

Магия

Сила колдунов зависит от ранга их дара и магических знаний:

0 ранг – обычный человек. Может что-то знать о магии, но сам применять ее не может.

1 ранг – Ученик. Их колдовская сила может напугать лишь неотесанных дикарей. Слабосильная деревенская ведьма или бесталанный аристократ, нахватавшийся запретных знаний по верхам.

В мире Черного Отряда такие встречались на каждом шагу.

Обычный человек может получить 1 ранг за три Метки Силы, однако путь этот намного сложнее, чем рост ранга уже состоявшегося мага, т.к. для неодаренных существенно меньше путей получения Меток Силы.

Получает 5 чипов магии в начале обычного магического цикла.

2 ранг – Колдун. Они опасны для обычных людей, но в мире магии – всего лишь пыль под ногами титанов.

В мире Черного Отряда к колдунам можно отнести семейку магов-неудачников Перл, создавших новое тело Хромого и пожранных Жабодавом.

Ученик может получить 2 ранг за 3 Метки Силы.

Получает 6 чипов магии в начале обычного магического цикла.

3 ранг – Адепт. Полноценный чародей, способный уничтожить пару-тройку обычных людей или представлять угрозу в магическом поединке.

В мире Черного Отряда Гоблин, Одноглазый и Молчун в Книгах Севера – это маги 3 ранга.

Колдун может получить 3 ранг за 5 Меток Силы.

Получает 8 чипов магии в начале обычного магического цикла.

4 ранг – Магистр. Опытные маги, которых стоит побережиться даже группам вооруженных солдат.

В мире Черного Отряда это имперские маги вроде Паутинки и Шелкопряда.

Адепт может получить 4 ранг за 8 Меток Силы.

Получает 11 чипов магии в начале обычного магического цикла.

5 ранг – Высший Маг. Известные и могущественные заклинатели, представляющие опасность для целых отрядов.

В мире Черного Отряда это члены Круга, Боманц, Копченный, новые Взятые.

Получает 15 чипов магии в начале обычного магического цикла.

6 ранг – Повелители. Маги чудовищной силы, равные по силе целым армиям.

В мире Черного Отряда это Старые Взятые, Госпожа.

Получает 20 чипов магии в начале обычного магического цикла.

7 ранг – Полубоги. Чародеи, наделенные практически божественной силой.

В мире Черного Отряда это монстры вроде Властелина.

На данной игре 5 и 6 ранги доступны только игротехам, 7 ранга не будет.

Ранг – это главный показатель магической силы. Для его поднятия, необходимо предъявить мастеру по магии указанное количество Меток Силы. Персонаж может поднимать ранги только последовательно. Количество поднятия рангов в день не ограничено.

Магические знания бывают:

1. Дают или усиливают боевые заклинания Магический снаряд или Эгиду.
2. Обряды - небоевые заклинания (применяются только вне боя), кастуемые за чипы магии. Отыгрыш обряда на усмотрение мага. При наклеивании потраченных чипов на них пишется название заклинания.
3. Перки – добавляют или усиливают свойства самого мага (вносятся в ДК мастером по магии при «покупке»).

Метки Силы маги получают за выполнение особых ритуалов. Поиск информации о способах повышения своей силы и выполнение специальных ритуалов – главная цель магов. Метки Силы ставит мастер, чипующий соответствующий ритуал или принимающий квест с соответствующей наградой, в специальном листе спеллбука. Метки Силы символизируют улучшения умений персонажа оперировать магической энергией.

Новые магические заклинания «покупаются» у мастера по магии за **Жетоны Знаний**. Можно «покупать» заклинания ранга не выше своего. Жетоны Знаний маги получают за выполнение особых обрядов и квестов. Жетоны Знаний в общем случае непобираемы, но передаваемы и символизируют изучение новых магических заклинаний, ритуалов и т.д.

Чипы магии используются для небоевой магии (обрядов и ритуалов) и выдаются в начале каждого цикла мастером-региональщиком. Чипы магии неменяемы (строго индивидуальны и подписаны номером ДК мага) и непобираемы. При окончательной смерти сдаются (выдаются новые за нового персонажа).

Баф-метки используются при накладывании бафов на других игроков. Бывают синие (Вард Сэйв), красные (Магическая Защита), Желтые (Силовой Доспех). Баф-метки всегда носят на специальной баф-перевязи. Конкретный вид баф-меток будет показан только на игре во избежание подделок.

Баф-перевязь – перевязь через плечо белого цвета, непрозрачная, шириной 10 см с нашитой меткой мага (может быть любой – имя, монограмма, просто нашитой кусок ткани необычной формы и/или цвета – чтобы не потерялись). Считается активной только при наличии баф-чипа (и разумеется баф-метками конкретных бафов).

Баф-чип – чип, клеющийся на баф-перевязь при получении перков «Баффер». На нем указывается номер ДК мага.

Игра делится на 3 магических цикла: Первый (обычный) начинается после окончания парада и заканчивается в 10.00 второго дня. Второй (удлиненный) начинается в 10.00 второго дня и заканчивается в 10.00 третьего дня. Третий (обычный) начинается в 10.00 третьего дня и заканчивается вместе с игрой.

Удлиненный цикл отличается тем, что в его начале маги получают x2 от обычного количества чипов магии. Все заклинания, действующие до конца цикла, действуют как обычно.

Чипы магии за ранг выдаются из расчета ранга и перков ДО начала цикла.

Поиск информации о способах повышения своей силы и выполнение специальных обрядов – главная цель магов.

Стандартные Ритуалы – продолжительные магические обряды, описание которых содержится в специальных Свитках. Провести обычный Ритуал без Свитка нельзя. Стандартные Ритуалы проводятся и заверяются в присутствии мастера (любого).

Личные Ритуалы – нестандартные магические действия с песнопениями /пентаграммами /свечами и/или чем угодно еще на усмотрение игроков. Проводятся только в присутствии мастера по магии, которому перед началом объясняют ожидаемый эффект. В зависимости от сложности, красоты Ритуалы, количества и отыгрыша участников, а также количества вложенных в ритуал чипов магии (разрываются в конце Ритуала) мастер сообщает реальный результат, который может как угодно отличаться от планируемого на усмотрение мастера. Для упрощения всем жизни рекомендуется согласовать Личные Ритуалы и их эффекты до игры с мастером по магии.

При разработке своего Ритуала учтите, что это сложная и долгая форма магии. Подготовка к Ритуалу должна занимать не менее 15 минут. Сам Ритуал должен быть сложным, иметь существенную вероятность провала (не всегда фатального, т.е. можно повторить заново, но не более 3 раз), использовать различные материальные компоненты, быть зрелищным и требовать чипы магии. Не получится строить игру на Личных Ритуалах. Это всегда исключительный поступок.

Рекомендуется согласовать порядок проведения Ритуала и его эффект ДО игры с мастером по магии (не более 3). Такие ритуалы могут быть вписаны в spellбук и заверены мастером по магии. В этом случае их может чиповать любой мастер.

Эффект несогласованных Ритуалов может отличаться от запланированного.

За первое проведение каждого Личного Ритуала можно получить Жетоны Знаний.

