

Правила Игры

Версия 5.1



Оглавление

1. Иммерсия	стр. 2
2. Экономика	стр. 4
3. Экипировка	стр. 5
4. Персонаж	стр. 8
5. Наука	стр. 11

1. Иммерсия

Иммерсия — это средство реализации творческого замысла ролевой игры и ее основной принцип. Каждый участник автоматически соглашается следовать данному принципу с начала игры и до ее окончания регистрируясь на мероприятие.

Ролевая иммерсия в строке приоритетов игрока обязана стоять на первом месте. В том числе, выше чем игровое благополучие или жизнь персонажа. В чем это выражается:

- **в боевых взаимодействиях** – игрок обязан играть тяжесть любого двуручного оружия при замахе, также обязан играть эффекты накладываемой магии, боль от ранений, падения от толчков и многие другие действия, до самого последнего вздоха своего персонажа;
- **в социальных взаимодействиях** – игрок обязан придерживаться задуманных принципов и поведенческих черт при любых социальных взаимодействиях, тем самым выстраивая уникальную линию характера персонажа и перенося его из одной игры в другую.

Мастера (см. ниже) в свою очередь контролируют соблюдение иммерсии всеми участниками игры, выделяя нарушения, которые мешают самим участникам полноценно погрузиться в атмосферу игры, а также сильно выбивают из неё всех окружающих:

- **"метегейминг"** - не ролевое общение, обусловленное нежеланием игрока общаться от имени его персонажа или вести диалог в игровой тематике;
- **"манчкинизм"** - не ролевое поведение, обусловленное желанием игрока выиграть за счёт использования в своих интересах условностей игровых правил;
- **"силовая игра"** - не ролевое поведение, обусловленное желанием игрока выиграть за счёт грубой силы, например глупого и беспочвенного убийства других персонажей, не руководствуясь внутриигровыми сущностями. Также к этому относится травмоопасный бой, обусловленный отсутствием у игрока практики фехтования и навыков контроля ударов.

Мастера - это арбитры игры. Их замечания являются приоритетными. Каждый Мастер представляется на стартовом брифинге (см. *Соглашение п. 1.2. Распорядок*), а во время игры их можно отличить по закреплённой на груди печати с лентой и логотипом BLF.

- **Главный Мастер** – основной арбитр игры. Он располагается в Зоне отдыха (см. *Соглашение п. 1.2. Полигон*) и занимается контролем игрового процесса, а также координацией Игровых Мастеров. В спорных ситуациях решения Главного Мастера являются решающими;
- **Игровой Мастер** – арбитр действующий в Игровой зоне, ответственный за решение оперативных вопросов в рамках конкретных игровых действий или локаций. Чаще всего Игровые Мастера участвуют в игровых процессах в роли временных персонажей.

Обращение к Мастеру или Выход из роли – для этого игроку требуется скрестить над головой руки и произнести **"OFF GAME!"**. Обращение к Мастеру во время игры без использования условного знака и фразы - игнорируется.

Правила по антуражу:

- **обязательно** – бутылки требуется обтянуть мешковиной; продукты требуется переложить в матерчатые мешочки; сигареты требуется заменить трубками, либо не курить

в Игровой зоне; в тёмное время суток в Игровой зоне требуется использовать антуражные светильники или электронные свечи. Исключением являются экстренные ситуации;

➤ **рекомендуется** - использовать только натуральные виды тканей для изготовления костюмов. Необходимо самым тщательным образом продумывать детали своего костюма начиная с обуви и заканчивая головным убором. При этом учитывая, что костюм должен быть не только красивым, но и комфортным, ведь использовать его придется на природе в разных погодных условиях. Высокая обувь и сменные элементы костюма помогут Вам чувствовать себя комфортнее на протяжении всей игры. Необходимо помнить, что персонажи обитают в игровом Мире многие годы, а это означает, что костюмы не могут быть идеально чистыми и без следов долгого ношения;

➤ **запрещено** - использование явных элементов современной одежды и обуви, а лейблы и нашивки брендов должны быть тщательно удалены.

