

Об игре

Что такое MUD или МПМ.

В век фильмов о виртуальной реальности игра, применяющая текстовый интерфейс, выглядит весьма странно. Но это - обманчивое впечатление. Соотношение между Quake и МПМ примерно такое же, как между фильмом и книгой.

МПМ ведет себя именно как книга. Вы читаете о том, что происходит с вами в этом Мире. Когда вы действуете или с вами что-то происходит, то новые строки и страницы вписываются в текст, бесконечный как история. Не только вы пишете эту книгу. Тысячи людей писали ее до вас, и десятки пишут ее прямо сейчас, одновременно с вами.

Течение времени здесь быстрее, чем в реальной жизни, но гораздо спокойнее, чем в шутере. Одна минута (тик) на Земле равна часу в Мире. Насчет месяцев и лет сказать сложнее, ведь вы сейчас на другой планете. В небе - бело-желтое местное Солнце, а ночью можно увидеть две луны: Отини и Норхат. Откуда взялись эти названия, можно узнать из местных легенд (help legends).

Администрация сервера состоит в основном из бывших игроков, которым больше нравится создавать новые элементы Мира, чем совершать подвиги в нем. Они могут появляться в Мире среди других персонажей, общаются с ними, но не имеют права помогать игрокам. Некоторые называют их Богами, но они сами предпочитают термин 'Бессмертные'.

Впрочем, и для остальных персонажей окончательная смерть в этом Мире практически невозможна. Есть только два способа закончить игру. Первый — самому стереть своего персонажа, если он вам надоел. Второй - войти в игру двумя своими персонажами одновременно. Тогда одного из них сотрут Бессмертные, поскольку это считается нарушением правил. Самим Бессмертным запрещено иметь смертных персонажей.

Текстовый вид игры позволяет создавать самые разнообразные сюжеты с небольшими затратами. В Мире сейчас насчитывается более 10 тысяч комнат (мест), примерно столько же автоматически управляемых монстров и предметов. Можете себе представить Quake с 50 игроками и 10000 ботами на территории в 500 средних уровней?

По мере того, как с вашим персонажем случаются разные события, он приобретает все новые знания, умения, становится сильнее, быстрее, умнее. Степень развития персонажа определяется большим количеством параметров, основной из которых - уровень (level). Игру вы начинаете с уровнем 1. Затем постепенно достигаете уровня 101 (superhero) и тогда можете совершить перерождение (help gemort), чтобы продолжить развитие.

Бой здесь происходит в полуавтоматическом режиме. Когда он начинается, то каждые 3 секунды (баттлтик) вам сообщают о состоянии вашего персонажа и происшедших событиях. Одновременно вы можете подсказывать персонажу, какие действия нужно сейчас предпринимать и он выполнит их (если сможет).

Если вас убьют в бою, то все зависит от режима игры, который вы выбрали. Тут уже вам решать, какое количество адреналина вы предпочитаете! В самом жестком режиме {R(-PK-)} на вас может напасть любой игрок (кроме тех, кто намного выше вас уровнем) и почти в любом месте. Если он убьет вас, ему могут достаться все ваши вещи. В самом спокойном режиме игроки на вас вообще не могут нападать. Убить вас тогда сможет только какой-нибудь монстр. Такая смерть не грозит ничем, кроме небольшой задержки в получении следующего уровня.

Жизнь в нашем Мире, разумеется, не исчерпывается схватками и подвигами. Есть много мирных профессий, многие из которых игроки изобретают сами, поскольку появляется жизненная необходимость и спрос на те или иные услуги. Вот только некоторые из занятий, характерные для нашего Мира: строитель, алхимик, шут, астролг, торговец, охотник, энциантер, рудокоп, картограф, путешественник, поэт, переводчик...

Для начала игры можно посоветовать пройти MUD-школу от начала до конца. По ходу дела вы освоите основные команды и приемы. Остальную необходимую информацию можно почерпнуть из команды help (справка) и общения с игроками в канале newbie (новичок). Учтите, что доверять можно только помощникам новичков [Helper]. Они - что-то вроде местных учителей или воспитателей. Остальные игроки вполне могут обмануть или заманить в смертельную ловушку... все как в жизни ;-)

Правила игрового сервера "Берег семи воплощений"

Пожалуйста, ознакомьтесь с данными правилами поведения в нашем Мире. Невыполнение или сознательное нарушение данных правил может привести к наказанию со стороны бессмертных, вплоть до удаления вашего персонажа. Незнание правил не освобождает от ответственности за их нарушение.

Общение, коммуникации.

1. Запрещены публичные оскорбления, мат. Подробнее: help mat (справка mat).
2. Запрещен спам в общих каналах. Реклама или длительная переписка на темы, не имеющие отношения к Миру, также считаются спамом.

3. Запрещена антиреклама сервера, особенно в общих каналах. Подробнее: help criticism (справка критика).

4. Запрещено использование сервера для совершения противоправных действий, противоречащих Конституции РФ и УК РФ.

Игра, игровая механика.

1. Персонаж может принадлежать только одному игроку-хозяину. Но один игрок может создать для себя много персонажей, которые не должны помогать друг другу или одновременно присутствовать в игре.

Подробнее: help multicharing (справка мультичаринг).

2. Запрещено использовать ошибки в программе сервера. О найденных ошибках сразу сообщайте Бессмертным. Если информация окажется правильной, то Вы получите награду. Наказание за целенаправленное использование ошибок - запрет доступа в Мир.

3. Оставлять персонажа без присмотра можно только в режиме AFK.

Подробнее: help abandoned (справка без присмотра).

В случае систематического нарушения правил обычные сроки наказаний могут быть увеличены.

Правила могут быть изменены Бессмертными с уведомлением игроков (через канал "изменения"/"change"). Законы этого Мира обратной силы не имеют. Разрешено все, что не запрещено.

Крайне редко (примерно раз в год) случается, что какой-нибудь игрок наносит серьезный вред действиями, которые не были предусмотрены в правилах. Тогда он может быть наказан только по общему решению всех действующих Бессмертных; и правила исправляются так, чтобы учесть этот случай.

Триггеры и правила их использования.

Использование триггеров (автоматических команд), специально настроенных MUD-клиентов и прочих технических усовершенствований никак не связано с самим Миром и является личным делом игрока, поэтому не считается нарушением правил, не осуждается и не наказывается. Игрок несет ответственность за использование самостоятельно настроенных автоматических команд. Бессмертные не рассматривают жалобы на то, что персонажу был причинен ущерб из-за их неправильной настройки.

Персонаж, оставленный без присмотра, должен быть все время в состоянии AFK, при котором он лишается некоторых игровых возможностей. Персонаж, который вместо этого ведет активную игру (выполняет любые команды, снимающие AFK), нарушает правила, и будет наказан.

Если вы даже на минуту отходите от клиента, то на нем не должны работать никакие скрипты, выполнение которых может дать чару приобретение каких-либо благ (деньги, квестпоинты, раскачка умений и тому подобное).

Обычно в подобных ситуациях Бессмертный обращается к вам с вопросами, чтобы понять, кто сейчас управляет персонажем: человек или компьютер. Если ответа нет, то ваш персонаж отправляется на больший или меньший срок в тюрьму. При этом преимущества, полученные персонажем, оставленным без присмотра "на триггерах", конфискуются.

Мультичаринг.

Персонаж может принадлежать только одному игроку-хозяину. Разумеется, точно определить, кто находится "на той стороне", невозможно. Так что соблюдение этого правила в какой-то мере остается на совести игрока. Но частично этот факт можно проконтролировать.

Вы можете создать себе несколько персонажей. Персонажи одного игрока на сленге называются "мультисами". Вопрос: "Чей ты мультис?" означает: "Какой персонаж у тебя основной?". Наличие нескольких мультисов не осуждается.

Когда вы создаете второго персонажа, то сервер вас спросит, есть ли у вас уже другие персонажи. Ответьте на этот вопрос "да". Тогда сервер попросит вас назвать имя одного из них и ввести пароль.

Новый персонаж будет иметь тот же пароль, что и остальные ваши персонажи, и автоматически получит право жить в том же доме (или домах).

Сведения о том, какие персонажи кому принадлежат, будут доступны только вам и Бессмертным. Таким образом, вы можете при желании сохранить свое "инкогнито" и даже создать мультиса, который станет шпионом во вражеском клане или виртуальной женой вашего заклятого врага :)

Многопользовательский мир (MUD) - это не "стрелялка". Тут невозможно сразу взять в руки ракетницу, 200 единиц здоровья, брони и вступить в бой на равных с другими противниками. Идея MUD, как и любой другой RPG, состоит в том, чтобы постепенно развивать своего персонажа, увеличивать его способности и умения, привыкая к нему, представляя себя в его роли, переживая за него. Степень развития персонажа - предмет гордости игрока, свидетельствующий о его терпении и умении.

А что если некто получает столь же развитого персонажа, не приложив подобных усилий, не проявив умения? Тогда никакого "предмета гордости" не будет и интерес к игре наполовину исчезнет. Разного рода нечестные пути ускоренного развития персонажа считаются нарушением правил. За такие нарушения следует очень серьезное наказание вплоть до удаления одного из персонажей игрока или запрета доступа в Мир.

Сюда относятся:

1. Кража пароля (нарушение правил).

Если у вашего персонажа украли пароль, обратитесь к Бессмертным. Учтите, что вы можете легко оградить себя от подобных неприятностей, если придумаете достаточно замысловатый пароль. А ещё вы можете разрешить вход своими мультисами только с определенных адресов (команда ipsec/адрес)

2. Мультичаринг с одновременной игрой (нарушение правил).

Нельзя одновременно играть двумя персонажами. Если вы - новичок и вам трудно убивать монстров в одиночку, не надо создавать себе второго помощника. Это - тот самый случай, когда успех достигается не умением, а нарушением правил. Гораздо интереснее объединиться в группу с другим игроком.

Факт такого мультичаринга считается доказанным, если два ваших персонажа хотя бы на секунду оказались одновременно в игре. Что если это сделано нечаянно в результате ошибки или сбоя в сети? Если при создании двух мультисов вы честно указали, что оба они ваши, то такая неприятность вам не грозит. При попытке войти новым персонажем старый автоматически выйдет из игры.

3. Мультичаринг с передачей вещей или денег (нарушение правил).

Нельзя помогать одному своему персонажу другим путем передачи вещей и денег, в том числе и через посредников. Иначе сильный мультис мог бы снабжать трудно добываемыми вещами слабого. Или мультис, который не участвует в боях, сможет добывать вещи для мультиса, у которого много врагов.

Это нарушение считается доказанным, если у одного вашего мультиса обнаруживается вещь, добытая другим мультисом. И снова, если вы честно зарегистрировали обоих своих персонажей, вы просто не сможете нечаянно взять в руки предмет, добытый другим вашим персонажем.

4. Мультиовнинг (нарушение правил).

Речь идет о ситуации, когда один персонаж принадлежит сразу нескольким игрокам. Если несколько человек (например, клан из 10 человек) по очереди развивают одного персонажа, то получается, что вы получаете в свое распоряжение мультиса, затратив всего лишь десятую часть усилий. Однако, такой мультис не будет в полном вашем распоряжении.

Факт мультиовнинга считается доказанным, если обнаруживается что два персонажа, которыми в разное время играл один и тот же игрок, не зарегистрированы как принадлежащие одному игроку.

5. Одновременная игра с одного IP-адреса (разрешено).

Это случается, если несколько игроков применяют один компьютер как шлюз для выхода в Internet. Такая игра не считается нарушением и не считается доказательством мультичаринга, описанного в пункте 2 (для этого есть более надежные способы).

Однако игроки, заходящие в MUD с одного адреса, должны быть более внимательны. Их будут чаще проверять на мультичаринг. Если кто-то в момент проверки бросит своего персонажа без присмотра, то это могут посчитать попыткой уклониться от нее. Наконец, подобная практика значительно упрощает кражу паролей.

Возникает вопрос: есть ли смысл нарушить правила и при регистрации нового мультиса скрыть тот факт, что он ваш? На самом деле выгод от этого не очень много, а риск велик. Но всегда будут существовать люди, которые надеются, что "пронесет", а когда их ловят, то плачут: "Ах, почему именно мне так не повезло?"

Кто такое боги или бессмертные.

Бессмертные мира "Берег семи воплощений"

Отличия сервера "Берег семи воплощений" от стандартного ROM 2.4b6

Уникальные разработки в игровой механике:

Реалистичная модель мира — солнечной системы, планет и созвездий, которые влияют на судьбу вашего героя. Движения планет соответствуют физическим законам Кеплера, а положений созвездий - существующей модели вселенной и координатам персонажа на поверхности планеты (help astrology).

Алхимия - точная наука, опирающаяся на законы астрологии и наблюдения за небом, которая позволяет получать рецепты для создания практически любых магических предметов (снадобий, пилюль, волшебных палочек, посохов). Для подробной информации: help alchemy

Разработана принципиально новая система супер-классов (help superclass), сочетающая в себе достоинства диаметрально противоположных систем: с ремортами (Aardwolf) и с исключяющими классами (Solace). На данный момент она включает 4 базовых класса и 7 суперклассов (help classes).

Разработана система добычи полезных ископаемых (help mining) и других ресурсов, которые могут быть использованы в строительстве. Система появления залежей ресурсов полностью автоматическая.

Разработана система строительства (help build), которая позволяет каждому персонажу построить себе дом или создать гильдию совместно с другими персонажами. Система построена на экономической модели и работает без участия администрации сервера.

Введена легко конфигурируемая, гибкая система кланов с возможностью принятия, исключения и повышения в звании персонажей. Возможно изменение клановых рангов и описания клана лидером. Расширение клановых особняков основано на системе строительства. Допустимо создание магазинов клановых животных.

Проведен интеллектуальный баланс рас (help races) и классов, что позволяет при любых начальных параметрах получить персонажа, который не уступает по силе другим персонажам, но сохраняет много индивидуальных черт.

Изменен формат зон, что позволяет любому игроку создавать свои зоны и предлагать для установки в Мире. Формат имеет удобочитаемый текстовый вид, и для работы с ним достаточно любого текстового редактора. В отличие от формата ROM, он не требует запоминать магические числовые значения или порядок следования полей.

Повышение комфорта игры и другие детали:

- Новая удобная система генерации персонажа.
- По любой команде можно посмотреть краткую подсказку, набрав '? <command>'.
информации, не несущей особой нагрузки.
- МССР протокол (help mssr).
- Анти-спам система, позволяющая уменьшить трафик между игроком и MUD сервером за счет исключения информации, не несущей особой нагрузки.
- Удобная команда help с возможностью работы по отдельным темам (help help).
- Команда 'config' с возможностью устанавливать многие недоступные ранее параметры по желанию конкретного игрока.
- Команда 'twit', позволяющая избежать общения с неприятными тебе игроками.
- Поправлены все баги ROM 2.4b6.
- Полная поддержка падежей мобов и объектов для системы русификации мира.
- Возможность писать надписи в комнате (help graffiti).
- Перевод на 110-уровневую систему (из 60-уровневой).
- Автоматический аукцион.
- Женильба (help marry) с получением собственного дома, канала общения и т.п.
- Команда 'run', позволяющая легко использовать speedwalks и облегчающая передвижение по Миру на большие расстояния.
 - Арена, где можно драться, без риска получить флаг и с уверенностью, что бой будет честным, в том числе и неклановым (help arena).
 - Банк, где каждый игрок может хранить деньги (help account).
 - Лимиты - объекты, количество которых в мире ограничено.
 - Добавлены mobs, умеющие изменять и улучшать вещи.
 - Многоуровневая система квестов (quests, global quests, script quests).

И многое другое...

ROM

ROM started in early February 1993, using Merc 1.0 code. In July of 1993, ROM II was started, eventually replacing the original ROM. ROM was up for a little over a year, after which the code (version 2.3) was released, and various other ROM muds were started, including Rivers of Mud under a new management (Zump's ROM), at rom.org 9000.

Alander's current project is Athen, the sequel to the ROM code.

It will be found at hypercube.org 6666, when it is opened.

The following people contributed to the ROM flavor of the merc base code:

Socials --

Kelsey and Liralen

New, Improved Valhalla --

Liralen

Puff's new special proc and improved poofin/poofout code --

Seth

Maps and map shop --

Ezra, Regnan (Olympus)

Nirvana zone --

Forstall (mobiles rewritten by Alander)

Mob Factory --

Pinkfloyd (originally written for ROM, mobiles rewritten by Alander)

Geographically correct Midgaard (tm) --

Alander

Ideas and playtesting --

Thousands of dedicated mudders around the world

Beta testing --

Ken Blosser, Doug Araya, and Sherene Neil all helped with bug reports and suggestions, saving a lot of headaches

New Thalos area was donated by Onivel of Jedi, who was also the originator of the ASCII flags used in the zone files

ROM 2.4 was developed during my time with Moosehead mud, and the release shares many of the features I wrote while I was there. Additional code was written by Seth Scott (enchant armor, the new poofin/poofout), and many contributions and ideas from the Merc list were used. Portions of Rusty's code from Moosehead also remain.

The new features of 2.4 were largely produced in bull sessions with Gabrielle Taylor and Brian Moore, without whom this release wouldn't have happened. In particular, the new privacy code, furniture, and wiznet are largely the results of Gabrielle's ideas.

Changes to the standard diku mob and object format, as well as the changes to Merc 2.1 source code, were done by Alander over many a late night of hair-pulling. Hope you enjoy it.

(my apologies if anyone was forgotten in this list)

credits diku merlin благодарности

Оригинальная идея Diku MUD (c) 1990-1991 при участии:

Katja Nyboe (katz@freja.diku.dk),
Tom Madsen (noop@freja.diku.dk),
Hans Henrik Staerfeldt (bombman@freja.diku.dk),
Michael Seifert (seifert@freja.diku.dk),
Sebastian Hammer (quinn@freja.diku.dk)

DikuMud has been created by the above five listed persons in their spare time, at DIKU (Computer Science Institute at Copenhagen University).

Усовершенствование кодовой базы Merc 2.1 (c) 1992-1993 при участии:

Michael Chastain, Michael Quan, Mitchell Tse. (см help merc)

Сервер работает на основании ROM 2.4 (c) 1993-1995 при участии:

Russ Taylor. (см help 1.ROM)

Используются элементы ANATOLIA 2.1 (c) 1996-1997 при участии:

Serdar Bulut, Ibrahim Canpunar.

Используются элементы Shades of Gray (c) 1998-1999 при участии:

Fjoe, Efdi.

Используется язык Lua 5.1 (c) 1994-2008 Lua.org, PUC-Rio
распространяемый по лицензии MIT License.

Используется модуль libxml2 (c) 1998-2003 Daniel Vellard
распространяемый по лицензии MIT License.

В работе над сервером "Берег семи воплощений" (c) 1997-2003 принимали участие:
Андрей Березин (Merlin), Игорь Березин (Cugar), Тапка, Asterics,
Дмитрий Мирошников (Namgul), Тим Юнаев (Ayaks), Saboteur,
Мирослав Войнаровский (Sable), Вадим Чеглов (Havchik),
Сергей Зорин (Actanar), Дмитрий Иванов (Rios).

Выражаем отдельную благодарность следующим персонажам:
Aleshka, Alw, Beer, Beta, Logrus, Priori, Rakot, RedShadow, Rios,
Shoam, Swook, Torkve, Winger, Denna, Brahma

Новые элементы сервера "Берег Семи Воплощений" (c) 2001-...
разрабатываются нынешней командой Бессмертных (help WIZLIST справка бессмертные).

Merc

[Note: this entry may not be removed or altered or you will face legal
action. See our license.txt.]

This mud is based on Merc 2.1, created by Furey, Hatchet, and Kahn.
Merc 2.1 is available as Merc_21.tar.gz from ftp.tcp.com and
ftp.math.okstate.edu.

E-mail to 'majordomo@webnexus.com' to join the merc mailing list.

Thanks to ...

... Diku Mud for starting it all.
... The Free Software Foundation and DJ Delorie for kick-ass tools.
... Copper Mud and Alfa Mud for releasing their code and worlds.
... Aod of Generic for ... well, everything. You're a hoopy frood, Aod.
... Alander for many ideas and contributions.
... John Brothers of Silly for permission to use Silly code and worlds.
... Zrin for administering the mailing list.
... Abaddon for proofreading our comm.c.
... Hind, Quin, Vic, Diavolo, Oleg, Trienne, and others for porting help.
... Diavolo, Grodyn, Morgenes, and others for code and bug fixes.
... Raff, Doctor, VampLestat, Nirrad, Tyrst, PinkF, Chris, Glop for worlds.
... the players and imps of Mud Dome, Final Mud, Mud Lite, Vego Mud, Rivers
of Mud, Ruhr Mud, and Mystic Realms for bug reports, ideas, new code,
and hours of enjoyment.

Share and enjoy.

MERC Industries

classes __get_class

На данный момент система классов Берега Семи Воплощений включает в себя
4 базовых класса и 7 суперклассов:

| Базовый класс | Суперкласс | Характер |
|-----------------|-------------------------|---------------------|
| Маг (Mage) | Колдун (Wizard) | любой |
| | Оборотень (Lycanthrope) | любой |
| Клерик (Cleric) | Паладин (Paladin) | добрый, нейтральный |
| | Некромант (Necromancer) | злой |
| | Друид (Druid) | любой |
| Воин (Warrior) | Рыцарь (Knight) | любой |
| Вор (Thief) | Ниндзя (Ninja) | любой |

При создании персонажа вы выбираете один из базовых классов.

Достигнув 101-го уровня, вы можете совершить перерождение (remort), выбрать другой базовый класс и продолжить игру с 1-го уровня. При этом вы сможете осваивать умения нового класса, а умения старого класса останутся при вас как память о прошлой жизни. Таким образом вы можете получить умения всех четырех базовых классов, накапливая знания с каждой новой жизнью.

Достигнув уровня 40, вы можете пройти испытание Гильдии и получить одно из званий для суперклассов (superclass). Для этого у вас должен быть определенный характер и умения определенного базового класса (см. таблицу выше). Вы можете перейти в другую Гильдию и получить другой суперкласс, но при этом забудете освоенные умения прежнего суперкласса. Таким образом, умения суперклассов - взаимно исключающие.

В первой жизни обычно только знакомятся с Миром, учатся воевать с монстрами, получают опыт, выполняют простые задания (Quest). Для боев (PK) или соревнований (Global Quest) с другими игроками такой персонаж ещё слишком слаб. Поэтому для первой жизни обычно выбирают класс в зависимости от того, какой стиль боя с монстрами вы предпочитаете.

Маг - наносит основной урон магией, начиная с 20 уровня маг может прятаться за очарованными (charm) монстрами.

Клерик - среди всех классов наносит наименьший урон, но может лечить себя и потому ему реже бывает нужен отдых.

Воин - наносит наибольший урон оружием, начиная с 35 уровня может изучить умение воевать двумя клинками.

Вор - прячется за спинами монстров как маг (с 25-го уровня), но основной урон наносит оружием.

Подробнее можно ознакомиться с преимуществами и недостатками классов, введя 'help <имя класса>'.

restriction __get_имя

Берег Семи Воплощений предъявляет следующие требования к имени персонажа:

Неприемлемые имена:

1. Вульгарные, пошлые и матерные(на любом языке).
2. Слова из какого-либо общеупотребительного языка и производные от них.
3. Составные имена, содержащие в себе что-либо из п. 1-2.
4. Имена героев популярных книг, фильмов и игр, кроме имен фэнтезийной направленности*.
5. Обычные распространенные имена, такие как 'Irina' или 'Василий'.
6. Уменьшительно-ласкательные варианты имен.
7. Имена, подобные именам уже существующих в мире персонажей. В случае конфликта интересов хозяин первоначального варианта имени вправе потребовать сменить ваше имя, либо он может обратиться с этой просьбой к Бессмертным.
8. Запрещается создание персонажей с именами, заведомо оскорбительными для определенных групп игроков или кланов, без согласия последних.
9. Запрещены имена, несущие в себе смысловую нагрузку, противоречащую нормам морали и закона.
10. Имена на латинице выглядящие как слова на кириллице из-за схожести букв.

*Герои киберпанка и прочей фантастики, а также аниме и эпосов не относятся к фэнтези.

Автоматически распознаются и запрещаются:

1. Непроизносимые имена.
2. Имена, совпадающие с названиями персонажей, зон, заклинаний, навыков, команд, рас и кланов.
3. Имена длиннее 12 или короче 3 символов.

Когда этот список требований меняется, то ранее созданных персонажей не заставляют сменить имя. По этой причине вы можете обнаружить в Мире игроков с именами, которые противоречат данным правилам.

Имя персонажа вводится в двух вариантах: только русскими и только латинскими буквами. Звучание обоих вариантов имени должно быть по крайней мере похожим (что проверяется автоматически). Склонение русских имен по падежам выполняется сервером. Если вы заметили неправильное склонение вашего имени или вас не устраивает его русский вариант, обратитесь к Бессмертным за помощью.

Если в процессе игры вы сами пожелаете сменить (rename) свое имя, это возможно за отдельную плату в Quest Points.

Выбор некорректного имени является нарушением правил игры. Если вы выбрали неприемлемое имя, вас заставят сменить его при очередном входе в игру. Это может случиться даже через несколько месяцев после создания персонажа.

Сознательное или многократное нарушение правил выбора имени может повлечь за собой различные наказания, вплоть до запрета создания персонажей с вашего домена.

Нарушение правил создания персонажей опытными игроками может рассматриваться как отягчающее обстоятельство и караться строже.

ПК

Что такое ПК.

ПК - player killing - убийство игрока другим игроком или воровство у игроков.

Убийство и воровство между игроками разрешено только после вступления в группу **(ПК)** или **(-ПК-)** - см. help pklevel (справка уровень жесткости). На других игроков можно напасть только на Арене (help arena справка арена) или в некоторых частных домах (help guest справка гость).

Чтобы включить/выключить/изменить уровень жесткости ПК, смотри help change pk (справка изменить ПК).

Возможность нападения игроков друг на друга регулируется правилом запоминания (help memory справка запоминание) и правилом диапазона ПК (help pkrange справка диапазон). Совсем нельзя нападать друг на друга в безопасных местах (safe). Таких мест немного и самое популярное из них - у Лекаря (в шаге на север от Храма Богов).

Эти ограничения действуют автоматически. Ограничение на уровень предотвращает нападение высокоуровневых игроков на низкоуровневых. Однако, помимо уровня на силу персонажа очень влияет наличие умений и заклинаний. Поэтому прежде, чем вступать в одну из групп ПК, нужно освоить хотя бы половину боевых умений от максимально возможного количества. Это соответствует одному перерождению (remort) и половине умений одного суперкласса (СК).

Вступление в ПК означает, что против вас будут играть уже не управляемые компьютером монстры, а персонажи, управляемые игроками с опытом гораздо больше, чем у вас. Опыт других MUD малопригоден. Зато есть Дуэли (help challenge справка дуэль) и Арена (help arena справка арена). Там можно попробовать свои силы, получить необходимый опыт и реально оценить свои возможности.

Когда ты в ПК, ты уже не можешь "спокойно" делать задания и поднимать уровень персонажа: пока ты бьешь монстра, кто-то может бить тебя. Придется научиться осторожности и скрытности. Например, ПК-персонаж не может позволить себе "уснуть" посреди зоны, "забыть" повесить Белую Ауру или разгуливать с половиной здоровья. Прежде, чем отойти от компьютера, надо вернуться в безопасные стены клана или дома. Зато адреналина и приключений - более, чем достаточно!

При нападении на игрока появляется "адреналин". Это состояние длится некоторое время после окончания боя. В таком состоянии ты не можешь молиться (recall), не можешь входить в безопасные места, тебя не могут лечить и обкастовывать игроки вне твоего pk range.

Для любителей особо острых ощущений есть уровень жесткости **(-ПК-)**. Тогда вам гораздо легче отобрать вещи у другого **(-ПК-)** персонажа. Достаточно его убить, и вещи останутся в трупе. Правда то же самое случится и с тобой, если ты погибнешь. Игроки **(ПК)** тоже могут потерять свои вещи в бою, но от всех таких ситуаций можно при желании надежно защититься (help steal, help heat metal, help acid breath, help disarm, help fireproof справка воровство, справка раскаленный металл, справка едкое дыхание, справка обезоружить, справка защитный ореол).

Уровень жесткости ПК.

ПК level - уровень жесткости ПК. Есть два уровня жесткости:

(ПК) - нормальный уровень жесткости ПК. На этих игроков можно нападать без получения проклятия, и они - тоже могут.

(-ПК-) - высший уровень жесткости ПК. Все то же, что и для **(ПК)**, но при смерти от руки другого персонажа, у которого - тоже наивысший уровень жесткости ПК, все вещи жертвы остаются в трупе. Это называется лутом (loot). Такой труп нельзя взять. Его нельзя принести в жертву, пока в нем остался хотя бы один предмет. Вещи из него может брать убийца, убитый и любой игрок **(-ПК-)**, который находится в пределах pk range убитого (help pkrange справка диапазон). Такой труп разлагается очень медленно: до двух часов.

Изменение уровня жесткости ПК.

Включить/увеличить уровень жесткости ПК (ПК) можно командой conf playerkill (конф пкгруппа).

Волшебный единорог обладает силой, которая позволяет ему изменить твои этические принципы и снизить уровень жесткости ПК (ПК). Для этого необходимо обратиться к единорогу и продемонстрировать ему, что твое решение твердое. После серьезного изменения твоей жизни, например, перехода в другой клан, смены уровня жесткости ПК, должно пройти минимум три месяца (реальных) для смены ПК или месяц для смены характера. Можно попробовать сделать это и раньше, однако тогда придется заплатить большой штраф в QR. И совсем невозможно ничего изменить, если не прошло хотя бы 3 дня с момента последнего решения.

Набери около единорога 'quest list', чтобы узнать, какие возможности тебе доступны прямо сейчас, и какой штраф придется платить. Для принятия решения используй команду 'quest buy <что желаешь>'.
'quest buy <что желаешь>'

Диапазон ПК.

Нападение на игроков разрешается только с учетом "PK range" (диапазон ПК). Это - игроки в пределах 4-8 уровней выше тебя и ниже. Команда who pk покажет тебе список тех, кто может напасть на тебя, и на кого ты тоже можешь напасть. На высоких уровнях "ширина" PK range больше (до 8), на низких - меньше (до 4).

Максимальная разница уровней берется по формуле: $L/10$, но не менее 4 и не более 8, где L - уровень меньшего из игроков.

Помощь игроку лечением и обкастовкой во время боя с другим игроком считается нападением на последнего и может быть запрещена из-за pk range, как прямая атака.

Запоминание или memory.

Запоминание (memory) регулирует нападение игроков вне pk range (help pkrange). Ты можешь напасть на игрока, который намного больше тебя (выше pk range), но при этом он тебя "запомнит" и сможет напасть в ответ.

Список тех, кого ты помнишь, можно увидеть командой oscoge, в одной из последних строк. Запоминание работает до тех пор, пока тот, кто помнит, не умрет или тот, кого помнят, не умрет от руки именно того, кто помнит.

Список всех запомненных игроков, присутствующих в игре, можно посмотреть командой who wanted.

Арена, бои на арене.

Арена - специальное место для схваток. Правила боя на арене отличаются от правил боя в других местах. Эти отличия перечислены ниже:

- На арене можно нападать на игроков (help pk справка пк)
- На арене нельзя воровать.

Учтите, что вашей схватке на Арене могут помешать другие игроки. Поэтому богатые кланы и гильдии строят свои частные арены, куда не пускают чужих.

Попасть на арену можно с помощью команды arenaprecall (аренавозврат) Вернуться с нее можно только командой recall (возврат) и только из одного места.

Дуэли.

Механизм сражений позволяет вам вызывать на дуэль или объявлять битвы. Сражения проводятся на отдельной арене для поединков. При проведении сражения ни один из игроков не может потерять опыт, вещи или что-либо ещё.

Дуэль начинается в том случае, если игрок принимает вызов. То есть для начала дуэли необходимо послать вызов и дождаться пока противник его примет или принять брошенный тебе вызов. Учти, что вызвать на дуэль можно одновременно только одного игрока. Если ты хочешь вызвать другого игрока, необходимо отозвать текущий вызов.

Для начала битвы, организатору необходимо создать битву, к которой другие игроки смогут присоединиться. После набора двух команд по два человека организатор может начать битву.

После сражения твой персонаж в полной экипировке будет перенесен в комнату, из которой он попал на сражение.

Если ты хочешь получать информацию по всем сражениям, ты можешь включить информационный канал дуэль (duel).

Командой

challenge info вызов информация

- можно посмотреть список игроков вызывающих тебя на дуэль, а так же кому был брошен вызов с твоей стороны.

Командой

challenge send вызов послать <имя игрока>

- можно бросить вызов указанному игроку.

Командой

challenge decline вызов отклонить <имя игрока>

- можно отклонить вызов.

Командой

challenge create вызов создать

- можно объявить о новой битве.

Командой

challenge join вызов присоединиться <имя игрока> <номер команды>

- можно присоединиться к существующей битве. Номер команды может быть 1 или 2.

Командой

challenge start вызов начать

- организатор битвы может начать её.

Командой

challenge cancel вызов отозвать

- можно отозвать брошенный вызов.

Командой

challenge list вызов список

- можно посмотреть список идущих дуэлей.

Командой

challenge accept вызов принять <имя игрока>

- принять вызов игрока. Сразу после этой команды начинается дуэль. Есть случаи когда вызов не может быть принят.

Например, если игрок в этот момент дерется. В этом случае, будет отображено соответствующее сообщение. Вызов можно будет повторно принять позже.

Турниры и их организация.

У всех игроков есть возможность самостоятельно проводить турниры. Турнир - это военное состязание между игроками с определенными ограничениями, которые устанавливает организатор турнира. Любой игрок может организовать турнир, но это стоит некоторое количество quest points. Турнир начинается с фазы подготовки (tour create турнир создать). После этого организатор устанавливает нужные ему параметры турнира, используя tour set турнир настройки и tour info турнир инфо, когда все параметры установлены, он набирает tour start турнир старт - это момент начала турнира для остальных игроков (фаза присоединения). Желаящие участвовать игроки набирают tour join турнир присоединиться, если за 10 тиков желающих набралось больше 1, турнир начинается. Турнир можно начать и раньше, набрав tour start турнир старт ещё раз. После этого турнир переходит в собственно фазу войны. Участники показываются друг другу с флагом **[ВРАГ]**. Независимо от цели турнира любой участник может бить любого.

Правила, общие для всех турниров:

1. Игрок находится в списках участников турнира до момента его окончания.
2. Игрок выбывает из числа участников (но не из списка!) со смертью или quit.
3. Опыт (exp) во время турнира не дается, в том числе и за мобов.
4. Участник турнира не может одновременно участвовать в другом турнире или быть организатором другого турнира.
5. Турнир заканчивается, если окончилось время турнира или кто-то победил.
6. После tour join турнир присоединиться игрок уже считается участником турнира и на него распространяются все ограничения - даже если турнир ещё не стартовал.