Как стать магом

Чародеи являются правящей элитой этого мира. У них нет слабостей и ограничений, а на высоких рангах они представляют собой грозную боевую силу. Поэтому, в целях сохранения баланса заявиться на колдуна может любой игрок, но для подтверждения заявки от него потребуется:

- подача (и оплата) заявки (с указанием желаемого Умения Магический Дар) - не позднее 1 июля;
- прохождение фотодопуска на требования к антуражу (см. правила по антуражу) - фото должны быть предоставлены мастеру по магии не позднее 30 июля;
- наличие обязательных предметов (должны быть предъявлены на фотодопуске) - магические снаряды с именными метками (по которым принадлежность снаряда можно однозначно идентифицировать), шар на ленте (Эгида), spellбук (книга для записи магических заклинаний и ритуалов произвольного, но антуражного вида);
- прохождение собеседования с мастером по магии на знание правил по магии - до 30 июля;
- доигровая подготовка - главной частью заявки является описание в игровой форме (например, от лица какого-то колдуна) принципов работы желаемого направления магии (на 1-3 листа) и/или примерного описания нескольких ритуалов заявленной магической ветви - до 1 июля (тематики желательно согласовать с мастером по магии заранее; текст пройдет рецензию МГ, обсуждение в комьюнити и, если не будет критических претензий, войдет в библиотеку игры).

Все игроки-маги, кроме сюжетных персонажей, в общем случае начинают с 1 магического ранга с минимальным набором магических знаний. Однако активное участие в доигровой подготовке (дополнительные статьи, участие в настольных играх, конкурсах и т.д.) позволит получить бонусные Метки Силы и Знаний. Если в сумме их количество позволит получить новый ранг - можно будет стартовать с более высокого ранга.

Также стать магом (получить 1 ранг из нулевого) можно и на игре. Для этого необходимо соответствовать требованиям антуража и иметь обязательные для мага предметы. Однако этот путь хоть и проще в части подготовки к игре, но намного сложнее на самой игре. Для неодаренных (не имеющих Умения Магический Дар) варианты получения Меток Силы существенно ограничены. Также такие игроки не могут получить бонусные Метки Силы или Знаний за доигровую подготовку.

Примечания

Вард Сэйв (ВС) – общее название действия разных перков и Обрядов. Владелец ВС игнорирует первое попадание оружия или магснаряда в бой, но только одно любого вида. Т.е. если игрока с ВС вначале ударили мечом, а потом еще и магснаряд прилетел в него, то игрок игнорит урон от меча, но получает полностью урон от магснаряда. Игрок не может выбрать удар, который будет игнориться. Это ВСЕГДА самое первое попадание, снимающее хиты, неважно чем. Даже если на персонажа наложены другие иммунитеты, первым ВСЕГДА срабатывает ВС (например, на игроке висит ВС и МЗ. В него кидают магснаряд, а потом бьют мечом. Вначале срабатывает ВС, поглощая магснаряд, потом входит урон от меча, ничем не блокированный).

Также ВС действует и вне боя при попытках Оглушения или Бэкстаба. В этом случае он также срабатывает. Указанные действия не проходят, начинается боевка. Если это многократный ВС (например, от перка), то все равно в таком бою, начавшегося со срабатывания ВС, ВС больше не применяется. Т.е. если игрока попытались оглушить, увидев, что не получилось – просто убить, то ВС спас игрока от оглушения, но в последующем автоматически начавшемся бою ВС уже не работает и проходят все удары.

Магическая защита (МЗ) - общее название действия разных Обрядов. Владелец МЗ игнорирует попадания магснарядов в бой, если не оговорено игнорирование МЗ. Срабатывает при первом попадании магснаряда (игнорится) и длится весь бой. При окончании боя действие МЗ прекращается, независимо были ли еще попадания магснарядов.

Также МЗ действует и вне боя при попытках наложения враждебных заклинаний (факт срабатывания МЗ озвучивает владелец, который и определяет «враждебность», когда ему сообщают эффект наложенного заклинания). В этом случае, если ситуация привела к бою, то МЗ длится весь бой. Если нет – длится 1 минуту и заканчивается. Если в течение этой минуты бой все-таки начался, то МЗ тянется до конца боя.

Силовой Доспех (СД) - общее название действия разных Обрядов. Любой удар владельцу СД всегда наносит не более 1 хита урона, включая магснаряды и артефакты, если не оговорено игнорирование СД.

Бафы – долгосрочные полезные магические эффекты, накладываемые кастером на другого игрока (или себя, что невыгодно по расходам чипов, но допустимо). Наложение бафа состоит из 2 действий, которые могут быть разнесены во времени. Во-первых, отложенный каст нужного Обряда в присутствии мастера (рега или по магии) – взамен требуемого количества потраченных чипов мастер выдает кастеру баф-метку соответствующего цвета. Во-вторых, активация Обряда на нужном игроке – кастер одевает на цель заклинания баф-перевязь и наклеивает на фронтальную часть (от плеча до живота) нужную баф-метку (из имеющихся). Эффект активирован и будет работать до момента указанного в описании Обряда. При активации кастер должен еще раз объяснить цели особенности действия заклинания и порядок его прекращения.

Заклинания с аналогичными эффектами, но действующими только на самого кастера, бафами не являются, баф-меток и баф-перевязи не требуют. Т.е. защитная магия, наложенная на других людей, заметна со стороны, а наложенная на самих себя – нет. При этом, и маги и носители бафов ОБЯЗАНЫ озвучивать сработавший магический эффект, чтобы нападавшему было понятно почему не прошел удар. В случае магов, чьи защиты не наглядны, нападавший после боя право проверить у мага наличие соответствующего перка в ВДК.

Дебафы – совокупность вредных магических воздействий. Накладываются только вне боя 2 способами:

- касанием (в т.ч. оружием): после касания кастер рвет заполненные чипы, после чего объясняет эффект. С момента касания до момента объяснения эффекта наступает локальный стоптайм;
- дистанционный: проводится Ритуал произвольного вида (обычно делают куклу вуду), на котором в присутствии мастера кастер рвет чипы или передает их мастеру и объясняет эффект. Далее мастер находит цель и сам наклеивает чипы и озвучивает эффект. Дистанционный способ наложения дебафа может потребовать дополнительных расходов чипов в зависимости от красоты и сложности Ритуала, трудоемкости нахождения цели на усмотрение мастера.

Боевая магия – заклинания «Магический снаряд» и «Эгида» - единственные, применение которых разрешено в ходе боя. Потраченные эгида и магснаряд после окончания боя автоматически НЕ восстанавливаются. Для их восстановления к базовому значению требуется пятиминутная медитация вне боя, в ходе которой маг сохраняет неподвижность и молчание. Прерывание медитации обнуляет счетчик пяти минут.

Черный магический снаряд – некоторые магические снаряды имеют специальные эффекты, как правило, игнорирующие любые магические защиты. Эти магснаряды должны быть черного цвета (должны иметь подсветку для применения ночью). Для применения на них должны быть наклеены чипы магии, подтверждающие эффект. При броске такого магснаряда обязательно кричать «Черный шар», чтобы окружающие заметили применение нестандартного магснаряда. Черный магснаряд без чипов – считается обычным.

