

Небольшой уютный рундук граадеитвы



Вместо предисловия.

Семь игроков встретятся в Мытищах, чтобы сражаться на смерть. Семь великих героев из ОМСКа, КНД, Сtima, Кибера и Фантазяки ответят на их зов, чтобы принять участие в битве за Святой Грааль /bg/, битве, которая определит самую сильную йобу среди персонажей и самого удачливого среди игроков.

Впереди их ждут тяжелейшие испытания: от разрушительных фантазмов содрогнется земля Мытищ, мощь, способная уничтожать армии, обрушится на мастеров и их сервантов, коварные противники будут всячески мешать вам передавать ману куда надо, врываясь в самый неподходящий момент куда не надо. Только холодный расчет, горячее сердце и легкая рука помогут вам победить в войне.

От авторов.

Дорогие игроки. Если при чтении этого мануала вы чувствуете, что тупеете, тормозите и вообще хотите все это дропнуть, ограничьтесь таблицами и общими описаниями, составьте как-нибудь свои статьи, и покажите нам. А головы ломать будем мы сами.

Основные положения

У каждого персонажа или моба в игре есть пять или шесть характеристик.

S – Сила (Strength)

E – Выносливость (Endurance)

A – Скорость (Agility)

M – Магия (Magic)

L – Удача (Luck)

У героев есть дополнительная характеристика P – Фантазм (Phantasm), а у Мастеров — C – Канал маны (Mana Channel).

Влияние характеристик на геймплей раскрыто в соответствующем разделе.

Война за Грааль будет во многом напоминать «Героев», неожиданно превратившихся из пошаговой стратегии в пошаговую РПГ. Мастера и их Слуги будут путешествовать по глобальной карте Мытищ, а сражения будут происходить на небольших картах локальных. Скорость передвижения всех участвующих игроков — 1dA локаций в ход, если у них нет фантазма, влияющего на скорость передвижения по глобальной карте.

У каждого из Мастеров может быть своя «база» - отдельная локация, которую он указывает на карте Мытищ. Другие Мастера о ее положении изначально не знают. Мастер может обустраивать свою базу согласно соответствующим правилам.

Если два отряда встречаются на глобальной карте, им предстоит бой или погоня. Слуги чувствуют друг друга за 2 локации, но если начинается сражение, расстояние, на котором другие слуги могут заметить битву увеличивается на 2 локации каждый ход. В случае погони оба отряда должны бросать 1dA, пока расстояние между ними не станет равно 0 или 2 локациям. (Если количество локаций не увеличится, этот пункт будет скорее формальным.)

Герои

Герои разделяются на 7 классов: Сейбер (Мечник), Арчер (Стрелок), Лансер (Копейщик), Райдер (Наездник), Кастер (Маг), Берсеркер и Ассасин. Названия классов понимаются в достаточно широком смысле, так Лансером может стать воин, сражавшийся косой или трезубцем, а Райдером — пилот или капитан корабля.

Каждый из героев имеет один или несколько фантазмов — особых способностей, являющихся одновременно мощным оружием или способностью и символом героя — владельца фантазма. Фантазмом может стать оружие, которое герой использовал в своей ролевке или особая способность, которую он в ней проявил.

Статы героев.

Изначально каждый герой имеет здоровье $H = 200hp$, ману $W = 50$ единиц и атаку D роллом $1d100$. Урон противнику вычисляется как $D-50$, если нет никаких правил, утверждающих обратное. Если эта величина отрицательна, засчитывается промах.

Для героя большое значение имеет мана. Каждая атака героя тратит 10 маны из его запаса, мана так же расходуется на заклинания героев-колдунов и на фантазмы.

Передвижение героя по полю боя так же зависит от маны. В начале хода (до атаки) герой вычисляет максимальную дальность своего хода исходя из запаса маны. На одну клетку требуется от 10 до 4 единиц маны в зависимости от скорости героя. На передвижения до атаки эта мана не тратится, но после атаки, заклинания или использования фантазма герой может отступить. В этом случае мана тратится при проходе через каждую клетку.

Для распределения основных статов герой имеет 20 очков. Шестой уровень каждого стата стоит два очка, кроме того никакой навык нельзя брать изначально нулевым. Победив другого героя или очень сильного моба, герой может получить дополнительное очко, которое сможет потратить сразу после боя.

Сила (S)

Уровень силы у героя может иметь значение от 1 до 6 (от E до EX).

Каждая единица силы добавляет +10 к максимальной атаке и +5 к минимальной.

Другими словами, герой с силой 3 атакует роллом $D = 1d115 + 15$, который принимает значения от 16 до 130.

Герои с силой 4 могут пробивать препятствия толщиной 1 клетку, с силой 5 - препятствия любой толщины при ходьбе (т. е. не тратить на преодоление препятствий ход). Если дорогу им закрывает моб, они могут пройти и «сквозь» него, нанеся 8 или 10 урона соответственно.

Герои с силой 6 могут отбросить противника на 5 клеток при атаке.

Герои с силой 0 не могут носить с собой своего мастера, скорость отряда в этом случае считается как минимум из $1dA1$ и $1dA2$, где $A1$ и $A2$ – скорости Мастера и Слуги.

Таблица зависимости ролла на атаку от силы

0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
1d100	1d105 + 5	1d110 + 10	1d115 + 15	1d120 + 20	1d125 + 25	1d130 + 30

Выносливость (E)

Уровень выносливости у героя может иметь значение от 1 до 6 (от E до EX).

Каждая единица выносливости добавляет 15 hp. Герой с выносливостью 3 имеет 245 hp.

Герои с выносливостью 6 неуязвимы для оружия дальнего боя, кроме фантазмов того же уровня (EX).

Таблица зависимости запаса hp от выносливости						
0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
200	215	230	245	260	275	290

Скорость (A)

Уровень скорости у героя может иметь значение от 1 до 6 (от E до EX).

Каждая единица скорости отнимает 1 от количества маны, необходимой для передвижения, т.е. герою со скоростью 0 требуется 10 единиц маны на каждую клетку, а герою со скоростью 5 - только 5.

Кроме того скорость влияет на инициативу героя, при броске на инициативу она прибавляет 10A к минимальной инициативе (т.е. герой с инициативой 5 бросает $50+1d50$).