Правила по экипировке:

➤ **обязательно** - все виды доспехов и прочей военной экипировки готовить в соответствии с реальными или фэнтезийными аналогами. Если вы претендуете на роль война, Вы обязаны иметь соответствующие доспехи или Вы не воин вовсе. Материал для производства доспехов может использоваться любой, ведь для ролевых игр основными критериями качества являются аккуратность и красота общего вида. Но не стоит забывать о минимальных защитных функциях любого доспеха. Если он не защищает вас от ударов или разваливается при касании - это не доспех;

➤ **рекомендуется** - при подготовке к игре обращать внимание на отличительные расовые черты своего персонажа и реализовать их в соответствии с фэнтезийными канонами;

➤ **запрещено** - ношение плохо подготовленных к использованию доспехов. Не утопленные заклёпки, не закруглённые кромки и прочие недостатки военного антуража могут сыграть с вами злую шутку и не будут допущены к игре. Также и ношение костюмов либо его элементов не соответствующих игровому миру, фэнтезийным канонам, расовым особенностям, могут стать предлогом для запрещения персонажу быть представителем той или иной расы.

Контроль перед игрой

На играх Baltic LARP Fest применяются европейские стандарты допуска экипировки и антуража (аналогичные проектам *ConQuest of Mythodea*, *Epic Empires*, *The Gathering*). Это означает строгую оценку подготовки каждого игрока. Все вопросы касательно экипировки стоит согласовать с организаторами заранее через электронную почту. В свою очередь полное отклонение экипировки игрока во время оформления на полигоне может грозить последнему переводом в группу аниматоров (*NPC*), не учитывая стоимость купленного билета.

Контроль на игре

На протяжении игры в основных локациях будут находиться Мастера наблюдающие за иммерсией игроков. В случае указанных нарушений Мастера выдают **Мьют (Mute)** – карту с описанным в них штрафным действием, которое обязано незамедлительно выполняться нарушителем в полном молчании. Мьют индивидуален и различается своей длительностью.

2. Экономика

Игровая экономика является монетарной. Основными структурами регулирующими экономику являются Трактир и Гильдия.

Эл - валюта Эвервуда. Она представлена монетами трех видов: Бронзовой, Серебряной и Золотой. Их соотношение: 5 бронзовых Элов к 1 серебряному; 5 серебрянных Элов к 1 золотому.

Подробнее о доходах:

- во время оформления на полигоне (см. *Соглашение п. 1.3.*) каждому игроку выдаются **личные сбережения** его персонажа. Их основную часть составляет 1 серебряный Эл, к которой добавляется бонусная часть, зависящая от красоты и соответствия внешнего вида персонажа его заявленной роли. Бонусная часть варьируется, но не превышает 2 серебряных Эла;
- в случае смерти персонажа и выходе в игру новой ролью, игроку выдаются новые личные сбережения после повторной оценки его костюма. Если внешний вид костюма не меняется, бонусная часть личных сбережений не выдается;
- для получения новых личных сбережений игрок обязан предъявить Дорожный Патент предыдущего персонажа. В случае его отсутствия, бонусная часть также не выдается;
- игроки могут зарабатывать вознаграждения выполняя задания либо собирать лут пополнив тем самым свои запасы;
- игроки могут свободно торговать и обмениваться игровыми предметами и ценностями. Игровые квестовые предметы или предметы особой ценности (*артефакты*) помечены специальными бирками для идентификации (см. *Услуги Торговой лавки*).

Услуги Трактира:

- подача объявления на стену Трактира - 3 бронзовых Эла;
- вода – бесплатно;
- стакан чая или кофе - 1 бронзовый Эл;
- кружка “Веселого ваганта” (*безалк. пиво*), “Хмельного Олафа” (*хлебный квас*), “Эвервудского рубинового” (*ягодный моктейль*) - 2 бронзовых Эла;
- закуска “Песчаный ёж” (*жареный хлеб с солью, сыром и орехами*) - 3 бронзовых Эла;
- блюдо “Мясной варвар” (*гречка с курицей*) и кружка напитка на выбор - 1 серебряный Эл;
- блюдо “Румяный морф” (*картошка со свиной и овощами*) и кружка напитка на выбор - 1 серебряный Эл;
- блюдо для вегетарианцев “Грибной эльф” (*гречка с грибами*) и кружка напитка на выбор - 1 серебряный Эл;
- Цены для групповых заказов могут варьироваться;
- Меню во время игры может дополняться;
- Трактир готовит порции основных блюд только к указанному времени (см. *Соглашение п. 2. Распорядок*), поэтому в другое время заказ может быть не принят;
- В игровое время питание игроков в Трактире допустимо только присутствуя в роли.