Команды, доступные всем:

tournament info [number]

турнир информация [номер]

информация о турнире

с данным номером
 tournament join [number] турнир присоединиться [номер] присоединиться к
 турниру
 tournament create турнир создать создать свой собственный турнир (50qr)

Команды, доступные только участникам турнира

tournament leave турнир покинуть покинуть турнир
 tournament talk турнир говорить высказывать свое мнение о соперниках

Команды, доступные только организатору турнира

tournament start турнир старт объявить о турнире или о начале турнира
 tournament settings турнир настройки просмотр и изменение установок турнира
 tournament accept турнир принять если турнир с подтверждением - включить игрока
 tournament reject турнир отклонить если турнир с подтверждением - отклонить игрока
 tournament cancel турнир отменить отмена турнира (только в фазе подготовки)

Также стоит прочитать help 'tournament options' справка 'опции турнира' о возможностях ограничений.

Опции проведения турниров.

Здесь перечислены все опции, которые можно изменять. Такой же список можно увидеть, набрав tour set турнир настройки без параметров. Все параметры устанавливаются организатором турнира, за их выполнением следят высшие силы. Многие параметры стоят QR, о чем указывает число в графе cost, если там прочерк - халява.

Обязательные параметры:

duration длительность - длительность турнира в тиках.
 minlevel минуровень -
 maxlevel максуровень - минимальный и максимальный уровни для участников.
 area ария - ария, где будет проводиться турнир. Если установлена - игроки не смогут уйти из нее до окончания турнира (ну, можно ещё умереть).
 'tour set area world турнир настройки ария мир' включает турнир по всему Миру.

Возможные условия победы:

genocide геноцид - Турнир между игроками. Победитель - игрок.
 race раса - Турнир между расами. Победитель - раса.
 class класс - Турнир между классами. Победитель - класс.
 clan клан - Турнир между кланами. Победитель - клан.
 align мировоззрение - Турнир между align. Победитель - alignment.
 sex пол - Турнир между полами. Победитель - хм...

Возможные последствия смерти:

restoring восстановление - После смерти игрок с max hp и вещами у лекаря или в клане
 standart стандарт - После смерти игрок с 1hp у лекаря или в клане
 looting лут - После смерти игрок с 1hp без вещей у лекаря или в клане

Возможные дополнительные ограничения, действующие во время турнира:

teleport телепорт - Разрешено ли использовать заклинание teleport
 summon призыв - Разрешено ли использовать gate/summon/portal/nexus
 hide скрывание - Разрешено ли использовать hide
 safe сохранность - Разрешено ли входить в safe rooms
 potions зелья - Разрешено ли пить зелья и кушать таблетки
 steal воровство - Разрешено ли воровать
 pkrange пкдиапазон - Проверяется ли PK range
 untouched независимый - Возможно ли нападение других игроков на участвующих в войне

accept одобрение - Требуется ли подтверждение организатора для участия игрока
 nonmlt безмлт - Запрет на участие в турнире для MLT игроков
 mltonly толькомлт - Запрет на участие в турнире для не-MLT игроков
 noclan безкланов - Запрет на участие в турнире для клановых игроков
 clanonly толькокланы - Запрет на участие в турнире для неклановых игроков
 maleonly мужчины - Запрет на участие в турнире для игроков не мужского пола
 femonly женщины - Запрет на участие в турнире для игроков не женского пола

Расы

Берег семи воплощений населяют следующие расы:

Люди (human) - Не имеют заметных недостатков. Их преимущество в высокой способности к физическому и умственному развитию.

Дварфы (dwarf) - Очень выносливы и сильны, но с ловкостью у них большие проблемы. Хорошие шахтеры. Чуть ниже и намного крепче людей.

Эльфы (elf) - изящные и стройные. Очень хрупкого сложения, но зато ловки. Их могучий разум совершенно не поддается внушению.

Темные эльфы (drow) - сильнее эльфов, но слабее людей. Плохо переносят свет, но умеют видеть в полной темноте и различать магические ауры.

Гиганты (giant) - Огромный рост и сила дают им ряд преимуществ. Но им труднее уклоняться от ударов оружия и некоторых видов магии.

Полурослики (halfling) - Слабы, но ловки как эльфы. Маленькие, но выносливые. Очень полезны в разведке, так как лучше всех прячутся и ищут.

Фен (sprite) - Самые маленькие и потому самые слабые и уязвимые к грубой силе. Зато лучше всех переносят атаки магией. Очень умны. Невидимы.

Кентавры (centaur) - Полулюди-полулошади. Большие размеры позволяют им носить более тяжелое оружие. Не могут ездить верхом.

Тени (ethereal) - Полуматериальные существа. Это дает им определенные преимущества. Тень исключительно трудно поймать в ловушку.

Ящеры (lizard) - Небольшие, но очень сильные ящеры с руками и ногами, как у людей. Они могут использовать специальное снаряжения для хвоста, включая оружие, а также спастись от опасности, отбрасывая свой хвост.

Полугрифоны (half-griffon) - Гибрид человека и грифона. Они чуть глупее людей, зато сильнее, быстрее и умеют летать.

Каждая раса имеет свои преимущества и недостатки, которые компенсируют друг друга. Поэтому нельзя выделить какую-то одну расу как более сильную или более слабую по совокупности всех свойств. Золотая середина - раса людей. Остальные отклоняются от нее в большей или меньшей степени либо в сторону большей силы и больших размеров, либо в сторону большей ловкости и устойчивости к магии.

* Наберите 'help races stats справка параметры рас' для получения краткого описания параметров рас.

* Наберите 'help справка <имя расы>' для получения подробной информации по расе.

* Наберите 'showrace чтозараса <имя расы>' для получения информации о параметрах расы.

Параметры рас.

Каждая раса, населяющая Берег семи воплощений, имеет набор физических параметров, определяющих ее основные характеристики. Основными параметрами являются следующие:

Сила (strength) влияет на силу удара, успех некоторых боевых умений, а также на максимальный вес вещей, которые ты можешь носить.

Интеллект (intellect) определяет, сколько маны ты получишь на уровень, мощь твоих атакующих и защитных заклинаний, а также, как хорошо ты изучишь умение за одну сессию практики.

Мудрость (wisdom) влияет на количество практик и количество маны, которые ты получишь, когда достигнешь следующего уровня, а также влияет на продолжительность защитных и вредных заклинаний. И даже немного влияет на силу лечебных заклинаний.

Ловкость (dexterity) влияет на успех применения некоторых боевых умений, таких как уклонение от ударов (dodge), бросок грязью (dirt kick), наезд (charge). Ловкость влияет и на количество вещей, которые ты сможешь нести. Также от ловкости зависит и количество очков движения, которые у тебя есть.

Сложение (constitution) влияет на количество hp, которые ты получаешь, переходя на следующий уровень, hp также зависит от расы и класса. Также от сложения зависит и количество очков движения, которые у тебя есть.

Каждая раса имеет определенные минимальные значения этих параметров, которые могут быть развиты путем тренировок до максимальных значений.

Базовая профессия дает дополнительный бонус к одному из параметров: к силе для воинов, интеллекту для магов, мудрости для клериков и ловкости для воров. Ничего не дает бонусов к телосложению. Величина бонуса без одежды: +3 для людей и +2 для остальных рас. Максимальное значение каждого параметра не может превышать 25.

Также, текущие параметры могут быть временно изменены путем использования магических вещей. Величина магических бонусов определяется как +5 для людей и +4 для остальных рас. Обратите внимание на ловкость: на некоторые умения влияет природная ловкость, на другие - ловкость с учетом надетых вещей.

Узнать подробности о той или иной расе можно с помощью команд showrace, raceskill.

Синтаксис:

showrace чтозараса [название расы]

racskill расанавык [параметры]

Для подробной информации наберите команду без параметров.

Люди.

Люди - наиболее распространенная раса, населяющая Берег Семи Воплощений. Люди склонны жить большими группами для совместной добычи пропитания и эффективной защиты себя от опасностей. Они образуют организованные сообщества, от примитивных поселений и деревень, до укрепленных городов и могучих королевств. Люди не имеют никаких специальных талантов, как другие расы, и в одинаковой степени способны к овладению любыми профессиями. Их преимущество состоит в том, что с помощью тренировок и волшебства они могут развить свои физические и умственные параметры в большей степени, чем другие расы. Люди средне противостоят вредным воздействиям, не имея ни к чему ни иммунитета, ни стойкости, ни уязвимости.

Дварфы.

Дварфы - раса доблестных воителей, рудокопов и камнетесов, живущая в вырезанных в камне подземных городах и несущая погибель злым обитателям подземелий.

Дварфы приземисты, коренасты и мускулисты. У них смуглая кожа, румяные щеки и ясные глаза. Дварфы носят длинные волосы, бороды и усы, которые заплетают в аккуратные замысловатые косички. Они предпочитают простую практичную одежду, но при этом носят драгоценные украшения, демонстрируя свое богатство.

Несмотря на небольшой рост, dwarфы сильнее людей. Их крепкое сложение является их главным преимуществом. Оно облегчает тренировки на выносливость и позволяет легче противостоять ядам и болезням. Однако, никакие тренировки не помогут dwarфу избавиться от собственной неуклюжести и неповоротливости. Жизнь под землей развила у них способность к тепловидению.

Дварфы не любят связываться с магией, предпочитая действовать силой. Они не обладают высоким интеллектом, но достаточно мудры, чтобы стать хорошими клериками. Дварфы на соответствующем уровне без посторонней помощи обучаются умению впадать в ярость. Все dwarфы с детства обучаются владению боевым топором, так как живут по соседству с опасными обитателями подземных пещер, с которыми ведут постоянную войну.

Дварфы любят работать с камнем и самоцветами, такими же твердыми и негибкими, как они сами; говорят, что проще выжать камень, чем переубедить dwarфа. Они искусные рудокопы, и лучше всех других рас умеют искать и добывать руду и минералы. Вокруг шахт dwarфы строят свои города, ваяя прекрасные и практически нерушимые строения в толще скал. Дварфы превыше всего ценят камень как символ вечности и неизменности, к которой они стремятся. Изменчивая и текучая вода пугает их, поэтому dwarфы избегают ее и не умеют плавать.

Эльфы.

Эльфы - представители древней расы. Они стройнее людей, и по сравнению с ними кажутся даже хрупкими. Они не так сильны и выносливы, как люди, но ловчее и проворнее их. Эльфы очень изящны; красота их лиц кажется людям потусторонней и неземной.

Эльфы очень умны. Они любят магию и волшебные вещи, которые ценят выше всякого золота. Среди эльфов можно встретить больше магов и волшебников, чем среди любых других рас. Эльфы - ценители всего прекрасного: искусства, музыки, поэзии, красоты природы; они избегают всякого уродства. Эльфы не терпят суеты и спешки и редко интересуются тем, что недолговечно. Они не торопятся с выполнением обещаний или обязательств, и потому люди часто считают их ненадежными, хотя это лишь следствие отношения эльфов ко времени из-за их чрезвычайно долгой жизни: зачем прямо сейчас делать то, что можно отложить на пару лет или столетий? Однако свою любовь и дружбу эльф дарит навеки.

Эльфы высоко ценят личную свободу. Они не образуют общества или государства, основанные на подчинении. Обычно они живут в лесах небольшими свободными группами.

Эльфы могут видеть в полной темноте излучение теплых объектов. Они обладают могучей волей, поэтому их нельзя очаровать или усыпить с помощью магии. Эльфы обжигаются, прикасаясь к железу. Они могут использовать оружие и вещи, изготовленные из железа и его сплавов, просто избегая непосредственного контакта кожи с металлом. Но раны, нанесенные таким оружием, для эльфов очень болезненны.

Все эльфы, благодаря острому зрению, могут стать отличными лучниками. Врожденная способность эльфов двигаться бесшумно и оставаться незаметными проявляется на соответствующем уровне у представителей этой расы. Они без посторонней помощи учатся подкрадываться и прятаться.

Дроу или 'темные эльфы'.

Дроу называют темных эльфов, живущих глубоко под землей в пещерах. Они - дальние родственники тех эльфов, что населяют леса поверхности земли. Согласно преданиям, в какой-то момент истории раса эльфов разделилась на две ветви: часть из них попала в сети Зла и, повинаясь темным силам, спустилась под землю, в то время как остальные эльфы остались верными идеалам Добра и отказались последовать за ней. С тех пор дроу живут в вечной тьме огромных подземных пустот и извилистых туннелей. Они не забыли обиду, которую нанесли им когда-то их светлые собратья, и продолжают строить планы мести всем, кто населяет зеленые леса и залитые солнечным и лунным светом равнины.

Жизнь под землей сделала дроу более сильными и выносливыми. По силе и сложению они превосходят эльфов, но отстают от людей. Дроу очень ловки и подвижны, хоть и в несколько меньшей степени, чем эльфы. Высокий интеллект и врожденные способности к волшебству, позволяющие им различать магические ауры, делают из темных эльфов хороших магов. Дроу утратили полный иммунитет к чарам, свойственный эльфам, но сохранили способность им противостоять. Железо постепенно перестало быть для них ядом. Дроу научились отлично ориентироваться во мраке подземелий, их способность к тепловидению развилась до такой степени, что они стали видеть в полной темноте не хуже, чем на свету. Однако долгая жизнь под землей сделала свет их слабым местом, они не могут переносить его, и стремятся покинуть ярко освещенные места. Свет от обычного или волшебного огня не вреден для глаз дроу, но прямые солнечные лучи могут их ослепить.

Тысячелетия, проведенные во тьме, изменили и внешний вид дроу. Фигурой темные эльфы не отличаются от светлых - они столь же стройны, изящны и красивы. Но у них темная кожа и светлые, как правило, совершенно белые волосы. Радужная оболочка глаз у многих дроу лишена цвета, и оттого их глаза кажутся красными.

Дроу строят под землей величественные города со зданиями странных форм из камня и металла. Общество дроу основано на подчинении сильному; оно расчленено на множество борющихся друг с другом и стремящихся к власти кланов. Самое высокое положение в обществе дроу занимают жрицы темной богини, которой поклоняется большинство темных эльфов, поэтому во многих подземных городах установился матриархат, и мужчины там практически бесправны. Дроу считают, что слабые жить не достойны, поэтому их дети получают суровое воспитание и подвергаются тяжелым и опасным тренировкам, и, если выживают, вырастают жестокими, беспощадными и коварными, всегда готовыми сражаться за свою жизнь темными эльфами.

Гиганты.

Гиганты - самая высокая раса, ростом 3 метра и выше. Внешне гиганты похожи на огромных людей-варваров. Они одеваются в шкуры, украшают себя костями и зубами убитых животных и врагов, вооружаются деревянными или каменными дубинами. Их размер дает преимущество в обращении с двуручным оружием. Гиганты живут небольшими племенами в горах или холмах, охотясь, собирая плоды и орехи или совершая набеги на ближайшие поселения. Обычно они слишком скудоумны, чтобы общаться с другими народами и чему-либо учиться, но иногда попадаются гиганты, достаточно сообразительные и любопытные, чтобы пуститься на поиски приключений.

Гиганты значительно сильнее остальных рас и почти так же выносливы, как dwarфы. Злые языки утверждают, что черепная кость гиганта настолько толста, что для мозгов остается место величиной с наперсток. Или, что единственная их извилина спрятана где-то в районе желудка. В самом деле, научить чему-то гиганта - весьма непростая задача.

Огромные размеры делают их неповоротливыми. Гиганты хорошо переносят жар и холод, зато молния легко находит высокую мишень.

Гиганты, благодаря своему размеру и жизненной стойкости, с рождения умеют сбивать противника с ног, а с определенного уровня у них появляется способность к быстрому заживлению ран. Для изучения этих умений им не требуется помощь наставников.

Полурослики или хоббиты.

Полурослики или хоббиты - мирный и трудолюбивый народ, живущий в больших поселениях в особых жилищах, похожих на норы, и занимающийся земледелием и скотоводством.

Хоббиты имеют маленький рост, чуть больше метра, и крепкое телосложение. Они зачастую полноваты, так как больше всего на свете любят хорошо поесть, однако это не мешает им быть очень подвижными и ловкими. С рождения хоббиты обладают способностью к ускоренным движениям. Крепкое здоровье позволяет хоббитам легче других переносить действие ядов. Из-за малого роста хоббиты не очень сильны, к тому же они не умеют плавать и панически боятся воды.

Большинство хоббитов - домоседы, и слышать ничего не хотят о том, чтобы бросить родной дом и пуститься в неизвестность. Однако бывают исключения, и тогда хоббит из безобидного садовода может превратиться в хитрого, неуловимого и опасного искателя приключений: хоббиты от природы обладают отличным зрением, обонянием и слухом, что

позволяет им обнаруживать издали даже тихо крадущегося противника, да и спрятаться от них очень трудно, а вот способность самих хоббитов прятаться давно вошла в легенду - говорят, что прячущегося хоббита искать приходится буквально "днем с огнем". Ловкость хоббитов в обращении с предметами делает их искусными метателями ножей.

Феи или спрайты.

Феи принадлежат к волшебному народцу. Их можно встретить очень редко, эти маленькие существа избегают контактов с другими разумными расами, предпочитая жить изолированными группами на затерянных в чащах леса полянах и лугах. По своей природе феи - добрые и веселые создания, они любят устраивать праздники и фестивали или подшучивать над забредшими в их лес "громадинами".

Рост фей составляет всего 30-60 сантиметров. Внешне они похожи на маленьких хрупких эльфов с полупрозрачными крыльшками за спиной. Благодаря крыльям феи умеют летать, а их врожденные магические способности позволяют им становиться невидимыми и противостоять вредоносному волшебству.

Феи необычайно умны и наделены мудростью, и потому могут превосходно овладеть магией или стать хорошими клериками. Бой с противником нормального роста вроде человека для фей тяжел, однако подвижность и юркость, а также умение противостоять магическим воздействиям делают фей достаточно серьезными противниками.

Феи легко учатся прятаться без помощи наставников.

Кентавры.

Кентавры - это люди-кони, с туловищем лошади и торсом человека, растущим на месте лошадиной шеи. Кентавры способны перемещаться на большие расстояния, мало уставая, хотя в бою не так выносливы, как в путешествиях. Они столь же велики, как гиганты, поэтому тоже имеют преимущество в обращении с двуручным оружием. Как и гиганты, они хорошо переносят холод. В бою они очень неповоротливы, но размеры и сила это компенсируют, к тому же кентавры на положенном уровне сами обучаются лягаться. Они не могут ездить верхом, но умеют атаковать с разгону, к тому же кентавра трудно сбить с ног или подсесть. От природы кентавры обладают умением атаковать противника с разгону копьём.

Кентавры живут большими племенами в лесах, вблизи сочных пастбищ и источников чистой воды. Если в месте обитания бывают частые дожди, то кентавры строят для себя простые хижины-навесы.

Кентавры проводят жизнь в гармонии с природой, внимательно следя за состоянием своего леса, стараясь не нанести ему ни малейшего ущерба, и, если это произошло, восстанавливая нарушенный баланс. Они предпочитают общаться с теми народами, которые разделяют их отношение к природе: эльфами и феями. Людей и дварфов, для которых лес — источник пищи и материалов, кентавры обычно просят покинуть их территорию, а злых существ атакуют без предупреждения.

Тени.

Тени - разумные эфирные существа, странствующие по земле. Они происходят из таинственного Астрала, откуда спускаются в материальный мир, влекомые его волшебством и чудесами.

Тени от природы одарены способностью к магии и наделены весьма высоким умом и мудростью. Эти существа материальны лишь наполовину, то есть способны по желанию делаться частично или полностью эфирными. С одной стороны, это затрудняет обращение с предметами, в том числе с оружием, так что они не могут достаточно сильно ударить или носить много вещей: физическая сила их сравнима с силой эльфов.

Но с другой стороны, их природа дает им независимость от некоторых невзгод материального мира: они способны проходить сквозь закрытые двери даже во время боя; по собственному желанию снимать и выбрасывать вещи с заклятиями "не-снятия" и "не-бросания". Тени могут левитировать над землей тогда, когда им захочется.

Что касается магического воздействия на теней, то известно лишь, что они чуть менее уязвимы к чистой энергии и громким звукам, чем обычные расы, и чуть более уязвимы к черной магии, вампиризму, и некоторым молитвам.

Ящеры.

Ящеры - раса рептилий-гуманоидов. Рост ящеров обычно не превышает 1.2 метра. У них длинное тело с короткими руками и ногами, похожими на человеческие. Кожа ящеров имеет темно-зеленый, с серым или коричневым оттенком, цвет и покрыта жесткой чешуей. От своих предков рептилий ящеры унаследовали длинный хвост и способность отбрасывать его в бою. Пользуясь замешательством противника, в чьих руках остался извивающийся хвост, ящер может flee сбежать из неудачной для себя схватки, чтобы залечить раны и отрастить новый хвост. Также ящеры могут цеплять на хвост и использовать украшения, броню и даже оружие, однако при сбрасывании хвоста все это может оказаться добычей врага.

Ящеры прекрасно плавают и могут подолгу находиться под водой. Чуткое обоняние и слух позволяют ящерам легко находить прячущихся существ. Они наделены поразительной силой, так что в бою удары ящеров точны и опасны. Но короткие и неуклюжие ноги не позволяют им перемещаться достаточно быстро и тихо. Поэтому воровство и уклонение от ударов ящер не может освоить так же хорошо, как, например, человек. Все ящеры обладают способностью сопротивляться действию ядов.

Ящеры живут на болотах, охотясь большими группами на животных или совершая набеги на поселения людей и других гуманоидов. Большинство ящеров — дикие существа, чей разум затмевает жажда крови, и потому довольно редко можно встретить ящера, путешествующего по миру в одиночку в поисках приключений.

Полугрифоны.

Полугрифоны - странная раса, созданная гениальным, но сумасшедшим волшебником. Этот маг любил грифонов и держал многих дома, но из-за их дикости не мог обучать их, а потому решил сделать своих любимцев человекоподобными.

Полугрифоны имеют тело, очень похожее на человеческое. Пальцы на их руках и ногах заканчиваются крепкими когтями. У них человеческие глаза, но вытянутое вперед лицо и большой клык вместо носа. Их головы покрывают жесткие волосы, напоминающие гриву. Полугрифоны унаследовали также прекрасные мощные крылья, и могут летать, как птицы.

Полугрифоны быстро размножились и вышли из-под контроля волшебника. Они покинули родное гнездо и расселились по всему миру. Обычно полугрифоны живут большими семьями в расщелинах скал и утесов, недоступных нелетающим существам.

Полугрифоны по природе своей сильнее, выносливее и быстрее людей, однако, корни происхождения сказываются на их интеллектуальных способностях, которые ниже, чем у людей. Кровь диких предков бурлит в жилах полугрифонов: они всегда готовы действовать, не раздумывая над последствиями. Любую, даже кажущуюся угрозой полугрифон воспринимает как сигнал к атаке, поэтому с ними стоит быть вежливыми и не делать в присутствии этих существ слишком резких движений.

Классы

Воин или warrior.

Воин (warrior) рожден для битв, в которых видит смысл своей жизни. Это самые сильные бойцы среди всех профессий, они обладают самыми полными знаниями по использованию любого оружия и различным приемам боя. Воины лучше всего приспособлены ко всему, что не требует особого ума, поэтому тонкое искусство магии или хитрое ремесло воров практически им недоступно.

Посвятив себя изучению профессии воина, настойчивый персонаж сможет стать настоящим мастером в искусстве ведения боя и заслужить благородное звание Рыцарь (knight).

- Для получения информации о базовых навыках, которыми владеет каждый представитель этой профессии, наберите 'showskill warrior basic'.

- Для получения информации о навыках, которые получает персонаж при автоматической генерации, наберите 'showskill warrior default'.

- Используйте команду 'help <навык или группа заклинаний>' для получения детальной информации по интересующей вас теме.

- Используйте команду 'help <knight>' для того, чтобы изучить пути развития персонажа данной профессии.

- Используйте команду 'help remort' для получения информации о смене базовой профессии.

Основные достоинства класса:

- Умение использовать два клинка с 35 уровня.
- Высокий наносимый урон оружием.
- Низкий получаемый урон от оружия в сочетании с большой выносливостью.

Основные недостатки класса:

- Не может обучиться магическому зрению, вынужден использовать дорогие зелья.
- Его заклинания слабы и недолговечны, магическая энергия кончается быстро.
- Стил боя довольно однообразен и скучен.

Вор или thief.

Вор (thief), представитель профессии, которая постоянно находится на грани между добром и злом. Это достаточно универсальная профессия - им доступно больше всего навыков, однако, специфика занятий не подразумевает очень глубокого их изучения. Естественно, они специализируются в воровстве и скрытности - в этом деле с ними никто не может сравниться. Также им доступны магические заклинания, однако они не могут их использовать так же эффективно, как маги. Как бойцы, они лучше клериков (clerics), но владеют гораздо меньшим выбором оружия, чем воины (warriors).

Посвятив себя изучению профессии вора, настойчивый персонаж сможет постигнуть тайны высшего искусства маскировки, скрытного передвижения и быстрого убийства, став неуловимым Ниндзя (ninja).

- Для получения информации о базовых навыках, которыми владеет каждый представитель этой профессии, наберите 'showskill thief basic'.
- Для получения информации о навыках, которые получает персонаж при автоматической генерации, наберите 'showskill thief default'.
- Используйте команду 'help <навык или группа заклинаний>' для получения детальной информации по интересующей вас теме.
- Используйте команду 'help <ninja или lycanthrope>' для того, чтобы изучить пути развития персонажа данной профессии.
- Используйте команду 'help remort' для получения информации о смене базовой профессии.

Основные достоинства класса:

- Умение очаровывать монстров с 25 уровня.
- Умение использовать два клинка с 55 уровня.
- Низкий получаемый урон от оружия за счет умений parry и dodge.
- Умение воровать значительно облегчает выполнение заданий (quest).

Основные недостатки класса:

- Его заклинания слабы и недолговечны, магическая энергия кончается быстро.
- Хуже всех классов обучается магии.
- Не может лечить себя, вынужден использовать дорогие зелья.
- Вору лучше не связываться с магическими противниками.

Маг или mage.

Маги (mages) специализируются на изучении и использовании заклинаний самого различного характера. У магов самое мощное волшебство, среди всех профессий только они знают драконовские (draconian) заклинания и могут зачаровывать (enchanted) самые обычные вещи для придания им большей силы. Кроме того, маги очень умело обращаются с магическими предметами, в то время как искусство боя у них развито слабее, чем у других классов.

Посвятив себя изучению профессии мага, настойчивый персонаж сможет развить в себе способности к управлению природными стихиями и стать великим Колдуном или Ведьмой (wizard). Либо специализироваться на магии превращений и иллюзий и стать Оборотнем (lycanthrope).

- Для получения информации о базовых навыках, которыми владеет каждый представитель этой профессии, наберите 'showskill mage basic'.
- Для получения информации о навыках, которые получает персонаж при автоматической генерации, наберите 'showskill mage default'.
- Используйте команду 'help <навык или группа заклинаний>' для получения детальной информации по интересующей вас теме.
- Используйте команду 'help <wizard или lycanthrope>' для того, чтобы изучить пути развития персонажа данной профессии.
- Используйте команду 'help remort' для получения информации о смене базовой профессии.

Основные достоинства класса:

- Умение очаровывать монстров с 20 уровня.
- Замечательные магические способности: наилучший урон от магии.
- Умение усиливать броню и оружие.

Основные недостатки класса:

- Не может лечить себя, вынужден использовать дорогие зелья.
- Наносит малый урон оружием.

- Высокий получаемый урон от оружия в сочетании с низкой выносливостью.

hurricane ураган

Синтаксис: cast hurricane колдовать ураган

Маг призывает ураган, который наносит повреждения всем врагам вокруг и имеет шанс сбить дыхание жертв (daze шок).

'малые метеоры' 'minute meteors'

Синтаксис: cast 'minute meteors' колдовать "малые метеоры" <пустой аргумент>|<цель>

Малые Метеоры или, если быть более точным, Малые Метеоры Тарлса — заклинание, придуманное огненным магом по имени Тарлс для развлечения толпы на шумных празднованиях. Маг создавал несколько миниатюрных огненных шаров и жонглировал ими. Но столь безобидные чары, однажды спасли мага жизнь и навсегда изменили концепцию данного заклинания.

Заклинание состоит из двух фаз: первая фаза — сотворение заклятья, маг создает на кончиках своих пальцев несколько малых метеоров (количество напрямую зависит от интеллекта мага). Поддержание данного заклинания в боевой готовности требует некоторого внимания, что немного снижает магическую защиту мага. Вторая фаза - это мгновенный бросок метеоров в противника.

'звуковая волна' 'direct sound'

Синтаксис: cast 'direct sound' колдовать "звуковая волна" <цель>

Маг обрушивает направленную звуковую волну на свою жертву.

'снежная буря' 'blizzard'

Синтаксис: cast blizzard колдовать "снежная буря"

Маг призывает снежную бурю, наносящую повреждения всем в комнате. Сковывая жгучим холодом, это заклятье снижает сопротивляемость к магии льда на некоторое время.

Клерик или cleric.

Клерики (clerics) - самая миролюбивая профессия, сильно ориентированная на защиту и исцеление различных недугов с помощью молитв и заклинаний. То небольшое количество боевых заклинаний, что у них есть, значительно уступает по мощности аналогичным у магов. Именно поэтому клерики — лучшая профессия для изучения лечащей магии, их защитные заклинания настолько же лучше аналогичных у магов, насколько боевые слабее.

Посвятив себя изучению профессии клерика, настойчивый персонаж сможет, в зависимости от своего характера, продвигаться по разным путям в изучении таинств исцеления (или же, наоборот, умерщвления) живых существ.

Добрые душой персонажи смогут стать благородными Паладинами (paladin), чтобы нести защиту и исцеление всем вокруг. Злые душой и помыслами смогут овладеть тайнами некромантии и стать ужасными Некромантами (necromancer), великими знатоками магии мертвых.

- Для получения информации о базовых навыках, которыми владеет каждый представитель этой профессии, наберите 'showskill cleric basic'.
- Для получения информации о навыках, которые получает персонаж при автоматической генерации, наберите 'showskill cleric default'.
- Используйте команду 'help <навык или группа заклинаний>' для получения детальной информации по интересующей вас теме.
- Используйте команду 'help <paladin или necromancer>' для того, чтобы изучить пути развития персонажа данной профессии.
- Используйте команду 'help remort' для получения информации о смене базовой профессии.

Основные достоинства класса:

- Отлично лечит себя и товарищей от ран и вредной магии.
- Замечательные магические способности: наилучшая магическая защита.

- Рано обучается магии перемещения, что облегчает выполнение заданий (quest).

Основные недостатки класса:

- Медленнее всех классов набирает опыт.
- Наносит малый урон оружием.
- Высокий получаемый урон от оружия в сочетании с низкой выносливостью.

'holy touch' 'касание света'

Синтаксис: cast 'holy touch' колдовать "касание света" <цель>

Заклинатель призывает высшие силы, наносящие урон (если это неупокоенные, то больший урон) или исцеляющие заклинателя.

'unholy touch' 'касание скверны'

Синтаксис: cast 'unholy touch' колдовать "касание скверны" <цель>

Заклинатель призывает высшие силы, кои, касаясь жертвы, поражают её и временно снижают сопротивление к негативной магии. Добрым заклинателям высшие силы скверны не откликнутся.

'mental storm' 'ментальный шторм'

Синтаксис: cast 'mental storm' колдовать "ментальный шторм" <цель>

Психическая атака, действующая против всех персонажей вокруг. Ментальный шторм влияет на нервную систему жертвы, частично разрушая её.

Суперклассы

О суперклассах.

Если система перерождений (remort) основана на создании персонажа, который сохраняет и вспоминает свои способности из прошлых инкарнаций, то система суперклассов позволяет развивать его в каком-то одном выбранном направлении.

Существует несколько профессиональных гильдий, которые обучают наиболее сложным и наиболее эффективным приемам. Однако, такой путь не усыпан розами, и новичку лучше подумать об этом, когда придет время.

Чтобы вступить в Гильдию, надо достигнуть 40 уровня и пройти Посвящение. Для этого, в свою очередь, нужно достичь совершенства в определенных умениях (освоить их до 80%) и иметь среди своих классов тот, который будет развиваться в гильдии (Knight - как развитие Warrior, Wizard - как развитие Mage и т.д.). После этого можно попытаться пройти Лабиринт Истины.

Лабиринтом Истины называется волшебное место, куда мастера Гильдий отправляют желающих получить выбранный суперкласс. Ты должен будешь пройти Лабиринт из конца в конец, что очень непросто. В этом деле тебе никто не сможет помочь (разве что советом) и количество смертей в Лабиринте ограничено, а покинуть его можно только в определенных местах.

Если попытка закончится неудачей, то ты потеряешь впустую свое время, какое-то количество очков constitution (столько, сколько раз умрешь в Лабиринте) и вернешься в столицу несолоно хлебавши. С другой стороны, ничто не помешает повторить попытку позже.

При удаче ты получаешь новый суперкласс и право именоваться, например, Рыцарем (Knight), Колдуном (Wizard) и так далее - получив этот суперкласс. Это дает тебе право прийти потом к Мастеру, отправившему тебя в Лабиринт, и обратиться к нему с просьбой обучить тебя нужному умению (gain, practice).

Умения суперклассов стоят очень дорого по сравнению с обычными умениями. Поэтому новичкам рекомендуется сначала достичь определенного опыта и сделать хотя бы одно перерождение, чтобы это стало выгодным.

Если ты уже получил один суперкласс, то ничто не мешает тебе поменять гильдию и получить другой. Но ты уже не сможешь пользоваться умениями старого суперкласса, хотя они у тебя останутся на случай, если ты решишь вернуться. Это

позволяет совершенствоваться в разных областях, пробовать разные пути и получить удовольствие от совершенно разных стилей игры и боя в разное время.

Персонажи, получившие суперкласс, получают и доступ к его умениям. Это может увеличить их силу вдвое или даже чуть более. Поэтому для них существуют гораздо более жесткие ограничения на train hp и train mana, чем для обычных игроков. При успешном прохождении Лабиринта все лишние очки hp/mana превращаются в QR и небольшое количество тренировок. Подразумевается, что их можно будет расходовать на покупку (gain) новых умений.

Клану, занимающемуся ПК, выгодно иметь в своих рядах персонажей как с разными суперклассами, так и вообще без них. Два разных персонажа гораздо сильнее, чем два одинаковых, так как они могут скомпенсировать слабости друг друга и объединить сильные стороны. Рыцарь в сопровождении Паладина гораздо сильнее, чем два Рыцаря или два Паладина, так как Рыцарь может быть защищен заклинаниями Паладина и одновременно будет защищать его в фехтовании. Также два Паладина будут скорее всего слабее, чем Паладин и обычный игрок без суперкласса, но с высокой выносливостью (hp). Ведь у обоих бойцов второй группы тоже будут защитные заклинания Паладинов, но суммарная выносливость - намного больше.