Герои со скоростью 6 имеют 20% шанс сходить дважды за ход, в конце хода они должны бросить 1d5 и, в случае удачного броска, сходить.

Таблица зависимости стоимости прохода клетки от скорости						
0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
10	9	8	7	6	5	4

Таблица зависимости ролла на инициативу от скорости						
0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
1d100	1d90 + 10	1d80 + 20	1d70 + 30	1d60 + 40	1d50 + 50	1d40 + 60

Магия (M)

Уровень магии у героя может иметь значение от 1 до 6 (от E до EX).

Каждая единица магии добавляет +10 к запасу магии героя. К примеру, у героя с магией 5 будет запас в 100 единиц маны.

Магия позволяет использовать заклинания соответствующего уровня (уровня M) и уменьшает стоимость всех заклинаний на 1.

Герои с магической силой 4 восстанавливают 5 маны за ход, с силой 5 - 10 маны.

Герои с магической силой 6 восстанавливают свою ману полностью каждый ход.

Таблица зависимости запаса маны от магии						
0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
50	60	70	80	90	100	110

Удача (L)

Уровень удачи у героя может иметь значение от 1 до 6 (от E до EX).

Каждая единица удачи позволяет герою один раз за бой уклониться от удачной вражеской атаки, добавляя +10 к минимальному спасброску. То есть, герой с удачей 3 имеет право трижды в день бросить спасбросок $1d(100 - 10L) + 10L$ на уклонение от атаки. (Значения этого броска будут лежать в интервале от $10L + 1$ до 100.) Нельзя уклониться от фантазма, уровень которого выше, чем уровень удачи героя.

Удача 6 дает герою 50% шанс контратаковать при спасброске, если враг остался на соседней клетке после атаки. Эта контратака происходит в самом начале хода героя и не

отнимает у него обычной атаки.

Таблица зависимости спасброска от удачи						
0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
Нет броска	1d90 + 10	1d80 + 20	1d70 + 30	1d60 + 40	1d50 + 50	1d40 + 60

Фантазм (P)

Уровень фантазма у героя может иметь значение от 1 до 6 (от E до EX).

Принцип действия фантазма и его характеристики свои для каждого фантазма, четких общих правил расстановки рангов и эффектов фантазмов не существует.

Фантазмы одноразового использования требуют обычно 10Р единиц маны, кроме EX – фантазмов, требующих 70 единиц. Если действие фантазма продолжительно по времени, герой в начале хода обязан заплатить 2Р маны на его поддержание.

Изменение цены использования и поддержания фантазма само по себе может быть частью фантазма, тогда цена его использования должна быть указана в описании.

Таблица стоимостей использования фантазма в мане						
0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
0	10	20	30	40	50	70

Таблица стоимостей поддержания фантазма в мане						
0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)	6 (EX)
0	2	4	6	8	10	14

Классовые бонусы

Каждый герой при призыве получает определенный бонус в зависимости от того, в какой класс его призвали. Этот бонус может быть достаточно сложным, могут меняться его статьи, способности и фантазм, но если в описании героя ничего специально не указано, классовые бонусы начисляются следующим образом:

Сейбер: +1 к выносливости, +1 к наименьшему из статов.

Арчер: +1 к удаче, способность «Независимые действия».

Лансер: +1 к силе, способность «Древковое оружие».

Кастер: +1 к магии, способность «Создание территории», книга заклинаний.

Райдер: +1 к скорости, -1 к формальному уровню фантазма (т. е. фантазм уровня А будет считаться фантазмом уровня В, освобождая одно очко статов и становясь дешевле по мане).

Ассасин: +1 к удаче, +1 к скорости, способность «Профессиональный убийца».

Берсеркер: +1 к силе, +1 к выносливости, способность «Безумие».

Более подробно классы и их способности будут рассмотрены в соответствующем разделе.

Мастера

В качестве Мастеров будут выступать новые персонажи. Статы даже самого слабого Слуги будут ниже, чем статы самого сильного Мастера, так что победить без своего Слуги Мастер сможет только чудом.

Шестым статом вместо Фантазма у Мастеров будет Канал маны (С) — характеристика, отвечающая за восстановление маны Мастера и передачу ее Слуге. В большинстве случаев Слуге переходит большая часть восстановленной маны, что очень сильно ограничивает возможности Мастера.

Статы Мастеров

Мастера отличаются от Слуг и своими начальными статами. Их изначальное здоровье $H = 50hp$, мана $W = 50$ единиц и атака D роллом $1d100$. Урон противнику вычисляется как $D - 50$, если нет никаких правил, утверждающих обратное. Если эта величина отрицательна, засчитывается промах.

Скорость передвижения Мастера по полю боя не зависит от его запаса маны, а только от скорости (А). Количество клеток, на которые может сходить Мастер в точности равно $A+1$.

Для распределения основных статов Мастер имеет 15 очков. Эти статы действуют на Мастеров иначе, чем на Слуг, кроме того Мастера не могут иметь 6-й уровень какого-либо навыка, зато могут брать нулевой уровень. Мастер, герой которого победил другого героя или Высшего моба так же может получить дополнительное очко.

Сила (S)

Уровень силы у Мастера может иметь значение от 0 до 5 (от F до A).

Каждая единица силы добавляет +5 к максимальной атаке мастера.

Многие предметы требуют от мастера высоких показателей силы.

Таблица зависимости ролла на атаку от силы					
0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)
1d100	1d105	1d110	1d115	1d120	1d125

Выносливость (E)

Уровень выносливости у Мастера может иметь значение от 0 до 5 (от F до A).

Каждая единица выносливости добавляет 5hp Мастеру.

Таблица зависимости запаса здоровья от выносливости					
0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)
50	55	60	65	70	75

Скорость (A)

Уровень скорости у Мастера может иметь значение от 0 до 5 (от F до A).

Каждая единица скорости добавляет +1 клетку хода для мастера (скорость передвижения Мастера от маны не зависит и равна $A+1$).

Кроме того скорость влияет на инициативу Мастера, при броске на инициативу она прибавляет 5А к минимальной инициативе (т.е. герой с инициативой 5 бросает $25+1d75$).

