диодами. Восполняет 1 хит. Можно повторять. Можно применять на себя. Заклинание недоступно в форме зверя

## 2 УРОВЕНЬ. МАГИЯ ПРИРОДЫ: ОПУТЫВАНИЕ.

Боевое. Один раз за сцену. Моделирование: Струя серпантина. Накладывает оглушение 5 секунд на первого, в кого попала. Заклинание недоступно в форме зверя

## 3 УРОВЕНЬ.

### СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ: ЛЕКАРЬ. МАГИЯ ПРИРОДЫ: РЕИНКАРНАЦИЯ.

Моделирование:

Боевое. Убитый друид уничтожает заранее заготовленный фетиш и воскресает во время боя. Доступно в форме зверя. Используется один раз за боевую сцену.

### СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ: ДИКИЙ ДРУИД. ЗАЩИТНАЯ СТОЙКА.

Моделирование:

В бою. Только в форме зверя. Друид встает на дыбы и громко рычит. Не может сходить с места. Не уязвим к входящему урону от монстров. Может атаковать. Если сняли все хиты или более, то по окончании сцены выходит в состояние "убит". Полностью уязвим к атакам других игроков во время действия способности. Используется один раз за боевую сцену.

# ОХОТНИК



ОХОТНИКИ ЖИВУТ В ГАРМОНИИ С ПРИРОДОЙ, И МОГУЩЕСТВЕННЫЕ ЗВЕРИ ЯВЛЯЮТСЯ ИХ СОЮЗНИКАМИ. ОХОТНИКИ НЕ НОСЯТ ТЯЖЕЛЫХ ДОСПЕХОВ, ЗАТО ОТЛИЧНО ВЛАДЕЮТ ЛЮБЫМ СТРЕЛКОВЫМ ОРУЖИЕМ И МОГУТ ЗАЩИТИТЬ СВОЙ ОТРЯД ОТ ДИКИХ ЗВЕРЕЙ.

1. Охотник может пользоваться легким, обычным и стрелковым оружием. Может использовать одноручное оружие в каждой руке.
2. Охотник носит легкие доспехи.
3. Охотниками могут быть представители любых рас.

## НАВЫКИ ОХОТНИКОВ:

### ПИТОМЕЦ.

Моделируется игроком, который по договоренности с охотником приезжает играть его питомца. "Пет" закреплен только за одним охотником, отдельно от него не играет и ни с кем не взаимодействует без приказа.

Моделирование:

Необходима маска зверя и моделирование оружия - когтей. Имеют 5 хитов, атакуют ударом когтей по поражаемой зоне. Когти наносят 1 хит независимо от доспехов. Не пробивают щит.

### 1 УРОВЕНЬ.

#### РАЗГОВОР СО ЗВЕРЕМ.

Моделирование:

Можно делать после начала боя.

Громкими криками охотник привлекает животное-игротехника и устанавливает с ним зрительный контакт. Животное не может приблизиться к охотнику ближе, чем на 5 метров, пока поддерживается зрительный контакт. Не действует, если животное ближе. Животное не может отвести взгляд или уйти. Если животное атаковано - эффект прерывается

### 2 УРОВЕНЬ.

#### ОТПУГИВАНИЕ ЗВЕРЕЙ.

Моделируется громкой трещоткой или колонкой, издающей характерный треск. Игротехники-животные, находящиеся на расстоянии ближе 5 метров от охотника, разворачиваются и быстро убегают, считая про себя до 10

### 3 УРОВЕНЬ.

#### СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ: ВЫЖИВАНИЕ. ПРИКИНУТЬСЯ МЕРТВЫМ.

Моделирование:

Охотник лежит, тихо и молча, не шевелится. Все игротехнические монстры считают его мертвым и игнорируют.

#### СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ: ДРЕССИРОВЩИК. ЛЕЧЕНИЕ ПИТОМЦА.

Моделирование:

Не боевое. Охотник в течении минуты вне боя проводит обряд над убитым питомцем. Питомец воскресает в полных хитах.



## РАЗБОЙНИК



ИХ ЧЕСТЬ И ВЕРНОСТЬ МОЖНО КУПИТЬ ЗА ЗОЛОТО, У НИХ НЕТ МОРАЛЬНЫХ ПРИНЦИПОВ, А ЕДИНСТВЕННЫЕ ПРАВИЛА КОТОРЫМ ОНИ СЛЕДУЮТ – НАПИСАНЫ В ИХ КОНТРАКТЕ С НАНИМАТЕЛЕМ. РАЗБОЙНИКИ НЕ МУЧАЮТСЯ УГРЫЗЕНИЯМИ СОВЕСТИ И ПОЛАГАЮТСЯ НА ЖЕСТОКИЕ И ЭФФЕКТИВНЫЕ ПРИЕМЫ. РАЗБОЙНИКИ ПРЕВОСХОДНО ВЛАДЕЮТ ОРУЖИЕМ, И ПОЛАГАЮТСЯ НА СОБСТВЕННУЮ ПОДВИЖНОСТЬ, А НЕ НА ТЯЖЕЛЫЕ ДОСПЕХИ.