Услуги Гильдии:

- прием новоприбывших, выдача вводных заданий, фиксация успехов;
- развитие навыков ближнего и стрелкового боя в тренировочном лагере кафедры Боевых искусств;
- развитие практических знаний в ритуалистике, а также изучение академических наук Теургии, Арканистики и Мистицизма (см. 5. Науки) на кафедре Магии;

Услуги Ратуши:

- отправка письма – 2 бронзовых Эла;
- услуги писаря – 2-3 бронзовых Эла;
- прием на службу в Королевскую гвардию – суточное жалование 3-5 бронзовых Эла;
- сундук хранения игровых вещей. Если персонаж за оплаченный срок не забирает вещи то стоимость хранения продолжит расти пропорционально времени хранения. Также вещи можно завещать. Опись вещей прилагается. Квестовые предметы не завещаются и в сундук хранения не сдаются. Цена договорная.

Услуги Торговой лавки:

- идентификация квестовых предметов и артефактов (*предметы без специальной бирки такими не являются*) – 2 бронзовых Эла;
- скупка артефактов - цена договорная;
- продажа бинтов, рецептов и реагентов (см. 5. Наука) – 3-10 бронзовых Эла;
- прием экипировки под залог – цена договорная.

3. Экипировка

Экипировка каждого типа имеет свои стандарты и лимиты допуска. Отклоненная организаторами экипировка оставляется в палатках игроков. В случае обнаружения отклоненной экипировки во время игры, она будет изъята, а хозяин выведен из игры.

Нормативы оружия:

- принимается фабричное либо самодельное оружие, покрытое латексом, эстетичное и полностью смягченное;
- принимается двуручное оружие максимально допустимой длины не более 2 м. со смягчением по всей длине (*древко включительно*);
- принимается метательное оружие сделанное из легкого, упругого и мягкого материала, покрытого латексом и без твёрдого каркаса;
- принимается только то стрелковое оружие (*арбалеты и луки*) что имеет натяжение не более 24 lbs;
- принимаются только те стрелы, где гуманизаторы превышают величину глазницы человека;
- принимаются фабричные латексные (*не спортивные!*) либо самодельные имеющие мягкую внешнюю поверхность и кромки щиты.

Виды оружия:

- **одноручное оружие** – при попадании наносит **Ранение**. К одноручному оружию также относится любое **метательное оружие**;
- **двуручное оружие** – при попадании наносит **Ранение**. Любое оружие превышающее длину от земли до груди владельца – считается двуручным. Двуручное оружие наносит урон только при удержании его двумя руками. К двуручному оружию также относится любое **стрелковое оружие**.

Магический атрибут — является необходимой составляющей отыгрыша любой магии (*магических умений*). Магический атрибут может быть представлен в виде гримуара, молитвенника, посоха или иного предмета обладающего схожими характеристиками. При этом, только магический посох может применяться в случае использования боевой магии (*на конкретную цель*). В том случае, если магический посох соответствует нормативам безопасности оружия, он может также использоваться для блокировки физических ударов.

Боевая магия – это умения, которые применяются на близком расстоянии (*не более 5 шагов*) на одиночную цель, при этом полностью отыгрываются как исполнителем так и его целью. Пользователь, указывая на цель магическим посохом, выкрикивает ключевое слово магического умения. В свою очередь цель, воспринимая ключевое слово как команду к действию, реализует указанный эффект.

Ритуальная магия – это умения, которые могут применяться на любом расстоянии от цели и зачастую обладают массовым эффектом, при этом полностью отыгрываются исполнителем и целями. Ритуальная магия обязана производиться в присутствии Мастера.