Таблица зависимости количества проходимых клеток от параметра скорости					
0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)

1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

Таблица зависимости ролла на инициативу от скорости					
0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)
1d100	1d95 + 5	1d90 + 10	1d85 + 15	1d80 + 20	1d75 + 25

Магия (M)

Уровень магии у Мастера может иметь значение от 0 до 5 (от F до A).

Каждая единица магии добавляет 10 к запасу маны Мастера и отнимает 1 от стоимости каждого заклинания.

Кроме того, Мастер может использовать все заклинания уровня до M включительно из своего спеллбука.

Таблица зависимости запаса маны от магии					
0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)
50	60	70	80	90	100

Удача (L)

Уровень удачи у Мастера может иметь значение от 0 до 5 (от F до A).

Каждая единица удачи позволяет Мастеру один раз за бой уклониться от удачной вражеской атаки, добавляя +5 к минимальному спасброску. То есть, Мастер с удачей L имеет право трижды в день бросить спасбросок $1d(100 - 5L) + 5L$ на уклонение от атаки. (Значения этого броска будут лежать в интервале от $5L + 1$ до 100.) Нельзя уклониться от фантазма героя.

Таблица зависимости спасброска от удачи					
0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)
Нет броска	1d95 + 5	1d90 + 10	1d85 + 15	1d80 + 20	1d75 + 25

Канал маны (C)

Каждая единица канала маны добавляет +3 к максимальному числу маны, которую Мастер способен передать за ход и +5 к его собственному восстановлению маны. На нулевом уровне - это 10, на пятом - 25 для передачи и 35 - для восстановления.

Таблица зависимости восстановления маны от канала					
0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)
10	15	20	25	30	35

Таблица зависимости передачи маны от канала					
0 (F)	1 (E)	2 (D)	3 (C)	4 (B)	5 (A)
10	13	16	19	22	25

Заключение нового контракта

По ходу войны может случиться так, что ваш Слуга или Мастер погибнет, но вы умудритесь выжить. В подобной ситуации не стоит слишком уж отчаиваться. Мастер может попытаться найти бесхозного Слугу, либо убить другого Мастера и заключить контракт с его Слугой. Слуга без Мастера может попытаться найти другого Мастера. Ими могут стать: ещё живой Мастер без Слуги (но можно и с Слугой) или же просто левый чувак.

Мобы

Мобы делятся на две категории — низших мобов и высших. К низшим относятся простые обитатели Мытищ (хардкорщики, метрокрысы, зомби) и большая часть призванных созданий. К высшим мобам относятся могущественные потусторонние существа, в большинстве случаев этих существ могут призвать только герои, но могут быть и исключения из этого правила.

Низшие мобы

Низшие мобы играют по тем же правилам, что и Мастера, за исключением того, что ману они никому не передают, и их последняя характеристика влияет только на их собственное восстановление маны.

Значения статов низших мобов не ограничены, среди них есть как те, с кем может справиться Мастер в одиночку, так и те, кто способен доставить хлопот даже Слугам. В случае, если значение какого-либо из статов превышает 5, роллы и характеристики вычисляются по тем же законам.

Высшие мобы

Высшие мобы играют по тем же правилам, что и Слуги за исключением последнего шестого стага. Ману они берут у того, кто их вызвал, независимо от того, Слуга это, Мастер или простой человек. Многие из Высших мобов могут отбирать ману у окружающих их людей, в том числе и у врагов. Если Высший моб призван с помощью фантазма, значение его маны равно плате за призыв, плата за поддержание прибавляется к его мане каждый ход.

Суммарные значения статов высших мобов не ограничены, но каждый из статов не может превышать 6.

Лут

С низших мобов может падать лут, пригодный для использования мастером. Это может быть человеческая кровь, оружие, возможно даже заклинания. Список предметов, выпадающих в качестве лута, приведен отдельно.

Убийство высшего моба

Высшие мобы редки и сильны, чаще всего они появляются как фамильяры Слуг (обычно Кастеров). За убийство высшего моба герой и его Мастер могут получить дополнительное очко статов. Для этого они оба должны бросить $1d(100-Lev) + Lev$, где Lev – сумма статов убитого моба. В случае критического ролла (100) герой или Мастер получает 2 очка. Так как высший моб призывается с помощью магии, с него обычно не выпадает никакой лут, а его тело и оружие пропадают после смерти.

Самое главное

Этот раздел имеет для вас наибольшую ценность, в нем будет изложена игра с точки зрения игрока, я постараюсь опустить все технические подробности.

Как создать Мастера

Если вы собираетесь играть Мастером — вам сюда. Мастера — маги из нашего времени (осени 2012 года), которые собрались в Мытищах в погоне за Граалем /bg/. Разумеется, ваш герой может быть не просто магом, не обязательно ограничивать его использование поддержкой слуги и заклинаниями, но базовые магические способности есть у каждого Мастера, ведь они каким-то образом умудрились вызвать в наше время героя из ролевки.

Первым делом следует придумать ему биографию. В нее следует включить кое-какие сведения о его прошлом, цели, которую он преследует в войне, о том, что он будет просить у Грааля в случае победы. Стоит указать его мировоззрение (alignment), это может определить его взаимоотношения с призванным героем.

После этого можно перейти к сухим цифрам. Перед этим следует прочитать параграф, касающийся статов Мастеров, это не страшно, там всего две страницы с таблицами. Изучив его, разбросайте 15 очков по своим статам так, как считаете нужным.

Заклинания, которые получит ваш Мастер в свою книгу, определяются с помощью костей. Вы получаете 5 случайных заклинаний 1-го уровня, 4 — второго, 3 — третьего, 2 — четвертого и одно заклинание пятого уровня.

В ходе игры у вас будет возможность получить новые заклинания, к примеру, вас им может обучить союзный Мастер или Кастер, вы можете их добыть в жилище другого Мастера или даже получить как лут. Когда вы получите свои заклинания, сразу пересчитайте их стоимость исходя из своего уровня магии, чтобы не делать этого в бою. Если сила заклинания зависит от каких-то ваших статов — подсчитайте и ее заранее, если вы будете делать это в бою, он растянется надолго.

После этого отметьте на карте Мытищ местоположение своего жилища — новую локацию, которую изначально не видят другие мастера. После того как вы призвали героя, вы сможете определенным образом обустроить свое жилище, наложив на него постоянные заклинания, в том числе ловушки и баффы.