Что выбрать - развитие умений (суперкласс) или развитие тела (train hp, train mana) - зависит от личных склонностей. Скорее всего по сумме параметров персонаж, имеющий суперкласс окажется сильнее, чем очень выносливый персонаж без суперкласса. Однако эта разница не будет столь значительной, чтобы принудить к тому или иному выбору, поскольку игра суперклассом потребует в свою очередь большей сноровки, сосредоточенности и аккуратности.

При перерождении (reborn) умения суперкласса сохраняются (как и любые другие умения), снижаясь до 1%. Достигнув уровня 40, ты сможешь вновь вступить в ту же Гильдию, пройдя Испытание или сделать это в одном из волшебных мест (help dreams). Разумеется, заново покупать уже купленные умения не придется.

Сны, смена суперкласса.

Спать и видеть сны - обычное дело, но некоторые сны оказываются волшебными! По крайней мере в нашем Мире. Известно минимум восемь мест, где грезы и магия дают особый эффект. Как известно, умения суперклассов оказываются забыты после перерождения или перехода в другую гильдию. Можно пойти к Мастеру Гильдии, но он заставит проходить Испытание Лабиринтом заново, а это - долго...

Оказывается, есть другой, быстрый способ. Надо найти одно из заколдованных мест и лечь спать там на некоторое время (зависит от твоего круга Силы в гильдии). В результате ты вспомнишь умения нужного суперкласса, а умения остальных суперклассов будут заблокированы.

Это - быстрый способ переключения между разными суперклассами и быстрый способ вернуться в свою Гильдию после реморта. Но не всякий может увидеть сон в таком месте. Например, там, где вспоминаются умения Рыцарей, волшебный сон придет лишь к тому, кто был умелым Рыцарем в прошлом. И так далее. Нужно, чтобы у тебя было куплено много умений (на сумму в 50 gain и более) того суперкласса, в который ты хочешь переключиться.

Список мест, где можно увидеть волшебные сны:

Восстановление умений Рыцаря: Потерянный город, Фрагмент Каменной Стены.
Восстановление умений Колдуна: Башня Высшего Волшебства, Храм Четырех Стихий.
Восстановление умений Ниндзя: Великая пирамида, Облако Розового Дыма.
Восстановление умений Паладина: Изумрудный Лес, Заросли Лечебной Травы.
Восстановление умений Некроманта: Underdark, Каменный Череп.
Восстановление умений Оборотня: Хаон Дор, Забытая Пещера.
Восстановление умений Друида: Лихолесье, Маленькая поляна.
Восстановление обычного класса: Стиб, Каморка подмастерья-неудачника.

Умения суперклассов.

Умения, которым обучают в разных гильдиях (см. соответствующие help) можно посмотреть командой showskill. Кроме того, есть дополнительные умения, даваемые в некоторых гильдиях бесплатно:

Гильдия Рыцарей (Knight, базовый класс - Warrior):
Умения, получаемые с помощью gain: showskill knight, showskill charge.
Бесплатные умения: умение вскакивать в седло во время боя (help mount).

Гильдия Колдунов (Wizard/Witch, базовый класс - Mage):
Умения, получаемые с помощью gain: showskill wizard, showskill elemental, showskill resistance.
Бесплатные умения: нет.

Гильдия Ниндзя (Ninja, базовый класс - Thief)

Умения, получаемые с помощью gain: showskill ninja, showskill traps.

Бесплатные умения: возврат в руки брошенного (throw) оружия при высокой степени владения этим умением.

Гильдия Паладинов (Paladin, базовый класс - Cleric, align - Good или Neutral)

Умения, получаемые с помощью gain: showskill paladin, showskill charge, showskill prayers, showskill releasing, showskill soul.

Бесплатные умения: умение вскакивать в седло во время боя (help mount).

Гильдия Некромантов (Necromancer, базовый класс - Cleric, align - Evil)

Умения, получаемые с помощью gain: showskill necromancer, showskill raising.

Бесплатные умения: дикие агрессивные мертвецы не нападают.

Гильдия Оборотней (Lycanthrope, базовый класс - Mage)

Умения, получаемые с помощью gain: showskill lycanthrope.

Бесплатные умения: присоединение животных к своей группе.

Гильдия Друидов (Druid, базовый класс - Cleric)

Умения, получаемые с помощью gain: showskill druid.

Бесплатные умения: нет.

Умение charge у Рыцарей общее с Паладинами и кентаврами.

Есть несколько общих умений у Ниндзя и Друидов.

Стоимость всех умений одного суперкласса составляет 300 trains.

Рыцарь

'area attack' multiattack мультиатака

Формат:

multiattack мультиатака - включить/выключить режим мультиатаки.

area attack мультиатака - способность наносить удары по нескольким противникам одновременно. Некоторые монстры имеют эту возможность от природы (многоголовая гидра). Или настолько велики, что одним ударом задевают нескольких противников. Или настолько быстры и умелы, что в бою с несколькими противниками могут не только парировать удары каждого из них, но иногда и атаковать их.

Лучшие из бойцов - рыцари - также способны научиться этому. Во время каждого раунда боя рыцарь имеет шанс атаковать не только своего непосредственного противника, но иногда и ещё одного, изредка двоих. Этот шанс зависит от многих факторов, в том числе ловкости, быстроты и размеров врагов. Ослепленный или оглушенный (daze) рыцарь временно теряет эту способность.

Если по каким-то причинам мультиатака нежелательна, ее можно отключить командой multiattack мультиатака. В любом случае дополнительные удары могут наноситься только по тем, кто в данный момент бьет данного рыцаря.

fencing фехтование

fencing - фехтование.

Как объяснить безногую, родившемуся среди безногих, что такое танец? Можно показать, и он будет удивлен и, возможно, посчитает это чудом... Как объяснить простому воину, что такое фехтование рыцаря? Можно только показать...

Для хорошо обученного рыцаря - вторая атака (second attack) считается нормой, а не удачей, а третья атака (third attack) - удачей, а не редким везением. Умение fencing значительно увеличивает скорость ударов оружием.

'dual weapon' 'бой двумя руками'

dual weapon - бой двумя руками.

При фехтовании обычный воин в полную силу воюет только одной рукой (правой у правши, левой у левши). Только ей он при удаче может нанести 4 удара за раунд. Вторая рука не так быстра и хуже скоординирована: ей можно нанести только 2 удара, и не получится помочь кулаком, если в первой руке - оружие, а вторая свободна.

Искусство dual weapon боя двумя руками заключается преимущественно в отличной координации движений, что позволяет рыцарю одинаково хорошо владеть обеими руками.

crush повалить борьба

Формат:
crush
crush <victim>
повалить
повалить <жертва>

crush - сдавливающий захват.

Схватка переводится из фехтования в борьбу, при этом используется сила и ловкость, чтобы удержать жертву от бегства или ударов оружием, при этом нападающий пытается сломать жертве ребра и сдавить легкие.

Прием весьма сложен в исполнении. В этот момент руки нападающего и жертвы заняты борьбой, так что многие действия невозможны. Но нападающий всегда может прекратить это повторной командой crush или любым действием, для которого надо освободить руки.

Жертве определенно следует попытаться принять меры, поскольку в этом состоянии она каждый раунд теряет жизненные силы (hp) и испытывает шок от боли (daze). если жертва намного меньше атакующего, он может раздавить ее сразу!

Рыцарь может попытаться перехватить инициативу, проведя борцовский прием (ответный crush). Остальные могут избавиться от захвата, проведя другой успешный прием: dirt, bash, disarm. С некоторым шансом можно спастись, укусив, оцарапав противника (если жертва - животное) или ударив ногой (kick). После этого у жертвы есть ровно одна попытка, чтобы попытаться сбежать или применить какую либо атаку прежде, чем рыцарь сможет повторить этот прием.

Использование оружия во время борьбы ограничено: атакующий может применять для удержания врага хлысты, копья, посохи и алебарды или действовать голыми руками.

'shield hit' 'удар щитом'

Удар щитом (shield hit) - умение Рыцарей (Knight). Когда бой труден и враги напирают, то может оказаться выгоднее вместо второго оружия использовать щит. Обычный воин действует пассивно, стараясь отбивать удары врагов. Но рыцарь может использовать щит ещё и как оружие, если прикрепит к нему острые шипы или зубья (см. razors).

Разумеется, невозможно наносить удары щитом также часто, как обычным оружием.

razors шипы лезвия

Формат:
razors <предмет>
шипы <предмет>

Razors Шипы - специфическое умение Рыцарей (Knight). Заключается в том, чтобы усеять поверхность щита острыми шипами или зубьями. Это повышает параметры hitroll, damroll. Такой щит может носить любой персонаж, но наиболее полезен он для самих рыцарей, поскольку позволяет использовать щит как оружие (см. shield hit удар щитом).

'weapon voice' voice 'заговор оружия'

Формат:
voice заговор - наложить заговор на первое оружие (если его нет, на второе)
voice first заговор первое - наложить заговор на первое оружие.
voice second заговор второе - наложить заговор на второе оружие.
voice tail заговор хвост - наложить заговор на хвостовое оружие.

weapon voice - заговор на оружие, специфическое умение рыцарей. Когда-то существовал древний язык, который понимали не только разумные существа, но и животные, растения и даже предметы. К сожалению, в наше время этот язык оказался забыт. Лишь некоторые слова, пригодные для общения с оружием, хранятся под большим секретом Гильдией Рыцарей.

Для того, чтобы обучиться этому языку, нужно самому быть рыцарем - тем, для кого оружие всегда было лучшим другом. Так что попытки всех остальных подслушать древние слова в момент произнесения заклания обречены на неудачу.

Наложение заговора придает оружию дополнительную силу, оно становится опаснее и даже как будто немного "умнее", само направляя руку бойца, помогая нанести точный удар. Между душой рыцаря и клинком создается незримая магическая связь, которая существует, пока действует заговор и немедленно разрывается, если оружие повредить или отдать неумелому воину.

'circular defence' 'веерная защита'

Веерная защита (circular defence) - умение Рыцарей (Knight), которое делает их особенно ценными для боя в группе. Рыцарь может парировать не только атаки, направленные на него, но также может прикрывать собой согруппников и свою лошадь. Согруппники, которые хотят такой защиты, должны следовать за этим рыцарем (follow).

'hard hand' 'твердая рука'

Твердая рука (hard hand) - Искусство владения двуручным оружием как одноручным. Рыцари способны воевать двуручным оружием, держа его в одной руке, но настоящих успехов в этом достигли лишь гиганты и кентавры – они могут носить два двуручных оружия. Одно из направлений обучения - это нанесение несколько более точных и быстрых ударов, от которых труднее уклониться или парировать.

blademaster 'мастер клинка' trick прием noose аркан 'savage hit' 'удар дикаря' блик catchlight 'circle attack' 'круговая атака' dive нырок 'circle trip' 'круговая подсечка' 'thunder strike' 'удар грома' 'sting stab' 'жалящий удар' 'deadly blow' 'смертельный удар' 'strange attack' 'странная атака' 'savage hit' 'удар дикаря'

Мастер клинка (blademaster) - группа умений рыцаря, которые заключаются в освоении разнообразных полезных фехтовальных приемов. Формат команды:

```
trick [first|second|tail|1|2|3] <умение> [<жертва>]
прием [первое|второе|хвост|1|2|3] <умение> [<жертва>]
```

Первый параметр указывает, каким оружием выполняется прием - в первой руке, во второй или на хвосте. Этот параметр можно опускать (тогда будет применяться первое оружие) или вводить цифрой.

Третий параметр указывает, против кого направлен прием. Этот параметр можно также опускать, если бой уже идет. Некоторые приемы лучше выполняются одними видами оружия, хуже другими, а третьими и вовсе неудачны.

Второй параметр указывает умение, которое применяется и одновременно название приема:

блик|catchlight - ослепление противника бликом от металлического оружия. Для приема нужно металлическое или кристаллическое оружие. Дополнительные эффекты: излечимое ослепление на 4 секунды. Либо противник тратит время на cure blindness, либо плохо парирует очередную серию ударов.

circle attack|круговая атака - круговой удар достаточно длинным оружием. Для приема лучше всего подходят: алебарда (polearm), топор (axe), хлыст (whip), копьё (spear), посох (staff) или цеп (flail). Хуже: меч (sword), кривой меч (sabre) и булава (mace). Дополнительные эффекты: удар по всем противникам (как арийное заклинание). Parry/dodge/shield block/Armor class: неэффективны.

circle trip|круговая подсечка - круговая подсечка длинным оружием. Для приема лучше всего подходит алебарда (polearm), посох (staff) или копьё (spear). Дополнительные эффекты: удар по всем противникам (как арийное заклинание). Parry/dodge/shield block: малоэффективны. Armor class: эффективен.

dive|нырок - нырок или прыжок за спины противников.
Для приема годится любое оружие. Невозможен по оглушенному противнику.
Дополнительные эффекты: множество дополнительных атак.
Parry/dodge/shield block/Armor class: эффективны.

thunder strike|удар грома - удар, вносящий разлад в крепления брони.
Для приема лучше всего подходит топор (axe), цеп (flail) или булава (mace).
Хуже: меч (sword) и кривой меч (sabre).
Дополнительные эффекты: Временное уменьшение класса защиты у цели, из-за нарушения целостности брони. Увеличенные повреждения.
Parry/dodge/shield block/Armor class: неэффективны.

sting stab|жалящий удар - обманные движения, заканчивающиеся выпадом.
Для приема лучше всего подходит кинжал (dagger), копье (spear), меч (sword) или экзотическое оружие (exotic).
Дополнительные эффекты: увеличенный урон, шок на 3 секунды.
Parry/dodge/shield block/Armor class: неэффективны.

deadly blow|смертельный удар - сильнейший удар по сильно поврежденному противнику.
Для приема годится любое оружие. Жертва может применить уклонение (dodge).
Parry/shield block/Armor class: неэффективны.
Dodge: эффективен.

strange attack|странная атака - приемы, сбивающие с толку необычностью.
Для приема лучше всего подходит экзотическое оружие (exotic). Хуже:
копье (spear), булава (mace), топор (axe), цеп (flail), хлыст (whip), алебарда (polearm), посох (staff).
Дополнительные эффекты: увеличенный урон, потеря концентрации.
Parry/dodge/shield block/Armor class: неэффективны.

savage hit|удар дикаря - могучий удар изо всех сил... но не очень быстрый.
Для приема годится любое оружие. Жертва может применить уклонение (dodge).
Дополнительные эффекты: сильно увеличенный урон.
Parry/shield block/Armor class: неэффективны.
Dodge: эффективен.

noose|аркан
Для приема лучше всего подходит хлыст (whip).
Дополнительные эффекты: удушение (шок на 2 раунда), шанс стащить с лошади.

Также можно вместо имени приема вводить его номер в группе blademaster: 1 - 10.

Все приемы рассчитаны на эффект неожиданности. Если применять один и тот же прием слишком часто или даже подряд, то его эффективность резко падает, так как жертва начинает осторожничать, понимая, чего от вас ждать.

mirror 'crossed blades' зеркало 'скрещенные клинки'

Зеркало (mirror) и crossed blades (скрещенные клинки) - это два умения рыцарей, которые позволяют противостоять мощной магической атаке. Первое умение применяется со щитом, а второе - с двумя оружиями. Первое умение отражает магию, а второе - рассеивает.
Формат команды:

```
mirror on  
mirror off  
mirror  
mirror <заклинание>  
зеркало вкл  
зеркало выкл  
зеркало  
зеркало <заклинание>
```

В режиме отражения рыцарь меньше атакует, зато готов к неприятностям, связанным с магией. Не каждое заклинание можно отразить и не всегда это получается. Если указать определенное заклинание, то вы будете готовы именно к нему, а к другим видам магических атак - хуже. Иначе вы будете средне готовы ко всем атакам, которые только можно отразить. Первый режим выгоднее применять против тех магов, которые злоупотребляют каким-то одним заклинанием.

Отражать магию можно только предметами, защищенными от этой самой магии (fireproof/защитный ореол).

endurance стойкость

endurance (стойкость).

Умение Рыцарей (Knights). Уменьшает чувствительность к физической боли по сравнению с обычным уровнем. В результате укорачивается время таких эффектов, как dirt или vomit и прочие болезненные ощущения, например, при падении с лошади. Умение основано на жестком самоконтроле, поэтому не может ослабить боль от заклинаний (lightning breath, harmful) или когда Рыцарь без сознания (blackjack).

slam 'мощный удар'

Синтаксис: slam мощудар <цель>

Рыцарь наносит мощный удар щитом, который заставляет противника переключиться на рыцаря, сделав его основной своей целью. Удар может сбить с коня и при удачном шансе развеять protection shield волшебный щит жертвы. Сила удара напрямую зависит от урона (damroll) рыцаря и частично поглощается protection shield волшебным щитом окружающим жертву. Стоимость умения: 20 очков действий (moves)

Ниндзя

hare track 'заячий след'

Умение hare track (заячий след) заключается в том, чтобы оставлять за собой как можно меньше следов, и иногда путать след, словно заяц.

traps 'weapon trap' 'detect trap' 'disarm trap' 'rider trap' ловушки ловушка 'обнаружение ловушек' 'обезвреживание ловушек' 'ловушка на всадника'

Формат:

```
trap ловушка <предмет_на_земле> <для_кого_предназначена>  
trap find ловушка искать <направление_движения>  
trap disarm ловушка обезвредить [<предмет_на_земле>]
```

Некоторые суперклассы могут создавать ловушки, срабатывающие при появлении врага. На ловушку непременно нужно наложить простое заклинание, которое заставляет ее срабатывать только на определенных жертв.

Ловушку можно настроить на кого угодно, но сработает она только на тех, на кого ты сам мог бы напасть в этой комнате при данных обстоятельствах. То есть, ловушка, настроенная на твоего согруппника, не сработает. Ловушка, настроенная на некланового игрока, сработает только на арене и так далее. В качестве мишени можно указать полное имя игрока (русское или английское), или несколько имен игроков через пробел или имя монстра с пометкой символом "%".

```
trap sword ловушка меч Mirie - сработает на игрока Mirie  
trap sword ловушка меч Ангел Barat - сработает на игроков Ангел или Barat  
trap sword ловушка меч % бур мед - сработает на монстра "бурый медведь"
```

weapon trap ловушка

- умение суперкласса Ninja Ниндзя сооружать такие ловушки из разного оружия (кроме flail и whip цепа и хлыста). Хозяин может в любое время обезвредить ловушку, просто подобрав ее (get). От этого умения зависит время установки ловушки и ее эффективность.

Ловушка не видна никому, кроме хозяина, если она не была ещё обнаружена.

rider trap ловушка на всадника

- вариант умения 'weapon trap ловушка'. Ловушка данного типа срабатывает, когда поблизости оказывается всадник на животном. Физически она безвредна, создает лишь ужасный шум, дым и яркие вспышки. Животные сильно пугаются и сбрасывают всадников. Ловушка создается с помощью обыкновенного сгустка энергии (см. help continual light справка свет), который и закрепляется в ней вместо оружия.

detect trap обнаружение ловушек

- умение находить ловушки. Если есть подозрение, что в соседней комнате установлена ловушка, можно это проверить, когда есть это умение. При этом тыходишь в комнату медленно и осторожно. При успехе с найденных ловушек снимается маскировка и они становятся видны всем. Проходящие мимо персонажи вовремя замечают ловушку и обходят ее стороной, если только они не двигались слишком быстро (charge, flee, run бег, наезд). При неудаче ты войдешь в комнату с ловушкой и она сработает.

disarm trap обезвреживание ловушек

- умение обезвреживать чужие ловушки. При невысоком умении ловушка может сработать при попытке обезвредить ее. При успехе можно извлечь оружие, которое было использовано при изготовлении ловушки.

На обнаружение и обезвреживание ловушек также распространяются ограничения ПК. Ловушка, хозяин которой отсутствует в игре, не может сработать, но может быть обнаружена или обезврежена любым Ниндзя.

blackjack оглушение

Формат:

blackjack оглушить <цель>

Этот опаснейший удар может нанести Ниндзя (Ninja) по жертве, которая не видит его или спит, с помощью оружия типа масе. При удаче она падает в беспамятстве и какое-то время, пока не придет в себя, оказывается легкой мишенью для ударов и магии. Удача сильно зависит от материала и веса шлема: если шлем большой и стальной, то жертва, скорее всего, отделается легким шоком. Хотя всякое может случиться!

masquerade маскировка

Формат:

masquerade маскироваться

Ниндзя (Ninja) может попытаться замаскироваться от врагов. В этом состоянии он может спокойно наблюдать за происходящим вокруг, не опасаясь быть замеченным.

Нельзя замаскироваться в особняках - хозяева слишком хорошо знают окружающие предметы, чтобы обмануть их. Если вокруг Ниндзя сияет розовый ореол (faerie fire, faerie fog), то ему гораздо труднее найти подходящее укрытие.

Для обнаружения замаскировавшихся ниндзя используйте 'faerie fog' розовый дым.

'vorpal blade' 'точный удар'

Формат:

vorpal on заточить on

vorpal off заточить off

Ниндзя (Ninja) имеет специфические познания в области болевых и слабо защищенных точек, расположения нервов и жизненно важных органов у разных существ. С помощью особого оружия (с флагом vorpal) он может наносить сокрушительные удары, стараясь попадать в такие места. Эту возможность дает умение vorpal blade точный удар.

Понятно, что столь точную атаку невозможно исполнять так же часто, как обычные фехтовальные удары. Поэтому против некоторых слабо защищенных монстров может быть выгоднее не тратить время на попытки нанести vorpal-удар.

В режиме vorpal-ударов каждый battleround наносится или один vorpal-удар, или серия обычных. Режим включается командой "vorpal on". Чем хуже защита противника, тем чаще проходят vorpal-удары вместо серии обычных. Режим отключается командой "vorpal off". По-умолчанию режим выключен.

'eagle eye' 'орлиный глаз'

Формат:

look <направление>

Умение Ниндзя (Ninja). Позволяет скрытно заглянуть в соседнее помещение. Это бывает особенно важно, когда есть подозрение, что там ждет засада.

'identify monster' 'распознавание монстра'

Формат:

cast 'identify monster' колдовать "распознавание монстра" <цель>

Заклинание Ниндзя (Ninja) и Друида (Druid). Позволяет получить информацию о монстре или другом живом существе: какой он расы, к чему уязвим, а к чему устойчив, и т.д.

'know abilities' 'определение умений'

Формат:

cast 'know abilities' колдовать "определение умений" <цель>

Заклинание Ниндзя (Ninja). Позволяет узнать способности живого существа, как боевые, так и мирные.

'dark vision' 'видение в темноте'

Формат:

cast 'dark vision' колдовать "видение в темноте"

Заклинание Ниндзя (Ninja). Дает возможность видеть в темноте.

fade мерцание

Fade (мерцание). Это умение Ниндзя (Ninja) известно также как "шестое чувство". Как оно действует, известно только гильдии Ниндзя, но внешний эффект заключается в том, что жертва атаки внезапно исчезает, превращаясь в мерцающую тень и появляется вновь, неподалеку, невредимая. Мерцание невозможно при взаимном обмене ударами, а только при атаке по бегущему или стоящему ниндзя. В последнее время некоторые оборотни тоже научились этому умению, но не владеют им в совершенстве, как ниндзя.

'flee jump' скачок

Flee jump (скачок). Это - способность Ниндзя (Ninja) сохранять ориентацию в самом тяжелом положении. Оно позволяет им выбирать направление бегства и убежать от врагов, используя особые акробатические прыжки.

Формат команды:

flee <направление>

сбежать <направление>

'dan shu' 'дан шу'

dan shu - стиль рукопашного боя "дан шу" Ниндзя переняли у кочевников Пустыни Горя. Для кочевников это - что-то вроде национальной борьбы или игры. А Ниндзя применили его, чтобы получить больше шансов в бою.

Тот, кто изучил этот стиль, получает серьезное преимущество для таких боевых элементов как dirt kicking, kick, hand to hand, trip, backstab бросок грязью, пинок, рукопашный бой, подсечка, удар в спину. Благодаря ему, Ниндзе есть что противопоставить борцовским приемам Рыцарей.

'make vorpal' 'заточка оружия'

Формат:

vorpal заточить <оружие>

Умение Ниндзя (Ninja) особым образом затачивать лезвия кинжалов, копий, мечей и стрел. Это позволяет им наносить удары в наиболее уязвимые точки. Nitroll оружия увеличивается, а damroll - уменьшается. На оружии появляется флаг vopral.

Эффект заточки постоянен. Оружие должно быть не выше уровнем, чем ниндзя. Эффект vopral заточки для луков исчезает при пополнении запаса стрел, поскольку кузнец не занимается их специальной заточкой.

Предупреждение от Гильдии Ниндзя:

"Мы решили сохранить в тайне умение особой заточки и наложили заклятие. Если заточенное оружие попадет в руки тому, кто не состоит в нашей Гильдии, оно вернется в обычное состояние. Также эффект исчезнет, если оружие, заточенное более опытным Ниндзя, попадет в руки менее опытного."

'face to face' 'один на один'

Формат:

cast 'face to face' <жертва> колдовать 'один на один' <жертва>

Заклинание Ниндзя (Ninja) face to face один на один нужно для того, чтобы вырвать жертву из окружения очарованных монстров, согруппников и прочих помощников... и разобраться в тихом уголке с глазу на глаз. Заклинание телепортирует Ниндзя и его жертву в случайную комнату в арии. Заклинание не действует в комнатах без выходов. В бою работает несколько хуже. После успешного исполнения этого заклинания, жертва становится на короткое время неуязвима к нему.

'blind fighting' 'слепой бой'

Умение Ниндзя "слепой бой" (blind fighting) позволяет им неплохо отражать удары и уклоняться, даже не видя своего противника, используя шестое чувство.

Колдун, ведьма

fancy наваждения

Формат:

cast fancy колдовать наваждения <цель>

Fancy Наваждения - главное боевое заклинание Колдунов (Wizard/Witch). Было придумано одной волшебницей на основе объединения заклятий charm, poison чары, яд и curse проклятие. Механизм действия похож на charm чары: колдун насылает на жертву наваждения - некие иллюзорные образы, тени, вспышки света, мороки... Все это отвлекает ее в момент, когда Колдун творит другие заклинания, снижая шансы избежать его действия (saves). На обычные физические атаки наваждения не влияют.

Подобно curse проклятию заклинание ослабляет способность противостоять магии, подобно poison яду действие заклятия с каждым разом усиливается. Поскольку наваждения представляют собой полуразумные эфирные существа, то избежать их атаки (saves) нельзя: тут все зависит от удачи. Наваждения получают энергию от эмоций жертвы. Когда она успокаивается, наваждения вскоре рассеиваются.

Жертва, отвлекаемая наваждениями, старается сосредоточиться хотя бы на самых больших опасностях и часто не успевает реагировать на остальное. Чем больше наваждений, тем больше видов магических атак, против которых теряется защита.

Что касается charm чар, то здесь отвлечение внимания играет на руку жертве: в тот самый момент, когда Колдун творит заклинание и очень важно, чтобы жертва видела его глаза - в это самое время наваждения отвлекают ее, оказывая медвежью услугу хозяину. Также наваждения сводят на нет вторичный ослепляющий эффект от colour spray и ray of truth. Но не от blindness.

'far casting' 'колдовство вдаль'

far casting колдовство вдаль - способность колдунов и ведьм (Wizard/Witch) прицельно атаковать жертву, находящуюся на расстоянии. Формат команды cast отличается лишь указанием направления (см. help autoaim). Например: cast 'acid blast' w.Hassan колдовать "поток кислоты" з.Хассан

Имеются важные отличия по сравнению с произнесением заклинаний в непосредственной близости.

Во-первых, не все заклинания могут применяться на расстоянии.

Во-вторых, отдельные заклинания при этом немного ослабляются.

В-третьих, жертва не слышит магических слов (далеко) и может только предполагать, кто ее атаковал. Эффекты некоторых заклинаний по природе своей выглядят как луч или некоторая субстанция, летящая от колдуна к жертве. В этом случае жертва (иногда) может заметить направление атаки, но не ее источник.

В-четвертых, поскольку атакующий и жертва находятся на расстоянии, то обычный бой на холодном оружии не начинается сразу после атаки.

В-пятых, в сочетании с умением concentration концентрация, дальняя магия помогает почти с гарантией избежать немедленной расплаты.

concentration концентрация

Concentration Концентрация - способность концентрировать магическую энергию и мгновенно освобождать ее в нужный момент. Умение доступно колдунам (Wizard/Witch).

Когда обычный маг начинает произносить заклинание, он тратит на это определенное время. В результате, в течение нескольких секунд он не может избежать ответных атак (см. waitstate). Колдуны могут научиться концентрировать магическую энергию для боевых заклинаний заранее.

Подобно сжатой пружине, она ждет лишь удобного момента, чтобы освободиться и ударить. Какое-то время после этого колдун вынужден накапливать энергию вновь, что не мешает ему немедленно предпринять любые действия: обратиться в бегство, атаковать оружием и так далее. Он может даже произнести ещё одно заклинание, но, поскольку "пружина" уже освобождена, на это уйдет время, как у обычного мага, и в процессе сотворения заклинания он не сможет концентрировать энергию для следующего удара.

Отсюда следует ряд эффективных приемов боя для колдунов, о которых ты сможешь догадаться и сам[a].

whisper шепот молча

Формат:

whisper молча

whisper on молча on

whisper off молча off

whisper - буквально переводится как 'шепот'. Отдельные слова многих заклинаний обычно известны любому более или менее опытному игроку. Так что о сути магической атаки можно легко догадаться по тихому бормотанию.

Некоторые слова заклятий в принципе нельзя произносить мысленно или тихо, иначе не будет никакого эффекта. Нельзя, если не знать некоторых уловок, которым могут обучиться колдуны и колдуньи (Wizard/Witch). Команда whisper 'молча' обеспечивает полную маскировку ваших намерений до того, как заклинание сработает или возникнет иной внешний эффект. В случае неудачи маскировка гарантируется, но заклинание не сработает.

Бой не начинается, если не было видимых действий со стороны атакующего. Так что жертве подчас трудно бывает определить, кому же она обязана (к примеру) внезапной слепотой.

Команда 'whisper' включает/выключает режим маскировки.

'mana transfusion' transfusion 'переливание маны'

Формат:

transfusion переливание

mana transfusion - переливание маны. Умение колдунов (Wizard).

Это попытка превратиться в могучего рыцаря, используя магическую энергию. Превращение больше берет, чем дает: увеличивается сила и выносливость, но уменьшаются энергия и интеллект. По мощи ударов колдун становится почти равен рыцарю, но откуда взять умение наносить их?

Но что самое главное - магические способности колдуна резко ослабляются, все заклинания становятся намного

слабее, колдун в таком состоянии не может использовать наиболее могучие свои способности, например, gray walls и fancy. Также он не может пополнять ману (mana spring).

Таким образом, не став полноценным рыцарем, колдун перестает быть колдуном. Тем не менее, это может оказаться последним шансом на спасение, последним резервом, когда смерть близка, а магия ещё не израсходована. Или когда колдун внезапно оказывается не в своей стихии: в грубой свалке под градом ударов.

Возвращение в нормальное состояние выполняется повторной командой transfusion.

elemental 'стихийная магия'

elemental - группа стихийных заклинаний. Включает в себя наиболее сложные, но самые опасные заклятия: по два-три для каждой из стихий.

Стихия огня: violent sun, burning grounds неистовое солнце, горящая земля.

Стихия воды: ice spears, freezing, whirlpool, geyser ледяные копыя, водоворот, заморозка, гейзер.

Стихия воздуха: tornado, thunderstorm торнадо, гроза.

Стихия земли: hole, petrification дыра, окаменение.

Группа заклинаний доступна только Колдунам (Wizard/Witch). Заклинания могут быть выучены как по отдельности, так и все вместе.

'violent sun' 'неистовое солнце'

Формат:

cast 'violent sun' колдовать "неистовое солнце" <жертва>

Действует на открытой местности при свете солнца. Сила зависит от погоды - при отсутствии облачности крайне опасно. Концентрирует солнечные лучи на жертве до тех пор, пока она или колдун не покинут комнату (или кто-то из них не погибнет).

Это заклинание в процессе своего действия улучшает погоду в округе.

'burning grounds' 'горящая земля'

Формат:

cast 'burning grounds' колдовать "горящая земля" <жертва>

Разжигает огонь под ногами жертвы. В воде и в воздухе не работает. Если жертва или колдун покинут комнату, огонь погаснет.

Этот огонь может быть потушен или ослаблен достаточным количеством жидкости (pour ... out вылить ... наружу), не содержащей спирта.

Колдун может поддерживать одновременно для одной жертвы только одно из заклинаний: burning grounds, whirlpool или thunderstorm горящая земля, водоворот или гроза.

whirlpool водоворот

Формат:

cast whirlpool колдовать "водоворот" <жертва>

Если дело происходит в воде, то возникает водоворот, в котором жертва начинает захлебываться. Иначе из-под земли вырывается мощная струя воды и песка, которая способна резать тело не хуже ножа.

Колдун может поддерживать одновременно для одной жертвы только одно из заклинаний: burning grounds, whirlpool горящая земля, водоворот или thunderstorm гроза.

thunderstorm гроза

Формат:

cast thunderstorm колдовать гроза <жертва>

Заклинание вызывает небольшую грозовую тучу, внутри которой сидит воздушный элементаль и "угощает" жертву весьма мощными электрическими разрядами.

Это заклинание в процессе своего действия ухудшает погоду в округе.

Колдун может поддерживать одновременно для одной жертвы только одно из заклинаний: burning grounds, whirlpool горящая земля, водоворот или thunderstorm гроза.

'ice spears' 'ледяные копья'

Формат:

cast 'ice spears' колдовать "ледяные копья" <жертва>

Посылает во врагов ужасно острые и холодные ледяные копья. При удаче, помимо урона возникает эффект обмораживания (как при chill touch ледяном прикосновении).

freezing заморозка

Формат:

cast freezing колдовать заморозка <жертва>

Колдун пытается заморозить жертву, концентрируя холод на ее руках. При удаче на некоторое время ослабляются все навыки, связанные с фехтованием.

tornado торнадо

Формат:

cast tornado колдовать торнадо

Колдун способен вызвать из ниоткуда сильный вихрь, который унесет его врагов на небольшое расстояние и даст ему недолгую передышку, пока они сориентируются и вернутся. Если не получится, то смерч хотя бы потреплет их слегка.

Действует только в бою и только на ближайших врагов (это - те, кто бьет тебя и тот, кого бьешь ты).

hole дыра

Формат:

cast hole колдовать дыра <жертва>

Заставляет врага в буквальном смысле слова провалиться под землю. Эффект может различаться в зависимости от местности.

petrification окаменение

Формат:

cast petrification колдовать "окаменение" <жертва>

По действию схоже с freezing. Вызывает окаменение мышц жертвы, что ухудшает ее способность парировать и наносить удары.