Нормативы доспехов:

- материал, из которого произведен доспех значения не имеет. Основным критерий – визуальная эстетика, безопасность для оружия и устойчивость к ударам;
- при снятии либо отсутствии необходимого элемента защиты, вид экипировки автоматически падает на одну ступень либо вовсе пропадает;
- поддоспешник на корпус (*толщина значения не имеет*) является обязательной частью для тяжелого доспеха и приравнивается к **легкому доспеху**;
- подшлемник на голову (*толщина значения не имеет*) является обязательной частью любого шлема;
- шлем обязан защищать верхнюю часть головы. Шлем защищает от умения “Оглушение”. При использовании щита ношение шлема обязательно.

Виды доспехов:

- **лёгкий доспех** - обязан защищать торс спереди, руки от локтя до кисти и ноги от колена до стопы;
- **тяжёлый доспех** - обязан защищать весь корпус спереди и сзади, плечи, руки от плеча до кисти и ноги от пояса до стопы.

Мантия - это длинная (ниже колен), чаще всего одноцветная, верхняя одежда. Встречаются мантии с капюшонами и без них. Мантия может обладать декором из элементов защиты, но безусловно, мантия доспехом не является.

Зона поражения и квалификация ударов:

- зоной поражения считается всё тело, за исключением головы, шеи и паха. Удары в эти зоны запрещены и приводят к перманентному Смертельному ранению атакующего;
 - колющий удар разрешен;
 - захват древков колющих двуручных оружий запрещен;
 - если противник не защищается – удары обозначаются легким касанием оружия;
 - игрок не желающий вступать в бой может поднять безоружные руки и объявить сдачу возгласом “**SURRENDER!**”, обозначая противнику ситуацию беззащитности;
 - удар засчитывается если нанесен рабочей частью оружия с полной амплитудой;
 - захват лезвий, конечностей, удар ногой в щит и приемы борьбы – запрещены.
- Исключение - борьба по предварительному согласованию.

Состояния и эффекты:

- **ранения** – повреждения, отличающиеся между собой степенью тяжести. Тяжелые и смертельные ранения обязаны отыгрываться стоном и криками боли;
- **кровотечение** - опасное последствие любых ранений. Эффект кровотечения длится 10 минут, в течении которых персонаж истекает кровью, но еще может быть стабилизирован. В случае отсутствия стабилизации, персонаж истекает кровью и переходит в более тяжелое состояние. В случае смертельного ранения, через 10 минут последует смерть;
- **болевой шок** - следствие тяжелого или смертельного Ранения. Болевой шок препятствует использованию особых умений (см. 5. Наука);
- **некроз** - следствие смертельного ранения, в ходе которого сразу отмирает (перестает функционировать) одна из конечностей (рука или нога) на выбор игрока. Восстановить ее функции возможно только при помощи **умений** или **эликсиров**;
- **смерть** - пока персонаж не умер, он может ползти по земле и вызывать о помощи; выпить лечебный эликсир; использовать доступные лечебные умения; покончить с собой. Также его можно **добить**, коснувшись оружием и произнеся “**REST IN PEACE!**”. Убитый обязан провести на месте своей смерти 10 минут, не разговаривая. Далее “труп” обязан направиться в зону отдыха, показывая встречным **знак Выхода из роли** (см. 1. Иммерсия).

Тяжелый доспех			
Удар	Вид ранения	Эффект	Ограничения
I	легкое	Кровотечение	-
II	легкое	Кровотечение	-
III	легкое	Кровотечение	-
IV	легкое	Кровотечение	-
V	тяжелое	Кровотечение Болевой шок	Передвижение только шагом. Нельзя использовать особые умения.
VI	смертельное	Кровотечение Болевой шок Некроз	Передвижение запрещено. Только лежать. Нельзя использовать особые умения. Отмирание руки или ноги на выбор.

Легкий доспех			
Удар	Вид ранения	Эффект	Ограничения
I	легкое	Кровотечение	-
II	легкое	Кровотечение	-
III	тяжелое	Кровотечение Болевой шок	Передвижение только шагом. Нельзя использовать особые умения.
IV	смертельное	Кровотечение Болевой шок Некроз	Передвижение запрещено. Только лежать. Нельзя использовать особые умения. Отмирание руки или ноги на выбор.

Без доспеха			
Удар	Вид ранения	Эффект	Ограничения
I	тяжелое	Кровотечение Болевой шок	Передвижение только шагом. Нельзя использовать особые умения.
II	смертельное	Кровотечение Болевой шок Некроз	Передвижение запрещено. Только лежать. Нельзя использовать особые умения. Отмирание руки или ноги на выбор.