Если у вас все еще остались вопросы и непонятки — попросите кого-нибудь подослать вам слабого моба для тренировочного боя. Если вы хотите, чтобы у вашего Мастера был какой-то особенный предмет с самого начала игры — об этом тоже стоит позаботиться заранее.

Вот и все. Дело за малым — выучить заклинание призыва, нарисовать круг и вызвать наконец своего героя.

Как создать героя

Если вы добрались до этого пункта, значит у вас есть какой-то персонаж в ролевке, которого вы бы хотели перенести в Мытищи. Это отчасти проще, а отчасти — сложнее, чем создать мастера. Сначала вам следует подумать, может ли вообще ваш герой сражаться за Грааль и если да — то в каком классе. Подробнее о классах будет сказано чуть ниже. Мультикласс вполне приемлем, даже поощряется, главное — учесть, что при вызове в один класс способности героя, связанные с другим классом должны быть немного уменьшены.

Биографию герою придумывать, слава богу, не нужно, но подумать головой все-таки придется. Каждый герой должен обладать фантазмом — особой способностью, приемом или оружием, которые помогут ему победить в войне. Помимо этого фантазм является символом героя, его важной отличительной чертой. Баланс фантазма — работа сложная, но вам достаточно просто придумать эффект для него, с конкретными цифрами разбираться не обязательно.

После того как все фантазмы вашего героя придуманы и оценены по уровню, вам предстоит расстановка статов. Сумма статов должна быть равна 20, причем каждый стат должен быть не ниже 1, и часть статов отбирает уровень фантазма. На этом этапе вам следует посмотреть в таблицы статов и на эффекты, которые дают их высокие значения. Ну и кроме того не забывайте о том, каким был ваш герой в оригинальной ролевке.

Помимо статов и фантазмов следует записать, какими способностями обладает ваш герой, выбрав их из списка, или придумав свою. Способностей можно брать не более двух, и не все они действительно дают преимущество в игре. На некоторые из способностей будет влиять класс персонажа, так что лучше всего записать, какими способностями герой вообще мог бы обладать, а потом выбрать из них две уже после призыва.

Вот и все. Осталось только указать мировоззрение (alignment) героя, и можно ждать вызова.

Классы героев

В этом разделе будут подробно рассмотрены все семь классов героев, участвующих в войне. Он предназначен как для тех, кто хочет ввести своего героя, так и для тех, кто хочет разобраться в том, чего ждать от героев противника.

Сейбер

Герой, ставший известным благодаря своему мечу, или хотя бы умеющий с ним обращаться. В крайнем случае меч можно заменить трубой или другим концептуальным оружием. Сейбер — специалист ближнего боя и сбалансированный боец, герой, призванный Сейбером получает +1 к выносливости и +1 к наименьшему из своих статов. Если наименьших статов несколько, игрок сам выбирает, к какому из них прибавить дополнительное очко.

Арчер

Герой-стрелок в самом широком понимании процесса стрельбы. Если ваш герой бегал с луком, пистолетом, метательными дротиками, пращей — вам сюда. У Арчеров атака в дальнем бою зависит от параметра силы в отличие от всех остальных героев. Герой, призванный Арчером, получает +1 к удаче и классовую способность «Независимые действия», позволяющую ему стрелять, находясь на соседней локации (не входя на поле боя) и восстанавливать дополнительные 10 маны.

Лансер

Герой, мастерски обращающийся с древковым оружием. Это не обязательно должно быть копьё, подойдут и коса, и трезубец. Лансер получает +1 к силе и классовую способность «Древковое оружие», позволяющую атаковать на две клетки вперед (этим ударом можно поразить двух врагов, стоящих рядом на одной линии, но нельзя атаковать сквозь препятствие) и атаковать все восемь соседних клеток круговым ударом.

Кастер

Герой-колдун. В бою он обычно полагается на магию, а не на физические атаки, хотя может использовать и их. Герой, призванный Кастером, получает +1 к магии. Их классовый навык «Создание территории» включает в себя достаточно много бонусов. Во-первых они могут накладывать постоянные заклинания на место, которое они выбрали своей базой, во-вторых, кастерам доступен шестой уровень магии, и они получают на 1 заклинание каждого уровня больше, чем Мастера. Кроме того Кастер может подсмотреть заклинания, которые использовал вражеский Мастер и записать его в свою книгу заклинаний после боя, а также использовать заклинания 1-го круга без потери хода.

Райдер

Герой-наездник. Райдером может считаться и пилот истребителя, и водитель такси и капитан корабля. Райдер получает +1 к скорости и формальный ранг его фантазма уменьшается на 1, освобождая еще одно очко, которое можно на что-нибудь потратить, или два, если фантазм Райдера имел уровень 6 (ЕХ). При этом спасбросок удачи рассчитывается без учета этого бонуса, то есть считается изначальный ранг фантазма.

Берсеркер

Безумный воин. Безумие опять-таки трактуется достаточно широко, Берсеркеру не обязательно быть буйным, но быть сумасшедшим он обязан. За это Берсеркер получает +1 к силе и +1 к выносливости способность «Безумие». Эта способность не является классовой, то есть герой может быть безумным, но не быть Берсеркером.

Ассасин

Герою этого класса не обязательно быть настоящим убийцей, но у него должны быть необходимые для этого навыки. Из Ассасинов получаются отличные разведчики, они получают +1 к скорости и +1 к удаче, а кроме того классовую способность «Профессиональный убийца». Другие герои не могут найти Ассасинов на глобальной карте, что позволяет им избегать сражений. Эта способность может быть преодолена с помощью соответствующих заклинаний и способностей. На поле боя эта способность позволяет Ассасину наносить удар в спину: если на предыдущем ходу цель атаковала не Ассасина, Ассасин получает +20 к минимальному урону.

Дальний бой

Правила дальнего боя немного отличаются от правил ближнего боя. После того как от полученной атаки был снят штраф 50, значение урона делится на два с округлением вниз. Это относится как к героям (в том числе и Арчерам), так и к мастерам и мобам.

Командные заклинания

Отношения героя и его Мастера могут быть далеки от идеальных. Так как Мастер призывает случайного героя, мировоззрение призванного героя может оказаться противоположным мировоззрению Мастера. Для этого и нужны командные заклинания.