Правило Одного Эффекта – одинаковые заклинания или иные магические эффекты длительного действия (бафы или дебафы) на одну цель не суммируются. Более позднее заменяет собой предыдущее.

Вкладыш ДК (ВДК) – отдельная часть ДК, куда вписываются постоянные эффекты от некоторых перков и активных заклинаний. Ее можно и нужно показывать в спорных случаях для подтверждения наличия озвученной способности.

Заклинания

В этой игре мы не пытаемся моделировать всевозможные заклинания из мира Черного Отрада. Вместо этого мы моделируем эффекты.

В таблицах представлены все доступные магические знания для 1-4 ранга, а также знания более старших рангов, которые могут встретиться на игре у игротехников.

БОЕВАЯ МАГИЯ

Боевая магия – это то, что делает колдунов внушающими ужас машинами смерти. Боевая магия становится доступной на 2 ранге силы. Боевая магия не требует чипов, но количество применений в одном бою ограничено.

Магический снаряд – маг посылает во врага смертоносное заклятье.

Боевое. В общем случае снимает 5 хитов при попадании в цель. Осуществляется броском снаряда в цель. Попадания в элементы одежды, брони, оружие, щит засчитываются. Рикошет не засчитывается. Магический снаряд моделируется заантураженным пробитым теннисным мячом или аналогом, желательно с “хвостом” длиной не менее 20 см, соответствующим правилам по допуску оружия. Количество применений в бою определяется имеющимися Магическими Знаниями (в таблице ниже дополнительные магснаряды суммируются). Запрещено трогать, поднимать и тем более использовать чужие магснаряды без разрешения владельца. Магснаряды не являются игровыми предметами (их нельзя забрать, сдать и т.д.) и символизируют неотделимый от мага запас его магических сил для боя.

Эгида – маг создает вокруг себя сферу неуязвимости.

Боевое. Заклинатель раскручивает над головой ленту с мячом и громко считает до 60 (1 минуту). Пока мяч крутится, заклинатель не получает урона хитов ни от каких взаимодействий, на него не действуют никакие умения. При этом заклинатель не может совершать никаких других действий, кроме перемещения, если не оговорено особо. 1 раз за бой (не дольше 1 минуты, если не оговорено иное).

Остановка мяча, если это сделал сам маг, означает прекращение действия заклинания, даже если минута не истекла, и повторно в этом бою эгиду применять уже нельзя.

Остановка вращения внешними факторами (например, подставленный чужой клинок или падение мага из-за толчка) заклинание не прерывает. В то же время, если маг сам споткнулся и упал, то – прерывается. Перемещение мага с Эгидой не может быть заблокировано (игроки не должны специально заступать дорогу магу с активной Эгидой). С другой стороны запрещается использовать Эгиду для атаки (прорыва вражеского строя и т.д.).

Требуемый ранг	Усиление магического снаряда	Стоит Жетонов Знаний
2 ранг	В бою доступен 1 магический снаряд	2
3 ранг	В бою доступен дополнительный магснаряд.	3
3 ранг	Доступна «Эгида»	3
3 ранг	Обряд «Ядовитый Рой»	3
4 ранг	В бою доступен дополнительный магснаряд.	5

4 ранг	Маг пожизненно получает перк «Таранный удар» (магснаряды снимают 1 осадный хит. Вписывается в ВДК)	5
4 ранг	Маг пожизненно получает перк «Яростная Эгида» (магснаряды можно метать из-под Эгиды. Вписывается в ВДК)	5
4 ранг	Обряд «Расплавление костей»	5
5 ранг	В бою доступен дополнительный магснаряд.	8
5 ранг	Маг пожизненно получает перк «Пожирающий Рой» (можно использовать обряд «Ядовитый Рой» неограниченное количество раз, но каждый последующий требует +1 чип магии. Вписывается в ВДК)	12
5 ранг	Обряд «Испепеляющий удар». Для изучения требуется перк «Таранный удар»	8
5 ранг	Маг пожизненно получает перк «Бесконечная Эгида» (Эгида не ограничена по времени, но не более 1 раза за бой. Вписывается в ВДК)	12
5 ранг	Масс-спелл «Разящий свет» против армии (белый файер). Армия теряет 5 лент. Применяется не чаще одного раза в день.	12
6 ранг	В бою доступен дополнительный магснаряд.	12
6 ранг	Все магснаряды снимают 5 осадных хитов	20
6 ранг	Масс-спелл «Курган боли» против армии (красный файер). Армия теряет 10 лент. Применяется не чаще одного раза за бой.	20

Обряд «Ядовитый Рой» - маг вызывает тучу жалящих насекомых, которые вьются вокруг него, ожидая команды для атаки.

Только на себя. При изучении вписывается в ВДК. После проведения обряда в любом следующем бою можно использовать дополнительный магснаряд. Такой магснаряд всегда применяется последним. Пока он не использован, заклинание не потрачено. Не действует на черные магснаряды.

2 чипа. Наклеивается на ВДК. После использования переброса чипы снимаются и рвутся.

Обряд «Расплавление костей» - с расплавленными костями выжить практически невозможно и защиты от этого нет.

Только на себя. После проведения обряда маг получает дополнительно 1 черный магснаряд (пробивающий Эгиду, МЗ, СД), который можно потратить 1 раз в любом из следующих боев в дополнение к обычным магснарядам. Кумулятивно с другими заклинаниями, дающими черные магснаряды.

2 чипа. Наклеиваются на магснаряд. После применения чипы снимаются и рвутся.

Обряд «Испепеляющий удар» - магия способна плавить каменные стены.

Только на себя. При изучении вписывается в ВДК. После проведения обряда в следующем бою первый магснаряд, попавший в сооружение с осадными хитами, снимает 5 осадных хитов.

2 чипа. Наклеиваются на магснаряд. После применения чипы снимаются и рвутся.

ЗАЩИТНАЯ МАГИЯ

Если бы не защитная магия, колдуны давно бы уничтожили друг друга.

Защитная магия моделируется как различными бафами, так и особыми перками

Требуемый ранг	Магические знания	Стоит Жетонов Знаний
1 ранг	Маг пожизненно получает перк «Здоровое Тело». +1 нательный хит.	2
2 ранг	Маг пожизненно получает перк «Предвиденье». Иммуниет к Бэкстабу (Умение Убийца 3 уровня частично его игнорирует). Вписывается в ВДК.	5
2 ранг	Маг пожизненно получает перк «Острые чувства». Иммуниет к немагическому оглушению. Вписывается в ВДК	3
3 ранг	Маг пожизненно получает перк «Живучесть». Расчленение убивает Временной смертью. Вписывается в ВДК	8
3 ранг	Маг пожизненно получает перк «Стальные Кости». +1 нательный хит. Требуется перк Здоровое Тело.	5
3 ранг	Маг пожизненно получает перк «Уклонение» (Вард Сэйв). Вписывается в ВДК	8
3 ранг	Обряд «Магическая Защита». Требуется перк Уклонение.	3
4 ранг	Маг пожизненно получает перк «Сильнее плоти». Казнь приводит к Временной смерти (Окончательная смерть - только через специальный ритуал со Свитком Ритуала). Требуется перк Живучесть. Вписывается в ВДК	12
4 ранг	Обряд «Силовой Доспех». Требуется знание Обряда «Магическая защита».	5
4 ранг	Маг пожизненно получает перк «Регенерация» (каждые 5 минут вне боя восстанавливает 1 хит)	8
5 ранг	Маг пожизненно получает перк «Феникс». Казнь приводит к Временной смерти (Окончательная смерть - только через специальный ритуал с уникальным Свитком Ритуала). Требуется перки Сильнее плоти и Регенерация. Вписывается в ВДК	20
5 ранг	Маг пожизненно получает перк «Каменное сердце». +1 нательный хит. Требуется перк Стальные кости.	12
6 ранг	Маг пожизненно получает перк «Имморталис». Казнь приводит к Временной смерти (Окончательная смерть - только через специальный ритуал с уникальным	30

	Свитком Ритуала и только после Именования). Требуется перк «Феникс».	
--	---	--

Обряд «Магическая Защита» - умение защищаться от смертоносной магии не менее важно, чем ее применять.