Контроль на игре

В случае очевидного несоблюдения данных правил, любой участник игрового процесса в праве сделать замечание партнеру либо оппоненту, а в случае повторяющихся нарушений незамедлительно обратиться к Мастеру.

4. Персонаж

Походный набор

Во время оформления участника ему одевается фестиваль **Браслет допуска**; для фиксации достижений его персонажа выдается **Дорожный Патент** и дневник, а для расходов – мешочек с **личными сбережениями** (см. 2. Экономика).

Дорожный Патент – игровой неотчуждаемый документ, в котором указаны имя и фамилия персонажа, государство чьим жителем он является, а также изученные им умения.

Обыск персонажа – действие, во время которого Обыскиваемый обязан отдать все отчуждаемые игровые ценности (*деньги, квест. предметы, припасы*). Личная экипировка не может быть взята. Обыск также применяется и к мертвому персонажу.

Пленение персонажа – действие, во время которого руки персонажа связываются веревкой “по-игровому” и “перерезать” их можно только допущенным игровым оружием с лезвием. Пленение не может длиться более двух часов. В ином случае пленник обязан информировать об этом Мастера.

Пытки персонажа – действие, во время которого Пытающий сообщает будет ли он наносить Ранения или калечить персонажа. Пытаемый сам выбирает, когда и какую

информацию он выдаст, если не хочет, чтобы персонаж остался без каких-либо частей тела – ведь это придется отыгрывать.

Развитие персонажа

Игровым персонажам в мире Эвервуда доступно развитие путем выбора класса и достижения им **Рангов**. Каждый персонаж начинает свое развитие с Первого Ранга и имеет в наличии два базовых умения. Умения обозначаются как [АКТ] – активные и [ПАС] – пассивные. На каждом Ранге персонажу доступна возможность изучить одно новое умение.

Смена класса персонажем означает обнуление его достижений и утрату умений.

Для того чтобы получить новый Ранг, персонажу требуется обратиться в Гильдию и предоставить **Рунный камень Эвервуда**. Рунный камень является воинской наградой и выдается за успешное выполнение особо сложных заданий. Камни неотчуждаемы и в случае смерти персонажа сдаются Мастеру.

После предоставления Мастеру Гильдии своего Рунного камня, персонаж будет направлен с рекомендацией на Кафедру Магии или Боевых искусств для изучения умения. После завершения обучения, на Дорожный Патент персонажа закрепляется **Рунная печать** и с этой минуты умение считает полностью изученным.

Краткие пояснения к таблицам умений:

- ***бинт** – припас. Припасами также являются: **рецепт** и **мана** (см. 5. Наука);
- ***эликсир** – производимый припас (см. 5. Наука);
- ***Первая фаза осквернения** – начальная форма заражения Скверной.

ВОИН	БОЕВОЙ ЖРЕЦ
[ПАС] Выносливость. Тяжелый доспех позволяет применять активные умения, а используемое одноручное оружие удваивает кол-во их применений.	[ПАС] Жертвенность. Тяжелый доспех позволяет применять активные умения, а используемый магический атрибут удваивает кол-во их применений.
[АКТ] Оглушение. Раз в сутки, стукнув цель наверху оружием по плечу и выкрикнув слово "STUN!", оглушает ее на 5 минут.	[АКТ] перевязка. <i>(Требуется *бинт).</i> Раз в сутки, перевязка стабилизирует цель, снимая эффект кровотечения. При этом излечивает одно ранение за 5 минут.
[АКТ] Оборона. <i>(Требуется щит).</i> Раз в сутки, выкрикнув слово "DEFENCE!", удерживаемый в руке щит поглощает Ранение полученное любым видом оружия.	[ПАС] Молитва. <i>(Требуется магический атрибут).</i> Молитва в течении 5 минут позволяет остановить свое кровотечение.
[АКТ] Ярость. Раз в сутки, выкрикнув слово "RAGE!", эффект болевого шока и ограничение на передвижение пропадают до следующего Ранения.	[АКТ] Возмездие. <i>(Требуется двуручное оружие).</i> Раз в сутки, выкрикнув слово "REVENGE!" удар по нежити, моментально излечивает одно Ранение боевого жреца.
[ПАС] Дисциплина. <i>(Требуется одноручное оружие).</i> Тренировка владения оружием в течении 10 минут, позволяет восстановить одно примененное умение.	[АКТ] Воодушевление. <i>(Требуется ед.маны).</i> Раз в сутки, магическое касание и используемая мана позволяют цели повторно задействовать одно любое примененное умение.