'power of elements' 'сила стихий'

power of elements сила стихий

Могущество колдунов (Wizard/Witch) распространяется прежде всего на управление природными стихиями: огонь, земля, воздух, вода. Специальные приемы позволяют освобождать чудовищную энергию при произнесении таких "игрушечных" заклятий как 'magic missile' "магический заряд" или 'chill touch' "ледяное прикосновение". Более сильные заклятия усиливаются тоже, хотя и не в такой степени.

Обладая богатым выбором среди равных по силе магических атак, колдун может избрать те из них, к которым его противник наиболее уязвим: 'colour spray' "радужный луч" против темного эльфа, lightning молнии против гиганта и так далее.

Эффект усиления зависит от владения умением 'power of elements' 'сила стихий', владения тем заклинанием, которое усиливается, и от интеллекта (Int).

'fire resistance' 'water resistance' 'air resistance' 'earth resistance' сопротивляемости 'защита от стихии огня' 'защита от стихии воды' 'защита от стихии земли' 'защита от стихии воздуха'

Формат:

cast 'fire resistance' колдовать "защита от стихии огня" <цель>

cast 'water resistance' колдовать "защита от стихии воды" <цель>

cast 'air resistance' колдовать "защита от стихии воздуха" <цель>

cast 'earth resistance' колдовать "защита от стихии земли" <цель>

Колдуны (Wizard/Witch) не только способны извлекать большую энергию из природных сил (см. power of elements сила стихий), но и защищаться от них. Наложение заклинания группы 'resistance сопротивляемости' дает на некоторое время стойкость к этому виду атак. Одновременно можно защититься только от одной стихии: наложение другого вида стойкости снимает прежнюю защиту.

Если ты угадаешь, какой тип магии больше всего любит применять противник и защитишь себя от нее, то можешь выиграть на этом. Защита огня защищает от атак типа fire и light. Защита воды - от water и cold. Защита воздуха - от lightning и air. Защита земли - от earth и harm.

'mana spring' 'источник магии'

Формат:

cast 'mana spring' <предмет>

Для того, чтобы представлять достаточную угрозу в бою, колдунам (Wizard/Witch) нужно большое количество маны, которая в обычной ситуации расходуется гораздо быстрее, чем восстанавливается. Мудрый колдун может подготовиться к неприятностям, запасая магическую энергию "на черный день" в различных предметах. К сожалению, только колдуны могут получать дополнительную энергию таким образом.

Заклинание 'mana spring' вливает всю энергию заклинателя в указанный предмет. Будучи надетым, предмет начинает расходовать ее, подпитывая хозяина. Этот процесс неконтролируем: если колдун восстановил ману полностью, лишняя энергия начинает медленно убивать носителя, пока ставшая опасной вещь не будет снята.

Вещи высокого уровня испускают больше энергии в единицу времени и могут служить источником маны дольше. Некоторые материалы и вещи запасают больше энергии, другие - меньше. Вливать ману в предмет надо крайне осторожно: если вещь не может удержать всю энергию заклинателя, то излишек выделится в виде взрыва.

Повреждение заряженной вещи приводит к тому, что она перестает выделять ману до тех пор, пока не будет отремонтирована.

'geyser' 'гейзер'

Синтаксис: cast 'geyser'
колдовать "гейзер"

Вызывает бьющий из земли гейзер, который может ввести врага в оцепенение. Гейзер можно создать только там, где есть подземные воды.

'gray walls' 'серые стены'

Формат:
cast 'gray walls' колдовать "серые стены"

Наверное, самое жуткое и загадочное из всех заклятий колдунов (Wizard/Witch). Заклинание Серых Стен окружает место битвы волшебным серым камнем, отгораживая место схватки от всего остального Мира. Эти стены существуют недолго, но обычно становятся свидетелями чьей-то смерти.

Природа Серых Стен недостаточно изучена: иногда они послушны воле Колдуна, а иногда многократные попытки кончатся неудачей. Источником роста Серых Стен является кровь колдуна, проливаемая им во время боя. Серые Стены можно использовать один раз в час (реального времени).

Паладин

healer целительство

Это умение Паладинов заметно усиливает эффект разного рода лечения заклинаниями групп curative и releasing магии исцеления и избавления.

beacon маяк

Формат:
cast beacon колдовать маяк <предмет>

Заклинание Паладинов. Переносит к указанному предмету, лежащему на земле. Как и заклинание Некромантов 'arreatance явление' позволяет попасть в погесall-зону, но не покинуть ее. Имеет несомненное преимущество перед gate ещё и в том, что многие предметы-маяки (фонтаны, например) нельзя намеренно перенести в другое место. Предметы, построенные командой build строить, не могут служить маяками.

hop прыжок

Формат:
cast hop колдовать прыжок

Заклинание Паладинов. Создает магический предмет, который работает как переносной портал одноразового действия. Портал перемещает в то место, где был создан. Не может использоваться участниками глобальных заданий. Заклинание не работает в частных владениях, в шахтах, тюрьме, Лабиринте и некоторых особых местах. Порталом может пользоваться только Паладин.

'divided health' жертва

Формат:

cast 'divided health' колдовать жертва <цель>

Это заклинание Паладинов, которое необходимо для эффективного действия в группе. Действует на другого члена группы. Паладин отдает часть своих жизненных сил (hp) другу, которому приходится тяжело. В результате у того, кому помогает Паладин, оказывается столько же очков hp, либо несколько меньше (если hp уже достигли максимума).

'accept pain' 'принятие боли'

Формат:

cast 'accept pain' колдовать "принятие боли" <цель>

Мощное заклинание Паладинов. Он принимает на себя все вредные воздействия, от которых страдает кто-то другой. Нельзя помочь таким образом очарованному, спящему или оглушенному персонажу. Нельзя также взять на себя воздействие, которое уже есть на самом Паладине или постоянные воздействия.

surgeon анатомия

Это умение Паладинов позволяет быстрее и точнее находить наиболее уязвимые точки для атаки некоторыми видами магии. Эффект проявляется для всех заклинаний группы harmful и holy word магии боли и священных слов.

Для harmful сила каждой атаки становится несколько меньшей, однако значительно увеличивается скорость атак. Это не только повышает общий урон врагу, но и делает harmful-магию более удобной для применения в бою. Также несколько снижается расход маны.

Заклинание 'holy word' также изменяется в сторону большей боевой эффективности. Оно становится полноценным атакующим арийным спеллом с мощностью, сравнимой с harm.

tranquility спокойствие

Это умение Паладинов позволяет достигать в бою спокойствия, необходимого для произнесения защитных заклинаний, таких как 'sanctuary белая аура', 'пу полет' или 'mass healing общее лечение'.

exorcism изгнание экзорцизм

Заклинание Паладинов, очень опасное для Некромантов и Неупокоенных монстров (undead). Магическое действие заклинания заключается в том, чтобы изгнать мертвеца из мира живых. Разумеется, мертвец сопротивляется такой атаке благодаря защите от магии (saves).

Если монстр подчинен Некроманту, то прямое изгнание невозможно. Поэтому экзорцизм прежде разрывает телепатическую связь мертвеца с хозяином и делает его неподчиненным. После этого Некромант может попытаться подчинить его снова, но и Паладин может уничтожить Неупокоенного окончательно, ещё раз пробив экзорцизмом его защиту.

Неупокоенный монстр под воздействием экзорцизма просто исчезает в пламени, отправляясь напрямиком в ад. Правда, такое изгнание не считается за победу в бою и за него нельзя получить очки опыта, как за настоящее убийство этого монстра.

Сам Некромант не является мертвым, но если атаковать его этим заклинанием, то под удар попадут все подчиненные ему мертвые монстры и тут уже важна магическая защита самого Некроманта.

releasing release избавление

Группа заклинаний releasing (то есть заклинания избавления) доступна только Паладинам (Paladin). С помощью них они могут излечить то, что другим не под силу. В группу входит множество спеллов, назначение которых понятно уже по названию (showskill releasing чтозанаваык избавление).

Некоторые заклинания группы избавляют от нескольких воздействий сразу. Это:

'release faerie избавление от тумана' - избавляет от 'faerie fire' розовой ауры и 'faerie fog' розового дыма;

'release slow снятие замедления' - избавляет от 'slow' и 'vorpal(slow)' медлительности, причиненной как колдовством, так и точным ударом;

'release weaken лечение слабости' - избавляет от 'weaken' и 'vorpal(weaken)' слабости, причиненной как колдовством, так и точным ударом;

'release calm избавление от лени' - избавляет от 'calm' умиротворения сразу всех в комнате (кроме тех, кто сражается с группой Паладина), причем монстры могут восстановить свою агрессивность, если находятся недалеко от дома.

Остальные заклинания группы:

'release blackjack избавление от оглушения' - лечит головную боль (после удара дубиной);

'release breath лечение ожогов' - лечит ожоги глаз (после fire breath);

'release charm избавление от чар' - избавляет от очаровывания (себя или другого);

'release chill лечение простуды' - лечит простуду (после chill touch, frost breath, ice spears);

'release dirt очищение глаз' - промывает глаза от грязи (после dirt);

'release fancy избавление от морока' - избавляет от наваждений (fancy);

'release freezing снятие оледенения' - избавляет от оледенения рук (после freezing);

'release petrification снятие окаменения' - избавляет от окаменения рук (после petrification);

'release sex восстановление пола' - избавляет от ... того, что появляется после change sex;

'release vorpal лечение увечий' - лечит глаза, покалеченные ударом vorpal-оружия.

'release agrimony избавление от репейников' - уничтожает магические репейники.

'release plants избавление от растений' - уничтожает магию растительного происхождения (pollen пыльца, tiredness усталость, beastspite звериное проклятие).

Более мощные и опасные воздействия снимаются труднее.

'crystal mind' 'чистый разум'

Для Паладина, сражающегося в группе, особенно важно, чтобы его разум был всегда чист и ясен. Ведь от усыпленного или очарованного Паладина мало толку.

Заклинание crystal mind чистый разум действует недолго, но позволяет Паладину сопротивляться магии группы beguiling мороки. В результате он становится стоек к calm умиротворению; будучи усыплен, очень быстро просыпается вновь; будучи очарован, плохо слушается приказов.

Это заклинание можно накладывать только на себя и время его действия зависит от мудрости.

soul 'магия духа'

Группа заклинаний и умений soul (магия духа) доступна только Паладинам (Paladin). Магия этой группы разнообразна, но все эти заклинания требуют умения воздействовать на души. В том числе и на свой дух.

Магия 'accept pain принятие боли' и 'divided health жертва' облегчают страдания другой души, 'crystal mind чистый разум' и 'tranquility спокойствие' защищают собственный дух паладина, а 'exorcism экзорцизм' и 'turn undead устрашение' прекрасно действуют против тех, чьи души отделены от тела.

'turn undead' устрашение

Заклинание паладинов 'turn undead устрашение' внушает ужас Неупокоенным существам. Они немедленно обращаются в бегство, от которого их не может удержать даже хозяин. Заклинание относится к атакующим арийным, подобно earthquake землетрясению.

'prayer otini' 'молитва отини'

Молитва-заклинение 'prayer otini молитва отини' используется Паладинами. Обращаясь к богине Отини, Паладин окружает себя щитом маны, который смягчает любые удары и повреждения. Примерно восьмая часть урона рассеивается, а ещё

восьмая часть тратит не очки здоровья жертв (hp), а ману.

Этой молитвой можно защитить кого-то другого. Такое воздействие будет столь же эффективным, но гораздо менее долговечным.

'prayer norhat' 'молитва норхат'

Молитва-заклинение 'prayer norhat молитва Норхат' используется Паладинами. Обращаясь к богине Норхат, Паладин окружает себя магическим зеркалом, которое отражает от 10 до 15% повреждений назад. Молитва заставляет агрессора отчасти почувствовать боль жертвы.

Этой молитвой можно защитить кого-то другого. Такое воздействие будет столь же эффективным, но гораздо менее долговечным.

'prayer jalinne' 'молитва джалин'

Молитва-заклинение 'prayer jalinne молитва джалин' используется Паладинами. Обращаясь к богине Джалин, Паладин пытается подзарядиться маной.

Заклинение может быть направлено только на себя. Его действие тем лучше, чем спокойнее обстановка. Наличие сильного или слабого адреналина снижает шанс удачи, а состояние (бой, стоя) ограничивает эффект. Если количество маны уже превышает половину, то молитва может сработать только в абсолютно спокойном состоянии (сидя). В случае удачи количество маны резко увеличивается, в обратном случае мана всё равно немного увеличится.

Примечание: сильный адреналин возникает от боя с игроком, а слабый — от боя с монстрами.

oasis оазис

Формат:

cast oasis <предмет> <заклинение>

колдовать оазис <предмет> <заклинение>

Это заклинание Паладинов позволяет заряжать волшебные источники (созданные заклинанием create spring) магией. Каждый раз в родник добавляется некоторое количество заклинаний. Это могут быть и вредные заклинания, но только те, которые сам Паладин знает и может применять на других. Например, нельзя зарядить источник заклинанием 'detect invis видение невидимого', поскольку его можно применять только на себя. Чтобы наполнить источник заклинанием, требуется во много раз больше маны, чем на само это заклинание. Заряженные источники предназначены в основном для помощи новичкам и низкоуровневым соклановикам.

Заряд расходуется, когда кто-то пьет из родника. Эффект не проявляется, если пьющий слишком возбужден (ПК-адреналин).

'holy water' 'святая вода'

Формат:

cast 'holy water'

колдовать "святая вода"

Это заклинание Паладинов воздействует на вражеских Неупокоенных потоками святой воды, нанося очень серьезные повреждения.

'silver slivers' 'серебряный взрыв'

Формат:
cast 'silver slivers'
колдовать "серебряный взрыв"

Это заклинание Паладинов вызывает мощный взрыв, рассеивающий множество мельчайших серебряных осколков. Обычным существам на них наплевать, а вот Неупокоенные получают серьезный урон и могут потерять магическую защиту (dispel magic рассеяние магии).

'detect necromancy' 'поиск некромантии'

Формат:
cast 'detect necromancy'
колдовать "поиск некромантии"

Это заклинание Паладинов позволяет почувствовать, в каких комнатах арии прячутся существа, обладающие силой некроманта и их Неупокоенные. Поскольку заклинание полезно в ПК, оно не работает против персонажей, на которых ты не можешь напасть (и которые не могут напасть на тебя). Это значит, что для не-ПК игроков данное заклинание полезно только на арене.

'purify' 'очищение'

Формат:
cast 'purify'
колдовать "очищение"

Это заклинание Паладинов очищает ближайшую местность от следов крови и на какое-то время препятствует их появлению. Это помогает сбить со следа Неупокоенных. Эффект особенно силен, когда заклинание освоено в совершенстве.

'holylight' 'священный огонь'

Формат:
cast holylight
колдовать "священный огонь"

Это заклинание Паладинов зажигает священный огонь, который позволяет Паладину видеть многие скрытые вещи. Заклинание можно колдовать в бою. Оно включает сразу все доступные Паладину ауры обнаружения (detect).

'great bless' 'великое благословение'

Формат:
cast 'great bless' <цель>
колдовать "великое благословение" <цель>

Это заклинание Паладинов благословляет не только персонажа, но и все надетые на нем предметы.

'faerie sparks' 'розовые искры'

Формат:

cast 'faerie sparks' <цель>

колдовать "розовые искры" <цель>

Это заклинание Паладинов продлевает все полезные ауры на указанном персонаже. Сам Паладин должен уметь колдовать эти ауры, иначе ничего не получится. Каждый раз длительность увеличивается на 1 тик, но не более чем до 5 тик. Можно использовать в бою.

facet грань

У каждого паладина есть свой собственный путь. Подробности вы узнаете в гильдии паладинов.

'holy rage' 'праведный гнев'

Синтаксис: cast 'holy rage' колдовать "праведный гнев"

В душе паладина пылает праведный гнев, усиливая его боевые возможности. Эффект напрямую зависит от текущей грани паладина: Лекарь усиливает силу своих лечащих заклятий, но не получает силу атаки (darmoll). Инквизитор получает дополнительно сопротивление к магии, а Экзорцист большую силу светлой магии (holy damage).

'crusader strike' 'удар крестоносца' 'fist of justice' 'перст правосудия' 'judgment' 'правосудие' 'punishment' 'кара'

Синтаксис:

cast 'punishment' <цель> колдовать "кара" <цель>

cast 'crusader strike' колдовать "удар крестоносца" <цель>

cast 'fist of justice' колдовать "перст правосудия" <цель>

cast 'judgment' колдовать "правосудие" <цель>

judgment | правосудие

Паладин, преисполненный праведным гневом, вершит правосудие над противником. Заклинание наносит святой урон, напрямую зависящий от мудрости паладина. На жертву обрушивается вся тяжесть наказания, эффект которого зависит от одного из эффектов, уже действующих на жертву:

punishment | кара

сильная грань: лекарь

эффект правосудия: жертва становится уязвима к святой магии на 1/3. Заклинание вызывает волну святости, которая карает врага паладина, ослабляя его защиту на 1/5 против святой магии на некоторое время. Дважды покарать одну цель может только лекарь. Лекарь использует свой лечащий потенциал (healing bonus) для усиления этого заклинания.

crusader strike | удар крестоносца

сильная грань: экзорцист, слабая грань: лекарь

требование: наличие оружия

эффект правосудия: доспехи жертвы окружаются сетью магических трещин, которые наполовину снижают защиту (AC) на некоторое время. Паладин, святой воин веры, обрушивает свое оружие, преисполненное святым гневом, на противника. Удар наносит сильный урон святой магией, зависящий от урона оружия и силы атаки (damroll). На некоторое время доспехи противника окружаются сетью магических трещин, что снижает на четверть его защиту (AC). Если жертвой паладина является нечестивое умертвие или другая нечисть, то урон наносится двойной.

fist of justice | перст правосудия

сильная грань: инквизитор, слабая грань: лекарь

требование: наличие оружия

эффект правосудия: сила заклинаний противника снижается на количество равное силе святой магии паладина. Заклинание, позволяющее паладину нанести ещё один дополнительный удар своим оружием по противнику. Удар, попав в цель, поражает святой энергией жертву, нанося небольшой урон и ухудшает восприятие магических существ противника: снижает силу заклинаний противника на половину от силы святой магии паладина. Если жертва невосприимчива к святой магии, то удар, неотвратимо наносится, поражая жертву энергией (energy).

* Если жертва сбегает из боя, имея на себе эффект правосудия, то вся тяжесть наказания обрушивается на неё, не давая пошевелиться на некоторое время.

* Паладин может применять judgment правосудие лишь раз в тик.

* Эффект от заклинаний карарunishment, перст правосудияfist of justice и удар крестоносцаcrusader strike заменяют друг друга.

Некромант

spiritism спиритизм

Формат:

cast spiritism колдовать спиритизм <объект>

Спиритизм - искусство общения с духами усопших, доступное Некромантам. Позволяет определить местонахождение персонажа, если есть какая-то его часть (например, отрезанная рука или палец-трофей или целый труп). Также годится кукла Вуду (см. help doll справка кукла). Любой предмет может выдержать ограниченное количество сеансов спиритизма.

ashes прах

Формат:

cast ashes <цель>

колдовать прах <цель>

Заклинание Некромантов, позволяющее им превратить своего Неупокоенного обратно в труп. Потом его можно будет быстро поднять, минуя стадии morph, используя только raise оживление. Будьте внимательны: как только неупокоенный вновь становится трупом, он снова начинает разлагаться. Поэтому не забудьте его законсервировать.

'fresh blood' 'свежая кровь'

Формат:

cast 'fresh blood' <предмет>

колдовать "свежая кровь" <предмет>

Это заклинание Некромантов помогает обратить вспять процесс разложения плоти и узнать (в момент cast identify), сколько времени ещё осталось.

'doll' 'кукла'

Формат:

cast doll <предмет>

колдовать кукла <предмет>

Это заклинание Некромантов позволяет создать куклу для обряда Вуду. Предмет, который требуется, - это какая-нибудь часть тела будущей жертвы.

'voodoo' 'вуду'

Формат:

cast voodoo <предмет>

колдовать вуду <предмет>

Это заклинание Некромантов позволяет провести обряд Вуду против жертвы. Для обряда требуется труп жертвы или кукла (см. doll). Обряд не дает жертве спать и вызывает сильнейшую и долгую боль. К счастью, куклы хватает лишь на короткое время.

'bloody sacrifice' 'кровавая жертва'

Формат:

cast 'bloody sacrifice' <животное>
колдовать "кровавая жертва" <животное>

Это заклинание Некромантов крайне необходимо, если хочется получить своих монстров поскорее. Для этого надо совершить жертвоприношение и оросить свои руки кровью, сопровождая этим закланием. Для каждого превращения нужна кровь животного определенной расы:

Zombie Зомби - крыса (rat)
Ghost Привидение - летучая мышь (bat)
Ghoul Гуль - кошка (cat)
Spirit Дух - птица (song bird)
Ghast Упырь - собака (dog)
Wraith Призрак - фея (sprite)
Mummy Мумия - волк (wolf)
Vampire Вампир - виверна (wyvern)
Lich Лич - дракон (dragon)

Жертвоприношение действует некоторое время и вдвое уменьшает шанс неудач во время работы с мертвой материей (morph). Жертва должна быть очарована, быть живой и по крайней мере на 20 уровней меньше некрманта (чтобы он мог ее без проблем прирезать во время ритуала).

'smell of dead' 'запах мертвечины'

Формат:

cast 'smell of dead'
колдовать "запах мертвечины"

Это заклинание Некромантов заставляет их вонять как порядком разложившийся труп. В результате некрмант получает иммунитет к болезням, так как вся зараза дохнет ещё на полете. Длительность заклания зависит от мудрости.

'detect exorcist' 'поиск экзорцистов'

Формат:

cast 'detect exorcist'
колдовать "поиск экзорцистов"

Это заклинание Некромантов позволяет почувствовать, в каких комнатах арии прячутся Паладины. Поскольку заклинание полезно в ПК, оно не работает против персонажей, на которых ты не можешь напасть (и которые не могут напасть на тебя). Это значит, что для не-РК игроков данное заклинание полезно только на арене.

retain засушивание

Формат:

cast retain колдовать засушивание <предмет>

Заклинание Некромантов retain позволяет предохранять от разложения отдельные части тела монстров. Это заклинание действует двояко. Первое его наложение мумифицирует плоть с тем, чтобы она стала легче, суше и удобнее для хранения. Второе - возвращает ее к прежнему состоянию, вновь наполняя соками.

consume 'поглощение маны' поглотить

Формат:

consume поглотить <предмет>

Умение Некромантов пожирать сырыми части тела монстров. Причем, не просто есть их, а вытягивать при этом ману из жизненных соков, наполняющих плоть. Эта "пища" может быть заготовлена заранее (help retain справка засушивание), но перед употреблением должна быть возвращена в обычное состояние.

Сила эффекта зависит от уровня убитого монстра и свежести куска мяса.

convoke зов

Формат:

cast convoke колдовать зов <имя>

Призывает к Некроманту подчиненных ему Неупокоенных практически из любой точки Мира. Они не могут быть призваны лишь в немногие безопасные комнаты, за Серые Стены и в Лабиринт. Можно призвать конкретного Неупокоенного, зная его Истинное Имя, даже если он принадлежит не тебе.

arreagance явление

Формат:

cast arreagance колдовать явление <имя>

Заклинание Некромантов. Перемещает Некроманта к одному из его Неупокоенных. Аргумент заклинания - точное истинное имя этого мертвеца. По действию напоминает заклинание gate, но имеет меньше ограничений.

'mind contact' ntell 'vast contact' 'far contact' 'мысленный контакт' 'массовый контакт' 'дальний контакт' мсказать

Формат:

ntell all мсказать всем <приказ>

ntell room мсказать рядом <приказ>

ntell мсказать <имя> <приказ>

Основная команда Некромантов. Умение 'mind contact мысленный контакт' - это способность быстро настроиться на разум мертвеца и отдать команду. Для этого необходимо знать его Истинное Имя (первый параметр).

Умение 'far contact дальний контакт' позволяет осуществить контакт на большом расстоянии.

Умение 'vast contact массовый контакт' позволяет отдавать приказы сразу всем своим мертвецам, находящимся в Мире (all) или рядом с тобой (room).

'dead eye' 'взгляд мертвого'

Формат:

cast 'dead eye' колдовать "взгляд мертвого" <имя>

Заклинание Некромантов. Позволяет увидеть происходящее глазами мертвеца. Действует и на чужих Неупокоенных - главное, знать или угадать Истинное Имя.

'necro contagion' лихорадка

Заклинание Некромантов. Насыляет на врага смертельную лихорадку. Лечится 'necro contagion' лихорадка заклинанием 'cure disease лечение болезней', однако с большим трудом. Болезнь очень заразна и опасна.

Тем, кто интересуется симптомами, лечением и профилактикой этой болезни, стоит почитать манускрипт

"Некромрадка", который можно купить в гильдии Некромантов.

Это заклинание не действует на GQ-монстров, и на чужих квестовых. Если ты убьешь существо, зараженное этой болезнью, то не получишь за схватку очки опыта (experience).

uras анчар

Заклинание Некромантов. Отравляет врага дьявольской смесью трупного яда и сока дерева анчар (uras).

Если само заражение происходит с применением магии (ну как иначе заставить жертву выпить ЭТО?), то затем процесс идет сам собой. Вся еда, питье, снадобья и зелья оказываются отравленными. Закрытые контейнеры не спасают. Не помогает и заклинание fireproof защитный ореол, призванное защищать предметы от воздействия магии - поскольку магия тут уже ни при чем.

Сама жертва периодически испытывает все более сильные мучения и вскоре умирает. Единственное спасение - излечение заклинанием 'cure poison лечение отравления', которое с большим трудом нейтрализует столь сильный яд.

Это заклинание не действует на GQ-монстров, и на чужих квестовых. Если ты отравишь анчаром существо, и оно умрет, когда тебя нет рядом с ним, то ты не получишь за схватку очки опыта (experience), и квест на такого моба не будет засчитан.

resurrect воскрешение

Формат:

cast resurrect колдовать воскрешение <точное_имя_игрока>

Часто Некромантов сторонятся. Но только до тех пор, пока кому-то не понадобятся их услуги. Главное, ради чего начинают спешно искать знакомого Некроса,- это заклятие воскрешения (resurrect).

Оно действует на согруппника, который может находиться почти в любом месте. Когда у него остается меньше пятой части жизненных сил (не раньше!), наступает момент истины.

Некромант творит заклинание resurrect. Это стоит ему всей маны. Шанс удачи - 50 на 50. При успехе Некроманту удастся убить и воскресить своего согруппника. Спросите, зачем это нужно? Соль в том, что при этом и смерть, и воскрешение наступает не на поле боя, а рядом с заклинателем.

Как следствие - врагу не достаются ни вещи жертвы (если это {R(-ПК-)}, ни лимиты, ни предмет-спутник (wearfloat). Враг остается "с носом", не заполучив даже законного трофея (палец).

Если жертва находится в Серых Стенах, это будет сложный случай. Но не безнадежный.

'steal name' 'кража имени'

Простое заклинание Некромантов. Действует на чужих Неупокоенных. Позволяет узнать Истинное Имя неупокоенного. После чего остается только отменить ему все приказы и переименовать:

ntell <имя> clear

ntell <имя> ге<новое имя>

И он - ваш. Правда, если его уровень высоковат для тебя, то ничего не выйдет.

'mana drain' 'кража магии'

Заклинание Некромантов. Изобретено Гильдией путем объединения наиболее неприятных элементов заклятий energy drain и holy word высасывания энергии и священных слов. Причем, от holy word священных слов взят эффект гнева Богов. Некроманты не желают искать поддержки у Богов, зато хорошо научились вызывать их гнев, направляя его на других.

При успехе 'mana drain кража магии' не только оставляет лишь половину маны у врага, но и продлевает этот эффект (на время уменьшается и максимальное количество маны). Лечится это только заклинанием cancellation отмены.

Для Паладинов 'mana drain кража магии' наиболее опасно, так как действует сильнее.

vampiric вампиризм

Синтаксис: cast vampiric колдовать вампиризм <оружие>

Заклинание Некромантов, действующее на оружие и одноименный эффект на оружии. Наносит небольшое дополнительное повреждение при каждом ударе и "подпитывает" этим своего хозяина. В Мире Семи Воплощений сотворение такого заклинания требует злого характера (alignment), но не влияет на того, кто пользуется таким оружием.

raising raise morph obedience некромагия 'магия превращения трупов' 'превращение трупов' оживление подчинение

Группа заклинаний raising некромагия доступна Некромантам. Состоит из 12 заклинаний (см. showskill raising чтозанавак некромагия). 10 из них - магия превращения трупов (morph), затем - магия оживления трупов (raise) и, наконец, магия подчинения. (obedience)

В зависимости от того, какой Неупокоенный нужен Некроманту, он в процессе Ритуала применяет сначала несколько разных заклинаний "morph превращение", а заканчивает его заклинаниями "raise оживление" и "obedience подчинение".

Подробнее об этом можно узнать в Гильдии Некромантов (из книг, которые там продаются).

installation вселение

Формат:

cast installation колдовать вселение <жертва> <команда>

Это заклинание позволяет Некроманту ненадолго вселиться в душу подчиненного ему монстра, выполнить от его имени какое-то действие и увидеть его глазами результат. Заклинание лучше действует, когда Некромант полностью расслаблен (спит). Состояние жертвы тоже важно (в шоке, отравлена, больна, тяжело ранена). Неразумные животные и Неупокоенные легче подчиняются разуму Некроманта. Заклинание не срабатывает, если жертва в данный момент уже что-то делает.

deadpet undead мертвые

1) Команда undead мертвые

Показывает в компактном формате состояние всех рабов-мертвецов Некроманта.

Для каждого раба там указано (в таком же порядке):

- Истинное Имя;
- вид (lich, skeleton,...);
- имя моба, из трупа которого создан;
- флаги состояния: assist, follow, escape, wipmy, passive, report, spells, get в виде первых букв: заглавная, если режим включен;
- степень повреждений;
- что делает (stand, fight, sleep,...);
- скольким приказам сейчас следует;
- сколько приказов может быть всего (и то же самое число - ранг).

2) Deadpet, undead, Неупокоенный, мертвец, мертвяк, живой мертвец, восставший (из мертвых).

Существо, однажды умершее, но оставшееся в мире живых. Часто послушное воле Некроманта, который знает его истинное имя (см. raise, obedience).

Неупокоенные - главное оружие Некроманта. Это - целая боевая система, требующая долгого освоения, но дающая в результате огромные преимущества в битве. Некромант, оставшийся без своих мертвецов, не может противопоставить ничего особенного Колдуну, Рыцарю или Ниндзе. А встреча с Паладином может стать для него легким и быстрым путем к

смерти.

В то же время, Некромант, окруженный своими подданными, представляет столь серьезную угрозу, что мало кто отважится на бой с ним. Поэтому для Некроманта боевые действия заключаются во-первых, в том, чтобы сохранить армию своих подручных в боеспособном состоянии и, во-вторых, в том, чтобы не потерять ее в бою.

Все это напоминает бой с применением очарованных монстров, однако Неупокоенные - несравнимо более эффективны, чем чармисы. За что и требуют постоянного "ухода".

Подробнее об этом можно прочитать в соответствующих главах Книги о Смерти, которая продается в Гильдии Некромантов.

Оборотень

attack атаковать 'acid spite' 'vampire bite' 'scratch out' 'peck out' 'thorn shower' 'cold blast' 'scorpion sting' 'flaming peck' 'wing gust' 'shocking embrace' 'miraculous horn' tear 'bite throat' 'кислотный плевок' 'укус вампира' **выцарапать** **выклевать** 'дождь колючек' 'поток холода' 'удар скорпиона' 'огненный клевок' 'крылатый вихрь' 'шокирующие объятия' 'чудесный рог' **разрывание** **перегрызание** hits удары

2. Команда attack:

attack <жертва>

Применяется оборотнем, когда он находится в форме зверя. При этом выполняется особая атака, основанная на одном из умений группы удары (hits).

abilities способности **пикирование** **swoop** перелет **flight** паутина **web** 'ядовитый укус' 'дыхание дракона' **панцирь** **shell** **брызги** **splash** 'dragon breath' 'venom bite' **gaze** **установиться**

Способности (abilities) - группа умений, доступная оборотням, когда они находятся в разных звериных формах:

Умение пикирование (swoop)

Формат: swoop|спикировать <жертва>

- взлететь и спикировать на врага сверху.

Умение перелет (flight)

Формат: flight|перелететь <монстр>|<предмет>|<комната>

- перелететь из одного открытого места в другое.

Формат: gescop|разведать <монстр>|<предмет>|<комната>

- только разведать это место с воздуха, не перемещаясь туда.

Умение паутина (web)

Формат: web|опутать|паутина <жертва>

- опутать ноги врага паутиной, чтобы не убежал.

Умение ядовитый укус (venom bite)

Формат: envenom|отравить

- выделить яд, чтобы удары животного стали опаснее.

Умение взгляд (gaze)

Формат: gaze|установиться <жертва>

- попытаться парализовать врага взглядом. При этом тратится мана.

Умение дыхание дракона (dragon breath)

Формат: breath|дыхнуть <тип дыхания> <жертва>

- дыхнуть на врага чем-нибудь. Тип дыхания может быть fire(огонь), frost(мороз), gas(газ), acid(кислота), lightning(молния).

Умение панцирь (shell)

Формат: shell|панцирь

- спрятаться под панцирь (или вылезти).

Умение брызги (splash)

Формат: splash|брызнуть <жертва>

- брызнуть ядом жертве в глаза.

visions видения hallucinations галлюцинации flicker мелькание 'false wounds' 'фальшивые раны' 'false affects' 'фальшивые ауры' double раздвоение hologram голограмма

Видения (visions) - группа заклинаний оборотня, доступная ему и в звериной, и в основной формах. Эта магия предназначена для создания разнообразных иллюзий, помогающих в быту и в бою.

Заклинание галлюцинации (hallucinations)

Формат: cast|колдовать hallucinations|галлюцинации <жертва> <сообщение>

- создает на мгновение произвольную картинку, которая показывается жертве в виде этого сообщения. Поскольку данное заклинание может сильно мешать, на его использование накладываются ограничения (pk range и запоминание).

Заклинание мелькание (flicker)

Формат: cast|колдовать мелькание|flicker

- защитное заклинание, которое делает тебя невидимым для не слишком внимательного взгляда.

Заклинание фальшивые раны (false wounds)

Формат: cast|колдовать 'фальшивые раны'|'false wounds'

- помогает скрыть от врага твое истинное состояние здоровья.