Только на себя. При изучении вписывается в ВДК. Магическая защита на один бой. Активируется первым попаданием магснаряда (если в бою попаданий не было, остается на следующий бой).

2 чипа. Наклеиваются на ВДК. После окончания боя, в котором было активировано, чипы снимаются и рвутся.

Обряд «Силовой Доспех» - мощная магия ослабляет все удары по колдуну.

Только на себя. При изучении вписывается в ВДК. В бою все попадания любым оружием и магией снимают не более 1 хита. Активируется первым нанесением любого урона, даже однохитового (если в бою попаданий не было, остается на следующий бой).

3 чипа. Наклеиваются на ВДК. После окончания боя, в котором было активировано, чипы снимаются и рвутся.

ЛЕЧЕНИЕ И БАФЫ

Требуемый ранг	Магические знания	Стоит Жетонов Знаний
1 ранг	Обряд «Заживление».	1
2 ранг	Обряд «Лечение легких ран». Требуется знание Обряда «Восстановление сил»	2
2 ранг	Маг пожизненно получает перк «Баффер». Получает 1 баф-перевязь	3
3 ранг	Обряд «Лечение тяжелых ран». Требуется знание обряда «Лечение легких ран»	3
3 ранг	Обряд «Уклонение»	4
3 ранг	Маг пожизненно получает перк «Могучий Баффер». Получает дополнительную баф-перевязь	5
4 ранг	Обряд «Магический щит».	6
4 ранг	Обряд «Массовое лечение». Требуется знание обряда «Лечение тяжелых ран»	8
4 ранг	Обряд «Кома»	6
5 ранг	Маг пожизненно получает перк «Великий Баффер». Получает дополнительную баф-перевязь	12
5 ранг	Обряд «Воскрешение». Требуется знание Обряда «Лечение тяжелых ран»	8
5 ранг	Обряд «Силовой Доспех». Требуется знание Обряда «Магическая защита»	10
5 ранг	Обряд «Великое лечение». Требуется знание обряда «Массовое лечение»	12

Обряд «Заживление» - мобилизация собственных сил пациента творит чудеса. Иногда. На любого (касанием). Считается как применение Перевязочного пакета. Останавливается Кровотечение.

1 чип. Рвется при касе

Обряд «Лечение легких ран» - настоящий колдун легко заживляет небольшие раны.

На любого (касанием). Цель в легком ранении мгновенно восстанавливает все нателные хиты и останавливает Кровотечение. Не действует на тяжелораненых и мертвых.

1 чип. Рвется при касе.

Обряд «Лечение тяжелых ран» - опытный маг способен спасти человека от верной смерти.

На любого (касанием). Цель в легком или тяжелом ранении мгновенно восстанавливает все нателные хиты и останавливает Кровотечение. Не действует на мертвых.

2 чипа. Рвутся при касе.

Обряд «Уклонение» - нечеловеческая реакция способна спасти от смертельного удара. Один раз.

Баф. Цель получает одноразовый Вард Сэйв.

3 чипа. Рвутся при получении синей баф-метки.

Обряд «Магический щит» - магия способна защитить от магии.

Баф. Цель получает одноразовую Магическую Защиту.

3 чипа. Рвутся при получении красной баф-метки.

Обряд «Массовое лечение» - целые отряды можно спасти магией.

Массовое. Живые цели по выбору мага (но не более 5 человек) восстанавливают 1 хит независимо от тяжести ранения (касанием). Тяжелораненные переходят в состояние легкораненных.

3 чипа. Рвутся при касте.

Обряд «Кома» - магия не лечит болезни, но может не дать от них умереть.

На любого (с его согласия). Цель впадает в лечебную кому (может только лежать, не может разговаривать шевелиться и применять любые умения). В этом состоянии цель не может умереть от эффектов, наложенных до впадения в кому (болезни, яды, ранения и т.д.). Эффекты наложенные после впадения в кому действуют как обычно. Проведение операций в этом состоянии дает +3 к белым камням. Не действует на мертвых.

3 чипа. Рвутся при касте. Прекращается после окончания цикла, проведения операции, смерти цели, а также по желанию цели в любой момент.

Обряд «Воскрешение» - действительно могучие чародеи способны оживлять мертвых.

На любого. Умерший, но не ушедший в мертвятник игрок возрождается к жизни со всеми хитами. Требуется знание Обряда «Лечение тяжелых ран».

3 чипа. Рвутся при касте.

Обряд «Силовой щит» - универсальная защита. Но не идеальная.

Баф. Цель получает одноразовый Силовой Доспех.

4 чипа. Рвутся при получении желтой баф-метки.

Обряд «Великое лечение» - целые армии можно спасти магией.

Массовое в составе армии. Все солдаты в составе той же армии, что и маг, восстанавливают 1 хит независимо от тяжести ранения. Тяжелораненные переходят в состояние легкораненных или излечиваются.

5 чипов. Рвутся при касте.

ВЫЗОВ ДЕМОНОВ

Обряд призыва проводится в присутствии мастера только в одном месте, о котором будет сообщено колдунам-призывателям при получении соответствующего Магического Знания.

Призываемые демоны набираются в мертвятнике. Если игроков, желающих поиграть в демонов и удовлетворяющих условиям, в мертвяке нет, то призывателю предлагается альтернатива - призыв демона в бестелесной форме, который вселяется в тело игрока, присутствующего в этом месте, по выбору заклинателя (в том числе и самого заклинателя). Если присутствующие не соответствуют по требованиям вызываемым демонам, мастер может на свое усмотрение изменить тип вызываемого демона.

В случае если ни один из вариантов призывателя не устраивает, призыв считается проваленным, но чипы магии за призыв не тратятся.

Призванные демоны не восстанавливают снятые хиты и не имеют состояния ранения. Если хитов больше 0, демон ведет себя как полностью здоровый. При уходе в 0 хитов мгновенно возвращаются в Преисподнюю (уходят в мертвятник). Во избежание недопонимания во время боевки лучше дождаться ее окончания и только потом уходить. Также демоны автоматически развоплощаются после истечения времени призыва (следят за временем сами демоны) или после смерти призывателя.