КЛЕРИК	МАГ
[ПАС] Праведность. Мантия позволяет применять активные умения, а используемый магический атрибут удваивает кол-во их применений.	[ПАС] Мудрость. Мантия позволяет применять активные умения, а используемый магический атрибут удваивает кол-во их применений.
[АКТ] Лечение. Раз в сутки, магическое касание стабилизирует цель, снимая эффект кровотечения. Моментально излечивает одно Ранение.	[АКТ] Импульс. Раз в сутки, указывая маг.атрибутом на цель в радиусе 5 шагов и выкрикнув слово "IMPULS!" отбрасывает ее на землю, нанося одно Ранение.
[АКТ] Очищение. <i>(Требуется ед.маны).</i> Раз в сутки, магическое касание и используемая мана очищают цель от *Первой фазы осквернения.	[АКТ] Паралич. Раз в сутки, указывая маг.атрибутом на цель в радиусе 5 шагов и выкрикнув слово "PARALYZE!", парализует ее на 5 минут.
[ПАС] Медитация. <i>(Требуется магический атрибут).</i> Медитация в течении 10 минут позволяет восстановить одно примененное умение.	[АКТ] Молния Раз в сутки, указывая маг.атрибутом на цель в радиусе 5 шагов и выкрикнув слово "LIGHTNING!" отбрасывает ее на землю, нанося смертельное Ранение.
[АКТ] Барьер. <i>(Требуется ед.маны).</i> Раз в сутки, горящий бенгальский огонь и используемая мана даруют клерику неуязвимость к оружию на время горения.	[ПАС] Ритуалистика. <i>(Требуется магический атрибут).</i> Знания ритуалистики позволяют самостоятельно создавать Особые умения.

ЗАКЛИНАТЕЛЬ	РАЗБОЙНИК
[ПАС] Проницательность. Легкий доспех позволяет применять активные умения, а используемое парное оружие удваивает кол-во их применений.	[ПАС] Подвижность. Легкий доспех позволяет применять активные умения, а используемое двуручное оружие удваивает кол-во их применений.
[АКТ] Обряд Зельеварения. <i>(Требуется рецепт).</i> Раз в сутки, следуя рецепту и проведя необходимые действия производится *эликсир.	[АКТ] Выпад. Раз в сутки, выкрикнув слово "BACKSTAB!" колющий удар в спину противника, игнорируя щит, наносит смертельное Ранение.
[АКТ] Обряд Восстановления. <i>(Требуется ед.маны).</i> Раз в сутки, обряд в течении 10 минут и используемая мана восстанавливает по одному примененному умению (кроме любых Обрядов) всем участникам в радиусе 5 шагов.	[АКТ] Компресс. <i>(Требуется бинт).</i> Раз в сутки, компресс растений стабилизирует цель, снимая эффект кровотечения и болевого шока. При этом ограничение на передвижение перестает действовать через 5 минут.
[АКТ] Обряд Лечения. <i>(Требуется ед.маны).</i> Раз в сутки, обряд в течении 10 минут и используемая мана снимают эффект кровотечения со всех персонажей в радиусе 5 шагов. При этом излечивает одно Ранение.	[ПАС] Социальность. Все официальные денежные сделки в Трактире, Ратуше или Торговой лавке приносят скидку/бонус в размере 1 бронзового Эла.
[ПАС] Реабилитация. <i>(Требуется магический атрибут).</i> Реабилитация при чтении молитв в течении 10 минут позволяет излечить одно Ранение заклинателю.	[АКТ] Зельеварение. <i>(Требуется рецепт).</i> Раз в сутки, следуя рецепту и проведя необходимые действия производится эликсир.