Заклинание фальшивые ауры (false affects)

Формат: cast|колдовать 'фальшивые ауры'|'false affects'

- помогает скрыть от врага твои настоящие ауры.

Заклинание раздвоение (double)

Формат: cast|колдовать раздвоение|double

- создает на очень короткое время твоего двойника (иллюзию), который сбивает с толку врага в бою.

Заклинание голограмма (hologram)

Формат: cast|колдовать голограмма|hologram <предмет>|<монстр>|<оборотень>

- создает более долговечную голограмму-копию предмета, монстра или самого себя в форме животного. Количество голограмм, которые может создать персонаж, зависит от его интеллекта.

превращения transformations 'skin transformation' 'claw transformation' 'awake transformation' 'fast transformation' 'battle transformation' 'gland transformation' ephemerality absorption 'превращение шкуры' 'превращение челюстей' 'превращение без сна' 'быстрое превращение' 'превращение в бою' 'превращение желез' эфемерность поглощение

Преобразования (transformations) - группа умений оборотня, доступная ему и в звериной, и в основной формах. Эта магия предназначена для превращения живого, а иногда и мертвого.

Умение превращение без сна(awake transformation)

- в норме оборотень превращается во сне, не видя, что происходит вокруг.

Этот недостаток можно исправить, освоив данное умение.

Умение превращение в бою(battle transformation)

- а это умение необходимо (вместе с предыдущим) для превращений во время боя.

Умение быстрое превращение(fast transformation)

- значительно ускоряет превращение.

Умение превращение шкуры(skin transformation)

- во время превращения доспехи станут шкурой, чешуей или панцирем.

Умение превращение челюстей(claws transformation)

- во время превращения оружие станет когтями, рогами, челюстями, бивнями.

Умение превращение желез(gland transformation)

- во время превращения некоторое количество зелий и снадобий станет внутренними железами.

Умение эфемерность(ephemerality)

- уникальная способность превращать во время боя руки, лапы, ноги и т.п. В результате удар врага может прийтись на пустое место, даже если не удалось его парировать.

Заклинание поглощение(absorption)

- способность превращать некоторое количество предметов в часть своего тела и обратно.

forms формы morph обернуться

Формы (forms) - группа умений оборотня, позволяющая ему превращаться в разных животных.

Формат: morph|обернуться <форма>

- превратиться в того или иного зверя, птицу, и т.п. Список возможных форм см. showskill forms.

Формат: morph|обернуться

- вернуться в нормальную форму.

Формат: morph|обернуться инфо|info

- посмотреть свойства текущей формы.

В форме зверя оборотень не может очаровывать монстров. Это неудобство компенсируется способностью подчинять себе животных своего вида командой group (группа), объединяясь в стаи.

При превращении оборотень может избавиться от одного из вредных заклинаний, наложенных на него, особенно, если будущая форма имеет к этой магии иммунитет или стойкость. Однако так можно избавиться только от воздействий, связанных с телом. Магия, воздействующая на разум (mental), эмоции (charm), или связанная с высшими силами (holy, negative) останется неизменной.

Друид

thorns колючки 'toxic thorns' 'ядовитые колючки' 'splinter thorns' 'ломкие колючки' 'sharp thorns' 'острые колючки' 'hard thorns' 'твердые колючки' 'strong thorns' 'усиленные колючки'

thorns колючки

Группа заклинаний Друида. Воспользовавшись подходящим растением, Друид может вырастить на своем теле колючки, которые будут вредить атакующим в момент удара лапой или оружием. Шанс порезаться о колючки зависит от длины оружия, ловкости и брони нападающего, а также от самого попадания (при промахе шанс намного меньше).

cast колдовать 'toxic thorns ядовитые колючки'

При ударе по Друиду, защищенному ядовитыми колючками, атакующий может быть отравлен, причем этот эффект накапливается с каждым таким ударом.

{gИспользуемое растение: ядовитый плющ (poison ivy).

cast колдовать 'splinter thorns ломкие колючки'

При ударе по Друиду, защищенному ломкими шипами, атакующий получает занозы.

Чем больше заноз, тем сильнее снижается точность ударов врага.

{gИспользуемое растение: кактус (cactus).

cast колдовать 'sharp thorns острые колючки'

При ударе по Друиду, защищенному острыми колючками, атакующий получает небольшой урон.

{gИспользуемое растение: акация (acacia).

cast колдовать 'hard thorns твердые колючки'

Друид, защищенный твердыми колючками, получает дополнительный бонус к броне (armor class).

{gИспользуемое растение: можжевельник (juniper).

cast колдовать 'strong thorns усиленные колючки'

Это заклинание Друидов усиливает боевые свойства разных видов колючек (thorns).
{gИспользуемое растение: железное дерево (lignum vitae).

splinters занозы

splinters занозы

Эффект, который возникает обычно в результате атак на персонажа, защищенного splinter thorns ломкими колючками. Уменьшает точность (hitroll). Лечится заклинанием remove splinters удаление заноз

'remove splinters' 'удаление заноз'

cast колдовать 'remove splinters удаление заноз'

Заклинание группы curative магия исцеления. Избавляет от заноз.

memorization запоминание memorize запомнить

Формат:

memorize <заклинание>

запомнить <заклинание>

Умение запоминать заклинания доступно только друидам. Данное умение дает возможность запоминать до пяти заклинаний, которые потом можно скопом произнести с помощью команды пколдовать (mcast).

На запоминание заклинаний накладываются следующие ограничения:

- нельзя смешивать атакующие и защитные заклинания;
- нельзя запоминать нейтральные заклинания;
- нельзя запоминать заклинания двойного действия (как cancellation);
- все заклинания должны быть разными;
- заклинания, которые не могут действовать на игроков или монстров, не годятся.
- заклинания, которые требуют дополнительных параметров, не годятся.

С помощью этой команды можно колдовать в бою некоторые заклинания, которые обычной командой не разрешаются (например, sanctuary).

mcast пколдовать

Формат:

mcast пколдовать [цель]

mcast off пколдовать нет

Команда произнесения запомненных заклинаний. Смотри так же запомнить (memorize).

Это умение доступно только друидам. Разряжает в жертву все запомненные заклинания. Не имеет времени задержки (wait state). Если одно из запомненных заклинаний может быть направлено только на себя, то все остальные заклинания тоже будут направлены на себя.

Используйте mcast off пколдовать нет, чтобы забыть "заряженные" заклинания.

**trances трансы 'mnemonic trance' 'мнемонический транс' 'energy trance' 'энергетический транс' anesthesia анестезия
'wild fusion' 'слияние с природой'**

Группа заклинаний Друидов. В нее входят разные виды транса. Для каждого вида требуется свой вид растения.

cast колдовать 'mnemonic trance мнемонический транс'

Один из видов транса (trances). Помогает быстрее запоминать заклинания. Для входа в транс надо сесть (sit). См. также memorize запомнить. Ускорение особенно заметно при запоминании большого числа заклинаний. {gИспользуемое растение: лотос (lotus).

cast колдовать 'energy trance энергетический транс'

Один из видов транса (trances). Помогает быстрее восстановить магическую энергию. Действует, когда вы сидите (sit). {gИспользуемое растение: кофейное дерево (coffee tree).

cast колдовать 'wild fusion слияние с природой'

Один из видов транса (trances). Делает всех животных неагрессивными к вам. {gИспользуемое растение: мята (mint).

cast колдовать anesthesia анестезия

Один из видов транса (trances). Делает вас менее точным, но нечувствительным к боли. Также позволяет игнорировать шок при сбегании с поля боя. {gИспользуемое растение: конопля (hemp).
Важное примечание: см. help hemp справка конопля.

tame укрощение

Умение Друидов "tame укрощение" позволяет укротить любое неразумное животное и подчинить его себе. Для укрощения используйте команду "group группа". {gИспользуемое растение: дурман (stramonium).

'battle botanist' 'боевой ботаник' entangles корни midges мошкара beastspite 'звериное проклятие' agrimony репейник
tiredness усталость pollen пыльца bark кора 'caustic juice' 'едкий сок' nettle крапива

battle botanist боевой ботаник

Группа умений друида, связанная с применением растений для воздействия на врагов.

cast колдовать entangles корни

Умение Друидов. Опутывает ноги жертвы корнями, которые не дают ей бежать. {gИспользуемое растение: мангровое дерево (mangrove).

cast колдовать midges мошкара

Заклинание Друидов. Собирает вокруг жертвы рой назойливых насекомых, которые мешают ей и могут попасть в глаза. К сожалению, насекомые не очень послушны, так что друиду приходится их постоянно контролировать своим присутствием. {gИспользуемое растение: тополь (poplar).

cast колдовать beastspite звериное проклятие

Заклинание Друидов. Его действие кажется для жертвы поначалу совсем безобидным, да и его исчезновение неуловимо. Неприятности начинаются, когда поблизости оказывается какая-нибудь зверушка.

{gИспользуемое растение: волчья ягода (spurge-flax)

cast колдовать agrimony репейник

Заклинание Друидов. Облепляет жертву огромных размеров репейниками. С такими репейниками жертва не может красться и прятаться, а также медленнее передвигается.
{gИспользуемое растение: репейник (agrimony)

cast колдовать tiredness усталость

Заклинание Друидов. Жертва испытывает одышку, не может бежать, а при ходьбе быстро устает. Лечение - заклинанием 'giant strength сила гиганта'.
{gИспользуемое растение: лютик жгучий (banewort)

cast колдовать pollen пыльца

Заклинание Друидов. Вызывает у жертвы периодическое безудержное чихание. Если громкое "Ап-чхи" случается в момент исполнения какого-нибудь заклинания, оно, конечно, будет испорчено. Эффект исчезает, когда жертва достаточно "прочихается".
{gИспользуемое растение: шафран (saffron)

cast bark колдовать кора

Заклинание Друидов. Улучшает защиту от магии земли и усиливает заклинания природной школы магии, покрывая персонажа твердой корой.
{gИспользуемое растение: дуб (oak)

cast колдовать 'caustic juice едкий сок'

Заклинание Друидов. Заклинание разъедает кожу и одежду, причиняя жертве нестерпимые страдания.
{gИспользуемое растение: анчар (uras)

cast колдовать nettle крапива

Заклинание Друидов. Облепляет противника обжигающей крапивой на некоторое время.
{gИспользуемое растение: крапива (nettle)

'forester eye' 'глаз лесника'

cast колдовать 'forester eye глаз лесника'

Заклинание Друидов. Позволяет видеть прячущихся в лесах, полях и холмистой местности независимо от умения прятаться.
{gИспользуемое растение: папоротник (fern)

'spirit of forest' 'дух леса'

cast колдовать 'spirit of forest дух леса'

Каждый уважающий себя Друид знает язык леса. Он знает, как обратиться к Духу Леса. Знает, какие это должны быть слова, в каком порядке они должны произноситься в зависимости от времени года. Обряд вызова Духа занимает много времени. Он может происходить только в настоящем, живом и диком лесу. Половина слов обряда произносится на языке людей, а половина - на языке леса.

В результате магия друида и сила Леса объединяются вместе и концентрируются в семенах, приготовленных к этому моменту в волшебной торбе лесника (bag of forester). Вся магическая энергия друида вливается в семена, заряжая их для будущего использования. Каждое семя можно зарядить только один раз. Экономному Друиду придется хорошо подумать, какие семена ему сейчас нужны. Можно купить несколько контейнеров для семян, но работать всегда будет только первый из них.

Семя можно будет использовать столько раз, сколько магии в него влито. Если посмотреть в торбу, то можно увидеть что-нибудь вроде:

(4) (Glow) (Mag) (Hum) репейник [agrimony] :300

Это значит, что там лежит 4 плода репейника, которых в сумме хватит ещё на 300 заклинаний.

'bag of forester' 'торба лесника'

bag of forester торба лесника

Необходимый атрибут каждого Друида. Обычно продается за символическую цену у мастера Гильдии Друидов. Обладает внутренней магией. Только семена, которые находятся в этом волшебном контейнере, могут быть применены для волшебства Друидов.

forest forester лес лесник

Друиды могут выращивать свой собственный лес, ведь духи леса питают друидов силой. Друиду необходимы семена, чтобы посадить лес, и вода, чтобы поливать их. Для посадки используется команда forest grow лес вырастить. Этот лес могут погубить, поэтому его необходимо защищать (forest guard лес охранять) и, если он поврежден, лечить (forest heal лес лечить). Каждый участок леса требует единицы интеллекта друида, по этой причине каждый друид может ухаживать лишь за определенным количеством участков. Свои участки можно просмотреть командой forest list лес список. При смерти персонажа или его выходе из игры, участки перестают быть охраняемыми. Также можно забыть об охране того или иного участка командой forest forget лес забыть. Неохраняемые участки постепенно увядают. В лесу некоторые способности и заклинания друида усиливаются или получают дополнительные свойства. Здоровый лес можно вырубить (mine wood добыть дерево) или повредить заклинаниями. Например, после fire breath огненного дыхания лес будет не только поврежден, но и гореть определенное время. Мертвые леса не горят, потому что в них более нет той магической силы, поддерживающей жизнь.

Кланы

О кланах.

Клан - это организованная группа игроков, которые подчиняются своим правилам и уставу клана и преследуют свои цели.

Для вступления в клан следует обратиться к представителям интересующего вас клана. Предварительно рекомендуется внимательно прочитать устав этого клана и быть готовым отвечать на вопросы о целях вашего вступления.

Текущий список кланов.

Синтаксис: clans|кланы

Команда позволяет увидеть текущий список кланов.

Используй help|справка <название> для получения информации по нужному клану.

Управление членством в клане.

Синтаксис:

petition|прошение|петиция

Посмотреть список поданных тобой прошений на вступления в кланы.

petition|прошение|петиция <клан>

Подать прошение на вступление в указанный клан.

petition|прошение|петиция remove|отменить <клан>
Отозвать свое прошение на вступление в указанный клан.

petition|прошение|петиция quit|выйти
Уйти из клана.

Клановое строительство.

Клановые постройки на заказ у Бессмертных

Построить кузницу:

Цена: 30 тысяч QR, 300 тысяч золотых монет, {D300 фунтов слитков металла, из которого будет сделан горн.

Добавить моба:

Клановый моб будет защищен от нападения и транспортной магии.
По желанию можно сделать его стоящим на одном месте или гуляющим по клановому особняку.

Цена: 10 тысяч QR, 100 тысяч золотых монет

Дать мобу профессию:

Профессией кланового моба может быть:

лекарь (лечит за деньги)
продавец (может продавать вещи, но не покупать)
мудрец (идентифицирует вещи)
дворник (подбирает вещи)
кузнец (чинит броню и оружие)
портной (чинит одежду)
ювелир (чинит драгоценности)
маг-ремонтник (чинит магические вещи)
плотник (чинит все прочее)

Моб может владеть только одной профессией.

Цена: 10 тысяч QR, 100 тысяч золотых монет

Дать мобу уникальные возможности (скрипт):

Моб может здороваться с проходящими в комнату персонажами, реагировать на определенные фразы, команды, на получение определенных предметов, денег, на начало нового тика. Реакцией может быть появление определенных сообщений, выполнение мобом каких-либо команд, различные манипуляции с вещами и персонажами, запрет на выполнение персонажем каких-либо команд.

Цена: договорная, 25 тысяч QR минимум

Дать мобу-продавцу вещь на продажу:

Вещь на продаже в клановом магазине не может иметь никаких эффектов (за исключением вещи, с которой может быть связано клановое умение). Один моб может продавать не более пяти вещей.

Цена: 5 тысяч QR, 50 тысяч золотых монет

Изменить моба:

Цена: 5 тысяч QR, 50 тысяч золотых монет

Клановое умение:

Уникальное умение, доступное только членам клана.

Цена: 100 тысяч QR, 1 миллион золотых монет
Каждое последующее умение стоит в два раза дороже предыдущего.

Примечание: чтобы построить зоомагазин, нужно оплатить добавление моба, который будет продавать петов, его профессию и каждого из петов. Итого это будет стоить 70 тысяч QR и 700 тысяч золотых монет для магазина из пяти петов. (Правила создания петов см. в help petshop справка зоомагазин).

Создание клана, получение лицензии.

Основное понятие клановой системы игрового сервера "Берег семи воплощений" - это "лицензия". Лицензия дает право на регистрацию клана и имеет срок действия, по истечении срока ее необходимо подтверждать.

Требования к претендентам на получение лицензии:

- Наличие легенды, почему данная группа игроков хочет создать клан. Требуется наличие общей части (история происхождения клана и т.п.) и наличие четких узнаваемых деталей и символов, которые могут (и должны) быть использованы в оформлении клановых помещений, ренеймах, рангах и титулах.
- Наличие инфраструктуры - отстроенного продуманного особняка. Особняк должен соответствовать легенде клана. Особняк должен насчитывать не менее 10 комнат (не менее 2 с флагом safe), не менее 5 порталов в разные зоны, не менее 3 запираемых дверей (porass/riskproof), не менее 10 мест со скоростью восстановления от 200/200, не менее 2 фонтанов. Все комнаты должны иметь различные описания, отличные от стандартных и соответствующие легенде клана.
- Наличие не менее 5 персонажей основателей клана. Также у всех этих персонажей обязательно наличие хотя бы одного перерождения.
- Уплата стоимость лицензии 25000qr.

Проверка лицензии проводится раз в полгода (с момента выдачи). Продление происходит автоматически, если клан продолжает соответствовать всем критериям получения лицензии и отсутствуют случаи грубого нарушения правил членами клана.

Ликвидация происходит в случае если клан:

- Перестал соответствовать критериям получения лицензии.
- Многочисленные нарушения правил членами клана.

Примечание: Можно сделать 1 предмет на 10 посадочных мест или 10 по одному.

Выполнение данных требований являются необходимым, но не всегда достаточными для получения или продления лицензии. Приветствуется лоббирование собственных идей и подкуп бессмертных.

Команды, доступные клановым игрокам.

clanrecall кланвозврат

Синтаксис: clanrecall|кланвозврат

Команда возвращает вашего персонажа ко входу в клан, работает при тех же условиях, что и recall (возврат).

clanwork кланком

Синтаксис: clanwork list кланком список [параметр]

Без параметра: Посмотреть полный список игроков в клане.

Если в качестве параметра указано имя или несколько букв, то список покажет лишь тех, кто подходит по этим критериям.

byname поимени: сортировка по имени от А до ЯЗ.

bydate подате: сортировка по дате появления в мире.

byrank порангу: сортировка игроков по рангам - от младшего к старшему.

bylevel поуровню: сортировка по уровню.

Команда `clanwork` кланком доступна только клановым персонажам определенных рангов, вся помощь содержится внутри команды.

'`clanwork social`' 'кланком социал'

Синтаксис:

`clanwork social add` кланком социал <имя социала> <текст социала>
`clanwork social remove` кланком социал удалить <имя социала>
`clanwork social` кланком социал <имя социала>

Имя социала может содержать символ | для разделения синонимов, например, для задания социала на русском и английском языках.

В текст социала можно вписывать специальные символы:

[*cx*], где *x* - порядковый номер падежа от 1 до 6, - имя персонажа в соответствующем падеже
[*e*] - заменяется на "он" или "она" в зависимости от чара
[*a*] - пишет "а" в случае женского рода. (Взлетел[*a*])
[*g*]средний|мужской|женский - для задания окончаний

Например, "вместе с всадни[*g*]ком|ком|цей".

Максимум можно сделать 5 клановых социалов.

crucify распяты

Позволяет распяты труп убитого тобой противника. Команда доступна всем клановым персонажам. Распяты можно только кланового персонажа, с которым Ваш клан находится в отношении войны. Синтаксис: `clanskill crucify` кланнавык распяты <труп>

Строительство

homerecall домвозврат

`homerecall [set]` домвозврат [установить]

Команда возвращает тебя домой. Для того, чтобы команда работала, точку возврата нужно построить командой `homerecall set` домвозврат установить. Для того, чтобы установить точку возврата, надо стоять перед входом в дом, где ты являешься мастером, владельцем (`owner`), либо внесен в список жильцов (командой `build home resident <имя>` строить дом житель <имя>).

guest гость

В нашем Мире игроки могут строить себе собственные дома. Такое строительство разрешено в некоторых городах (`help building`). Когда ты путешествуешь в таких местах или воюешь, то тебе обычно не нужно посещать чужие дома. К тому же это может быть очень опасно. В домах любая комната может быть Ареной, где правила убийства игроков - совсем иные (`help arena`).

Поэтому, есть опция `mansion`. Командой `config mansion guest` ты разрешаешь своему персонажу входить в чужие дома (конечно, если там не заперто) и тем самым подтверждаешь, что готов рискнуть. Чтобы таким образом не ловили новичков, эта опция у них по-умолчанию выключена.

Умения, связанные со строительством.

mining mine добыть 'горное дело'

Синтаксис: `mine|добыть <параметр>`

Допустимые параметры:

wood|дерево - рубить деревья.
stone|руда - добывать руду.
clay|глина - добывать глину.
search|поиск - поиск жил с рудой (лозоходство).

Навык mining позволяет вашему персонажу добывать различные материалы, предназначенные для строительства. Для добычи полезных ископаемых и дерева необходимо иметь при себе инструменты. Для поиска жил необходимо иметь при себе лозу. Инструменты можно приобрести в лавке горняков в Королевстве Дварфов. Про обработку материалов см. help treat справка обработать.

carpentry столяр

Столяр (carpentry) - это умение, которое позволяет обрабатывать дерево. С его помощью можно распилить бревна на доски, кроме того, чем выше умение столяр (carpentry), тем меньше усилий и материалов из дерева необходимо будет затратить, чтобы что-то построить. Для распиливания бревен необходимо иметь инструменты. Конечно, история знает случаи, когда герои древности голыми руками и зубами пилили дерево, но это скорее исключение из правил. См. также обработать (treat).

jewelry ювелир

Ювелир (jewelry) - это умение, которое позволяет обрабатывать драгоценные камни. Чем вы более искусны в этом умении, тем меньше квестовых очков (qr) необходимо будет потратить, чтобы что-нибудь построить. Для огранки драгоценных камней необходимо иметь при себе специальные инструменты, ибо даже гигант не способен своим наипрочнейшим лбом раздробить алмаз. См. также обработать (treat).

treat обработать

Синтаксис: treat|обработать <предмет> [имя]

Команда позволяет обрабатывать руду, глину, дерево или драгоценные камни при наличии необходимых навыков у вашего персонажа. При указании параметра [имя], можно попросить кого-то обработать предмет за вас, но это будет не бесплатно. Для обработки дерева вам понадобится пила, а для руды и драгоценных камней - молот. Инструменты можно приобрести в лавке горняков в Королевстве Дварфов. О добыче ресурсов см. help mining справка добыть.

blacksmith кузнец

Умение blacksmith (кузнец)

Этот навык позволяет обрабатывать и переплавлять руду, получая слитки различных металлов. Естественно, что для такого сложного процесса необходимы специальные инструменты и приспособления, так как переплавить руду не так просто. Хотя говорят, что один оборотень-хомяк плавил золото в горячих песках Sands of Sorrow, но это всего лишь небылица, которой не стоит верить.

russian русский падежи

Синтаксис: russian русский|падежи [слово|словосочетание]

Команда без аргументов выдаёт помощь по падежам.

Команда с аргументом, например, russian русский булатн|ый|ого|ому|ый|ым|ом меч|а|у|ом|е, покажет соответствующие падежи для данного аргумента (пригодится при строительстве предметов в домах).

building строительство

В нашем Мире все игроки могут строить себе жилища в городах. Узнать, где можно строить и по каким ценам, можно с помощью команды `build lot list` (строить лот список). Однако даже если внутри какого-либо города можно строить, это не значит, что там можно строить везде.

Строить можно как самому, так и попросив это сделать кого-нибудь другого. Дело в том, что стоимость строительства зависит от умений строителя (см. `help|справка CARPENTRY|СТОЛЯР, BLACKSMITH|КУЗНЕЦ, JEWELRY|ЮВЕЛИР`). Соответственно, опытный строитель затратит меньше квестовых очков (Quest Points), чем неопытный новичок. Кроме того, за работу строителю Боги платят 10% от ее максимальной стоимости.

Для того, чтобы начать строительство, необходимо купить первый участок земли с помощью команды `build|строить lot|лот <направление>`. Первый участок, непосредственно примыкающий к одной из арий - это вход в особняк. Он стоит во много раз дороже, чем участки, которые можно купить уже из него.

В своем особняке вы можете строить самые разнообразные комнаты, разбивать. Можно поставить фонтаны, мебель, и, самое важное - сейфы!

В сейфе вещи сохраняются как в персонаже, но независимо от его уровня. Это - дополнительное место для надежного хранения ценных вещей (кроме лимитов). Подробнее о сейфах смотрите `'help build obj'` ('справка строить предмет').

Существует множество способов, как защитить ваш дом и сейфы в нем от грабежа и захламления. Надежность защиты зависит от вложенных средств и может быть даже лучше, чем защита самого игрока. Хотя и в этом случае она не абсолютна.

Формат команд представлен в `HELP BUILD COMMAND` (СПРАВКА СТРОИТЬ).

text_rules

Ограничения на тексты в домах:

Запрещено использовать бессмысленные описания, описания с ругательствами, грубостью, а также описания, с употреблением терминов, невозможных в с точки зрения средневекового уровня науки и технологии.

Не разрешается использовать описания для создания иллюзий, в том числе имитации принципиально другого предмета. Например, вы можете из 'сундука' сделать 'кровать'. Это будет жульничеством, так как поможет обмануть вора, забравшегося в дом. Не применяйте изменения описаний, которые дают игровые преимущества, подобно приведенному примеру.

В случае нарушения этих правил, предмет, комната, где он обнаружен, и даже вся постройка могут быть конфискованы. Не поленитесь обратиться к Бессмертным, за подтверждением, если у вас возникли сомнения.

Строительство дома и его обустройство.

build 'build command' строить

`build lot list` строить лот список - просмотреть список доступных для строительства мест.

`build lot [bank]` строить лот [банк] <направление> - купить участок земли в заданном направлении.

Подробнее смотрите `help build lot` справка строить лот.

`build owner add|del|clr|list` строить хозяин добавить|удалить|очистить|список <имя/имя клана> [all все] - работа со списком владельцев.

Подробнее смотрите `help build owner` справка строить хозяин.

`build master` строить мастер <имя> - передать права мастера на строительство.

Подробнее смотрите `help build master` справка строить мастер.

`build del` строить удалить <направление> - удалить комнату(ы) в заданном направлении.

Подробнее смотрите `help build del` справка строить удалить.

`build [builder] room [bank]` строить [строитель] комната [банк] - команда для строительства в комнатах.

`build room list` строить комната список - список возможных параметров команды `build room` строить комната.

Подробнее смотрите `help build room` справка строить комната.

`build [builder] obj [bank]` строить [строитель] предмет [банк] - команда для строительства предметов.

`build obj list` строить предмет список - список возможных параметров команды `build obj` строить предмет.

Подробнее смотрите help build obj справка строить предмет.

build home [bank] строить дом [банк] - команда для изменения параметров особняка.

build home address строить дом адрес - просмотр адресной книги.

Подробнее смотрите help build home справка строить дом.

О специальных ключах смотрите help build room справка строить комната и help build obj справка строить предмет.

О сейфах смотрите help build obj справка строить предмет.

Об адресной книге смотрите help build home справка строить дом.

О мастерах смотрите help build master справка строить мастер.

О владельцах смотрите help build owner справка строить хозяин.

Примечания:

* приставка [builder строитель] означает, что вы можете попросить другого игрока сделать работу за вас, указав вместо [builder строитель] его имя;

* приставка [bank банк] означает, что вы пытаетесь построить за счёт кланового банка.

'build lot' 'строить лот'

build lot list строить лот список

- Посмотреть список городов, в которых можно строить дома, и цену в QR за первую комнату дома, примыкающую к выбранному городу. Все остальные комнаты этого же дома будут стоить всего 10 QR.

build lot строить лот <направление>

- Построить новую комнату, примыкающую к текущей комнате в указанном направлении. В результате появится комната "Пустырь (Empty Lot)", которую можно обустраивать дальше. Разумеется, в этом направлении не должно быть другой комнаты.

На строительство новых комнат от других комнат вашего дома нет ограничений, кроме одного: нельзя строить новые пустыри от других пустырей.

На первую комнату дома (которая служит входом в ваш дом из обычной арии) есть множество ограничений: нельзя строить вход вверх и вниз, нельзя строить из комнат с флагами safe, private; нельзя строить изнутри других зданий, из местностей типа "река", "море", "воздух", "подводный мир".

Учтите, что пустырь, пока он не застроен, является слабым звеном вашего дома, так как незваные гости могут попасть в него с помощью заклинания teleport телепорт.

'build home' 'строить дом'

build home list строить дом список

- Посмотреть список возможных вариантов команды build home строить дом, их стоимость и краткое описание.

Совокупность построенных вами комнат, соединенных между собой, считается отдельным особняком. Самая важная комната - ВХОД из другой арии. По таким входам составляется список (адресная книга) особняков.

Команда build home строить дом дает вам возможность изменять параметры особняка. Если в особняке много жителей, то это право имеет мастер комнаты-ВХОДА.

build home address строить дом адрес [страница] [имя]

- Так можно посмотреть адресную книгу. Первоначально ваш дом не значится в адресной книге. Это удобно, если вы хотите сохранить факт строительства в тайне. Параметр [страница] позволяет посмотреть выбранную страницу книги, а параметр [имя] - посмотреть только дома указанного хозяина.

build home show строить дом известный
- Добавляет ваш особняк в адресную книгу.

build home hide строить дом тайный
- Вычеркивает ваш особняк из адресной книги.

build home nowhere строить дом нигде
- Когда вы добавляете ваш особняк в адресную книгу, то там же будет виден и его точный адрес. Если вы хотите, чтобы было всем известно о существовании вашего дома, но не о его адресе, то его можно вычеркнуть этой командой.

build home where строить дом где
- Разрешить показ точного адреса вашего дома. По умолчанию он показывается, если, конечно, вообще есть в адресной книге.

build home name строить дом имя <название>
- Изменить название вашего дома. Название будет видно по where и в адресной книге.

build home desc строить дом описание <текст>
- Изменить описание вашего дома. Название будет видно в адресной книге, например: 'build home desc строить дом описание Гильдия Хелпер-ов'. Команда 'build home desc none строить дом описание нет' убирает описание.

build home reset строить дом обновление <текст>
- Изменить периодическое сообщение в вашем доме. Если вас почему-либо не устраивает стандартное сообщение, его можно заменить своим в пределах дома.

build home default set|show строить дом основной установить|показать
- Показать адрес основного особняка или установить его. Менять основной особняк можно каждые 3 месяца. Можно чинить основной особняк дешевле, чем обычный. Основной особняк может быть только один.

build home delete строить дом удалить
- Удаляет особняк и все предметы, находящиеся внутри.

'build master' 'строить мастер'

build master строить мастер <имя>
- Назначает мастера в данной комнате.

build master строить мастер <имя> all
- Назначает мастера в данной комнате и во всех комнатах, связанных с ней, в которых тот же мастер (при этом порталы не считаются за связи между комнатами).

Мастер имеет все права на строительство в особняке и только он может назначить другого мастера (вместо себя) для одной или всех комнат своего дома. Мастер может быть только один. Он имеет право назначать владельцев комнат (help build owner справка строить хозяин).

При постройке первой комнаты особняка мастером и владельцем назначается тот, кто ее построил.

При постройке других комнат мастером назначается тот, кто был мастером в комнате, ИЗ КОТОРОЙ строили новую, а владельцем тот, кто ее построил.

'build owner' 'строить хозяин'

build owner list строить хозяин список
- Показывает список владельцев комнаты. Этот список может посмотреть только ее мастер. Сам мастер может числиться в списке или нет, это не имеет значения.

Владельцы комнат имеют меньше прав, чем мастер. Они не могут смотреть список

владельцев или изменять его. Они не могут изменять параметры всего дома с помощью build home. Они не имеют права удалять комнаты или предметы в доме, а также выполнять действия, которые могут привести к их удалению.

build owner clr [all] строить хозяин очистить [все]

- Очистить список владельцев. После этого в комнате сможет строить только мастер.

build owner del <имя/имя_клана> [all] строить хозяин удалить <имя/имя_клана> [все]

- Удалить кого-то из списка владельцев.

build owner add <имя/имя_клана> [all] строить хозяин добавить <имя/имя_клана> [все]

- Добавить кого-то в список владельцев, или добавить во владельцы клан. Все члены клана (как текущие, так и вновь принимаемые) будут иметь доступ к этой комнате!

В командах build owner clr/del/add строить хозяин очистить/удалить/добавить можно применять необязательный параметр

'all все', который распространяет действие команды на все комнаты, связанные с текущей (при этом порталы не считаются за связи) и имеющие того же мастера.

'build del' 'строить удалить'

build del строить удалить <направление>

- Уничтожает комнату, которая находится в указанном направлении. Это может сделать только мастер уничтожаемой комнаты. Если удалить комнату, служащую входом в особняк из другой арии, то будет снесен весь особняк целиком.

Также при этом уничтожаются все комнаты, в которые не осталось путей из других арий, независимо от владельцев или мастеров. При этом пути, ведущие через порталы, не считаются.

Будьте очень осторожны с этой командой, так как в случае вашей ошибки Бессмертные не будут возмещать вам убытки.

'build room' 'строить комната'

build room list строить комната список

- Показывает все варианты команды и их стоимость.

build room строить комната <опция> [<параметры>]

- Строительство внутри комнат, переходов между ними и дверей.

build [builder] room строить [строитель] комната <опция> [<параметры>]

- Строительство внутри комнат, переходов между ними и дверей чужими руками, но за свой счет. Тот, кто строит, получает в награду от богов 10% от номинальной цены строительства в QR. Реальная стоимость может быть меньше номинальной при высоком скилле строителя и вычитается у того, кто отдал команду.

У этой команды множество вариантов, смысл которых ясен из 'build room list строить комната список'.

Помимо этого:

- Команды build room park/lawn/home строить комната парк/лужайка/дом застраивают комнату.

При этом она защищается от проникновения с помощью teleport телепорт.

build room home строить комната дом защищает комнату от капризов погоды. В такой комнате можно сделать окна и поставить освещение командой build room light строить комната свет. Освещение в остальных комнатах зависит от времени суток.

- Команды build room norecall/safe/arena/private/nowhere/nopet/laboratory строить комната безвозврата/защита/арена/тайна/нигде/беззверье/лаборатория дают комнате дополнительные свойства по сравнению со стандартными. Эти свойства не исчезнут, если комнату застроить заново.

- Команды `build room desc/add/title` строить комната описание/добавить/заголовок позволяют сделать описание комнаты по своему вкусу.

Ограничения: заголовок комнаты не более 80 символов, описание - не более 500 символов и 10 строк.

- Команды `build room memory/passage/oneside/wall` строить комната запомнить/проход/односторонний/стена служат для создания/изменения

переходов между комнатами. Будьте осторожны с опциями `oneside` односторонний и `wall` стена.