Каждому из Мастеров даются три командных заклинания, которые он может потратить на любой приказ своему герою. Результат может варьироваться в зависимости от ситуации.

Если герой не согласен с приказом, он может сопротивляться действию заклинания. Для этого он должен бросать $1d(100 - Lev) + Lev$, где Lev – сумма всех статов героя, каждый ход, пока не проиграет. Избежать этого он может, заставив Мастера отменить приказ или убив его.

Если герой согласен с приказом, все действия, направленные на выполнения этого приказа получают бонус, который определяется в каждом случае по своему.

Пример рационального использования командного заклинания: можно заставить героя немедленно телепортироваться в указанную точку, можно заставить его немедленно атаковать, игнорируя инициативу других игроков в бою, etc.

Ход боя

Предположим, что герой был призван успешно и Мастер не налажал. Первым делом вы, скорее всего, пойдете его испытывать на ближайших мытищенских хардкорщиках или хотя бы шальных метрокрысах. Чтобы этот поход не окончился для вас плачевно — прочитайте этот раздел.

Главный совет

Как только бой начался, заведите себе файл или листок бумаги, нарисуйте там поле, выпишите статьи своего персонажа, подсчитайте запасы здоровья и маны, расставьте всех участников битвы (имейте в виду, начальные положения своих союзников вы можете определить сами в пределах одного из краев поля, но обязательно напишите, где именно вы их расставили). Если в ходе боя на вас наложат заклинание, запишите туда, какое, как оно действует и сколько ходов.

Локации

Большинство локаций будут иметь размер 20 на 20 клеток, координаты по X будут отмечаться латинскими буквами, а по Y – цифрами. Чтобы не запутаться, следите за тем, кто куда ходит и сами всегда пишите, на какой клетке вы стоите в конце хода. Если где-то произошла ошибка — сразу говорите об этом, многие атаки, действующие на несколько целей, зависят от их взаимного расположения.

На локациях могут находиться препятствия, на некоторых локациях препятствий может быть очень много. Учитывайте это, когда продумываете свою тактику. Мастера и герои могут даже создавать новые препятствия с помощью магии.

Препятствия разрушаются от любого удачного удара, а сильные герои могут пробивать их не теряя хода (см. параметр силы для героев)

Выход за локацию

Так как Мастера намного слабее Слуг, держать мастера за пределами поля боя — разумное решение. Находясь за пределами поля боя, Мастер может колдовать, но не может атаковать оружием ближнего и дальнего боя тех, кто стоит на поле. Так же он не может стать целью физической атаки, но его можно атаковать заклинанием. Пространство за пределами поля боя делится на 4 «клетки» по числу краев поля, но для них действуют особенные правила.

На каждой «клетке» может стоять сколько угодно Мастеров, мобов или героев, при этом все они считаются стоящими рядом и могут атаковать друг друга. Крайний ряд клеток поля соседними не считаются. (То есть обмен ударами между теми, кто стоит на поле боя и теми, кто стоит за его границей, запрещен.)

При отступлении с этой локации, Мастер или герой переходят на соседнюю.

Перейти границу можно только если в начале хода вы стоите вплотную к ней, выход же обратно на поле боя будет засчитан как обычный переход с клетки на клетку.

Если вражеский герой стоит вплотную к границе, ни один из вас не имеет права ее перейти. То есть, Мастер, стоящий за пределами поля боя, будет в безопасности, если союзный ему герой стоит вплотную к границе.

Инициатива

Бой начинается с броска на инициативу. Бросает каждый из участников в соответствии со своими правилами и своим значением скорости. Очередность ходов прописывается исходя из инициативы — чем она больше, тем раньше ход. При возникновении спорных моментов первым ходит тот, у кого скорость выше.

Герои, имеющие скорость 6, могут сходить дважды за один ход, для этого им надо бросить 1d5, и если выброшена пятерка, они могут сделать дополнительный полноценный ход в самом конце (после того, как сделал ход участник боя с наименьшей инициативой).

Ходы

Первое, что можно сделать во время своего хода — бросить спасбросок удачи. С помощью каждого броска можно уйти только от одной атаки, нельзя бросать несколько бросков в один ход.

Вторая часть хода — расчет маны. Мана у Мастеров восстанавливается и часть ее переходит героям (так как восстанавливается больше, чем передается, герою каждый ход приходит одно и то же количество маны, если передача ее не нарушена каким-либо внешним эффектом). Важно, что мана герою передается именно в ход Мастера. Если же герой может сам восстанавливать часть маны, это происходит в ход героя.

После того как мана рассчитана, в ход идут эффекты от действующих заклинаний и фантазмов. Если таких эффектов несколько, игрок сам решает, в каком порядке высчитывать эти эффекты. Если это приведет к тому, что он сохранит для себя некоторое количество *hp* или маны, или избежит какого-то вредоносного эффекта — тем лучше. Будут знать, как накладывать тысячи спеллов одновременно!

После того как все предварительные расчеты проведены, наступает фаза атаки. Герой или высший моб в начале фазы должен подсчитать количество клеток, на которые он может сходить, исходя из своей маны. После этого он, собственно, должен передвинуться или остаться на месте. Мана на передвижение до атаки *не тратится*. Рекомендуется отписать начальную и конечную клетки в этот момент.

После этого собственно идет атака. Герой может атаковать своим оружием ближнего или дальнего боя, прочитать заклинание или воспользоваться фантазмом, Мастер, соответственно, может атаковать или прочитать заклинание. Рядом с роллом старайтесь записывать полученный в итоге урон, так вы всем поможете. Если вы использовали заклинание или фантазм, напишите название и подробно опишите, какой именно эффект оно должно произвести.

Если герой хочет отступить после атаки, он может потратить на это оставшуюся у него ману. Стоимость прохода клетки после атаки не меняется, но на проход этих клеток мана уже *тратится*. На отступление герой может потратить столько маны, сколько пожелает, вне зависимости от того, сколько он прошел до атаки. Конечную клетку тоже следует указать в посте.

После всего этого рекомендуется описать состояние своего персонажа: оставшееся здоровье и ману, действующие на него в данный момент эффекты. Так вы и сами не забудете об этом, и нам поможете.