5. Наука

Наука – это механика дополнительного развития персонажа, используя которую персонаж обучается **уникальным умениям** (см. ниже). Наука делится на два направления:

- **академические науки** – доступны к изучению на кафедре Магии и не входящие в конфликт с законом. К таким наукам относятся: Теургия, Арканистика и Мистицизм;
- **еретические науки** – также известные как запретные или оккультные науки, не доступны к свободному изучению и конфликтуют с законом. К ним относятся: Некромантия, Магия крови и Техномагия.

Теургия – академическая наука, изучающая взаимодействия с божественными сущностями, религиозные практики, а также возможность управления высшими силами.

Арканистика – академическая наука, изучающая различные алхимические элементы под воздействием магии, а также их взаимодействие с физическим телом.

Мистицизм – академическая наука, изучающая связь с миром духов и теней, а также возможность предсказания грядущих событий или визий событий прошлого.

Некромантия – еретическая наука, изучающая смерть и метафизику посмертия. Практикующая темные аспекты магии, а также ментальный и физический контроль.

Магия крови – еретическая наука, изучающая магические свойства крови и эманации боли. Активно практикующая жертвоприношения и истязания плоти.

Техномагия – еретическая наука, изучающая принципы взаимодействия и сочетания магии и механизмов. Изучает и практикует физические техномагические трансформы.

Уникальные умения – это умения обретаемые благодаря глубокому изучению наук. Персонаж любого класса способен обрести уникальные умения, но только при условии полного изучения всех основных умений, а также наличия обучающего **учителя** (см. ниже). Изучаемое персонажем количество уникальных умений не ограничено. Также не ограничена возможность изучения умений разных наук. Но в таком случае, это будет нести необратимые ментальные и физические последствия для персонажа.

Мана – магический концентрат характерного синего цвета, необходимый в использовании некоторых основных умений, в приготовлении эликсиров, а также использовании особых умений академических наук. Благодаря своим свойствам, мана может накапливаться в **источниках маны**, находя которые, ману можно абсорбировать в различные емкости. Независимо от объема емкости в которую набирается мана, она будет считаться как одна единица. Мана считается использованной как только содержимое емкости выливается на землю, при этом озвучивается слово **“USED!”**. Источники маны могут располагаться в любом месте игровой территории и периодически смещаются.

Также существуют **оскверненные источники** маны. В противоположность обычной мане, **скверна** имеет характерный зеленый цвет и необходима чтобы питать особые умения еретических наук. Скверну также можно абсорбировать в различные емкости. Независимо от объема емкости в которую набирается скверна, она будет считаться как одна единица. Скверна считается использованной как только содержимое емкости выливается на землю и озвучивается слово **“USED!”**. Источники скверны могут располагаться в любой точке Мрачнолесья и периодически смещаются.

Ритуалистика – пассивное умение мага позволяющее самостоятельно разрабатывать уникальные умения в различных науках. Для разработки необходим **научный труд**, который составляется магом на свитках с описанием ритуала и схемой магических действий. Также в нем должны быть указаны: название умения, требования к его выполнению и конечный эффект.

После составления научного труда, его необходимо предоставить ректору на кафедру Магии, чтоб получить **патент**. Патент это разрешение на использование и обучение уникальному умению. Патент является неотчуждаемым, состоит из 2 копий, содержит подпись ректора кафедры Магии, данные мага, а также название уникального умения. Одна копия остается на кафедре Магии, другая отдается магу.

В том случае, если маг занимался разработкой уникального умения одной из еретических наук, патент не требуется, а для подтверждения научного труда необходимо обратиться к ближайшему Мастеру и получить дальнейшие инструкции.

Учитель:

- чтобы изучить уникальное умение, ученику необходимо отправиться на кафедру Магии и выбрать желаемое из списка. Далее узнать кто его создатель и найти данного персонажа;
- учитель самостоятельно выбирает степень сложности и продолжительность курса обучения, но не менее 1 часа общего времени;
- после окончания обучения учитель и ученик обязаны прийти на кафедру Магии, там оба подтвердят окончание обучения, а ученику будет выдан вкладыш в Дорожный Патент с уникальным умением.