Если при этом увидите сообщение 'Где-то что-то рухнуло', это значит, что где-то была уничтожена комната, в которую не осталось путей извне.

- Команда `build room key` строить комната ключ создает (на земле) ключ от замка к двери. Его нельзя украсть (`nodrop`, `nouncurse` не бросить, не расколд) или полутить (`no loot` не отобрать). Избавиться от него можно только положив в сейф (см. `help build obj` справка строить предмет). Ключ подходит только к двери между двумя определенными комнатами. Как только одна из комнат будет уничтожена, он станет бесполезен. Уничтожение замка, двери и вообще прохода и создание их вновь не делает ключ бесполезным, так что думайте, прежде чем его кому-то дать, особенно если это - ключ от входной двери в дом!

'build obj' 'строить предмет'

`build obj list` строить предмет список

- Показывает все варианты команды и их стоимость.

`build obj` строить предмет <опция> [<параметры>]

- Строительство предметов внутри комнат и изменение их параметров.

`build [builder] room` строить [строитель] предмет <опция> [<параметры>]

- Строительство предметов внутри комнат и изменение их параметров чужими руками, но за свой счет (см. также `help build room` справка строить комната).

`build obj objlist` строить предмет спредметы

- Показывает список предметов, которые могут быть построены и уточняет некоторые цены и параметры, не описанные в 'build obj list строить предмет список'.

У этой команды множество вариантов, смысл которых ясен из 'build obj list строить предмет список', 'build obj objlist строить предмет спредметы' и 'build obj liqlist строить предмет жидкости'.

Помимо этого:

- Пользоваться порталами, ведущими из клана или в клан могут только члены этого клана, независимо от того, состоит ли в этом клане тот, кто этот портал построил.

- Контейнеры можно построить командой `build obj container` строить предмет сейф.

Они автоматически получают флаг `burnproof`, так что защищены от `fire breath`.

Поначалу на них нет замка. Замок придется делать за дополнительную плату.

Чтобы защитить его от взлома придется заплатить ещё.

- Сейфы имеют следующие свойства, которые отличают их от обычных контейнеров: во-первых, их содержимое сохраняется точно так же, как и содержимое `inventory` и `equipment` персонажа; во-вторых, в них можно класть контейнеры, но при этом не учитывается множитель веса; в-третьих, в них можно класть вещи с флагом `nodrop` (даже `nodrop+nouncurse`).

- Наличие сейфов позволяет обойтись без нарушения правил при создании чара-контейнера. Если такой чар-контейнер у вас уже есть, он может быть уничтожен Бессмертными в любое время без предупреждения.

- Команда `build obj key` создает строить предмет ключ (на земле) ключ от замка к сейфу. Его нельзя украсть (`nodrop`, `nouncurse`) или полутить (`no loot`). Избавиться от него можно только положив в сейф. Ключ подходит только к данному конкретному сейфу. Как только этот контейнер будет уничтожен, ключ станет бесполезен.

- Команда `build obj short` строить предмет короткое меняет короткое имя предмета, которое может склоняться по падежам при различных действиях. Если вам хочется расставить падежи (что необязательно), то надо в каждом слове после неизменяемой части записать 6 вариантов изменяемой части, для каждого падежа, предваряя

каждый вариант символом |. Например:
build obj short portrait строить предмет короткое портрет больш|ой|ого|ому|ой|им|ом портрет||a|y||ом|е Васи
Концом слова считается пробел, знак '-' или конец строки. Коды цветов
считаются обычными буквами. После применения этой команды предмет теряет
все свои английские имена (кроме типа предмета - fountain, furniture,...),
так как сервер не может самостоятельно перевести с русского на английский.

- Команда build obj english строить предмет английское меняет список ключевых слов, на которые предмет
отзывается. Тип предмета и слова, перечисленные в short-имени, можно не
указывать: они автоматически всегда попадут в список. То есть, эта команда
нужна, в основном, именно для добавления английских ключевых слов.

Общение

mat мат

К публичному общению относится следующее:

- высказывания в 'общих' каналах
(команды: 'ooc talk, gossip, shout, yell, question, answer, music, quote, grats, pray');
- (команды: 'болтать, воскликнуть, кричать, спросить, откликнуться, петь, цитировать, поздравить, молить');
- команда 'say сказать' в общественном месте;
- послания адресованные более, чем одному игроку
(команды: 'note, idea, poem, bug');
- (команды: 'нота, идея, стих, ошибка');
- надписи на стенах (команда 'graffiti граффити');
- тексты в описании персонажа (команда 'description описание');
- тексты в особняках, построенных игроками (команда 'build строить').

К личному общению относится следующее:

- высказывания в 'приватных' каналах
(команды 'tell, gtell, clantalk, conversation');
- (команды 'говорить, гговорить, гклан, беседа');
- послания, адресованные одному игроку.

Запрещены оскорбления и мат в публичном общении. Обычное наказание за нарушение этого правила - лишение доступа ко всем или некоторым командам общения сроком от трех дней до недели.

Личное общение не регулируется правилами, однако вы можете сами ограничить контакты с теми, кто вызывает у вас личное неприятие. Для этого есть команда twitlist/фильтр.

К сожалению, понятие оскорбления очень субъективно. То, что унизит или обидит одного, может не вызвать никаких эмоций у другого. Бессмертный, который наблюдает за разговорами, вынужден решать: является ли реплика допустимой иронией или это - уже настоящее оскорбление, за которое надо наказывать. Большинство наших Бессмертных по характеру весьма флегматичны, поэтому в сомнительных случаях можно рассчитывать на снисхождение. Но все же рекомендуется споры "на грани допустимого" переносить в приватные каналы.

Мат считается нарушением этого правила всегда, независимо от контекста.

За цитирование мата и оскорблений ответственность несет тот, кто цитирует.

Если мат или оскорбление замаскированы орфографическими ошибками, сокращениями, или двусмысленностями, то считается, что имелся в виду самый худший вариант.

Если не вы "первый начали", а только отвечаете на оскорбление, то это не является смягчающим обстоятельством.

criticism критика

Использование общих каналов, каналов play и bug для того, чтобы поделиться своими эмоциями по поводу работы сервера, наказуемо.

Наш игровой сервер является полностью некоммерческим ресурсом. Бессмертные не получают за свою работу никаких денег. У нас не принято удовлетворять свои комплексы, развлекаясь частыми наказаниями игроков или слежкой за ними. Из программного обеспечения сервера полностью удалена обычная для некоторых других MUD команда "подглядывания" (snoop) за приватными сообщениями.

Все Бессмертные - сами в прошлом игроки. Поэтому остается единственный мотив: голый энтузиазм, основанный на личной привязанности к клубу и его людям. Было бы совершенно неразумно этот энтузиазм уничтожать, ведь тогда некому будет поддерживать сервер в работоспособном состоянии.

Техническая и содержательная сторона сервера постоянно совершенствуется и дополняется. В этой ситуации неизбежны ошибки и недочеты. Если вы захотите выместить свое плохое настроение язвительными замечаниями по поводу работы Бессмертных, будьте готовы к наказанию.

Другая причина запрета антирекламы состоит в том, что подобные обсуждения нарушают игровую атмосферу. Естественно, работа сервера волнует всех игроков и многие из них вовлекаются в дискуссию. Естественно, бурные обсуждения технических деталей сводят на нет попытку создать игровую атмосферу Мира.

Третья причина состоит в том, что любой MUD живет за счет постоянного притока новых игроков ("newbie"). Допустим, кто-то начинает высказывать свое недовольство чем-нибудь в общих каналах. У Бессмертных вряд ли найдется время вступать в полемику. Те игроки, которых положение устраивает, обычно помалкивают.

Обычно люди высказываются именно по тем пунктам, которые вызывают раздражение, но никому не придет в голову долго хвалить то, что привычно и приятно. В результате у новичка, который слушает все это, создается искаженное впечатление, что "все плохо" в том Мире, где он собирается играть. Ведь у него еще нет достаточного опыта, чтобы составить для себя более точную картину.

Так что же - критиковать вообще нельзя? Можно и даже нужно. Но для этого есть свое время и место. Более того, за конструктивную критику и замечания можно получить награду.

- Если вы видите ошибку в работе сервера, опечатку в ариях, воспользуйтесь командой bug/ошибка. Перечислите шаги, которые нужно выполнить, чтобы воспроизвести ошибку. Система автоматической регистрации ошибок гарантирует, что ваш рапорт не потеряется и будет рассмотрен рано или поздно. Если рапорт подтвердится, вас оповестят об исправлении замеченной ошибки и дадут награду. Если рапорт не подтвердится, то вы хотя бы узнаете, в чем были неправы.

- Если вы пострадали от какого-то сбоя или изменения, воспользуйтесь каналом play. Политика Бессмертных состоит в том, чтобы компенсировать потери игроков в таких случаях.

play 'play command' играть

Проиграть мелодию на музыкальном ящике.

Синтаксис:

play list играть список

- просмотреть список мелодий

play list artist играть список исполнителей

- просмотреть список мелодий с указанием исполнителей

play играть <название>

- проиграть мелодию с указанным названием (достаточно указать первые буквы названия)

play loud играть громко <название>

- то же самое, но в канале music музыки

play stop [loud] играть стоп [громко]

- остановить проигрывание мелодии

graffiti граффити

Синтаксис: graffiti|граффити <параметры>

Допустимы следующие параметры:

read|читать - Прочитать надпись в комнате, синоним read (читать).

write|писать <текст> - Написать в комнате текст.

clean|стереть - Стереть в комнате надпись (если есть).

У вашего персонажа есть возможность оставлять надписи в комнатах, которые потом смогут прочитать другие игроки. Надписи могут быть сделаны не везде.

Для того, чтобы сделать граффити, необходимо взять в руку карандаш, мел или другой пишущий предмет. Некоторые из них можно купить в магазинах. Стойкость (длительность сохранения) надписи пропорциональна стоимости предмета, которым она была сделана (но не менее 5 тиков). После успешного использования - карандаш пропадает.

Если вам не нравится какая-то надпись - ее можно попытаться стереть. Для этого нужна резинка, скребок или другие предметы - опять-таки специального типа. Для успешного стирания надписи стоимость резинки должна быть выше стоимости карандаша, которым надпись была написана. После успешного использования резинка пропадает.

{ВНИМАНИЕ!!! Надпись в комнате по содержанию приравнивается к высказыванию в публичном канале - с теми же ограничениями, с теми же санкциями за нарушение.

report рапорт отчет

Синтаксис: report|рапорт|отчет

Команда позволяет сообщить в комнату ваше текущее состояние (жизнь, мана, движение и опыт).

emote pose socials эмоте эмоция поза социалы

Синтаксис: emote|эмот|эмоция <текст>
pose|поза
socials|социалы [слово]

Команда emote (эмот|эмоция) используется для выражения эмоций или действий.

Кроме данных команд существуют несколько десятков встроенных команд для общения - социалов. Используйте команду socials (социалы) для изучения списка. Использование аргумента в виде слова или части слова у этой команды позволит увидеть список социалов, содержащих данное слово.

Команда pose (поза) выводит случайную эмоцию в зависимости от текущей профессии вашего персонажа и уровня.

pray молить воззвать

Синтаксис: pray|молить <текст>

Данная команда позволяет вам обратиться непосредственно к бессмертным по какому-либо вопросу. Пожалуйста, не обращайтесь по пустякам - как правило, бессмертные заняты. Если в ответ на ваше обращение никто не отозвался, значит либо все заняты, либо никого нет, либо твой вопрос неуместен. Не злоупотребляйте этой командой - спамеры будут наказаны.

note idea poem changes news bug нота письмо идея изменение новость стих ошибка

Эти команды позволяют работать с сообщениями. Сообщения бывают пяти типов:

Синтаксис: note|нота [набор параметров] - ноты, послания, письма
idea|идея [набор параметров] - идеи
news|новость [набор параметров] - новости мира
changes|изменение [набор параметров] - изменения в мире
poem|стих [набор параметров] - стихи, поэмы и т.п.
bug|ошибка [набор параметров] - ошибки и опечатки

* Если параметры не заданы, то выводится первое непрочитанное сообщение.

* Все типы сообщений имеют одинаковые параметры.

Параметры для чтения сообщений:

read|читать [номер] Показывает сообщение с заданным номером. Если номер не задан, показывает первое непрочитанное.
unread|непрочитанное <номер> Помечает сообщение с заданным номером как непрочитанное.
catchup|сбросить Помечает все сообщения как прочитанные.
list|список [фильтры] Выводит список сообщений. Если фильтры не заданы - выводит список всех сообщений.

back|вернуться Возвращается к предыдущему сообщению, отмечая последнее прочитанное как непрочитанное.

Фильтры параметра list (список) для вывода сообщений:

readed|прочитанные Только прочитанные.
unreaded|непрочитанные Только непрочитанные.
all|все Все.
<число> Начиная с заданного номера.
<число>-<число> Лежащие в заданном интервале номеров.
-<число> Заданное число последних сообщений.
from|от {{список имен}} От игроков, указанных в списке.
to|для {{список имен}} Направленные игрокам, указанным в списке.
subj|тема {писок слов} В теме которых встречаются ВСЕ слова из списка.
Цвета и регистры в темах игнорируются.

* В списке отправителей и получателей кроме имен игроков могут быть названия кланов и слова immortal, clans и leaders.

Фильтры можно комбинировать. Сообщение выводится в том случае, если удовлетворяет всем фильтрам одновременно. Примеры:

note list unreaded 200 Список непрочитанных нот, начиная с номера 200
note list readed from immortal Список прочитанных нот от бессмертных

idea list -100 from loner vasya to clans subj формат нот новый

Выводит идеи из числа последних 100, для которых выполняются условия:

- * отправитель - игрок vasya или член клана loner;
- * среди списка получателей есть clans;
- * тема содержит ВСЕ слова "формат", "нот", "новый".

Параметры для создания новых сообщений:

to|для Задает список получателей сообщения. Получатель - это имя игрока, название клана или одно из ключевых слов:
all|всех - всем игрокам;
immortal|богов|бессмертных - бессмертным;
clans|кланам - клановым игрокам;
leaders|лидерам - лидерам кланов.
subject|тема Задает тему сообщения.
+ <строка> Добавляет строку в сообщение.
- Удаляет последнюю строку из сообщения.
edit|редактировать Включает режим редактора сообщений.
cancel|отменить Удаляет редактируемое сообщение.
show|показать Показывает редактируемое сообщение.
post|отправить Отправляет редактируемое сообщение.

Написание изменений (changes) и новостей (news) разрешено только бессмертным, а так же лидерам и секундам кланов, но только своему клану.

Содержание сообщения должно соответствовать его типу - в противном случае возможно применение жестких наказаний.

vote голосовать

Команда vote/голосовать позволяет вам участвовать в разного рода опросах.

При входе в игру вас уведомляют о новом опросе. Вы можете набрать:

vote read/голос читать,

чтобы ознакомиться с темой голосования и возможными вариантами ответов. Затем вы можете проголосовать:

vote <номер ответа>/голос <номер ответа>

или отказаться от голосования:

vote cat/голос пропустить.

Как идет голосование в данный момент, можно узнать командой:

vote show/голос показать.

Результаты голосования могут быть опубликованы, но не обязательно.

Голосование бывает открытым (когда все видят, как вы голосуете) или тайным.

{RЗапрещено голосовать более чем одним мультисом. Это считается нарушением

правил и повлечет весьма серьезное наказание.
Право голоса имеют персонажи с одним перерождением или более, а также со 100 или более выполненными квестами (даже если нет перерождений), а также уровня 40 или более.

conversation беседа

Синтаксис: conversation беседа <команда> [<аргумент>]

Синтаксис: =<команда> [<аргумент>]

Синтаксис: ==<сообщение>

Этот канал позволяет спокойно общаться группе людей, не мешая спамом другим игрокам и не беспокоясь о наказаниях/ограничениях со стороны Бессмертных. Conversation представляет собой не один канал, а множество. Каждый разговор привязан к мастеру: персонажу, который его начал (организовал). Разговор заканчивается, когда мастер выходит из игры или завершает разговор. К разговору не могут присоединиться те, кто у мастера в twit list.

Команда, управляющая этим каналом: conversation беседа. Встроенные алиасы для нее: = и ==.

Разговоры могут быть СВОБОДНЫМИ, ОГРАНИЧЕННЫМИ и ТАЙНЫМИ.

Свободный разговор (канал) создается командой:

=new новый <тема>

или

=free свободный [<тема>]

В результате все игроки в Мире оповещаются о появлении новой темы для разговора. К свободному разговору могут присоединиться все желающие:

=join присоединиться <имя_мастера>

Ограниченный разговор создается командой:

=limit ограниченный [<тема>]

В результате все игроки в Мире оповещаются о появлении новой темы, но к разговору можно присоединиться только по приглашению мастера. Приглашенный говорит:

=join присоединиться <имя_мастера>

а мастер:

=invite пригласить <имя_приглашенного>

или

=ассерт принять <имя_приглашенного>

Это можно делать в любом порядке. Если мастер сделает это первым, то приглашенный получит уведомление о том, что с ним хотят поговорить. В противном случае уведомление получит мастер.

Секретный разговор создается командой:

=secret секретный [<тема>]

Мир не оповещается о появлении нового канала и в списке каналов его видно не будет. Присоединиться можно как и в случае =limit ограниченный, но приглашение обязательно должно предшествовать попытке присоединиться.

В любой момент мастер может сменить режим и/или тему разговора, пересоздав канал. При этом участникам не придется делать join присоединиться заново. Не существует способа выгнать неугодного собеседника из своего канала, и это сделано преднамеренно. Здесь не IRC и нельзя капризничать: если разрешил кому-то участвовать в разговоре, нельзя потом передумать. Не нравится разговор - заканчивай его.

Команда:

=stop стоп

закрывает ранее созданный канал

Команда:

=list список

показывает список каналов. В списке показывается режим разговора (free/limit/secret свободный/ограниченный/секретный), тема, кто мастер, ваше состояние в разговоре и число участников. Разумеется, информация о secret каналах показывается, только если вы уже участвуете в нем или приглашены.

Команда:

=state статус [<мастер>]
показывает информацию о канале.

Вы можете участвовать в нескольких разговорах сразу и слышать сразу их все, но говорить можете только в один. Команда:

=to к <мастер>
направит ваши реплики в другой разговор.

Команда:
=quit выход [<мастер>]
отключит вас от разговора.

Команда:
=end конец
отключает вас от всех разговоров и закрывает ваш собственный.

Основная команда:
==<сообщение>
или
= текст <сообщение>
посылает вашу реплику всем участникам разговора.

Наконец, команда:
=rep повтор [<N>]
повторит последние N (N не более 20) реплик разговора для вас. Это может быть полезно, если вы только что подсоединились и не слышали начало разговора. Когда разговор идет в тайном режиме, реплики не запоминаются и не будут показаны даже если канал станет свободным.

Опция config autojoin on/off конфиг автоприем да/нет включает режим, в котором вы автоматически подсоединяетесь ко всем разговорам, куда вас приглашают.

gtell reply say tell сказать сообщить говорить произнести гговорить ггруппе ответить

Основные коммуникационные команды между персонажами.

Синтаксис: tell|говорить|сообщить <имя> <сообщение>
say|сказать|произнести|' <сообщение>
gtell|гговорить|ггруппе|; <сообщение>
reply|ответить <сообщение>

Команда tell (говорить|сообщить) посылает сообщение конкретному игроку, если он не спит, независимо от его местонахождения.

Команда say (сказать|произнести) фразу, которую услышат все находящиеся в одной комнате с тобой, если они не спят. ' синоним данной команды.

Команда gtell (гговорить) посылает сообщение всем персонажам твоей группы независимо от их местоположения и состояния, даже когда они спят, умирают или оглушены. ; синоним данной команды.

Команда reply (ответить) посылает сообщение игроку, который последним обращался к тебе, работает даже если ты не видишь игрока. Позволяет отвечать невидимым персонажами или бессмертным.

clantalk гклан клану кгов

Синтаксис: clantalk|гклан|клану|кгов <сообщение>

Данная команда посылает сообщение всем участникам твоего клана, находящимся в мире, независимо от их местоположения и состояния. Ей также можно пользоваться во сне.

Примечание: данная команда относится к личному общению, поэтому ее использование не регулируется общими правилами, однако при лишении доступа к общим каналам она тоже становится недоступной.

sptalk гсемье спталк

Синтаксис: sptalk|гсемье|спталк <сообщение>

Данная команда позволяет общаться с вашим супругом/супругой, если он/она находится в мире, независимо от ваших местоположения и состояния.

Примечание: данная команда относится к личному общению, ее использование не регулируется общими правилами, также невозможно лишить вас этой команды или отключить самому этот канал общения.

quiet тишина

Синтаксис: quiet|тишина

Полностью отключает вашего персонажа от окружающего мира, никаких общих каналов и персональных обращений!

deaf глухой

Синтаксис: deaf|глухой

При включенном режиме ты запрещаешь обращаться к тебе командами tell (сказать) и reply (ответить), а также сам не можешь пользоваться командой tell (сказать).

Очень помогает в случае, если тебе надоели окружающие своими разговорами.

information infonet информация инфоканал

Синтаксис: info информация [параметр]

Команда для работы с информационным каналом, наберите ее без параметров, чтобы получить больше информации о возможных параметрах и их значениях.

newspaper газета

Формат:

newspaper|газета <команда>

"Нет ничего дороже информации" - сказал кто-то из классиков. Именно этому принципу и следуют те, кто решил встать на нелегкий путь журналистики, для того, чтобы каждый житель Мира был в курсе всех происходящих событий. Репортажи из "горячих точек", интервью с выдающимися личностями, народное творчество, политический анализ и даже банальная реклама - все это может быть доступно тому, кто считает себя мастером пера и слова.

Чтобы начать выпускать какое-то издание, его необходимо зарегистрировать у Бессмертных. После этого нужно сформировать редколлегию издания, состоящую из главного редактора и нескольких журналистов. В задачу главного редактора входит создание, корректура и выпуск издания, в обязанности журналиста - подбор и написание статей в него.

Когда происходит выпуск издания, оно сразу поступает в продажу в магазины, которым выдано право торговать печатной продукцией. В магазине его может купить любой персонаж. Вся прибыль с продаж перечисляется на счет главного редактора издания, который затем может распределять ее по своему усмотрению.

Команды:

Для всех:

list|список [<номер>] Показать список официально зарегистрированных газет или состав одной из них.

Для журналистов:

content|содержание [<номер>] Показать список статей текущего редактируемого выпуска или определенную тему из выпуска

topic|тема

add|добавить <название> Добавить новую статью

del|удалить <номер_по_списку> Удалить статью

copy|скопировать <номер_по_списку> Скопировать текст статьи в ноту

Для главного редактора:

| | |
|-----------------|---------------------------------|
| new новая | Начать создание нового выпуска |
| cancel отменить | Отменить текущий выпуск целиком |
| post отправить | Отправить выпуск в печать |
| set установить | Изменить параметры газеты |

channels gossip shout yell ask answer question ootalk betatalk music quote grats каналы ооц внероли спросить откликнуться гбета бетаталк кричать болтать петь музицировать воскликнуть цитировать поздравить внероли

В нашем мире есть несколько разных каналов для общения:

Для того, чтобы задать конкретный вопрос, касающийся игры, всем игрокам в мире, или дать ответ на подобный вопрос:

question|ask|спросить <сообщение>
answer|откликнуться <сообщение>

Для игрового общения:

gossip|болтать|. <сообщение>

Для того, чтобы быть услышанным всеми бодрствующими персонажами, находящимися в одной арии с тобой:

yell|кричать <сообщение>

Для того, чтобы более ярко выразить свои эмоции (shout воскликнуть) или поздравить (grats) кого-либо с достижениями, на весь мир:

shout|воскликнуть <сообщение>
grats|поздравить <сообщение>

Для того, чтобы процитировать какое-либо игровое сообщение для всех игроков, находящихся в мире:

quote|цитировать <сообщение>

Для сообщений, тема которых не относится к игре (ооc ооц):

ootalk|ооц|внероли <сообщение>

Для своего музыкального самовыражения (music петь):

music|петь|музицировать <сообщение>

Для обращения к игрокам своего клана (clantalk гклан), группы (gtell ггруппе) или супругу (sptalk гсеме):

clantalk|гклан|клану|кгов <сообщение>
gtell|ггруппе|гговорить|; <сообщение>
sptalk|гсеме|спталк <сообщение>

Для обращения к коллегам по гильдии тестеров (beta):

betatalk|гбета|бетаталк <сообщение>

Для обращения к Бессмертным нашего Мира:

pray|молить|воззвать <сообщение>

Если ты новичок в нашем Мире, и тебе необходим совет или подсказка:

newbie|новичок|ньюби <сообщение>

Для того, чтобы получить следующую информацию:

- * Текущее состояние твоих каналов общения (channels).
- * Состояние и длину постраничного вывода для твоего персонажа (scroll прокрутка).
- * Твою текущую настройку строки состояния персонажа (prompt статус).

channels каналы

Для включения/выключения канала наберите его название без параметров.

Каналы sptalk гсеме, gtell ггруппе и pray молить отключить нельзя.

Свадьба

marriage marry свадьба бракосочетание

В нашем мире есть возможность сыграть свадьбу между игроками. Женатые игроки имеют некоторые привилегии в отношении друг друга, перечисленные ниже. Свадьба - это не то, что делается без серьезного обдумывания, но, тем не менее, если вы чувствуете, что ваш брак распадается, вы можете развестись в любой момент, но инициатор развода не сможет вступить в брак снова в течение 30 реальных дней или до перерождения. Если ваш супруг удаляется, то вы получаете статус вдовы/вдовца и можете вступить в брак снова.

Заключение брака требует соблюдения некоторых условий. Сделано это, в частности, для того, чтобы персонажи вступали в брак только если действительно уверены, что им это нужно.

Требования к персонажам:

- * Оба персонажа должны быть минимум 10 уровня.
- * Свадьба стоит по 100*уровень персонажа золотых монет и по 2*уровень игрока квест-очков, налог берется с обоих игроков.
- * Персонажи должны находиться в одной комнате для церемонии.

Семья предоставляет следующие возможности:

- * Свой собственный канал sptalk (гсемье), который не может быть отключен.
- * Возможность использовать именные вещи друг друга, брать вещи из трупов друг друга и входить в именные комнаты.
- * С помощью команды srgescall (семьявозврат) супруги переносятся ко входу в общежитие для новобрачных.
- * Команда whois|ктоость показывает, состоит ли персонаж в браке и с кем.

Чтобы сыграть свадьбу используйте команду rproposal (предложение).

Для развода используйте команду divorce (развестись).

Развод.

Синтаксис: divorce <player>

Эта команда позволяет развестись персонажу.

Если вы чувствуете, что ваш брак распадается, вы можете развестись в любой момент, но инициатор развода не сможет вступить в брак снова в течение 30 реальных дней или до перерождения. При разводе подтверждения другой стороны не требуется.

Предложение.

Синтаксис: rproposal|предложение [параметр]

Доступные параметры:

- <имя> - сделать предложение о вступлении в брак, после чего вы можете только ждать ответа, ведь не всегда следует рассчитывать на взаимность.
- assert|принять <имя> - принять предложение вступить в брак, после чего будет произведено сочетание (help|справка marry).
- reject|отказать <имя> - отклонить предложение (и разбить чье-то сердце).
- list|список - просмотреть весь список сделавших вам предложение.
- none|забрать - забрать обратно свое предложение.

Базовые характеристики персонажа

Сила strength.

Сила (strength) влияет на силу удара, на то, насколько хорошо будут работать некоторые умения, например, bash сбивание с ног. От силы также зависит максимальный вес вещей, которые ты можешь носить.

Некоторые значения:

Str 5 ---> Dam -25%, Weight +55.0
Str 10 ---> Dam -10%, Weight +115.0
Str 15 ---> Dam +2%, Weight +150.0
Str 20 ---> Dam +16%, Weight +250.0
Str 25 ---> Dam +30%, Weight +500.0

Мудрость wisdom.

Мудрость (wisdom) влияет на количество практик и количество маны, которые ты получишь, когда достигнешь следующего уровня. А также на продолжительность защитных и вредящих заклинаний.

Некоторые значения:

Wis 5 ---> 1 практика на уровень
Wis 15 ---> 2 практики на уровень
Wis 18 ---> 3 практики на уровень
Wis 22 ---> 4 практики на уровень
Wis 25 ---> 5 практик на уровень

Интеллект intellect.

От интеллекта (intellect) зависит, сколько маны ты получишь на уровень, а также, сколько процентов умения ты выучишь за одну сессию практики. А также от него зависит мощь твоих атакующих и защитных заклинаний. Так как эти значения сильно зависят от класса и расы, невозможно написать общую таблицу примеров.

Ловкость dexterity.

Ловкость (dexterity) влияет на то, насколько хорошо будут работать умение уклоняться (dodge), парирование (parry) и некоторые другие защитные умения. Также от нее зависит имеющееся у персонажа количество очков движения.

Ловкость так же влияет на количество вещей, которые ты можешь нести:

Dex 5 ---> +15 вещей
Dex 10 ---> +30 вещей
Dex 15 ---> +45 вещей
Dex 20 ---> +60 вещей
Dex 25 ---> +75 вещей

Сложение constitution.

Сложение (constitution) влияет на количество hp, которые ты получаешь, переходя на следующий уровень. Также от него зависит имеющееся у персонажа количество очков движения.

HP также зависит от расы и класса, но примерные значения таковы:

Con 5 ---> -9 Hp на уровень
Con 10 ---> -5 Hp на уровень
Con 15 ---> +0 Hp на уровень
Con 23 ---> +8 Hp на уровень
Con 24 ---> +11 Hp на уровень
Con 25 ---> +14 Hp на уровень

Сила удара damroll.

Damroll влияет на силу удара. Чем он выше, тем больше повреждений получит жертва.

Точность удара hitroll.

Hitroll влияет на вероятность успешного попадания по жертве. Чем он выше, тем выше шанс попасть. В противоположность hitroll существует armor class.

Hitroll зависит от:
- некоторых заклинаний,
- надетых вещей,
- силы (STR),
- уровня,
- класса (для MLT берется лучший),
- того, виден ли противник.
Hitroll можно увидеть в score.

При ударе всегда существует небольшой минимальный шанс, как попасть, так и промазать. Чем выше HR атакующего и ниже AC жертвы, тем меньшая точность удара требуется, чтобы найти щель в доспехах и ранить врага.

Чем лучше вы обращаетесь с оружием, тем сильнее и точнее ваши удары. Сзади нанести точный удар легче (backstab). При плохом умении и хорошей защите у врага, вы можете надеяться только на слепой случай.

Класс брони 'armor class'.

Armor class показывает, насколько хорошо защищен персонаж. Фактически, он влияет только на вероятность попадания по персонажу. Он измеряется в цифрах, и чем больше значение, тем лучше. Самые различные вещи могут улучшать (повышать) или ухудшать (понижать) armor class: заклинания, умения, проворность (dexterity) и, конечно же, снаряжение. Также Armor class зависит от уровня и класса (для MLT берется лучший). Armor class включает в себя 4 категории: защита от укола (pierce), от удара (bash), от разрезания (slash) и от остальных видов оружия (other). Armor class можно увидеть в score.

Защита от магии SVS.

Когда на жертву произносится атакующее заклинание, всегда есть шанс спастись или ослабить удар. Этот шанс зависит от вашего уровня магической защиты, который показывается в score. Если ваш уровень магической защиты равен 10, то вы имеете максимальные шансы спастись от заклинаний уровня 10 и ниже. Чем выше уровень заклинания, тем он опаснее для вас (-4% к шансу спасения, на каждый уровень заклинания выше уровня защиты).

Независимо от уровня защиты, всегда остается маленький шанс спастись или наоборот. Стойкость или уязвимость к определенным видам магии влияет на эти шансы и на ваш уровень защиты (плюс-минус 5 уровней соответственно).

Характер персонажа — alignment.

Мировоззрение персонажа - это описание его основных нравственных устоев и этических отношений к другим, к обществу, добру, злу и силам мироздания в целом. Используйте выбранное мировоззрение для определения того, каким образом ваш персонаж будет решать нравственные проблемами, чем он будет руководствоваться в своих поступках. Хотя мировоззрение определяет общую систему ценностей, она, разумеется, не мешает персонажу изменять свои убеждения, совершать нерациональные поступки или вести себя не так, как обычно. Это и мораль персонажа (help ethos) составляют две шкалы отношений: порядок и хаос, добро и зло. Комбинируя различные сочетания по двум шкалам, получаем девять различных типов мировоззрения:

| | | | |
|-------------|---------------------|--------------------|----------------------|
| | Законопослушный | Нейтральный | Хаотичный |
| -----+ | -----+ | -----+ | ----- |
| Добрый | Законно-добрый | Нейтрально-добрый | Хаотично-добрый |
| Нейтральный | Законно-нейтральный | Строго нейтральный | Хаотично-нейтральный |
| Злой | Законно-злой | Нейтрально-злой | Хаотично-злой |

Основным способом изменения отношения персонажа к добру и злу является убийство мобов. Схема изменения мировоззрения персонажа находится в прямой зависимости от изложенного выше. Хаотичный персонаж, действия которого часто непредсказуемы, может рассчитывать на то, что его взгляды не будут меняться после любого "плохого" или "хорошего" поступка, тогда как законопослушный персонаж вынужден внимательно относиться к каждому своему действию. Но не стоит рассчитывать, что вы сможете стать "плохим" из "хорошего" или наоборот очень быстро - смена принципов - это процесс, требующий немалого времени. Чем ближе персонаж находится к "абсолютному" злу или добру, тем сложнее изменить сложившийся характер, стать же абсолютно "злым" или "добрым" вообще достаточно сложно. Оставаться абсолютно нейтральным практически невозможно.

Этические принципы персонажа — ethos.

Отношение к Порядку и Хаосу создает три разных этических принципа. Их можно представить себе, как вершины углов треугольника, отталкивающиеся друг от друга. Эти три убеждения: Порядок (Law), Хаос (Chaos) и Нейтральность

(Neutral). Каждое из них представляет этос (ethos) персонажа, то есть его представления об этике - понимание персонажем структуры общества и отношений между его членами.

Этос можно выбрать только один раз, и в процессе игры изменить его крайне трудно.

Законопослушный (Lawful)

Законопослушные личности подчиняются общественным порядкам в том виде, в каком они это понимают. Они полагают, что организация общества и его законы - неизбежное проявление структуры мироздания. Отношения, возникающие между народом и правительством - естественны. Законопослушные философы утверждают, что этот порядок создается не смертными, но заложен в основании самой Вселенной. Более простое объяснение заключается в том, что нужно следовать закону и верить в его необходимость. Так, члены общества не должны предъявлять личные счёты друг к другу, они должны обращаться в специальные инстанции. Сила закона заключается в общем единстве и беспристрастности. Как пример можно привести различные союзы, церкви или империи.