1. Разбойник пользуется легким, обычным и стрелковым оружием. Может использовать одноручное оружие в каждой руке.
2. Разбойник может носить легкие доспехи.
3. Разбойниками могут быть: Люди, Дворфы, Гномы, Ночные эльфы (Альянс). Орки, Тролли, Отрекшиеся, Кровавые Эльфы (Орда).

### НАВЫКИ РАЗБОЙНИКОВ:

#### ДОБИВАНИЕ.

Боевое. Разбойник встает над поверженным противником (в состоянии “убит”) и отыгрывает нанесение удара в его сердце. Используется один раз за боевую сцену. Эффект: Персонаж, к которому применили добивание, не может быть воскрешен никаким образом, после завершения боя он отправляется сразу в мертвяк.

#### 1 УРОВЕНЬ.

##### ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЛОВУШЕК.

Не боевое. Может разместить на земле ловушку (моделируется пищалкой). Каждый наступивший на ловушку получает эффект - оглушен. Одновременно может использовать до трех ловушек.

#### 2 УРОВЕНЬ.

##### ВЫХОД ИЗ БОЯ.

Моделирование:

Разбойник достает красную ленту, поднимает ее над головой и отходит от зоны боевых действий на 10 метров. После чего может или уйти совсем, или наблюдать, держа ленту на виду. Не может атаковать до конца боевой сцены, не может быть атакован, не подвержен эффектам площадных заклинаний. Если стал целью “провокации” воина, до того, как достал ленту, то не может выйти из боя.

Как только бой закончен (см. боевые правила) - разбойник становится доступен для боевых взаимодействий и обязан убрать ленту

#### 3 УРОВЕНЬ.

##### СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ: ЛИКВИДАЦИЯ. УДАР ПО ПОЧКАМ.

Моделирование:

Боевое. Один раз за сцену. Разбойник наносит удар по спине противника (между лопаток) легким оружием и произносит фразу “Оглушен!”. Противник переходит в состояние оглушен на 5 секунд. (хит при этом не снимается).

##### СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ: СКРЫТНОСТЬ МОЛНИЕНОСНЫЕ РЕФЛЕКСЫ.

Моделирование:

Разбойник может совершить кувырок, чтобы избежать поражения площадным заклинанием (Огненный шар, Землетрясение, Огненный вихрь) даже если на него попал мат.компонент. (После кувырка может находиться в Огненном вихре.) Один кувырок позволяет игнорировать только одно заклинание.



## ЧЕРНОКНИЖНИК



ПЕРЕД ЛИЦОМ ДЕМОНОВ БОЛЬШИНСТВО ГЕРОЕВ ВИДЯТ СМЕРТЬ. ЧЕРНОКНИЖНИКИ ВИДЯТ ВОЗМОЖНОСТИ. ИХ ЦЕЛЬ — ВЛАСТЬ. В ЕЕ ДОСТИЖЕНИИ ИМ ПОМОГАЮТ ТЕМНЫЕ ИСКУССТВА. ЭТИ КОЛДУНЫ ПРИЗЫВАЮТ ДЕМОНОВ, КОТОРЫЕ СРАЖАЮТСЯ НА ИХ СТОРОНЕ. ЧЕРНОКНИЖНИКИ НЕ НОСЯТ ДОСПЕХОВ И НЕ БЕРУТ В РУКИ ОРУЖИЯ.

1. Чернокнижник может пользоваться только посохом или волшебным жезлом.
2. Чернокнижник не носит доспехи
3. Чернокнижниками могут быть: Отрекшиеся, Орки, Кровавые эльфы (Орда); Люди, Гномы (Альянс).