Зельеварение – активное умение заклинателей и разбойников. Зельеварение это смесь алхимии и магии, соединение алхимических ингредиентов и колдовства. Для успешного отыгрыша зельеварения, игроку потребуются емкости для смешивания реагентов. Строго запрещено использовать химические колбы и другие емкости из тонкого стекла!

Бинт – многоразовый припас. При использовании наматывается на место ранения. После окончания лечения снимается для повторного применения. Продается в Торговой лавке.

Рецепт – многоразовый припас в виде связки свитков. Содержит подробную инструкцию по созданию эликсира. Продается в Торговой лавке.

Реагент – разовый припас используемый как алхимический ингредиент при создании эликсира. Реагенты не употребляются в пищу!

Реагенты:

- **Belomedus milkus** – колба с вязкой белесой жидкостью, обладающей ароматом полевых цветов. Можно приобрести в Торговой лавке;
- **Bladanus syrupus** – колба с вязкой красной жидкостью, обладающей ароматом лесных ягод. Можно приобрести в Торговой лавке;
- **Mertorotus extractus** – колба с вязкой желтой жидкостью, обладающей ароматом цитруса. Можно приобрести в Торговой лавке;
- **Marblum wyrmus** – трупный червь, обладающий яркими ядовитыми железами. Можно обнаружить в останках тварей Мрачнолесья;
- **Viparkus ashus** – порошок серого цвета, обладающего ароматом дыма. Выделяется из останков тварей Мрачнолесья;
- **Krasilnus powderus** – порошок белого цвета, обладающий кисловатым запахом. Выделяется из останков тварей Мрачнолесья.

Эликсир – разовый припас быстрого использования. Считается использованным как только содержимое выливается на землю и озвучивается слово **“USED!”**.

Эликсиры:

- **Belorotum Wyrmus** – регенерирует телесные увечья и последствия некроза;
- **Bladomedum Ashus** – моментально излечивает одно Ранение;
- **Bladorotum Powderus** – моментально исцеляет все Ранения;
- **Krasiviparkum Extractus** – обновляет использование примененного умения.

Осквернение – это чужеродный и непредсказуемый результат симбиоза магии и технологий, физически проявляющийся в виде **аномалии** и **артефактов Мрачнолесья**. Также осквернение характеризуется двумя **фазами** ментального подчинения живых существ, движимых к полной **техномагической трансформе**.

Мрачнолесье – это огромная зона осквернения. Из этого следует что любой предмет, существо, плод или растение, находящееся в этой зоне вероятнее всего осквернено. Поэтому следует с особой осторожностью относиться ко всему что оттуда выносится в “чистые земли”.

Аномалия – периодический токсичный эффект, распространяющийся в Мрачнолесье в виде зеленого смога, вызывающего отравление. Смог поражает дыхательные пути, сразу нанося Ранение попадающему в него и потом еще по одному Ранению за каждую минуту нахождения в нем. Избежать отравление возможно используя средства индивидуальной защиты – чумные маски, платки и другие средства закрывающие лицо. Оскверненные существа аномалии не подвержены, а напротив, их характеристики только возрастают.

Артефакты - останки технологических конструкций, орудий и предметов, чаще всего действующие, но алгоритмы их функционирования остаются загадкой.

Фазы осквернения:

➤ **Первая фаза.** Наступает после прямого соприкосновения с концентратом скверны из источника либо соприкосновения с зелеными артефактами кристаллической формы. Физические показатели первой фазы – отсутствуют. Ментальные показатели - звуковые галлюцинации (*раз в час*). Повышенная раздражительность. Раз в час необходимо обращаться к любому из Мастеров за коррекцией действий. Возможность остановки заражения – использование умения “Очищение” (*см. 4. Персонаж*);

➤ **Вторая фаза.** Иначе называемая “терминальной”. Наступает через 3 часа после осквернения, при отсутствии очищения. Физические показатели – проявляются черные треугольники, в основании которых глаза игрока. Также чернеют губы. Ментальные показатели – постоянный голос в голове требующий подчинения и исполнения Высшей цели. Раз в два часа необходимо обращаться к любому из Мастеров за коррекцией действий. Возможность остановки заражения – отсутствует.

➤ После окончания Второй фазы осквернения, игрок отправляется в Зону отдыха для обсуждения дальнейших действий с Мастером.

КОНЕЦ