Нейтральный (Neutral)

Личности, придерживающиеся нейтральных этических взглядов, следуют только тем правилам, которые считают удобными или выгодными для себя или если подчиняться правилам приходится. У них более уравновешенный взгляд на вещи. Они верят, что на каждую силу можно найти контр-силу, то есть она всегда где-то существует. Где есть закон, там же есть и хаос; где есть нейтральность, там же есть и пристрастность. То же самое верно для добра и зла, жизни или смерти. Что самое важное, эти силы всегда находятся в равновесии друг с другом. Если какая-либо из них превзойдет свою противоположность, то нарушится баланс во Вселенной. Если достаточно много сил потеряют равновесие, то сама материя может разрушиться.

Философы, исповедующие Нейтральность, не только предполагают существование противодействующих сил, но также утверждают, что если одна из сил поглотит другую, то Вселенная прекратит существование, так как ничто не может существовать, не имея своей противоположности. Вселенная достаточно эффективно поддерживает свой баланс без вмешательства, и, только если появляется поистине мощная неконтролируемая сила, чего почти никогда не бывает, защитники нейтральности стремятся восстановить нарушенное равновесие.

Хаотичный (Chaotic)

Хаотичные личности стремятся разрушить или изменить общественные порядки и обычаи, или попросту установить анархию. Они верят, что в природе не существует какого-то заранее определенного порядка или баланса сил. Они видят Мир как набор событий и вещей, некоторые из которых зависят друг от друга, другие совершенно независимы. То есть действие, совершенное в каком-то одном месте, не должно ничего изменить на "каком-то там другом конце галактики". Философы, исповедующие хаотизм, верят в сильную личность, которая сама творит свою судьбу, и поддерживают анархическое устройство общества. Хаотические персонажи считают, что общество должно защищать их личные права, поэтому "хаотиками" почти невозможно управлять в больших количествах - их интересы для них важнее интересов общества.

Квесты

'limited items' лимиты 'вещи с ограниченным количеством' 'уникальные вещи'

В нашем Мире существует ограниченное количество вещей с уникальными свойствами. Некоторые из них присутствуют в единственном экземпляре, число других варьируется от двух и более. По традиции, подобные уникальные вещи называются лимитами. Лимиты - собственность Бессмертных, и могут быть получены игроками в пользование на определенных условиях. Лимит может быть выдан активному игроку за какие либо заслуги (победа в турнире, выигрыш особо сложного глобального задания и т.п.), либо по другим соображениям на усмотрение Бессмертных. Так же может быть установлен срок пользования лимитом. Бессмертные могут ограничить срок пользования и изъять лимит у игрока, если сочтут нужным, как с объяснением, так и без объяснения причин. Лимит может быть взят игроком в качестве трофея в результате убийства персонажа, который его носил (при этом лимит падает на землю). Но это не дает права пользования трофейным лимитом. Бессмертные могут изъять трофейный лимит и распорядиться им по своему усмотрению. Лимиты просят крови врагов, и при долгой неактивности исчезают. Чем больше лимит, тем меньше шанс, что лимита зарядится кровью врага.

runes руны

Синтаксис: runes руны <предмет> <руна>
runes руны <предмет|all все> charge
runes руны <предмет> extract извлечь

Руны - это магические символы, осколки древнего алфавита богов, которым они писали историю создаваемого мира и меняли свойства материи. Как гласит "Летопись старого мира", составленная десять тысяч лет назад мудрецом Бааратом, рун было шестнадцать. Мы взяли на себя смелость процитировать их тут. Вот они:

si, ko, eli, tash, or, ita, sel, zua, ana, ley, sim, yas, choe, al, uki, eo
си, ко, эли, таш, ор, ита, сел, зуа, ана, лей, сим, яс, чоэ, ал, уки, эо

"Летопись" приводит лишь один, известный смертным, способ использования рун. Если взять некоторый предмет и попытаться выложить на нем драгоценными камнями надпись из рун, то вещь может обрести магические свойства. Впрочем, обратимся к первоисточнику:

"Сей камень силою магическою напитан должен быть яки губка влагою.
Гутарили старики о колодце блуждающем, неприкаянном, силу источающем.
Способен насытить он камень сияющий так, что пробудит он чары кол-
довские, в буквицах содержащиеся. Но страшна сила та! Нельзя ..."

К сожалению, на этом пергамент обрывается. Старик, видимо, хотел предупредить о чем-то важном (или опасном?). Что ж, узнать об этом смогут только те, кто рискнет взять на себя смелость разгадать смысл древней магии.

Нам остается только добавить, что прочитать надпись на предмете можно командой read читать <предмет>, а напитать предмет магией - runes руны <предмет> charge зарядить. Если делается попытка зарядить все вещи с рунами - они будут напитаны магией всего лишь на 1 час... А ещё, при удаче, можно попытаться добыть драгоценные камни, коими выложены руны - runes руны <предмет> extract извлечь, хотя это и не безопасно.

Известно также, что вещи, обработанные магией улучшения или лимиты, изменять смертным не дано было. Да и не всякий материал, а лишь самые прочные из них, силу божественного алфавита вынести может.

read читать

Синтаксис: read читать <предмет>

Попытаться прочитать надписи на предмете. Почему попытаться? А не все настолько грамотны :(

adventure приключения

В мире "Берег семи воплощений" существует многоуровневая система разнообразных заданий, чтобы каждый игрок мог найти занятие по своему вкусу и не скучать.

* Простые задания

Некоторые персонажи в игре могут давать тебе задания по сохранению какого-либо предмета или убийству другого моба. Для получения задания ты должен находиться в одной комнате с мастером заданий. Когда ты выполнишь задание, ты получишь за это некоторое количество квест-очков. Эти очки могут накапливаться и использоваться для покупки совершенно невероятных вещей у мастера.

Информацию о простых заданиях можно почерпнуть в help quests справка простые задания.

* Глобальные игры

Достаточно регулярно в мире объявляются глобальные игры, это происходит либо автоматически, либо по желанию бессмертных (тогда жди какой-нибудь сюрприз). Условия игры заранее известны и могут участвовать все желающие игроки (подходящие по условиям). Каждый участвующий игрок - ваш конкурент! Поэтому эти задания гораздо сложнее простых заданий, но и награда за победу или даже просто успешное участие - достаточно велика.

Для всех видов глобальных игр используется команда game игра.

Подробнее о видах игр смотри:

1. Глобальное задание: help global справка глобал
2. Приключение: help dungeon справка приключение
3. Гремлины: help gremlins справка гремлины
4. Сфера: help sphere справка сфера

* Уникальные задания

Кроме того, в мире есть персонажи, которые выдают нестандартные задания, выполнение которых не всегда вознаграждается квест-очками. Часто такие персонажи могут в знак благодарности подарить тебе ценную вещь или чем-нибудь помочь.

Говорят, давным-давно, существовала таинственная Книга, в которую мудрецы прошлого записывали легенды о таких загадочных персонажах. Однако в результате непонятных простым смертным действий Богов (злые языки утверждают, что тут не обошлось без спиртного) Книга исчезла. Однако несколько листов этой Книги видели у одного из

пьяниц Мидгаарда, так что тебе остается только напоить его!

quest quests квест задание 'простые задания' квесты

Синтаксис: quest квест|задание <параметр>

Допустимые параметры:

points очки

- показывает текущее количество твоих квест-очков.

list список

- показывает список тех невероятных вещей, которые продает мастер. Эти вещи не покупаются за золото, их можно получить только в обмен на квест-очки.

buy купить <название>

- покупает что-то у мастера и вычитает его стоимость из общей суммы твоих квест-очков.

info инфо - показывает список заданий, которые ты ещё выполняешь. То же самое делает команда quest без параметров.

all все - показывает список всех заданий, которые ты выполнил(а) или нет. Возможны следующие ситуации: активен, выполнен, отменен, испорчен.

delete удалить <номер квеста>

- убирает квест из списка, если ты считаешь, что его нет смысла выполнять и не хочешь, чтобы о нем напоминалось в списке. Такой квест можно посмотреть через quest all.

В мире есть много разных существ, которые могут давать задания. Описать все ситуации в короткой справке вряд ли возможно. Поэтому кратко остановимся только на основных пунктах.

1. В Мидгаарде живет волшебный Единорог, который продает особенные вещи за квестовые очки. Заданий он не дает. В Мире есть ещё два таких существа. Используй команды quest list и quest buy для торговли с Единорогом.

2. Обращайся к существам, которые по твоему мнению могут дать задание (квесторам). Для этого используй простое приветствие - одну из команд:

tip шляпа <имя> или curtsey реверанс <имя> - для обычных заданий

greet привет <имя> - для более легких заданий

bow поклон <имя> - для заданий повышенной сложности

Награда за выполнение задания будет зависеть от его сложности.

3. Каждый квестор дает ограниченное количество заданий. Время на выполнение - максимум до очередного всемирного катаклизма (под названием перезагрузка). Иногда может закончиться раньше (например, задания на лечение ограничены 60 тиками). Не все задания одинаково легки или сложны. Могут быть вовсе невыполнимые. Могут быть задания, которые противоречат друг другу или даны сразу нескольким персонажам. Это случается нечасто, но возможно. Поэтому статистика по таким квестам не ведется.

4. Окончание квеста происходит по-разному, чаще всего надо отдать квестору какую-нибудь вещь, но бывают и другие ситуации. Слушай внимательно, что говорит квестор, и ты поймешь, что от тебя требуется.

5. Не стоит злить квестора. Особенно они не любят, когда задание, данное тебе, помогает тебе делать кто-то другой. Так ты можешь потерять много квестовых очков.

6. Вот 'адреса' некоторых квесторов:

- Underdark. Гильдия Наемных Убийц.

- Underdark. Гильдия Воров.

- Underdark. Невольничий Рынок.

- Мидгаард. Искать врача.

- Башня Высшего Волшебства. Ищи мастера по усилению вещей.

- Башня Высшего Волшебства. Ищи некроманта.

- Аркхэм. Спросить аптекаря.

Ищи в Мире и других квесторов, если хочешь заработать больше квестовых очков.

7. Одна из гадалок мира тоже дает задания желающим применить свою мудрость и силу. Подробнее читай help doomcards справка картысудьбы.

oath quest

Oath of vengeance - клятва возмездия, уникальный амулет 90 уровня. Дает огромное преимущество в бою, однако мешает своему хозяину молиться о возвращении (recall). Это нежелательное свойство практически невозможно устранить, но шансы все же есть. Попробуй найти бродячего алхимика и дать ему амулет, дальше увидишь сам...

tip bow greet шляпа поклониться привет

Команды:

поклониться, привет, шляпа, tip, bow, greet

- можно применять для того, чтобы поздороваться с кем-нибудь. Например:

поклониться Хассан

В ответ на приветствие некоторые персонажи могут попросить тебя о какой-нибудь услуге, которая станет началом интересного приключения (quest). Это могут быть лекари, которым нужна помощь в лечении больных; кузнецы, интересующиеся магически усиленным (enchant) оружием; алхимики, которым нужны разные редкие ингредиенты для их опытов; и многие не столь безобидные личности: работягивцы, некроманты, а также те, кто ищет наемного убийцу или вора.

bloodwar baatezu tanarri legend легенда баатезу танарри 'кровавая война'

В о й н а К р о в и: Танар'ри и Баатезу

На пересечении мириад миров, живущих и давно канувших в бездну, среди серых беззвучных равнин ярится первозданная сила, имя ей =X=A=O=C=. На бескрайних рубежах тех Погибельных земель сошлись в кровавой сече дети Абсолютного Зла: наглые и самоуверенные Танар'ри и коварные и жестокие Баатезу. И миры содрогнулись, захлебнувшись в крови...

Танар'ри бежали, ища спасения за пределами Бытия, в Царстве Всепоглощающего Ничто, уничтожая на своем пути Древние Миры. Покинув Дворцы Хаоса и приняв покровительство Всепоглощающего, Танар'ри поклялись вернуться и отомстить Баатезу...

Тот роковой час неумолимо приближается непроницаемой тенью Всепоглощающего.

doomcards 'cards of doom' картысудьбы

Игра в Карты Судьбы состоит в добыче вещей для получения магической карты с руной. Обряд проводит гадалка, но она стара и не может сама все нужные вещи добыть, поэтому твоя цель помочь ей. Игра начинается с открытия колоды (doomcards start картысудьбы начать). Колод у гадалки немного, поэтому пройдет много времени, пока у неё появится для тебя новая колода. Затем ты просишь список вещей для каждой карты из колоды (doomcards get картысудьбы взять). Ты должен добыть все сам за 2.5 дня, иначе обряд не получится. Как только добыл вещи, отдаешь их (doomcards enchant картысудьбы заколдовать, не give), и гадалка проводит обряд. В результате она тебе дает магическую карту с начертанной руной и небольшую награду. Всю колоду из магических карт можно обменять на приз (doomcards prize картысудьбы награда). Всего карт в колоде 24, но важно, чтобы магия с карт не улетучилась. Магическая аура карты исчезает примерно за год.

game игра

Синтаксис: game игра <параметр>

Достаточно регулярно в мире объявляются глобальные игры, это происходит либо автоматически, либо по желанию бессмертных (тогда жди какой-нибудь сюрприз). Условия задания заранее известны и могут участвовать все желающие игроки (подходящие по условиям). Каждый участвующий игрок - ваш конкурент! Поэтому эти задания гораздо сложнее простых заданий, но и награда за победу или даже просто успешное участие - достаточно велика.

Доступны следующие параметры:

list список - посмотреть список доступных игр. Желтым показываются уже стартовавшие игры, зеленым - игры, в которых ты участвуешь.

statistics статистика - статистика игроков по глобальным заданиям и приключениям.

talk говорить - сказать что-нибудь другим участникам игры.

cancel отменить - досрочно покинуть игру.
info <N> информация <N> - просмотреть информацию по игре. Без указания номера покажет информацию об игре, в которой ты участвуешь.
join <N> присоединиться <N> - присоединиться к игре (кроме сферы).

global quest глобальное задание game игра

Глобальное задание объявляется богами или стартует автоматически. На подготовку дается несколько тиков. Принять участие могут только игроки заданных уровней, и на время задания они выпадают из ПК - не могут нападать на других игроков и на них тоже никто напасть не может. Если за время подготовки никто не выразит желания принять участие в задании - оно отменяется.

Когда задание начинается, участники могут узнать имена и количество мобов, которых надо убить. Их надо искать самостоятельно. За каждого убитого моба дается приз (только участникам) - несколько qr (квест-очков), а также, может быть, золото и очки опыта. Если нужного монстра уже убили, то можно подождать 3 минуты, и он снова появится. Выигрывает задание тот, кто первым убьет всех монстров.

Общие команды для глобальных игр:

game list игра список - посмотреть список доступных игр. Желтым показываются уже стартовавшие игры, зеленым - игры, в которых ты участвуешь.
game talk игра говорить - сказать что-нибудь другим участникам игры.
game cancel игра отменить - досрочно покинуть игру.
game info <N> игра информация <N> - просмотреть информацию по игре. Без указания номера покажет информацию об игре, в которой ты участвуешь.

Специальные команды для глобального задания:

game join <N> игра присоединиться <N> - присоединиться к глобальному заданию.
game complete игра завершить - когда ты убиваешь всех монстров, тебе нужно написать эту команду, чтобы получить приз за выполнение квеста.
Иногда для этого надо прийти в специальное место.
game statistics игра статистика - статистика игроков по глобальным заданиям и приключениям.

dungeon приключение game игра

Помимо индивидуальных заданий (quest) существуют такие, в которых надо соревноваться с другими игроками. Примером такого задания является приключение.

Ты попадаешь в некую неисследованную область, где должен как можно быстрее добраться до самого главного монстра и уничтожить его. Кто сделает это первым, тот и выигрывает. Для каждого игрока создается своя область, потому исключается жульничество, когда кто-то помогает тебе. Области, созданные для разных заданий, сильно отличаются друг от друга. Области, созданные для одного задания, отличаются, но не по трудности преодоления.

Каждая область делится на несколько уровней. Чтобы перейти на следующий уровень, надо 1) убить главного монстра уровня и 2) найти ключ. Затем надо найти портал, ведущий на следующий уровень. Этот портал отпирается тем самым ключом. Количество уровней называется степенью сложности задания. На самом последнем уровне надо найти самого главного монстра и победить его. На уровнях могут быть и другие монстры, и за них тоже можно получить награду (если есть на них время).

Общие команды для глобальных игр:

game list игра список - посмотреть список доступных игр. Желтым показываются уже стартовавшие игры, зеленым - игры, в которых ты участвуешь.
game talk игра говорить - сказать что-нибудь другим участникам игры.
game cancel игра отменить - досрочно покинуть игру.
game info <N> игра информация <N> - просмотреть информацию по игре. Без указания номера покажет информацию об игре, в которой ты участвуешь.

Специальные команды для приключения:

game join <N> игра присоединиться <N> - присоединиться к приключению.
game recall игра возврат - позволяет вернуться на начало самого первого уровня. Это

бывает нужно, если ты покинул свою область или погиб.
game statistics игра статистика - статистика игроков по глобальным заданиям и приключениям.

sphere сфера game игра

'Соревнование стихий: элементарная сфера'.

Правила проведения турнира:

- * В соревновании можно участвовать, если присоединиться к одному из двух культов: Agnis Агнис и Ksara Ксара.
- * Цель каждого культа - набрать необходимое количество энергии в источник. Энергия черпается из элементарной сферы или из крови врага, но гораздо меньше.
- * Для создания элементарной сферы необходимо просто соединить две половинки. У культа Agnis Агнис находится полусфера огня, у Ksara Ксара - полусфера воды.
- * Полусферу не удастся бросить или передать другим участникам. В случае смерти полусфера падает на землю, тогда ее может взять другой. Если он поклоняется элементу, из которого сделана половинка, то полусфера вернется к источнику.
- * Полусфера приносит несущему ее игроку ряд неудобств. В частности, ему тяжелее бежать.
- * Соревнование проводится до достижения одним из культов определенного количества энергии в источнике, либо до истечения определенного промежутка времени. В любом случае выигравшим считается культ, набравший больше энергии.

Общие команды для глобальных игр:

game list игра список - посмотреть список доступных игр. Желтым показываются уже стартовавшие игры, зеленым - игры, в которых ты участвуешь.

game talk игра говорить - сказать что-нибудь другим участникам игры.

game cancel игра отменить - досрочно покинуть игру.

game info <N> игра информация <N> - просмотреть информацию по игре. Без указания номера покажет информацию об игре, в которой ты участвуешь.

Специальные команды для соревнования стихий:

game join игра присоединиться <N> Agnis|Ksara Агнис|Ксара - присоединиться к объявленному соревнованию.

gremlins гремлины game игра

'Гремлинская охота'.

Боги дают задание на нахождение и сбор артефактов, подлежащих уничтожению. Их поиск проводится при помощи специально натасканных гремлинов-ищек. Специальной командой гремлина можно заставить показать общее направление пути к заданному артефакту.

Если гремлин бьется в истерику, не в силах найти направление, то возможны несколько вариантов:

1. зона с артефактом совпадает по координатам с текущей.
2. артефакт находится в текущей зоне, но путь к нему "закольцован", например, 3n2e3s2w 3c2v3ю2з.
3. артефакт находится в текущей зоне, но не существует пешего пути (без помощи магии и порталов) от вас к нему, не выходящего за пределы зоны.

Если гремлиин нагло дрыхнет, не чуя артефакта - значит, его уже нашел ваш конкурент или вы сами.

При нахождении артефакты немедленно уничтожаются, и охотнику дается награда от богов. Охотнику-победителю, уничтожившему максимальное число артефактов, выплачивается дополнительное вознаграждение. Однако, если найдено не более половины артефактов, то охота считается неудавшейся.

Если после нахождения последнего артефакта или по прошествии времени будет несколько победителей, то для них отдельно устраивается второй тур с дополнительным артефактом.

Общие команды для глобальных игр:

game list игра список - посмотреть список доступных игр. Желтым показываются уже стартовавшие игры, зеленым - игры, в которых ты участвуешь.

game talk игра говорить - сказать что-нибудь другим участникам игры.

game cancel игра отменить - досрочно покинуть игру.

game info <N> игра информация <N> - просмотреть информацию по игре. Без указания номера покажет информацию об игре, в которой ты участвуешь.

Специальные команды для гремлинов:

game join <N> игра присоединиться <N> - присоединиться к приключению.

game find игра найти [<номер>] - заставить гремлиина искать первый найденный в списке артефакт или артефакт с заданным номером.

warlord invasion варлорд вторжение

Периодически наш мир подвергается вторжению войска Варлорда Бездны - заклинателей печали и мечников пустоты. Если авангард его войск будет смят, то с новой волной орды заклинателей и мечников он сам является в мир, чтобы лично руководить вторжением. Варлорд несет с собой дух войны - зона, в которой он находится становится боевой ареной, где могут убить любого. Несмотря на его устрашающую мощь, многие игроки объединяются, чтобы убить Варлорда, так как это единственный способ заполучить некоторые очень ценные и редкие вещи. Примечание: Точное время до следующего вторжения знает только бармен из таверны "Распутный Единорог", что во Дворцах Хаоса. Спроси его о времени - и он скажет.

Общие команды

Управление персонажем.

scent нюх

Формат:

cast scent

колдовать нюх

Умение чувствовать запахи может быть естественным или порожденным магией (когда используется это заклинание). Некоторые животные также хорошо умеют чувствовать запахи. Неупокоенные способны чувствовать запах крови.

Наиболее силен запах, когда жертва ранена, больна, отравлена. Чуть слабее запах, когда она возбуждена. Слабее всего запахи, когда жертва здорова и спокойна.

track искать следопыт

Формат:

track

track <имя>

track auto <имя>

искать
искать <имя>
искать бегом <имя>

Умение находить следы жертвы. Этим умением обладают Ниндзя (Ninja), неупокоенные, оборотни в некоторых формах и специально обученные собаки.

Вариант команды track без параметров - это общий поиск. Следопыт менее сконцентрирован на магии и более - на мелких деталях местности. Так можно узнать о том, какие в комнате есть следы, но нельзя точно определить, кто конкретно их оставил.

Если в команде указать имя - то это будет уже целевой поиск. Тогда следопыт настраивается на запах определенного игрока или некоторого конкретного вида монстров. Необходимо, чтобы этот игрок/монстр присутствовал в игре, иначе ничего не получится.

Также по запаху можно обнаружить и распознать оборотня в любом обличи. Некромантам следует приказывать своим подчиненным искать жертву (hunt). При этом надо указать настоящее имя игрока-оборотня, а не его текущую форму. Если имя неизвестно, используйте аргумент player.

Если указать в команде параметр auto (бегом), то такой целевой поиск будет сопровождаться автоматическим движением по следу до тех пор, пока не будет дана команда "stop". Такое движение несколько медленнее, чем движение жертвы на максимальной скорости (run), но быстрее, чем движение на любом триггере.

Со временем следы исчезают, что зависит в основном от погоды. Они могут быть также затоптаны, если вокруг ходит слишком много народа. При поиске игнорируются следы подчиненных монстров, если на них никто не едет, и свой собственный след.

На успешность поиска влияют тип местности, умение, мудрость (WIZ) и ум (INT).

Возможность чувствовать запахи влияет больше всего.
Смотрите также заклинание scent и умение hare track.

gather собирать

Синтаксис: gather [растение]
 собирать [растение]

Эта команда позволяет распознавать растения и собирать плоды растений.
Команда без параметров выводит список растущих растений. Команда с параметром позволяет собрать плоды, если они конечно есть.

petshop 'pet shop' зоомагазин 'магазин животных'

Кланы могут заказать у Богов собственный зоомагазин. Кланы сами выбирают, какие будут у них питомцы (петы), какого уровня, с какими бонусными свойствами, сами придумывают их названия и описания. Для клановых петов существуют следующие ограничения:

*На свойства:

К "свойствам" пета относятся:

1) способности

riding ездовое: позволяет ездить верхом на питомце
mage маг: класс маг (знание заклинаний магов, больше маны)
warrior воин: класс воин (дополнительные атаки, больше HP)
cleric клерик: класс клерик (знание заклинаний клериков, больше маны)
thief вор: класс вор (дополнительная атака, воровские умения)

2) навыки (dodge, bash, disarm уклонение, сбивание с ног, обезоруживание и тому подобное)

3) размер (крошечный, маленький, средний, большой, очень большой, огромный)

4) постоянные воздействия (sanctuary, pass door, 'detect invis' белая аура, прозрачность, видение невидимого и т.д.)

5) сопротивляемости и уязвимости к разным типам damage урона.

6) особые способности (возможность использовать драконианы, вампирический или ядовитый укус, уникальные скрипты и т.д.)

Примечание: HR и DR у питомцев ограничены. Для клановых питомцев они автоматически устанавливаются на максимальное значение.

Питомец может иметь пять бонусных свойств: изменение размера, добавление способности, навыка, воздействия или сопротивляемости тратит по одному бонусу. Дополнительные свойства могут быть даны питомцу за счет отнятия того же числа врожденных свойств, либо за счет каких-либо уязвимостей или вредных воздействий. Такой обмен может быть произведен для сопоставимых по значимости свойств.

*На расу:

Название пета должно соответствовать его расе. Нельзя сделать "дикую кошку" с расой гигант. Выбираемые свойства пета тоже не должны противоречить его расе, например, нельзя расе эльф поставить флаг 'riding ездовое'.

*На описание:

Описание должно быть литературным, не содержать грамматических ошибок быть не короче пяти строк. Дополнительные (не расовые) свойства пета должны следовать из описания. Внешний вид питомца должен соответствовать духу клана. Питомцы с плохими описаниями будут лишены части бонусных свойств, и, наоборот, удачно подобранным питомцам с красивыми описаниями могут быть в награду даны дополнительные бонусы.

Примечание: питомец будет иметь те части тела, что соответствуют его расе и описанию. Нельзя добавить руки дракону или ноги змее.

Максимальный уровень питомца - 95.

В одном магазине может продаваться до 5 разных питомцев.

Цена см. help prices справка цены.

groups premise группы

Система умений (skill) в этом Мире позволяет тебе создать персонаж с любыми возможностями, по собственному выбору. Но будь внимателен, позднее нельзя будет отказаться от выбранных навыков в пользу других.

Умения стоят определенное количество очков генерации (creation points), и, чем больше очков у тебя, тем сложнее будет переходить на следующий уровень. Более того, чем выше стоит умение (skills), тем сложнее в нем практиковаться (practice) и достичь высокого уровня мастерства.

Группа умений (skill groups) - это набор близко связанных умений или заклинаний, которые могут быть выучены, как целое (или только как целое). Существует обычная группа умений, для каждого класса, которая может быть выбрана для получения гармоничного набора умений за достаточно низкую цену.

Соответствие очков генерации с последующим количеством опыта, необходимого для получения следующего уровня, выглядит так (показаны узловые точки):

| очки генерации | опыт/уровень | * | очки генерации | опыт/уровень |
|----------------|--------------|---|----------------|--------------|
| 40 | 1000 | * | 90 | 6000 |
| 50 | 1500 | * | 100 | 8000 |
| 60 | 2000 | * | 110 | 12000 |
| 70 | 3000 | * | 120 | 16000 |
| 80 | 4000 | * | 130 | 24000 |

Таблица ведет себя подобным образом и для более высоких уровней.

rename переименоваться

Если вам надоело имя вашего персонажа, или у вас есть личные причины, чтобы его сменить - это возможно сделать за определенную плату. Обратитесь к бессмертным с подобной просьбой.

Цена переименования в quest points: 1000 * количество классов

Другие справки по теме:

RULES, BADNAME, NAME, UNDELETE

Убедительная просьба: для того, чтобы сэкономить свое время и время Бессмертных, проверьте, нет ли уже в Мире персонажа с именем, подобным тому, которое вы хотите взять. Для этого попытайтесь войти в игру под тем именем, что вы выбрали, и его сокращенными вариантами. Например, если вы хотите зваться Aruhan, проверьте, нет ли персонажей с именами:

Arū, Aruh, Aruha, Arukh, Arukha, Arukhan, Aruhan.
Это избавит вас от возможных недоразумений.

**riding 'mounted fighting' 'mounted casting' dismount 'верховая езда' кавалерист маг-всадник влезть оседлать слезть
спешиться horseman всадник**

Формат:

mount|влезть|оседлать - сесть на первое подходящее животное.

mount|влезть|оседлать <жертва> - сесть на указанного пета или чармиса.

dismount|слезть|спешиться - слезть с животного.

Группа умений "всадник" (horseman).

Верховая езда (riding) - Умение ездить верхом.

Некоторые животные позволяют ездить на них верхом... если, конечно, ты вообще знаешь, как это делается. Верховая езда дает преимущество при передвижении, так как всадник не тратит силы (moves).

Ведение боя верхом имеет свои преимущества и недостатки. Конечно, наездник почти не может уклоняться от ударов. Зато ему проще парировать и блокировать атаки пешего. А пешему, в свою очередь, отражать удары сверху гораздо сложнее.

Рисунок боя верхом сильно зависит от размеров противников. Для огромного дракона не слишком важно, на коне ты или нет - он легко собьет с ног обоих. В то же время, гигант вряд ли сможет оседлать маленького ослика или даже обычную лошадь, которая величиной с него самого - ему труднее найти себе подходящее животное. Кентавры вообще не могут ездить верхом.

Просто ездить верхом и драться или колдовать, сидя в седле,- это разные вещи. Пока ты не освоишь умения кавалерист (mounted fighting) и маг-всадник (mounted casting), лучше перед боем спускаться на землю. Иначе большая часть усилий уйдет на то, чтобы удержаться в седле на животном, которое в процессе боя периодически получает ушибы, раны и увечья.

Без умения кавалерист (mounted fighting) ты будешь слишком часто промахиваться, а с ним сможешь при удаче наносить особенно могучие удары по пешему противнику. Без умения маг-всадник (mounted casting) тебе будет слишком трудно сконцентрироваться на магическом заклинании, а с ним сможешь колдовать в седле не хуже, чем стоя на твердой земле.

Рыцари и Паладины - лучшие наездники. Они могут бить с лошади с разгона (help charge, справка наезд) и вскакивать в седло даже во время боя.

charge наезд

Формат:

charge наехать <цель>

charge наезд - специальный удар, использующий вес и разбег скачущей лошади (или другого верхового животного).

Удар доступен только рыцарям, паладинам, кентаврам, а также, некоторым формам оборотня. Атакующий должен быть вооружен копьём или алебардой (кроме оборотня, который может атаковать рогом или бивнем), так как только эти виды оружия можно упереть древком в седло. Шанс попадания в противника зависит от ловкости.

Для этого удара необходимо иметь определенное пространство для разбега. То есть, этот удар не сработает, если жертва находится в той же комнате. О формате дальнебойных команд, подобных charge, см. help autoaim.

target 'смена цели'

target смена цели - умение Рыцарей (Knight), Ниндзя (Ninja) и некоторых живых существ. Позволяет, даже будучи ослепленным, находить в гуще врагов нужного противника. Умение действует при использовании команды kill (убить).

throwing throw метание throwmaster 'мастер метания' 'double throw' 'двойной бросок' 'vorpal throw' 'точный бросок'

Формат:

throw метнуть <цель>

Умение 'throwing метание' позволяет метать оружие в противника с небольшого расстояния. Метательное оружие имеет флаг throwing. Речь идет о большинстве кинжалов, легких копьях, легких топорах и редких видах экзотического оружия.

Метательное оружие должно быть в первой руке, а цель - в одной комнате с тобой. Сразу после броска рукопашный бой не начинается, поскольку во время броска жертва находится на некоторой дистанции. Важное исключение: этот эффект специально отключен у свободных монстров во избежание жульничества: blindness на монстра, а потом throw до смерти.

Сразу после броска атакующий может попытаться покинуть место боя. Для нового метания придется подобрать брошенное оружие или взять в руку другое. При умении 95% и более начинает действовать простая магия, возвращающая оружие после каждого броска. Это требует всего 2-6 единиц маны.

Умение '{Cthrowmaster мастер метания' дает возможность бросать без задержки (подробности см. в конце этой справки), а также снижает расход маны на возврат оружия.

Умение '{Cvorpal throw точный бросок' дает шанс выполнить особо точный бросок в болевые точки противника.

Умение double throw двойной бросок позволяет послать в жертву два кинжала. Второй кинжал должен находиться во второй руке и быть очень похожим на первый - предметы с разной балансировкой нельзя хорошо бросать одновременно. Нельзя бросить два копья или копье и кинжал.

Полурослики (halflings) имеют небольшой, но приятный бонус к точности метания.

Если у вас есть умение '{Cthrowmaster мастер метания', то задержки работают следующим образом:

Сразу после броска можно выполнить две команды, не имеющие задержек: например get all (подобрать кинжал) и north (уйти из-под ответного удара). Эти две команды сработают в любом случае раньше, чем отреагирует жертва. Это - особая защита от триггеров, лишаящая игроков с очень хорошей связью возможности подбирать оружие, брошенное в них или мешать бегству.

Задержка (waitstate) после броска не возникает, но Ниндзя должен потратить недолгое время (1 раунд) на подготовку к новому броску. Сразу после броска он может выполнять любые другие действия (flee, cast 'dispel magic',...) и они начнут исполняться немедленно. Но если этим действием будет второй бросок или выстрел из лука, то на этот раз уже возникнет эффект задержки. Поэтому, если хочется избежать задержек, надо либо просто ждать 1 раунд перед следующим броском, либо потратить этот раунд с пользой, воспользовавшись другими умениями или заклинаниями.

Стрельба из лука (shoot) работает точно так же: первый выстрел без задержки, затем небольшое время в течение которого следующий выстрел (или метание) даст задержку. Точно так же работает и умение concentration концентрации у Колдунов при исполнении заклинаний: второй cast сразу после первого даст задержку. Во всех трех случаях срабатывает защита от триггеров.

bow shoot 'стрельба из лука' выстрелить bowmaster 'мастер лука' 'vorpal shoot' 'точный выстрел' 'double arrow' 'двойной выстрел'

Формат:

shoot <цель>

shoot % pain <цель>

shoot % arm <цель>

shoot % rib <цель>

shoot % eye <цель>

выстрелить <цель>

выстрелить % боль <цель>

выстрелить % плечо <цель>

выстрелить % бок <цель>

выстрелить % глаз <цель>

bow стрельба из лука - умение стрелять из луков и арбалетов. При стрельбе стрела посылается в жертву, находящуюся в той же комнате или на расстоянии 1-2 комнаты в указанном направлении. К каждому луку придается 100 стрел, которые расходуются. Запас стрел можно пополнить у кузнеца (командой repair).

Выстрел издали не раскрывает спрятавшегося стрелка (hide), хотя жертва может иногда понять, с какого направления прилетела стрела.