### НАВЫКИ ЧЕРНОКНИЖНИКОВ:

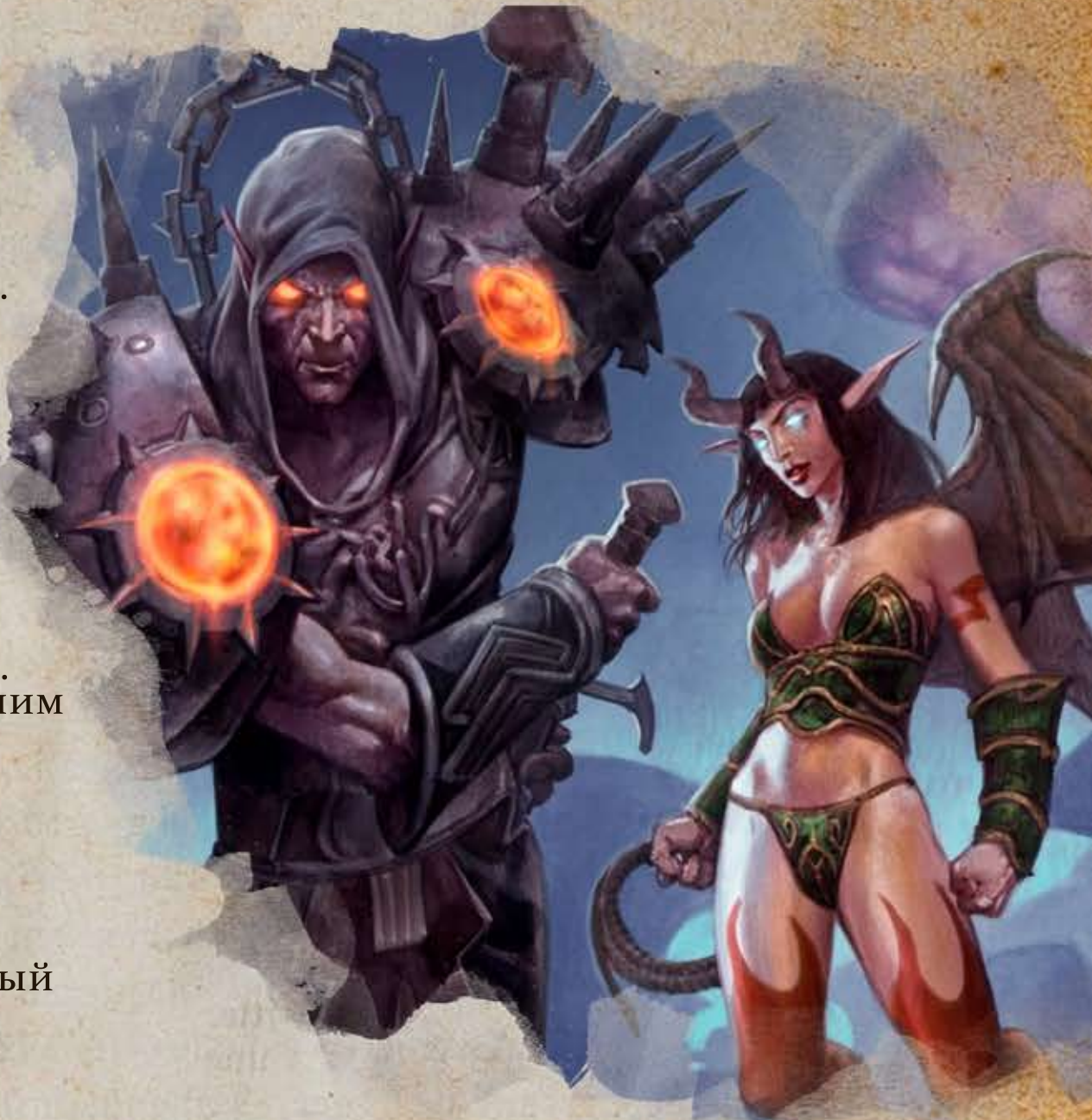
#### МАГИЯ ТЬМЫ.

Все способности Магии Тьмы используются исключительно с применением сиреневого светодиода. Может быть закреплен на перчатке, либо наручах. Необходимо чтобы он быстро включался при применении способности и выключался после.

#### БАЗОВАЯ СПОСОБНОСТЬ: ДЕМОН.

Моделируется игроком, который по договоренности с чернокнижником заранее приезжает играть его демона. Игрок-демон закреплен только за одним игроком, отдельно от него не взаимодействует без приказа.

- Демон накладывает негативные паттерны поведения, которые игрок должен соблюдать.
- Демон может быть убит в бою. Убитый демон уходит в мертвяк на час.



Демоны чернокнижника: Суккубы, Стражи Скверны, Бесы.  
Суккуб. 2 хита. Бьет магией (Заклинание: “Магический снаряд”).  
Бес. 2 хита. Бьет магией (Заклинание: “Магический снаряд”).  
Страж скверны. 5 хитов. Бьет оружием (по стандартным боевым правилам).

