

Правила по Магии v.3.1

Глоссарий:

- **Маг** - персонаж игрового мира, обладающий даром творить магию.
- **Книга магии** - книга, содержащая заклинания, которые доступны магу для колдовства. Каждое заклинание должно быть заверено печатью мастера по магии. Книга не является игровым предметом, она неотчуждаема, ее невозможно украсть. По сути, это модель памяти мага.
- **Амулет магии** - амулет, носимый игроком на шее для моделирования отыгрыша магии. Он представляет собой техническое запрограммированное устройство. Амулет не является игровым предметом, он неотчуждаем, его невозможно украсть. По сути, это модель дара мага.
- **Заклинание** - словесная формула, произносимая вслух магом, при помощи которой он конкретизирует свое чудотворное желание. Заклинание обязательно должно быть прописано в книге заклинаний и должно быть зачиповано мастером по магии.
Заклинания делятся на:
 1. Простые - на начало игры есть в книге мага. Каждому игроку достается свой список заклинаний.
 2. Уникальные - можно найти/украсть/выкупить том магии, убив моба в данже.
 3. Легендарные - находятся только по выполнению квестов.
- **Том магии** - игровой предмет, который игрок может найти (квест, данж, сундуки), украсть, купить/продать. Внешне представляет собой книгу, в которой находится одно заклинание.
- **Ночной магический цикл** - 8 часов игрового времени с 22:00-06:00, в течение которого невозможна дистанционная магическая атака.

Общие положения:

1. Игрок, желающий получить роль мага, должен пройти беседу с мастерами.

ТПРИ «The Elder Scrolls - Имперский город 2017»

2. Маг, не соблюдающий правила при колдовстве, отправляется в страну мертвых.
3. **В случае спорной ситуации и маг, и все несогласные с ним игроки считаются мертвыми, если мастер не решит иначе.**
4. Маг может носить любые доспехи.
5. Маг может пользоваться любым оружием.
6. Каждый маг обладает **книгой магии** и **магическим амулетом**.
7. Магический амулет будет выдан игроку при регистрации. Игрок, получивший амулет, принимает на себя полную ответственность за его сохранность. В случае порчи, утраты, разборе на посмотреть и прочее - с игрока будет удержана плата в размере 800 рублей.
8. В случае отсутствия книги магии и/или амулета игрок не может колдовать.
9. Нельзя пользоваться чужим амулетом, чужой книгой магии или чужими заклинаниями.
10. Посох является не обязательным атрибутом мага. Может быть использован в качестве трости для самообороны. Правила допуска оружия описаны в соответствующих правилах.

Книга магии

1. В книге магии будут вклеены все заклинания, которыми владеет маг. Каждое из них должно быть заверено мастером по магии. Самостоятельно заклинание в книгу не переносится.
2. На каждой странице содержится только одно заклинание и принцип его работы.
3. При спорных ситуациях по требованию игрока маг обязан предъявить **страницу** из книги магии, где указано, что он обладает заклинанием, по поводу которого возник спор. Остальные заклинания маг демонстрировать не обязан.
4. Маг сам привозит на полигон антураж для совершения заклинаний. При отсутствии необходимых предметов для отыгрыша заклинание не может быть скастовано.

Магический амулет

ТПРИ «The Elder Scrolls - Имперский город 2017»

1. Магический амулет представляет собой электронный прибор и используется для проверки успешности каста заклинания - см. обучающее видео.
2. У амулета есть пять возможных событий:

№	Событие	Свет	Звук
1	заклинание успешно	голубой, продолжительный	длинный, верещащий
2	провал заклинания (мискаст)	отсутствует	короткий, 1 раз
3	откат заклинания (кулдаун)	красный, 1 раз	короткий, 1 раз
4	нет маны	красный, 3 раза	короткий, 3 раза
5	восстановилась единица маны	голубой, 1 раз	короткий, 1 раз

3. Кулдаун заклинаний - 15 секунд.
4. Количество маны, время ее восстановления и вероятность мискаста у разных магов могут быть разными.

Заклинания

1. Заклинания могут быть *обычные* (далее просто “заклинания”) и *легендарные* (далее “легендарные заклинания”)
2. Заклинания бывают 2 уровней – см. таблицу заклинаний.
3. Легендарные заклинания имеют один уровень – см. таблицу легендарных заклинаний.
4. Правила каста для обычных и легендарных заклинаний одинаковые.
5. У каждого заклинания есть:
 - соматический компонент (название);
 - физический контакт с целью;

МастерКО, Казань, 2017

ПРИ «The Elder Scrolls - Имперский город 2017»

- моделирование совершения при помощи амулета.
6. Для каста заклинания маг должен:
 - a. *Озвучить* название.
 - b. *Направить* (касание рукой или бросок шарика).
 - c. *Нажать на кнопку амулета*, чтобы проверить успешность.
 7. Моделирование совершается последним. Порядок именования и целеполагания не важен. Но без произведения именования и целеполагания заклинание не совершается.
 8. Целеполагание дистанционных заклинаний совершается броском мяча (яркий теннисный мячик или подобный, сопоставимый по весу и размерам).
 9. На кнопку амулета маг нажимает **Сам**. Иначе заклинание не сработает.
 10. Если маг произвел именование, целеполагание, нажал на кнопку амулета, но был убит, пока индикация длится, заклинание все равно считается сработавшим.
 11. Если маги кастуют одновременно, работает принцип очереди. Раньше свершается то заклинание, у которого раньше заканчивается индикация.
 12. Заклинания срабатывают при касании или попадании в игрока, его одежду, оружие или доспехи.
 13. Ночью (в ночной магический цикл) действуют только те заклинания, в которых целеполагание производится касанием.
 14. Развитие мага осуществляется за счет чтения томов магии.
 15. После получения тома игрок может пойти в Университет магии (к мастеру) и изучить том. Заклинание заносится в его книгу, том уничтожается (передается мастеру по магии).
 16. Самостоятельно, без заверения мастером, изучить заклинание **нельзя!**
 17. Сходные магические эффекты от разных источников (магия, алхимия, зачарование) **НЕ СКЛАДЫВАЮТСЯ**.
Пример: у игрока 2 хита. Надев имперские доспехи, он получает +1 хит (итого 3 хита). В зачарованных на +1 хит доспехах он имеет 4 хита. Если маг накладывает на него заклятье на +1 хит, у игрока по-прежнему остается 4 хита.

ПРИ «The Elder Scrolls - Имперский город 2017»

МастерКО, Казань, 2017