Одновременно может быть вызван только один демон независимо от вида (фамилиар учитывается отдельно). Специальные перки могут увеличить число вызываемых бесов, но на старших и высших демонов это не распространяется (т.е. если перк позволяет вызывать 3 бесов, то можно одновременно вызвать 1 старшего или высшего демона + 2 беса).

Призванные демоны ненавидят и боятся призывателя. Они не могут причинить ему вред прямо или косвенно, а сам призыватель может в любой момент дать команду «Боль!», от которой призванный им демон бьется в жестоких муках. Поэтому демоны стараются выполнять не только букву, но и дух своей службы. Впрочем, если демоны уверены что им сойдет это с рук, они всегда не против устроить своему призывателю какую-нибудь пакость. Если же у демонов нет конкретных задач и ограничений, они склонны заниматься убийствами и пожиранием душ (срывание Браслетов Жизни) всех встречаемых людей.

Демоны не хотят удаляться за пределы видимости своего призывателя и не выполняют команд, которые это требуют. Если же демон по какой-то причине (в пылу боя) потерял призывателя из видимости он всегда приложит максимум усилий, чтобы его разыскать, чем и будет заниматься до истечения времени призыва.

Фамилиары – это всегда игроки, изначально заявившиеся на эту роль. Если изначально маг не привез с собой игрока-фамилиара, значит он не может использовать Обряд «Призыв фамилиара».

Фамилиар в 0 хитов считается развоплотившимся, ждет 10 минут на месте (в течение которых может быть повторно призван), потом идет в мертвятник и приывается уже оттуда.

Нахождение фамилиара в мертвятнике не ограничено временем (сидит там пока не призван). На период нахождения в мертвятнике выполняет команды игрового мастера-мертвятника и считается игротехником мертвятника.

В отличие от обычных демонов фамилиары искренне преданы своим призывателям и всегда стараются действовать в их интересах.

Базовые характеристики фамилиара (количество нательных хитов и т.д.) определяются мастером по магии до игры, исходя из сложности и антуражности костюма фамилиара.

Требуемый ранг	Магические знания	Стоит Жетонов Знаний
-------------------	-------------------	----------------------------

2 ранг	Обряд «Призыв фамилиара»	2
3 ранг	Обряд «Вызов беса»	3
3 ранг	Фамилиар пожизненно приобретает перк «Здоровое тело». +1 хит.	3
4 ранг	Обряд «Вызов Потрошителя»	5
4 ранг	Обряд «Вызов Мучителя»	5
4 ранг	Фамилиар пожизненно получает перк «Стальные Кости». +2 хита. Заменяет перк Здоровое Тело.	5
4 ранг	Фамилиар пожизненно получает перк «Регенерация» (каждые 5 минут вне боя восстанавливает 1 хит)	8
4 ранг	Маг пожизненно получает перк «Мастер бесов». Можно держать одновременно призванными 2 бесов.	8
5 ранг	Обряд «Вызов Тирана»	8
5 ранг	Обряд «Вызов Пожирателя»	8
5 ранг	Фамилиар пожизненно получает перк «Каменное сердце». +3 хита. Заменяет перк Стальные кости.	8
5 ранг	Фамилиар пожизненно получает перк «Уклонение». Вард Сэйв.	12
5 ранг	Фамилиар пожизненно получает перк «Магическая энергия». Получает 1 магснаряд.	12
5 ранг	Маг пожизненно получает перк «Владыка бесов». Можно держать одновременно призванными 3 бесов.	12

Обряд «Призыв фамилиара» - маг призывает из глубин Преисподней связанного с ним магическими узами демона.

Призыв. Вызывает развоплотившегося фамилиара на месте его смерти (если игрок-фамилиар еще не ушел в Мертвятник) или в любом другом месте в присутствии мастера. Фамилиар появляется со всеми базовыми хитами. Ранее наложенные эффекты считаются снятыми.

1 чип. Рвется при касте.

Обряд «Вызов беса» - бесы, низшая ступень демонов, но даже они опасны для обычных людей.

Призыв. Маг вызывает обычного демона, который имеет всегда 5 хитов (независимо от брони), одноручное оружие и без щита, до его смерти, но не более 2 часов.

3 чипа. Рвутся при касте.

Обряд «Вызов Потрошителя» - Потрошители – бойцы адских легионов.

Призыв. Маг вызывает старшего демона Потрошителя, который всегда имеет 10 хитов и двуххитовое оружие (игрок, отыгрывающий Потрошителя, должен иметь как минимум средний доспех, на оружие одевается красная лента) до его смерти, но не более 2 часов.

4 чипа. Рвутся при касте.

Обряд «Вызов Мучителя» - Мучители наделены магической силой.

Призыв. Маг вызывает старшего демона Мучителя, который всегда имеет 5 хитов и 1 магснаряд (игрок, отыгрывающий Мучителя, должен быть магом), до его смерти, но не более 2 часов.

4 чипа. Рвутся при касте.

Обряд «Вызов Тирана» - Тираны – предводители адских легионов.

Призыв. Маг вызывает высшего демона Тирана, который всегда имеет 10 хитов, постоянно активную Магическую Защиту и артефактное оружие (игрок, отыгрывающий Тирана должен иметь полный доспех, артефактное выдается мастером Мертвятника) до его смерти, но не более 2 часов.

5 чипов. Рвутся при касте.

Обряд «Вызов Пожирателя» - Пожиратели – магическая элита Преисподней.

Призыв. Маг вызывает высшего демона Пожирателя, который всегда имеет 10 хитов, 3 магснаряда, Эгиду, постоянно активный Силовой Доспех (игрок, отыгрывающий Пожирателя должен быть магом) до его смерти, но не более 2 часов.

5 чипов. Рвутся при касте.

ОБЩАЯ МАГИЯ

Требуемый ранг	Магические знания	Стоит Жетонов Знаний
1 ранг	Обряд «Очищение»	1
1 ранг	Обряд «Немота»	2
1 ранг	Обряд «Снятие пут»	1
1 ранг	Обряд «Непобитаемость»	2
2 ранг	Обряд «Трясучка»	2
2 ранг	Обряд «Забвение»	2
2 ранг	Обряд «Очарование»	3
2 ранг	Обряд «Анестезия»	3
2 ранг	Обряд «Магический замок»	3
3 ранг	Обряд «Истинное зрение»	3
3 ранг	Обряд «Сон»	3
3 ранг	Обряд «Безумие»	4
3 ранг	Обряд «Порча»	3
3 ранг	Обряд «Отравление»	4
3 ранг	Обряд «Заражение»	4
4 ранг	Обряд «Невидимость»	8
4 ранг	Обряд «Чистый разум»	8
4 ранг	Обряд «Последний разговор»	5
4 ранг	Обряд «Укрепление стен»	8
3 ранг	Обряд «Опасное заражение»	8
5 ранг	Маг пожизненно получает перк «Туннелирование». Все Обряды тратят на 1 чип меньше, но не менее 1. Вписывается в ВДК	20
5 ранг	Маг пожизненно получает перк «Мастер Силы». +5 чипов магии в цикл.	15
5 ранг	Обряд «Доминирование»	10
5 ранг	Обряд «Смертельное отравление»	20
5 ранг	Обряд «Смертельное заражение»	15

Обряд «Очищение» - снимает с цели все магические эффекты.