Критическая атака

Критическая атака происходит в случае когда результат ролла равен или превышает значение кубика (например если мастер бросил $1d110$ и выпало 110, или если герой бросил $15+1d115$ и выпало 120). В случае крита эффект выбирается игроком, а успешность эффекта - броском кости.

Отбрасывание на 5 клеток: всегда успешен

Невозможно уклониться по удаче: $1d2$

Двойной урон: $1d2$

Пропуск хода: $1d3$

Уничтожение предмета/артефакта (не фантазма): $1d4$

Отрубание ноги (скорость обращается в 0): $1d5$

Уничтожение книги заклинаний: $1d7$

Отрубание левой руки (невозможность пользоваться фантазмами): $1d7$

Отрубание правой руки (сила обращается в 0): $1d7$

После боя

Имейте в виду, после битвы не происходит автоматического восстановления всех

статов и исчезновения всех заклинаний. Заклинания и фантазмы могут быть «постоянными» — действовать до смерти заклинателя. Даже временные эффекты вроде замедления продолжат действовать положенное количество ходов.

После боя вы можете собрать лут, сделать обновление в книге заклинаний, если вы выучили что-то новое и, если вы не потрепаны в этой битве, пойти искать себе приключения дальше. В противном случае лучше всего вам направиться к себе домой и лечиться, лечиться и еще раз лечиться.

Обустройство «базы»

При создании Мастера была упомянута «база» - локация, которая принадлежит только Мастеру. Рассмотрим поподробнее этот вопрос.

В большинстве случаев Мастер — маг или знакомый с магией человек. Следовательно, у него есть полное право напичкать свой дом магией так, как ему хочется.

Круг вызова

Заклинание, которое лежит на локации, в которой был призван герой. Это заклинание действует всегда, от призыва героя и до конца игры. В той локации, где герой был призван, он и его мастер дополнительно восстанавливают 10 маны и 10 hr каждый ход.

Заклинания

В spellбукке можно найти заклинания, целью которых может быть не существо, а пустая клетка. Это заклинания, создающие ловушки, магические круги, увеличивающие характеристики тех, кто стоит в круге, препятствия или порталы. Все эти заклинания, заранее наложенные магом в его собственном жилище будут действовать до смерти заклинателя, до конца игры или пока не будут рассеяны. Во время боя Мастер может использовать те же самые заклинания, но полученные таким образом эффекты будут временными.

Количество заклинаний каждого уровня, которые может наложить на свое жилище Мастер, равно $M - Lev + 1$, где M – уровень магии Мастера, а Lev – уровень заклинания.

Создание территории

Особая способность Мастера. Мастер может прибавить свои заклинания к заклинаниям Мастера, превратив его дом в еще более опасную магическую ловушку.

Способности

Это дополнительные способности, которые герой получает, когда будет вызван. Их следует раздавать в угоду бекграунду персонажа, а не из соображений тактики. (Хотя все равно это понятие растяжимое...) Помните, что при вызове в определенный класс вы можете получить обязательную классовую способность, так что он одной из выбранных вами способности придется отказаться.

Ловкость

Ловкие персонажи гораздо лучше защищаются от вражеских атак.
(+10 к ролу на спасбросок, +1 дополнительный спасбросок)

Безумие

Персонаж, имеющий этот навык неистов в бою, и почти неконтролируем для Мастера.
(+10 к ролу фазы атаки, Мастер плохо контролирует своего Слугу)

Храбрость

Этот персонаж храбр, и доказал это на многочисленных полях сражениях. Он ничего не боится в этой жизни, пока верное оружие при нём.
(Персонаж не нужно кидать спасбросок, на территории, которая только запугивает)

Слуга Сатаны

Сей персонаж является сатанистом смерть чья-либо во славу Сатаны... Делает его сильней.
(за убийство кого-либо с применением сатанистских ритуалов даёт 10 маны)

Верующий

Этот персонаж верит в Бога. Каждый поход в Церковь делает его уверенней в своих силах.
(+15 маны за каждый поход в Церковь)

Охотник на Еретики

Охотников на Еретики несёт смерть тем, кто является врагом истинной Церкви. Он прекрасно знает слабые места магов.
(+12 к атаке на колдунов и сатанистов)

Харизма

Персонаж привлекателен. С ним охотно дружат или вступают в более близкие отношения.
(персонаж может использовать ролл на очарование на вражеском Мастере противоположного пола. Если ролл удался, то персонажа получает 50% маны жертвы очарования)

Лидер

Персонаж является прирождённым лидером. К его словам прислушиваются, а люди сражаются за него до последнего вздоха.
(Когда Слуга обладает подобной характеристикой, то неизвестно кто чей Слуга. Такие персонажи обладают железной волей и силой убеждения. +20 к сопротивлению Командному Заклятию, +20 к стойкости Мастера и его Серванта против различных заклинаний, влияющих на разум.)

Себе на уме

Персонаж мало думает о том, что ему говорят (не со зла). Иногда эта способность

находится на грани с сумасшествием.

(Слуга с подобным навыком относительно может больше прожить в этом мире без Мастера. +10 к сопротивлению Командным Заклинаниям.)

Суровость

Персонаж brutalен и смотрит на мир свысока. Это пугает многих людей.

(персонаж может кинуть ролл на запугивание на вражеского Мастера. Если он будет удачен, то вражеский Мастер и его Слуга должны отступить с поля боя)

Знание предметов

Данная способность позволяет не растеряться при нахождении таинственного предмета и понять что же это такое, а если и не понять, то хотя бы не подать виду.

Незаметный

Персонаж легко растворяется в тенях, ибо он истинный Ассасин. В ночное время суток именно он решает, кто умрёт.

(персонаж игнорирует бросок на инициативу и может сразу атаковать, если только он не встретит Ищейку)

Ищейка

Персонаж большое количество времени охотился за убийцами. Мира теней он не боится.

(персонаж бросает ролл на обнаружение Незаметного персонажа. Если он удачен, то именно Ищейка атакует первой)

Каннибал

Вкус человеческой плоти вам в радость... С каждым укусом вы чувствуете себя лучше.

(+13 маны за пожирание трупа)

Ловчий

Лук и стрелы для вас привычны. Для вас, что люди, что дичь – всего лишь жертвы.