#### 1 УРОВЕНЬ. МАГИЯ ТЬМЫ: “МАГИЧЕСКИЙ СНАРЯД”

Моделирование:  
Моделируется броском мячика с сиреневыми диодами. Снимает 1 хит. Любые рикошеты и попадания в оружие не снимают хитов. Нет ограничения на сцену.

#### 2 УРОВЕНЬ. МАГИЯ ТЬМЫ: “ОГНЕННЫЙ ШАР”

Моделирование: Граната с красящим элементом. Снимает все хиты с любого, на кого попало хоть немного краски (включая чернокнижника).

#### 3 УРОВЕНЬ.

#### СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ: ПРОКЛЯТИЯ МАГИЯ ТЬМЫ: “УЖАС”

Моделирование:  
Боевое, один раз на сцену. Использует портативную колонку с резким звуком. Противники находящиеся на расстоянии ближе 5 метров от жреца, разворачиваются и быстро убегают считая про себя до 10. Моделируется сиреной.

#### СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ: ДЕМОНОЛОГИЯ МАГИЯ ТЬМЫ. ВОЗВРАТ ДЕМОНА.

Моделирование:  
Не боевое. Чернокнижник в течении минуты вне боя проводит нечестивый ритуал над убитым демоном. Демон воскресает в полных хитах.

# ШАМАН



ШАМАНЫ — НАСТАВНИКИ В ДУХОВНЫХ ПРАКТИКАХ, ИДУЩИХ НЕ ОТ БОГОВ, А ОТ САМИХ ПРИРОДНЫХ СТИХИЙ. МОГУТ КАК СРАЖАТЬСЯ В БЛИЖНЕМ БОЮ, ТАК И АТАКОВАТЬ МАГИЕЙ С РАССТОЯНИЯ. ШАМАНЫ ПОДДЕРЖИВАЮТ СОЮЗНИКОВ, ПРОВОДЯ РИТУАЛЬНЫЕ ПЛЯСКИ С ТОТЕМОМ.

1. Шаман может пользоваться обычным оружием.
2. Шаман может носить легкие доспехи.
3. Шаманами могут быть: Орки, Таурены, Тролли (Орда) и Дренеи (Альянс)

## НАВЫКИ ШАМАНА:

### МАГИЯ СТИХИЙ.

Все способности Магии Стихий используются исключительно с применением красного светодиода. Может быть закреплен на перчатке, либо наручах. Необходимо чтобы он быстро включался при применении способности и выключался после.

### ТОТЕМ.

Тотем моделируется декорированной портативной колонкой проигрывающей этнические напевы и барабанный бой. Размер тотема не регламентирован, но он должен быть мобилен.

Рекомендуется заранее сделать нарезку времени треков под время заклинаний.

### БАЗОВАЯ СПОСОБНОСТЬ: ТОТЕМ БОЕВОЙ ЯРОСТИ.

Моделирование:

Не боевое. Ритуальные пляски шамана и его союзников вокруг тотема в течение 5 минут, дают союзникам + 1 хит на следующий бой.

### 1 УРОВЕНЬ.

#### МАГИЯ СТИХИЙ. ИСЦЕЛЯЮЩИЙ ТОТЕМ.

Моделирование:

Не боевое. Шаман должен камлать или медитировать, союзники могут участвовать, могут просто находиться вблизи тотема. Можно повторять.

Тотем восполняет здоровье шамана и союзников вне боя: 1 хит в 3 минуты.

Радиус действия тотема - до 10 метров.

### 2 УРОВЕНЬ.

#### МАГИЯ СТИХИЙ. "МАГИЧЕСКИЙ СНАРЯД".

Моделирование:

Мячик с красным диодом, бросается в противника. Снимает 1 хит с того, в кого попал мячик.

#### МАГИЯ СТИХИЙ. "ВОСКРЕШЕНИЕ ВНЕ БОЯ".

Моделирование:

Шаман камлат над телом убитого союзника в течение минуты. Персонаж воскрешается в 1 хите.

### 3 УРОВЕНЬ.

#### СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ: ИСЦЕЛЕНИЕ МАГИЯ СТИХИЙ. РЕИНКАРНАЦИЯ.

Моделирование:

Убитый шаман уничтожает заранее заготовленный фетиш и воскрешается. Используется один раз за боевую сцену. Можно использовать как в бою, так и вне.

#### СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ: СОВЕРШЕНСТВОВАНИЕ. МАГИЯ СТИХИЙ. ЗЕМЛЕТРЯСЕНИЕ.

Моделирование:

Шаман активирует хлопушку. Попадание поражающего элемента хлопушки (конфетти, дождик, серпантин и.т.д) переводит жертву в состояние "оглушен". Размер хлопушки не регламентирован. Используется один раз за боевую сцену. Может поразить несколько целей сразу.