На себя или на других. С цели снимаются все наложенные магические эффекты, включая полезные. Эффекты от перков не снимаются.

Заклинание может применяться под Немотой.

1 чип. Рвется при касте.

Обряд «Немота» - молчание - золото.

Дебаф. Цель не может говорить, шумно мычать, стонать и издавать иные звуки ртом. И не может применять магию, если не оговорено особо.

2 чипа. Рвутся при касте. Действует до конца цикла, смерти цели или Обряда «Очищения».

Обряд «Снятие пут» - маг развязывается.

На себя. Может кастоваться в Состоянии Связанный. С мага снимается Состояние Связанный. Маг должен явно убрать веревки с рук. В течение 5 минут не может ходить и применять активные Умения или магию.

1 чип. Рвется при касте.

Обряд «Непобираемость» - когда такое было, чтобы у нас ничего не было...

На игровой предмет или сумку. При изучении вписывается в ВДК. Маг может сделать любой игровой предмет или содержимое одной своей сумки незаметным для окружающих. При Обыске владелец имеет права не выдавать игровые предметы сокрытые таким образом, за исключением, когда обыск проводит персонаж с Истинным Зрением. Наложенное на персонажа Очищение автоматически снимает эффект Непобираемости со всех предметов и сумок. Передача предмета с чипом другому персонажу автоматически снимает эффект (чип убирается).

1 чип. Наклеивается на игровой предмет или сумку на видное место на внешней стороне объекта. Действует до конца цикла, смерти мага, Обряда «Очищения», передачи предмета.

Обряд «Трясучка» - цель начинает беспричинно подергиваться.

Дебаф. Цель не может использовать оружие (в т.ч. и магснаряды) и щиты. Отыгрывается периодическим подергиванием конечностей (на усмотрение цели).

2 чипа. Рвутся при касте. Действует до конца цикла, смерти цели или Обряда «Очищения».

Обряд «Очарование» - цель немного гипнотизируется.

Дебаф. Цель считает кастера хорошим другом. Может оказать одну мелкую услугу или максимально полно ответить на один вопрос по выбору кастера (включая уточняющие подвопросы. Полнота ответов на усмотрение цели). В общем случае цель не пойдет на преступление, не совершит поступок, грубо пятнающий честь и долг, не раскроет строго секретную информацию. В остальном отыгрыш на усмотрение цели.

2 чипа. Рвутся при касте. Действует до оказания услуги/ответов, но не более 10 минут с момента объявления цели эффекта. По истечении эффекта цель не понимает причин своего странного дружелюбия (хотя все помнит и даже может знать про такую магию, просто не примеривает эту ситуацию на себя – это постэффект заклинания).

Обряд «Анестезия» - боли больше нет.

На себя. При изучении вписывается в ВДК. В течение цикла маг не обязан отвечать на вопросы палача, даже в случае успешных пыток (может не отвечать или сообщить ложную информацию).

3 чипа. Наклеиваются на ВДК. Действует до конца цикла, смерти цели или Обряда «Очищения».

Обряд «Магический замок» - делает обычный замок магическим.

На игровой замок. Маг может сделать любой замок магическим. Такие замки открываются своим ключом или взламываются специальными отмычками персонажами с Умением Вор 3 уровня (см. Спецвзаимодействия).

3 чипа. Наклеиваются на сертификат игрового замка. Действует до первого успешного взлома.

Обряд «Истинное зрение» - теперь маг видит сокрытое.

На себя. При изучении вписывается в ВДК. В течение цикла маг видит невидимых и прочих сокрытых существ и предметы, если не оговорено особо.

5 чипов. Наклеиваются на ВДК. Действует до конца цикла, смерти цели или Обряда «Очищения».

Обряд «Сон» - цель впадает в бессознательное состояние.

Дебаф. Цель получает состояние Оглушен (магическое).

1 чип. Рвутся при касте. Действует в присутствии наколдовавшего мага до его команды на пробуждение, смерти цели, Обряда «Очищения». Вне присутствия мага (маг не касается заснувшего) просыпается через 10 минут. Если спустя 5 минут маг коснулся цели, счетчик начинается заново.

Обряд «Забвение» - так ведь можно и забыть как дышать.

Дебаф. Цель не может использовать одно из специальных Действий (Бэкстаб, пытки, Расчленение, Добивание, Воровство, Взлом) по выбору кастера.

2 чипа. Рвутся при касте. Действует до конца цикла, смерти цели или Обряда «Очищения».

Обряд «Безумие» - магия способна сводить с ума.

Дебаф. Цель отыгрывает тяжелое психическое расстройство по выбору кастера (эффект кастер или мастер объясняет жертве в рамках локального стоптайма). Примеры возможных психических расстройств:

- паранойю (кругом враги, которые хотят тебя обмануть или даже убить. Вся надежда только на друзей... хотя среди них тоже могут быть враги... или нет? вот он достал меч против гоблина или против меня. Не стойте у меня за спиной! А может лучше его прирезать на всякий случай?)

- депрессию (как меня все достало, ничего не хочу, жить тоже не хочу, я бы убил себя, но я и этого не хочу),

- слабоумие (ыыы... а если тыкнуть палкой того клыкастого.. ыыы прикольно... аааа... хлоп-хлоп),

- бешенство (ненавижу этих тварей, и этих, и тех я тоже ненавижу);

- беспечность (чувство страха не для тебя. Ты вообще ничего не боишься, даже вон ту стаю голодных волков),

- шизофрению (голоса в твоей голове имеют 10 разных мнений на любую жизненную ситуацию. Сложно сделать выбор какой рукой почесать ухо в такой обстановке).

Отыгрыш на усмотрение цели.

2 чипа. Рвутся при касте. Действует до конца цикла, смерти цели или Обряда «Очищения».

Обряд «Порча» - цель сложно вылечить.

Дебаф. При проведении операции над целью (лечение тяжелых ран медициной) жребий получает +3 черных предмета (см. Медицина). В ВДК клеивается чип Порчи.

Может быть применено 3 раза за игру (при изучении выдается 3 чипа Порчи).

2 чипа. Рвутся при касте. Действует до конца цикла, смерти цели или Обряда «Очищения».

Обряд «Отравление» - цель отравляется средним ядом.

Дебаф. Цель отравляется средним ядом (см. Правила по Медицине). В ВДК клеивается чип Яда.

Может быть применено 3 раза за игру (при изучении выдается 3 чипа Яда).

3 чипа. Рвутся при касте. Действует до конца цикла, смерти цели или использования противоядия.

Обряд «Заражение» - цель заражается легкой болезнью.

Дебаф. Цель заражается легкой болезнью из открытого списка по выбору мага (см. Правила по Медицине). Накладывается только в присутствии мастера.

3 чипа. Рвутся при касте. Действует до конца цикла, смерти цели или лечения.

Обряд «Невидимость» - невидимка.

На себя. Маг становится невидим, не слышим и не осязаем для всех, кроме обладателей Истинного зрения и иных случаев, оговоренных особо. Случайные и псевдослучайные попадания игроками, которые не могут видеть невидимку не учитываются.