(+10 к роллу при использовании оружия дистанционного боя)

Охотник на нечисть

Персонаж долгое время охотился на всевозможных тварей, которые для обычного обывателя кажутся всего лишь сказками.

(+20 к атаке, если противник – нечисть)

Защита Фей

На этого персонажа Феи навели особые чары, которые сделали этого человека гораздо привычней ко многим трудностям.

(+ 1 к параметру «Выносливость», + 5 к максимальной Мане)

Рыцарь Чести

Этот персонаж – эталон рыцаря. Он полностью предан своему Мастеру и неистов в бою с его врагами.

(На Мастера персонажа не действует Харизма и Запугивание, + 5 к обычной атаке, если же Мастера Рыцаря Чести попытались запугать или очаровать, то Рыцарь Чести получает ещё +15 к своей атаке)

Мастер-колдун

Мастер колдун прекрасно разбирается во многих заклинаниях. Ибо этому он отдал десятилетия. Или может быть, века.

(+10 к максимальной Мане)

Маньяк

Персонаж является чокнутым убийцей, который убивает направо и налево. Прикажет ли ему Мастер или нет. Зато он достиг в этом деле совершенства.

(+4 к атаке, за каждое жестокое убийство даётся +5 к Мане, Мастер плохо контролирует Подобного Слугу)

Подчинённый

Персонаж с давних пор привык подчиняться другим людям. Это не могло сказаться на нём.

(-10 к спасброскам, -20 к сопротивлению Командным Заклинаниям, время, которое персонаж может прожить без Мастера, сокращено)

Гордость

Персонаж горд и тщеславен. Он считает своих врагов ничтожествами, которые не достойны даже видеть его. Мастер перенимает это качество тоже, но постепенно...

(+5 к спасброску, Мастера нельзя очаровать или запугать)

Божественность

Персонаж имеет отношение к божественным силам. Только вот не всегда это бывает плюсом...

(+1 к Выносливости, + к 1 Силе, + 1 Скорости. Тотальная Уязвимость против антибожественного оружия)

Мастер Меча

Персонаж прекрасно пользуется этим видом оружия, благодаря усиленным тренировкам. Это также очень сильно закалило воина

(+ 1 к параметру «Сила», +5 при атаке мечом, на атаку при помощи меча тратится на Зед маны меньше)

Мастер Копья

Персонаж умело пользуется древковым оружием, что сделало его очень быстрым воином.

(+ 1 к параметру «Скорость», + 5 к ролу при использовании в качестве оружия копья, на удар копьём тратится на 2ед маны меньше)

Вечный Странник

Путешествие и скитания для этого персонажа является обычным делом. Это сделало его очень выносливым существом.

(+ 1 к параметру «Выносливость», на движение Слуга тратит на 1ед маны меньше)

Возлюбленный Феи

Герой когда-то влюбился в Фею, и она ответила ему взаимностью, что сделала Героя более привычным к волшебству.

(+10 к максимальной Мане)

Истинный Герой

Персонаж совершал много подвигов в своём мире, и это сделало ему имя. Благодаря этому, он может противостоять многому.

(+10 к максимальным ХП, + 5 к максимальной Мане, + 1 к Удаче)

Умелые руки

У персонажа настоящий талант приспосабливаться к любым условиям окружающей среды.

(Персонаж спокойно пользуется любым видом оружия, + 5 к спасброску)

Мастер-вор

Когда-то этот персонаж был вором, что сказалось на его скорости и ловкости.

(+1 к параметру «Скорость», + 5 к спасброску)

Мастер Рукопашного Боя

Персонаж долгое время обучался профессионально сражаться без оружия, изучая различные боевые стили.

(+10 к атакам без оружия, персонаж может осуществить захват (ролл $1d(100-S*10)+S*10+20-S*10$ противника) или обезоружить оппонента (ролл $1d(100-A*10)+A*10+20-A*10$ противника))

Фиолетовый Рыцарь

Персонаж вёл довольно интересный образ жизни до такой степени, что был проклят. Но проклятие принесло вам не только беды.

(+1 к Силе, +1 к Скорости, -1 к Удаче)

Красный Рыцарь

Ваш персонаж был предан культуре Смерти до такой степени, что в мире Мёртвых он был превращён в Красного рыцаря – Предвестника Бед.

(+1 к Силе, -1 к Скорости)

Зелёный Рыцарь

Этот воин настолько вынослив, что для него только самые сильные удары могут сокрушить.

(+1 к Выносливости, устойчивость к критам, кроме критов Фантазмов А или ЕХ, -1 к Скорости)

Концентрация

Чародей довольно долгое время обучался произносить заклинания во время, что позволило Слуге использовать мощь своих заклинаний на полную.

(+10 к атаке заклинаниями)

Целитель

Персонаж долгое время занимался искусством врачевания, что позволило ему лично лечить свои раны. Или раны других людей.

(Персонаж кидает ролл $1d50$ на лечение. Успешность ролла определяет сколько смог вылечить хп персонаж. Используется раз за бой.)

Паладин Неведомых Богов

Персонаж неистово верует в своего божественного патрона, за что вознаграждается.

(+10 к спасброску, +10 ко всем проверкам на Удачу)

Независимые действия

Классовая способность Арчеров. Позволяет им регенерировать 10 маны в ход, что делает их менее зависимыми от Мастеров. Кроме того — позволяет им стрелять с соседней

локации, что вообще ставит под сомнение целесообразность присутствия Мастера на поле боя.

Древковое оружие

Классовая способность Лансеров. Позволяет атаковать на две клетки вперед (этим ударом можно поразить двух врагов, стоящих рядом на одной линии, но нельзя атаковать сквозь препятствие) и атаковать все восемь соседних клеток круговым ударом.

Создание территории

Классовая способность Кастеров. Позволяет им накладывать заклинания на «базу» их Мастера вместе с самим Мастером. Кроме того, сюда же входят классовые способности Кастеров использовать заклинания шестого уровня и запоминать чужие заклинания, использованные в бою, а так же колдовать заклинания первого круга без потери хода.