Требуется: вуаль, полупрозрачная накидка.

4 чипа. Рвутся при касте. Действует до истечения 1 часа, прекращения по желанию мага, нападения на другого игрока атакой, которая может снимать хиты (оружием или магией) или физическим воздействием (типа Оглушения), получения попадания, могущего снять хиты (даже если хиты не снялись из-за срабатывания разного рода защит). Использование других заклинаний и действий невидимость не снимает. Т.е. пока маг в невидимости и сам никого не атакует его могут атаковать только обладатели Истинного зрения. Но как только в него попадает оружие или магнаряд от такого персонажа – невидимость спадает, даже если хиты не сняты.

Обряд «Чистый разум» - воля превозможет все.

На себя. При изучении вписывается в ВДК. В течение цикла маг иммунен к дебафам.

5 чипов. Наклеиваются на ВДК. Действует до конца цикла, смерти цели или Обряда «Очищения».

Обряд «Последний разговор» - мертвые молчат... пока в дело не вступает магия.

Применяется только к умершему, но еще не ушедшему в Мертвятник персонажу. Цель обязана правдиво и полно ответить на все вопросы кастера.

2 чипа. Рвутся при касте. Действует до получения ответов, но не более 10 минут с момента каста.

Обряд «Доминирование» - мерзкая запрещенная магия, подчиняющая чужой разум.

Дебаф. Цель попадает под ментальный контроль кастера. Способна выполнять только простые команды («следуй за мной», «защищай меня», «атакуй его»). В этом состоянии цель тупеет и теряет память, поэтому расспрашивать его о чем-то бессмысленно. Заклинание можно применить не более 1 раз в цикл.

3 чипа. Рвутся при касте. Действует до конца цикла, смерти цели или Обряда «Очищения». Также прерывается, когда цель отходит от кастера более чем на 100 метров. В этом случае цель замирает и если в течение 10 минут не получает новых команд от кастера – заклинание спадает.

Обряд «Укрепление стен» - магия сплавляет стены, делая их монолитными.

На объект с осадными хитами. Добавляет укрепленному строению 1 осадный хит, воротам укрепленного поселения - 2 осадных хита сверх нормы.

3 чипа. Передаются присутствующему мастеру для наклейки на сертификат. Действует до конца цикла или успешного штурма, со снятием всех осадных хитов.

Обряд «Опасное заражение» - цель заражается средней болезнью.

Дебаф. Цель заражается средней болезнью из открытого списка по выбору мага (см. Правила по Медицине). Накладывается только в присутствии мастера.

5 чипов. Рвутся при касте. Действует до конца цикла, смерти цели или лечения.

Обряд «Смертельное отравление» - цель отравляется сложным ядом.

Дебаф. Цель отравляется сложным ядом (см. Правила по Медицине).

Может быть применено не чаще 1 раза в цикл.

5 чипов. Рвутся при касте. Действует до конца цикла, смерти цели или использования противоядия.

Обряд «Смертельное заражение» - цель заражается тяжелой болезнью.

Дебаф. Цель заражается тяжелой болезнью из открытого списка по выбору мага (см. Правила по Медицине). Накладывается только в присутствии мастера.

8 чипов. Рвутся при касте. Действует до конца цикла, смерти цели или лечения.

ПОСМЕРТНЫЕ ПРОКЛЯТЬЯ

Особый тип магии, срабатывающий после любой смерти мага: временной или окончательной, если не оговорено особо.

Последние листы своей Книги магии маг выделяет под посмертные проклятья. При касте он вписывает туда название активных проклятий и наклеивает требуемое количество чипов. В случае смерти, маг объявляет убийце и дополнительным целям эффект проклятий. При необходимости показывает соответствующий лист Книги магии. Далее чипы срываются (чтобы нельзя было показать повторно те же чипы).

Обряды из данного списка могут быть использованы только в форме посмертных проклятий и никак иначе.

Одновременно можно держать активным только 1 посмертное проклятье.

Требуемый ранг	Магические знания	Стоит Жетонов Знаний
1 ранг	Обряд «Посмертная Немота». Требуется знание Обряда «Немота»	3
2 ранг	Обряд «Посмертная Трясучка». Требуется знание Обряда «Трясучка»	3
2 ранг	Обряд «Посмертное Безумие»	3
2 ранг	Обряд «Глухота»	3
3 ранг	Обряд «Посмертное Отравление». Требуется знание Обряда «Отравление»	5
3 ранг	Обряд «Посмертная Фобия». Требуется знание Обряда «Посмертное Безумие»	5
3 ранг	Обряд «Посмертная Порча»	5
3 ранг	Маг пожизненно получает перк «Ненависть» (маг может назначить дополнительную цель, получающую посмертное проклятие, из числа любых персонажей в радиусе 30 метров. Вписывается в ВДК).	8
4 ранг	Обряд «Рок»	8
4 ранг	Обряд «Ломота»	8
5 ранг	Маг пожизненно получает перк «Проклинатель» (маг может назначить дополнительную цель, получающую посмертное проклятье, из числа любых персонажей в радиусе 30 метров. Вписывается в ВДК).	15

Обряд «Посмертная Немота». Добивший мага персонаж получает эффект «Немоты» (см. раздел «Общая магия»). 2 чипа.

Обряд «Посмертная Трясучка». Добивший мага персонаж получает эффект «Трясучки» (см. раздел «Общая магия»). 3 чипа.

Обряд «Посмертное Безумие». Добивший мага персонаж получает эффект «Безумия» (см. раздел «Общая магия»). 3 чипа.

Обряд «Посмертная Глухота» - Ась?

Дебаф. Цель становится тугоухой и обязана переспрашивать любую фразу, которую слышит (без этого считается, что не услышала). Отыгрыш на усмотрение цели.

3 чипов. Рвутся при касте. Действует до конца цикла, смерти цели или Обряда «Очищения».

Обряд «Посмертное Отравление». Добивший мага персонаж получает эффект отравления средним ядом (см. раздел «Общая магия»). 4 чипа.

Обряд «Посмертная Порча». Добивший мага персонаж получает эффект «Порча» (см. раздел «Общая магия»). 3 чипа.

Обряд «Посмертная фобия» - можно начать бояться самого себя.

Дебаф. Цель отыгрывает тяжелое психическое расстройство в форме фобии по выбору кастера (эффект кастер или мастер объясняет жертве в рамках локального стоптайма). Примеры возможных фобий:

- боязнь магов (вы не можете заставить себя подойти к любому персонажу, которого считаете магом, ближе чем на 3 метра);

- боязнь денег (вы отказываетесь держать в руках деньги, но можете носить их с собой);

- боязнь оружия (вы отказываетесь держать в руках оружие, но можете носить его с собой).

Отыгрыш на усмотрение цели, с условием обязательного избегания объекта фобии. Это более мощный вариант психического расстройства по сравнению с Безумием, т.к. имеет конкретный игротехнический эффект. При получении данного магического знания необходимо согласовать желаемые эффекты с мастером по магии.

4 чипа. Рвутся при касте. Действует до конца цикла, смерти цели или Обряда «Очищения».

Обряд «Ломота» - магия прикончит его... суставы.

Дебаф. Цель не может бегать, применять иное оружие кроме одноручного (в т.ч. и щиты). Для излечения необходимо успешное проведение операции с +3 черными камнями к Жребию.

4 чипа. Рвутся при касте. Действует до конца цикла, смерти цели или лечения.

Обряд «Рок». Добивший мага персонаж мгновенно падает в тяжран с 0 хитов. 2 чипа.

Прокачка

Повышение ранга мага осуществляется путем предъявления мастеру по магии спеллбука с указанным количеством Меток Силы на соответствующем листе, после чего им делается и заверяется печатью соответствующая отметка в ДК.

Метки Силы можно получить следующими способами:

1. Проведение специальных Ритуалов Силы.

Для проведения Ритуала Силы необходимо иметь соответствующий Свиток Ритуала Силы, в котором описываются необходимые условия и действия. Ритуал Силы проводится только в присутствии мастера (рега или по магии), который забирает использованный Свиток Силы и ставит Метку Силы своей печатью.

В свитках могут быть указаны ограничения к персонажу по получению Меток Силы, как правило, по текущему рангу. Т.е. персонаж может успешно провести Ритуал, Метку не получит, потратив Свиток впустую. Читайте внимательно.

Свитки можно найти в раскопах или приобрести у мастерского торговца за очень большие деньги.

2. Активация Хранилищ Силы.

Некоторые предметы, которые можно найти на раскопах, содержат могущественную, хотя и одноразовую, магию, способную усилить мага, их активировавшего. Эти Хранилища Силы могут быть активированы любым магом командой «Активирую» в присутствии мастера (рега или по магии), который забирает использованный предмет и ставит Метку Силы своей печатью.

Хранилища Силы можно найти в раскопах или приобрести у мастерского торговца за совершенно безумные деньги.

3. Выполнение специальных квестов.

В игре будут присутствовать игротехнические персонажи, дающие квесты за выполнение которых ставят Метки Силы. Информация о таких персонажах, условиях получения квестов и характере их прохождения является игровой информацией и должна быть получена в рамках игровых взаимодействий.

Это не исчерпывающий список способов получения Меток Силы. На игре вы сможете найти и другие.

Изучение новых заклинаний или перков осуществляется путем передачи соответствующего количества Жетонов Знаний мастеру по магии, после чего им делается и заверяется печатью соответствующая отметка в ДК.

Жетоны Знаний можно получить следующими способами:

1. Изучение специальных Свитков Знаний.

Изучение проводится в присутствии мастера (рега или по магии), который забирает использованный Свиток и дает требуемой количество Жетонов знаний.

Для изучения Свитков могут быть необходимы некоторые Умения и/или магический ранг. Читайте внимательно.

Свитки можно найти в раскопах или приобрести у мастерского торговца за большие деньги.

2. Выполнение специальных квестов.

В игре будут присутствовать игротехнические персонажи, дающие квесты за выполнение которых выдают Жетоны Знаний. Информация о таких персонажах, условиях получения квестов и характере их прохождения является игровой информацией и должна быть получена в рамках игровых взаимодействий.

3. Написание исследовательских трактатов.

На игре можно отыграть проведение магического исследования, которое завершается написанием соответствующего трактата. Исследование должно содержать несколько этапов и, как правило, суммарно длится не менее 1 дня. Каждый этап фиксируется мастером по магии. Итоговый трактат сдается мастеру по магии в обмен на Жетоны Знаний.

Это самый надежный, но и самый долгий способ получения Жетонов Знаний.

4. Изобретение и проведение Личных Ритуалов.

На игре можно придумать и провести Ритуал собственного изобретения. Такой Ритуал должен быть длительным (не менее 5-15 минут), сложным (должна присутствовать высокая вероятность ошибки) и максимально антуражным.

Рекомендуется согласовать порядок проведения Ритуала и его эффект ДО игры с мастером по магии. Эффект несогласованных Ритуалов может отличаться от запланированного.

Жетоны Знаний можно получить только за первое успешное проведение каждого Личного Ритуала.

Если ритуал вписан в spellбук (и заверен мастером по магии), то его может чиповать рег или мастер по магии. В этом случае после первого успешного выполнения мастер выдает Жетон Знаний и ставит штамп на листе с этим ритуалом в spellбук (во избежании повторного получения жетона за проведение).

Если ритуал не вписан в spellбук (или не заверен мастером по магии), то его могут чиповать только мастера по магии.

Магия для чайников

1. Если в вас попал мячик, то скорее всего вы умерли, потому что он снимает 5 хитов. Попал он в доспех, в голову, в оружие, в щит, в плащ – неважно, вы умерли. Не считаются только рикошеты.

2. Если маг крутит над головой шарик на ленте, то не надо его бить – он неуязвим. Намеренная атака неуязвимого персонажа приравнивается к удару в голову. Толкать, пихать, загораживать дорогу, совать в ленту клинок, чтобы шарик запутался – нельзя.

3. Если маг крутит мячик и молчит, напомните ему, что он должен громко считать до 60, т.к. более 60 секунд крутить он не имеет права. Аналогично, если он считает слишком медленно. Если маг не реагирует, то либо он крутой колдун с защитой без ограничения времени, либо читер. В спорных случаях зовите маршала.

4. Если маг в бою делает что-то магическое кроме кидания мячиков и фальшфайеров или кручения шарика на ленте, напомните ему, что в бою никакая другая магия недопустима.

5. У магов может быть больше хитов, чем у нормальных людей. Но точно не больше 10.

6. Чем сильнее маг, тем сложнее его убить. Некоторые не глушатся, не умирают от Бэстаба. Такое бывает. Придется проявить фантазию и потратить время, если хотите его гарантированно прикончить.

7. Прежде чем гарантировано приканчивать мага учтите, что при смерти он может наложить на вас и на окружающих посмертные проклятья. Не факт, что они вам понравятся.

8. На игре бывает 3 вида бафов: синие (блокируют первый удар в бою), красные (иммунитет к магии), желтые (все удары снимают не более 1 хита). Если видите белую перевязь через плечо с наклейкой соответствующего цвета (или нескольких), значит баф точно есть. А вот по внешнему виду магов заранее не скажешь есть ли на нем аналогичные бафы. Придется проверять на практике.

9. Друг-колдун навесил на вас всякие полезные защиты. Вы имба, пока не услышали крик «Черный шар» и не получили черным шариком. Этот шарик игнорирует все ваши супер-пупер бафы и вы получаете свои честные 5 хитов урона. Впрочем, защиты остаются и может еще пригодятся. Если выживете.

10. Если маг объявил, что какое-то действие или удар не попали, потому что на нем какая то хитрая магия, после окончания боя вы имеете права потребовать у него подтверждения. Маг обязан предъявить Вкладыш к ДК в котором описан эффект. В случае отказа вы имеете право объявить стоп-тайм и пойти вместе с ним искать ближайшего мастера. Если эффект дается перком, то он просто есть и вписан во Вкладыш. Если это заклинание, то оно тоже должно быть вписано во Вкладыш и напротив него должно быть наклеено соответствующее количество чипов магии. Нет чипов – нет эффекта.