Профессиональный убийца

Классовая способность Ассасинов. Другие герои не могут найти Ассасинов на глобальной карте, что позволяет им избегать сражений. Эта способность может быть преодолена с помощью соответствующих заклинаний и способностей, как и обычная незаметность. На поле боя эта способность позволяет Ассасину наносить удар в спину: если на предыдущем ходу цель атаковала не Ассасина, Ассасин получает +20 к минимальному урону.

Список лута и шмота

В отличие от героев, которые получили оружие и доспехи из своих ролевков, Мастера приходят в игру практически безоружными. Если Мастер — маг, ему это, скорее всего, не мешает, но если ваш персонаж — простой хардкорщик из бедной семьи, ему надо позаботиться об оружии и защите для себя. Обычный способ получить оружие и лут — поубивать мобов, но дело это не такое веселое, как может показаться на первый взгляд, и не такое безопасное — на битву могут слететься другие герои. Но кого это останавливало?

Оружие ближнего боя

Обычно Мастеру невыгодно вступать в ближний бой, но если такой случай все-таки представился, почему бы не воспользоваться им?

Нож

Оружие, которым пользуется каждый второй хардкорщик, каждый второй бон и каждый второй чуркобес. Найти его легко, использовать — тоже, достаточно силы 2. Нож добавляет +5 к максимальной атаке.

Бита

Любимое оружие уважающего себя и успешного хардкорщика или бона. Этой няшкой можно вышибать мозги и играть в лапту. +15 к роллам на атаку. Требуется сила 3.

Меч

Обычное оружие Пустоголовых. Огнестрел им выдавать нельзя, потому что не разберутся, а меч — пожалуйста. Он требует силу 3 и добавляет +5 к минимальной атаке и +10 — к максимальной. (То есть, действует так же, как и прибавка +1 к силе.)

Топор

Другое популярное оружие Пустоголовых. Требует силу 4 и добавляет +10 к минимальной и максимальной атаке.

Труба

Концептуальное оружие вселенной ОМСКа, редкий и ценный лут. Можно найти у Сантехника — рейдбосса чуркобесов около памятника водопроводу.

Труба требует силы 5, зато польза от нее ощутима: Мастер получает силу героев, то есть бонус к атаке начинает вычисляться по правилам героев. К тому же его показатель силы увеличивается на 1.

Оружие дальнего боя

Пользуясь оружием дальнего боя не забывайте делить итоговый урон пополам, манчкины! А то всех героев нам из обычного пистолета перестреляете. И помните, что герои тоже не дураки, так что стрелками с таким маленьким запасом hp заинтересуются сразу.

Короткоствол

Встречается нынче так же часто, как и нож. Требует силу 1 и позволяет проводить атаку 1d80. Другими словами, обычно мажет, а если и попал — как в лужу пукнул.

Пистолет

Лут более редкий, зато более ценный. Найти можно у бонов, вероятность — 10%. Ролл пистолета — 1d100.

Защита

Да, нацепить на себя бронежилет вам тоже никто не запрещает. Тут у нас не турнир ОЯШей же!

Форма мента

Позволяет избежать встречи с парой бонов или хардкорщиков, в случае с чурками, то до 4х. Но если данное кол-во превышено, то вы гарантировано станете целью агрессии.

Абибас

Самая простая защита, позволяет избегать битв с мобами, если Мастер ходит один. Висит на любом человекообразном мобе.

Куртка Кари

Найти ее можно у рейдбосса метрокрыс в Метровагонмаше — бомжа. Она дает +20 hp и прибавляет +30 маны. Никогда не суйте руки в ее карманы, покусает! К тому же, если надеть капюшон, куртка Кари неотличима от обычного Абибаса.

Курта Номада

Неизвестно, что Кочевник делал в Мытищах во время войны, но в таблице случайных встреч он будет соответствовать сотне. Его легендарная Курта дает +1 ко всем характеристикам.

Броник

Обычная оперская броня. +30 к hp.

Погоны полковника

Вот они, погоны. Вот! Настоящие! Видишь? Полковник. Я полковник. Я их на парад одену.

Погоны полковника дают мастерам Выносливость героев. Выносливость мастера увеличивается на 1. Требуют выносливость 3.

Доспехи Бугуртрыцаря

Уникальная защита Белого Рыцаря. Требуя выносливость 2, она увеличивает запас здоровья хозяина аж на 50.

Экзоскелет

Один из страшнейших секретов Ефрейтора - экзоскелет из человеческих ребер. Он увеличивает запас здоровья хозяина на 70, но отнимает 20 из запаса маны на поддержание этой конструкции. в рабочем состоянии.

Особое

Свистулька

Свисток печально известного Полковника. Свисток позволяет обезопасить себя от нападений любого кол-ва чурок, бонов или хардкорщиков. Срабатывает на соседние локации.

Кэды-сороходы

Обувь Белого Рыцаря. Увеличивает скорость передвижения по глобальной и тактической карте в два раза. Скорость добрых персонажей — в три.

Ксерокс

Особо опасное концептуальное оружие, позволяющее копировать фантазмы вражеских героев. Чтобы воспользоваться им, необходимо, чтобы Мастер увидел фантазм вражеского героя своими глазами. Скопированный фантазм имеет ранг выше на 1, то есть он стоит больше маны. Фантазм ранга EX скопировать невозможно. Единственный имеющийся в Мытищах ксерокс принадлежит ефрейтору.

Грибные ботинки

Ботинки, в которых Бомж годами выращивал ускоряющий грибок. Дают мастеру скорость героев и увеличивают параметр скорости на 1.

Адовы Сотонинские рога цунарефы

Предмет особенной гордости Чуркодьявола. Носитель этих рогов получает по одному дополнительному заклинанию каждого уровня. Даже шестого.

Граммфон

Помимо проигрывания музыки способен добавлять +1 к магии и каналу маны.

Зелья

Яга

Самое распространённое зелье, повышающее скорость. Можно найти почти у каждого бона или хардкорщика. Увеличивает скорость в 1.5 раза, на 5 ходов, но имеет неприятное последствие в виде остановки восстановления маны на 3 хода.

Гашиш

Наиболее распространённый стимулятор магической энергии. Можно найти у многих чуркобесов, а иногда и у хардкорщиков. Увеличивает количество восстанавливаемой маны в два раза на 4 хода, но имеет последствие в виде остановки передачи маны на 2 хода.