Дополнительный аргумент, начинающийся с символа "%", предназначен для снайперской стрельбы. В этом случае выстрел не производится до тех пор, пока не получится прицелиться наверняка. Для снайперской стрельбы требуется умение `vorgal shoot` точный выстрел.

Эффект задержки после выстрела работает по тому же принципу, что и в команде `throw` метнуть. Для того, чтобы можно было стрелять без задержки после выстрела, нужно умение `bowmaster` мастер лука.

Умение `double agow` двойной выстрел позволяет выпускать по две стрелы одним выстрелом, нанося двойной урон.

Эльфы имеют небольшой, но приятный бонус к точности стрельбы.

О формате дальнбойных команд, подобных `charge`, см. `help autoaim`.

stop стоп

Синтаксис: `stop|стоп`

Отменяет выполнение всех команд, которые были отданы, но ещё не начали выполняться. Останавливает бег по команде `run`. Например, ты набрал 10 раз `cast 'cure critical'` и ждешь, пока твой персонаж выполнит все 10 заклинаний. А тут возникло какая-то опасность и надо все прекратить и сделать `rescall`, не дожидаясь десятого лечения. Тогда надо дать команду `stop` и потом `rescall`. В результате все оставшиеся команды `cast` будут отменены.

repeat повторить

Синтаксис: `repeat|повторить <команда>`

Данная команда позволяет исполнять некоторую другую команду много раз, до тех пор, пока не будет набрана любая другая команда, в том числе `stop` (стоп).

Чтобы избежать намеренной перегрузки сервера, повторение прекращается, когда передается слишком много текста в единицу времени, при потере связи или долгой неактивности игрока.

autoaim

Для некоторых команд дальнего действия предусмотрен формат "autoaim" с указанием направления или с автоматическим определением направления. Например, для команд `shoot`, `dshoot`, `charge` и `cast` (при наличии умения `far casting`).

Формат предусматривает специальные префиксы. Рассмотрим их на примере команды `shoot`:

`shoot Vasya` - обычный формат, Vasya должен быть в той же комнате.
`shoot 1n.Vasya` - Vasya должен быть в 1 шаге на север.
`shoot 1u.Vasya` - Vasya должен быть в 1 шаге вверх.
`shoot 2n.Vasya` - Vasya должен быть в 2 шагах на север.
`shoot n.Vasya` - Vasya должен быть в 1 или 2 шагах на север.
`shoot +.Vasya` - Vasya должен быть в 1 или 2 шагах в любом направлении.
`shoot *.Vasya` - Vasya должен быть в 1 или 2 шагах в любом направлении или в той же комнате.
`shoot + Vasya` - эквивалентно "shoot +.Vasya"
`shoot * Vasya` - эквивалентно "shoot *.Vasya"

Последние два варианта сделаны для того, чтобы можно было писать алиасы вроде "alias shoot shoot *" или "alias charge charge +".

Форматы * и + избавляют вас от необходимости терпеть спам от команды "scan". Положение жертвы определяется автоматически и будет показано, в каком направлении наносится удар.

В случае, если вы хотите сочетать "autoaim" с другими префиксами, он должен идти раньше всего:

`cast bless *.Vasya` -- формат с точными именем
`cast bless *.5` -- просто пятый из тех, кого видно по scan
`cast bless *.myundead` -- формат с именем Неупокоенного

cast bless *.2.'городской стражник' -- формат с кавычками

commands команды

Синтаксис: commands [full|complete]
команды [подробно|все]

Выводит список всех доступных игровых команд (кроме социалов). С дополнительным аргументом выводит список команд с короткой справкой.

help manual справка помощь мануал ?

Синтаксис: help|manual|справка|помощь|мануал [ключевое слово]

Команда без аргументов выдает краткий одностраничный справочник по командам.

Команда с ключевым словом выдает справку по запрошенной теме. Если на заданное слово есть несколько тем - все они будут перечислены, и можно будет более точно указать интересующую вас.

Также можно получить краткую подсказку по команде: ? <команда>

visible видимость

Синтаксис: visible|видимость

Команда делает тебя видимым, отменяя действия некоторых навыков и заклинаний.

outfit обмундировать

Синтаксис: outfit|обмундировать

Данная команда работает у персонажей не выше 5го уровня. При необходимости, вы можете получить стандартный набор обмундирования.

recite zap brandish взмахнуть зачитать разрядить wands staves scrolls literacy свитки свиток палочка 'волшебная палочка' 'волшебные палочки' жезлы посохи грамотность

В мире существуют магические предметы, которые требуют определенных навыков для успешного их использования. Команды для обращения с магическими предметами:

Синтаксис: recite зачитать <свиток> цель
zap взмахнуть [цель]
brandish <first|second> разрядить <первое|второе>

Команда recite (зачитать) позволяет зачитать магический свиток (scroll). Цель указывать обязательно. Требуется знания навыка грамотность (literacy).

Команда zap (взмахнуть) позволяет взмахнуть волшебным жезлом (wand). Для этого вы должны держать его в руках (hold). Если цель явно не указана, но вы с кем-то сражаетесь, ваш противник будет использован как мишень автоматически. Требуется знания навыка волшебные жезлы (wands).

Команда brandish (разрядить) позволяет разрядить один заряд волшебного посоха (staff). Для этого вы должны держать его в руках. Требуется знания навыка волшебные посохи (staves).

quaff potion осушить зелье

Синтаксис: quaff|осушить <зелье>

Команда позволяет выпить порцию волшебного зелья.

cast колдовать

Синтаксис: cast|колдовать <заклинание> [аргумент]

{Внимание! Обязательно ознакомьтесь со справкой по теме argument (аргумент)!}

При получении достаточного количестве опыта и достижению определенных уровней ваш персонаж получает доступ к различным заклинаниям, которые входят в состав групп, выбранных вами при создании персонажа или изученных отдельно в своей гильдии.

Чем лучше вы знаете заклинание, тем выше вероятность его успешного применения.

Каждый раз колдуя заклинание вам необходимо потратить ману (mana). От уровня того, кто произносит заклинание, зависит его эффективность и количество маны, которая тратится на его произношение (чем выше уровень, тем больше тратится маны).

Задавать цель (target) не обязательно. При этом защитные заклинания будут колдоваться на вас автоматически, а атакующие - на текущую цель, если вы сражаетесь (иначе, заклинание не произнесется).

Если заклинание пишется не в одно слово, то необходимо заключать в одинарные или двойные кавычки название заклинания. Например: cast 'cure critical' необходимо писать именно так! Кавычки не обязательны для однословных заклинаний. Названия заклинаний можно сокращать, например, cast 'cu cri'.

Смотри также подсказки для каждого заклинания.

consider сравнить

Синтаксис: consider|сравнить <имя>

Команда позволяет оценить приблизительные шансы в битве с монстром.

count подсчет

Синтаксис: count|подсчет

Команда показывает текущее количество игроков (которых ты можешь увидеть), а также максимальное число одновременно присутствовавших игроков с момента последней перезагрузки сервера.

delete удалиться стереться

Синтаксис: delete|удалиться|стереться

Используйте данную команду для удаления вашего персонажа. Вам потребуется подтвердить ее вводом пароля и некоторыми другими условиями.

description описание

Синтаксис: description [edit|редактировать]
описание [edit|редактировать]

Позволяет просмотреть или редактировать описание твоего персонажа, которое все видят при взгляде на тебя.

drink eat fill pour пить есть наполнить вылить

Синтаксис: drink|пить [предмет] - пить из фонтана (либо из предмета, если указан).
eat|есть <предмет> - скушать что-либо.
fill|наполнить <предмет> [предмет] - наполнить первый предмет из фонтана (либо из второго)

предмета, если указан).
pour|вылить <предмет> out|наружу [N] - вылить жидкость из предмета
(либо часть, если указан N).
pour|вылить <предмет> <предмет> [N] - перелить из первого во второй
предмет жидкость (либо часть,
если указан N).

Команда pour (вылить) позволяет также смешивать различные жидкости, если ты знаком с алхимией (alchemy).

equipment inventory dequipment снаряжение еку инвентарь оснаряжение

Синтаксис: inventory инвентарь
equipment снаряжение|еку
dequipment оснаряжение

Команда inventory инвентарь показывает твой инвентарь, то есть то, что несет твой персонаж.

Команда equipment снаряжение|еку показывает твоё снаряжение (доспехи, оружие, зажатые в руках вещи и т.п.) и, кроме того, позволяет посмотреть, что ты ещё можешь использовать.

Команда dequipment оснаряжение показывает описание твоего снаряжения.

flee сбежать

Синтаксис: flee|сбежать

По данной команде ваш персонаж пытается сбежать в первом попавшемся доступном направлении. На шанс успеха влияет количество выходов из комнаты, в которой происходит бой, и состояние шока (daze) вашего персонажа. При удачной попытке персонаж теряет некоторое количество опыта (exp), но воры имеют шанс этого избежать. Попытку бегства можно совершить один раз за раунд боя.

- * Кроме попытки бегства, вас могут спасти из боя (rescue), или же вы можете попытаться молить Богов о возвращении (recall).
- * Представители расы тени (ethereal) могут сбежать сквозь закрытые двери, другие персонажи - нет, даже под влиянием pass door.
- * При потере связи вашим персонажем он автоматически будет пытаться "возвратиться" из боя, если включена опция конфига (config) autorecall.
- * Персонаж, обученный навыкам ниндзя (ninja), может выбирать направление бегства, при этом специальная тренировка позволяет практически игнорировать последствия оглушения (flee|сбежать <направление>).
- * Представители расы ящеров (lizard) могут выбрать направление бегства, если отвлекут противника, пожертвовав хвостом (flee|сбежать <направление>). При этой попытке воздействие шока игнорируется.

worth богатство

Синтаксис: worth богатство

Команда позволяет получить короткую информацию о том, сколько у вашего персонажа серебряных и золотых монет, а также сколько всего опыта и сколько опыта осталось до следующего уровня.

kill hit убить напасть ударить

Синтаксис: kill|hit убить|напасть|ударить <имя>

Напасть на указанного персонажа или моба и начать бой, если это возможно. Если бой уже идет, то удары переносятся на указанную цель. Задержка после этой команды равна одному раунду боя.

Противника можно вынудить перенести его удары с тебя на кого-то другого. Для этого согруппник должен прикрыть тебя собой (см. команду rescue спасти).

Разумеется, противник может немедленно вновь атаковать тебя. Чтобы этого не случилось, его надо ослепить.

Ниндзя, Рыцари и некоторые монстры могут выбирать противника, даже будучи ослепленными (см. умение target выбор цели).

Если в бою участвует сразу много монстров или игроков, то во всеобщей неразберихе может оказаться полезной команда:

kill boss убить босса

Она переносит удары на хозяина того монстра, которого ты бьешь.

Каждый участник боя обычно атакует кого-то одного. Рыцари и некоторые монстры способны атаковать сразу многих - мультиатакой (multiattack). Каждого участника боя могут атаковать сразу несколько врагов. Однако, если врагов слишком много, они будут друг другу мешать.

Выход из боя.

Если ты наносишь удары, но тебя никто не атакует, ты можешь уйти из боя командами движения или просто перестать наносить удары командой:

kill stop убить стоп

Также для выхода из боя можно применять команды flee (сбежать) и rescue (спасти).

! '! command'

Синтаксис: !

!' повторяет последнюю введенную команду.

afk replay афк вок внеигры прочитать воспроизвести

Синтаксис: afk|афк|внеигры [сообщение]

При включенном режиме все обращения к тебе командами tell (сказать) и reply (ответить) будут сохранены в специальном буфере, и могут быть просмотрены командой replay (прочитать). Это используется для того, чтобы можно было покинуть mud на 5 или 10 минут, не выходя из него и не теряя того, что говорят персонажу.

При многих активных действиях персонажа AFK снимается автоматически. AFK заменяет строку подсказки (prompt), пока AFK не отключить.

Разговор с персонажем, потерявшим линк, тоже сохраняется и может быть прочтен с помощью команды replay (прочитать), пока, естественно, персонаж не выйдет из игры, не прочитав эти сообщения.

alias unalias алиас аналиас

Синтаксис: alias|алиас [сокращение] [команда]
unalias|аналиас <сокращение>

Данная команда позволяет вам определить до 50 специальных сокращений команд для вашего удобства. Одно сокращение не может быть использовано другим и не может содержать две команды. Команда без параметров покажет список закрепленных за вами сокращений.

Примеры использования:

alias gc get all corpse --> gc будет эквивалентно 'get all corpse'
alias ff cast 'fireball' --> ff orc будет эквивалентно 'cast 'fireball' orc'

'second weapon' 'второе оружие'

Синтаксис: second|второе <предмет>

При наличии навыка second weapon (второе оружие) позволяет вашему персонажу вооружиться вторым оружием со следующими ограничениями:

- * В основной руке не должно быть двуручного оружия.
- * Второе оружие не должно быть двуручным.
- * Во второй руке не должно быть щита или зажатого в руке предмета.

Навык может добавить одну или две атаки, в зависимости от уровня изученности и воздействующих на персонажа заклинаний.

sacrifice пожертвовать

Синтаксис: sacrifice|пожертвовать <предмет|all|все>

Принести жертвоприношение богам и, возможно, получить за это награду.

wimpy трусость осторожность

Синтаксис: wimpy|трусость|осторожность [число]

Команда устанавливает уровень трусости в процентах. Когда у вашего персонажа в битве количество здоровья падает ниже данного уровня, он автоматически попытается сбежать (если это возможно).

Некоторые монстры трусливы.

unread непрочитанное

Команда выводит список непрочитанных вами сообщений (всех типов). То же самое вы можете наблюдать при заходе в мир.

quit save сохраниться конец квит

Синтаксис: quit|конец
quit|конец <имя персонажа>
save|сохраниться

Команда save (сохраниться) сохраняет вашего персонажа и объекты, используемые тобой. Игровой сервер сохраняет вас автоматически каждые 15 минут, также эта команда автоматически выполняется, когда ты набираешь quit (конец).

Некоторые объекты, такие как ключи или объекты из арий, находящихся в стадии тестирования, могут быть не сохранены. Кроме того, не сохраняются вещи, уровень которых намного превышает ваш.

Команда quit (конец) используется для выхода из игры. Вы можете использовать ее где угодно. Когда вы вернетесь в игру, то окажетесь в той же самой комнате, в которой находились перед выходом, если вход в игру в этой комнате не запрещен или комната не перестала существовать за время вашего отсутствия.

Та же команда с параметром позволяет быстро переключиться на другого вашего персонажа (если он у вас есть). При этом другим игрокам будет показано сообщение о входе нового персонажа, но не будет показано сообщение о выходе прежнего: на случай, если вы хотите сохранить в тайне наличие у вас нескольких персонажей.

multis мультис account аккаунт alt альт

Формат: multis мультис <параметры>
alt альт <параметры>

В нашем мире существует система аккаунтов - списков персонажей, принадлежащих одному игроку. Данная команда позволяет управлять этим списком.

Возможные параметры:

list список - покажет список ваших персонажей
split отделить <персонаж> <пароль> - отделить данного персонажа от вашего аккаунта и установить ему указанный пароль. Данная операция

стоит 500 qr, которые снимаются с отделяемого персонажа
add добавить <персонаж> <пароль> - присоединить весь аккаунт указанного персонажа к
вашему аккаунту. Если на присоединяемом аккаунте больше
одного игрока, вам выведется предупреждение

Информация о персонаже и его состоянии.

title титул

Титул перед именем персонажа, такой как сэр, барон или маркиз — назначается автоматически при достижении персонажем определенных уровней и получении суперкласса.

Уникальный титул после имени персонажа, или, иначе говоря, прозвище, можно получить от бессмертных в виде награды или за какие-то заслуги, например, за выигрыш в соревновательном задании или за вклад в развитие Мира.

Нельзя купить титул или передать кому-либо свое право его получить.

Отказаться от прозвища можно всегда. Также персонажи могут по желанию сменить цвет своего прозвища в связи с вступлением в клан или выходом из него.

score oscore счет допсчет

Синтаксис: score|счет
oscore|допсчет

Данные команды выводят детальную игровую информацию или детальную техническую информацию о вашем персонаже.

'affects table' table воздействия таблица эффекты

Синтаксис: affects|воздействия [table|таблица]

Данная команда используется, чтобы увидеть, какие эффекты (воздействия) от заклинаний или способностей действуют на ваш персонаж в данный момент. На более высоком уровне тебе будет выводиться время действия и более подробная информация.

Команда без параметра выводит все воздействия в виде простого списка, в котором указано имя эффекта и его длительность.

При использовании параметра table|таблица вы получаете просмотр важнейших из временных и постоянных эффектов в виде таблицы.

Эффекты разбиты на группы:

- Protect - разного рода защита,
- Power - усиливающие,
- Detect - влияющие на зрение,
- Travel - помогающие в путешествиях,
- Troubles - вредные,
- Super - суперклассов.

Эффекты, которые могут быть наложены, но в данный момент отсутствуют, {Dзатемнены. Остальные показаны {Gзеленым (полезные)или {Rкрасным (вредные) цветом. Слева отображается время действия эффекта:

- [***] - постоянный эффект (благодаря вещам или расе)
- [{G???] - временный, до 20 уровня. С 20 уровня указывается время цифрами.
- [{R30c] - временный, исчезнет в любой момент (< 50 секунд)
- [{M99c] - временный, скоро исчезнет (от 50 до 99 секунд)
- [{G>N] - временный, осталось больше N тиков

Перемещение по миру, ориентирование на местности.

chase преследовать гнаться

Синтаксис: chase|преследовать [step|шаг] <жертва> [<команда>]

Данная команда представляет собой сочетание команды scan (оглядеться) и обычного перемещения. По этой команде персонаж делает scan (оглядеться). При этом ему не пишется лишний спам: просто говорится, увидел ли он указанную жертву или нет. А если увидел, то в каком направлении.

- * Если жертва в той же самой комнате, то выполняется <команда>.
- * Если жертва в другой комнате, но видна по scan (оглядеться), то делается один шаг в ее сторону. После этого команда повторяется вновь, если не было задано условие [step|шаг].
- * Если жертвы нигде нет, то ничего не происходит.

При scan (оглядеться), как обычно, учитывается farsight.

map карта landscape ландшафт

Синтаксис: map карта

Команда позволяет увидеть карту видимых окрестностей. Схематически показываются места, двери и направления. Значки [] означают закрытое место, где не видно неба, а значки () - открытое. Между ними - символ местности, например:

- [#] - комнаты, залы, коридоры (нельзя ездить верхом)
- (#) - крыши, балконы, беседки, обсерватории (нельзя ездить верхом)
- (#) - улицы и дороги
- () - поля, луга
- (-) - холмы, пересеченная местность
- (") - горы
- ["] - пещеры, тоннели
- (^) - леса, рощи
- [^] - глухая чащоба
- (-) - болота, брод
- (-) - реки и моря (нужна лодка)
- [-] - подводный мир (кроме Антарии, где волшебство изменяет воду)
- () - небеса (нужны крылья или заклинание fly/левитация)
- () - пустыни

Эти обозначения условны. Например, "поле" - может означать просто ровное место, "горы" - труднопроходимое место, "небо" - место, где нет опоры, невесомость, парение в воздухе, "дорога" - ровное (построенное) открытое место - крыша крупного здания, большое помещение (можно ездить верхом).

moves 'очки движения' шаги 'очки действия' movement

Moves - очки действия персонажа, которые расходуются при перемещении и некоторых умениях (например, berserk берсерк). Количество данных очков зависит от сложения (CON) и ловкости (DEX) персонажа. Восстанавливаются очки действия со временем или при помощи заклинаний (refresh свежие силы, дополнительный эффект от заклинания Holy word священные слова и т.д.).

При перемещении, количество затрачиваемых очков зависит от типа местности (по пустыням идти тяжелей) и от некоторых заклинаний (при slow замедлении расходуется вдвое больше очков движения, а fly левитация частично снижает затраты).

north south east west up down север юг восток запад вверх вниз верх низ

Синтаксис:

north | n | север | с
south | s | юг | ю
east | e | восток | в
west | w | запад | з
up | u | вверх | х
down | d | вниз | н

Используйте эти команды, чтобы идти в указанном направлении. Эти команды можно сокращать до одной буквы.

run бежать

Синтаксис: run|бежать <спидволк>

Ты можешь передвигаться по миру, используя обычные команды перемещения. Но если тебе нужно придти в конечную точку, проще использовать так называемые спидволки (speedwalk). Записываются они обычно так: например, чтобы пройти 3 комнаты на север и 5 на запад, пишут 3n5w (а можно и pppwwwww).

Сокращения команд направлений для русского языка:

с - север, ю - юг, в - восток, з - запад, н - вниз, х - вверх

Как правило, практически любой MUD-клиент умеет вводить speedwalks. Тем не менее, команда RUN предлагает ряд возможностей, отсутствующих в клиентах:

1. При беге не показываются выходы из комнат, описания комнат и те, кто находится в ней - только названия. Меньше спама.
2. Твой персонаж передвигается несколько быстрее.
3. MUD имеет встроенную возможность сохранять tell (обращения) к тебе во время бега (зависит от конфигурации).
4. Если твоему персонажу по пути встретится закрытая дверь, и он не находится под эффектом pass door, он автоматически попытается ее открыть (open).
5. Кроме стандартных команд перемещения и цифр, можно использовать также команды 'l' (unlock) и 'o' (open) - например, ls - unlock дверь на юг.
6. Если твой персонаж в какой-то момент не смог продолжить перемещение (к примеру, неправильное направление, был атакован другим игроком или агрессивным монстром или просто кончились moves), он прекращает движение.

{ВНИМАНИЕ! Эта команда - просто достаточно легкий способ ускоренного передвижения. В остальном, твой персонаж перемещается так, как будто эти команды вводятся с клавиатуры - то есть, к примеру, он может быть атакован во время движения.

recall возврат

Синтаксис: recall | возврат

Команда возносит молитву к богам с просьбами транспортировать тебя в храм. Если ты пытаешься таким образом сбежать из битвы, то теряешь опыт. Команда не работает в проклятых комнатах или у проклятых персонажей. Также, при успехе - команда забирает половину единиц движения.

open close lock unlock pick открыть закрыть запереть отпереть вскрыть

Синтаксис: open|открыть <предмет|направление>
close|закрыть <предмет|направление>
lock|запереть <предмет|направление>
unlock|отпереть <предмет|направление>
pick|вскрыть <предмет|направление>

Для того, чтобы запереть или отпереть что-либо, тебе необходимо иметь подходящий ключ. А если ты хочешь что-то вскрыть, то предварительно ты должен изучить должный навык.

scan оглядеться

Синтаксис: scan|оглядеться [направление]

Данная команда позволяет твоему персонажу оглядеться по сторонам и увидеть игроков и мобов (но не предметы), находящиеся в соседних комнатах - кроме спрятавшихся персонажей (или мобов). Если ты находишься под воздействием заклинания farsight дальновидения, это позволит твоему персонажу видеть на одну клетку дальше. Команда, набранная с аргументом позволяет твоему персонажу глянуть в указанном направлении очень далеко - до 5 шагов.

examine look смотреть осмотреть исследовать

Синтаксис:

look смотреть|посмотреть [предмет|направление|ключ_слово]
look in смотреть|посмотреть в <контейнер|портал>
examine исследовать|осмотреть <контейнер|портал|предмет|направление|ключ_слово>
look|examine смотреть|исследовать [параметры] <персонаж>

Команда look смотреть|посмотреть без параметра покажет вам название и полное описание комнаты, в которой находится ваш персонаж. Также команда покажет всех персонажей и предметы находящиеся в комнате. Эта команда поможет вам узнать интересную информацию о предметах или позволит посмотреть на других персонажей. Также, команда позволяет читать скрытые описания в комнатах, если вы знаете их ключевые слова.

Команда examine исследовать|осмотреть идентична команде look смотреть|посмотреть, но дополнительно позволяет получить информацию о содержимом контейнеров или порталов и особые сведения о персонажах.

Параметрами для применения этих команд к персонажу могут быть:

desc описание - посмотреть только описание персонажа.
peek|inventory инвентарь - исследовать инвентарь персонажа. Для этого тебе понадобится умение peek подглядывания.
hp раны - оценить состояние персонажа.
equipment экипировка - исследовать экипировку персонажа.
affects воздействия|эффекты - выяснить, каким воздействиям подвержен персонаж.
Для этого тебе понадобится умение observation наблюдательность.

Команда look in смотреть|посмотреть в - частично повторяет команду examine исследовать|осмотреть, для получения информации о содержимом контейнера или о порталах.

Примечание: Любой труп также является контейнером.

exits выходы

Синтаксис: exits|выходы

Команда показывает видимые выходы из комнаты в которой находится персонаж.

enter войти входить

Формат:
enter|войти <куда>

Данная команда позволяет войти в порталы и некоторые другие интересные (и не очень) места.

rest sit sleep stand wake отдыхать отдохнуть сесть спать заснуть встать стоять будить разбудить

Синтаксис: rest|отдыхать|отдохнуть [предмет]
sleep|спать|заснуть [предмет]
stand|встать|стоять [предмет]
sit|сесть [предмет]
wake|будить|разбудить

Данные команды меняют положение тела вашего персонажа в комнате.

Когда ваш персонаж отдыхает или спит, он восстанавливает здоровье, ману и движение быстрее. Во время сна персонаж не может слышать личные обращения к нему.

Используй stand встать или wake будить для того, чтобы вернуться в положение стоя. Также, ты можешь попробовать разбудить другого персонажа с помощью команды wake будить.

areas арии зоны

Синтаксис: areas|арии|зоны [<минимальный уровень> <максимальны уровень>]

Команда позволяет получить список всех подключенных зон (без параметра) или же только по интересующим вас уровням.

Обращение с предметами.

use hold wear wield remove использовать вооружиться одеть надеть держать снять

Синтаксис:

```
use|hold|wear|wield <object|all>
использовать|держат|одеть|надеть|вооружиться <предмет|все>

remove|снять <object|предмет|all|все|second|второе|first|первое>
```

Команды позволяют начать использовать предметы, которые находятся у персонажа в инвентаре. Если используется аргумент all все, то команда будет применена по очереди ко всем предметам в инвентаре.

Если вещь не подходит по характеру (align), слишком тяжелая или у персонажа недостаточно опыта, то вы не сможете использовать ее.

Команда remove снять прекратит использование любого предмета вашим персонажем и положит его обратно в инвентарь, если на объекте не стоит флаг noremove.

drop get take give put бросить выкинуть взять дать положить

Синтаксис: drop|бросить|выкинуть <предмет|all>
drop|бросить|выкинуть <количество>*coins|gold золото|серебро

```
get|take|взять <предмет|all>
get|take|взять <предмет> <контейнер>
```

```
give|дать <предмет|all> <персонаж>
give|дать <количество>*coins|gold золото|серебро <персонаж>
```

```
put|положить <предмет|all> <контейнер>
```

Эти команды понимают количественный и указательный синтаксис.

Например: drop 5*sword - бросить 5 мечей
drop 5.sword - бросить 5-ый меч
drop all - бросить все
drop all.sword - бросить все мечи

compare сличить

Синтаксис: compare|сличить <предмет> [предмет]

Команда сравнивает два предмета, которые находятся в инвентаре персонажа. Если пропущен последний аргумент, то пытается сравнить указанный предмет с уже используемым в снаряжении. Если сравнивать два оружия, то результатом будет выяснение, какое оружие наносит более сильный урон. Если сравнивать доспехи - то, что имеет лучший класс защиты. Команда не сравнивает спец. модификации предметов. В целом, бесполезна после появления заклинания identify (распознавание).

repair чинить ремонт

Синтаксис: repair|чинить [value|стоимость] <предмет>

В нашем мире вещи могут ломаться или повреждаться во время боя. Поврежденные вещи можно восстанавливать у кузнецов. Для ремонта вещь должна находиться в инвентаре (inventory) вашего персонажа. Используемые в момент ремонта вещи кузнец не сможет починить. Кроме того, ремонту не подлежат вещи, явно не достойные того, чтобы кузнец ими

занимался. Ничего не стоящий мусор он никогда не возьмется чинить. Одного из таких кузнецов по имени Игорь можно найти в Новом Талосе.

Чтобы оценить стоимость ремонта, достаточно использовать параметр value|стоимость.

Рыцарям (Knight) крайне важно иметь неповрежденное оружие (help weapon voice). Поэтому каждый рыцарь обычно старается обучиться умению ремонтировать его в полевых условиях. Если предмет поврежден не слишком сильно, то он сможет его отремонтировать.

Развитие персонажа.

skills spells навыки заклинания

Синтаксис: skills|навыки [параметры]
spells|заклинания [параметры]

Доступные параметры:

all|все - все потенциально доступные, включая те, уровень которых выше текущего.

<уровень>-<уровень> - диапазон уровней.

<уровень> - только на указанный уровень.

Данные команды используются для вывода списков доступных вашему персонажу навыков или заклинаний. Для каждой позиции из списка выводится степень изученности (в процентах). Также, для каждого заклинания выводится количество маны, необходимое для его использования

train тренировать

Синтаксис: train|тренировать [параметры]

Данная команда позволяет тренировать физические характеристики вашего персонажа, если у вас есть сессии тренировки (уроки). Использовать эти уроки можно только в специальных местах (например, у старого моряка на складе). Команда без параметров покажет тебе список допустимых для тренировки характеристик. При переходе на каждый уровень - персонаж получает одну сессию тренировки.

Для новичка, лучшие атрибуты для тренировок - это мудрость и телосложение.

practice упражнять практиковать

Синтаксис: practice|упражнять|практиковать [навык|заклинание]

Данная команда без аргументов сообщает текущий уровень всех твоих навыков и заклинаний. Ты можешь проверить это в любом месте.

Команда с аргументом упражняет соответствующий навык или заклинание, при этом ты должен находиться у мастера своей гильдии для практики.

Чем выше твой интеллект, тем больше ты можешь выучить за один урок (сессию практики). Чем выше твоя мудрость, тем больше практик ты получаешь при достижении нового уровня. Невостребованные практики сохраняются до тех пор, пока ты их не используешь.

gain выучить изучить

Синтаксис: gain|выучить|изучить <параметр>

Параметры:

list|список : список способностей которые вы можете изучить

points|очки : уменьшить твои очки генерации (Creation Points)

на единицу за две сессии тренировки (train)

<name>|<название> : изучить новую группу заклинаний или умений

convert|преобразовать: если практик 10 или больше, то превратить их в тренировки.

Если практик меньше 10 и есть тренировки, то все они

превратятся в практики. Курс обмена 10 практик : 1 тренировка.
convert|преобразовать [racs|практики|train|тренировки <число>]:
Задав числовый аргумент, указываешь сколько практик
или тренировок нужно преобразовать.

Команда выучить (gain) позволит тебе изучить новые заклинания и умения во время игры. Не все мастера гильдий (guildmaster) могут тебя обучить новым способностям (попробуй посетить тренеров в Новом Талосе (New Thalos). Выучить новые умения можно, если у тебя есть лишние сессии тренировки. Приобретенные с помощью команды выучить (gain) заклинания и умения своего класса не повышают твои очки генерации (Creation Points). Приобретенные знания и умения предыдущего класса (для перерожденных персонажей) повышают очки генерации (Creation Points).

remort mlt class superhero перерождение переродиться млт профессия герой

Когда вы достигаете уровня супергероя в нашем мире, это значит, что вы добились высшего мастерства в вашей текущей базовой профессии. Можно продолжать играть как обычно и даже набирать квестовые очки (quest points). Однако, вы перестаете получать опыт (experience) и новые уровни.

Перерождение, или смена базовой профессии, позволит вам продолжить игру и изучать что-то новое и интересное. При перерождении, к вашим изученным навыкам и заклинаниям добавятся новые навыки и заклинания, принадлежащие новой профессии. При этом вы потеряете все свои уровни и начнете игру с первого уровня. Таким образом можно изучить все базовые профессии, однако с каждым новым кругом перерождения получать опыт будет все труднее.

Ряд замечаний по персонажам с несколькими профессиями:

- * Все существующие умения и заклинания остаются, уровень знаний их скидывается до 1%, а когда вы достигаете необходимого уровня, то можете практиковать их как и раньше.
- * Деньги и квестовые очки (quest points) при перерождении сохраняются. Больше не сохраняется ничего из вещей, параметров, практик или тренировок.
- * Время, проведенное в игре, остается нетронутым.
- * При прохождении каждого следующего круга количество опыта на уровень будет увеличиваться на 1000.
- * После перерождения вы можете обучаться (gain) новым навыкам и заклинаниям у мастера своей новой гильдии. При этом навыки новой профессии изучаются легко, а навыки предыдущих профессий приводят к увеличению количества опыта на уровень.
- * Команда gain convert остаётся доступной.
- * Вы получите лучшее сочетание из всех ваших профессий, то есть если вы уже были воином и магом, то будете драться и получать hp как воин, а колдовать и получать mana, как маг. Также, вы получаете классовый бонус в параметрах от всех изученных профессий (help races stats справка параметры рас).
- * Если вы решили переродиться из героя (MLT+3), то после перерождения вы не сможете добавить новых умений. Вы также получите совсем немного практик и тренировок при увеличении уровней.

Игровые настройки.

mccp mccpstat мсспстат

Синтаксис: mccpstat|мсспстат

Команда выводит статистику по трафику с использованием протокола МССР.

МССР (Mud Client Compression Protocol) - протокол сжатия данных, передаваемых от сервера к клиенту. При использовании МССР обеспечивается сжатие в 8-9 раз. На текущий момент этот протокол поддерживают: JMC, MMC и zMUD 6.20 и выше. В zMUD версий 6.03-6.16 поддержка МССР реализована некорректно.

scroll прокрутка

Синтаксис: scroll|прокрутка [число]

Команда меняет количество строк, которые сервер выделяет на экранную страницу (по умолчанию это 24 строки). Для больших экранов значение аргумента необходимо увеличить, для отмены постраничного вывода аргумент должен быть равен 0.

config конфигурация настройка

В связи с многочисленностью конфигурационных команд они сведены в одну, которая позволяет вам просмотреть все доступные для изменения опции.

Команда config конфиг <опция> покажет только одну эту опцию, команда config конфиг <опция> <on/yes вкл/да> или <off/no выкл/нет> соответственно включит или выключит опцию, config конфиг <опция> toggle сменить - переключит опцию из включенного положения в выключенное или наоборот.

prompt battleprompt 'prompt command' 'battleprompt command' статус бойстатус

Синтаксис: prompt|статус

Синтаксис: prompt|статус <all|все>

Синтаксис: prompt|статус <%*>

Prompt Статус - это служебная строка, выводимая после каждого действия. Обычно она содержит самую необходимую информацию, например, текущее здоровье и энергию. Ты можешь сам определить, что следует выводить в этой строке. Есть ещё battleprompt бойстатус (устанавливается соответствующей командой). Если он установлен, то заменяет prompt статус во время боя. Если не установлен, то используется общий prompt статус.

PROMPT СТАТУС без аргументов показывает текущий формат служебной строки.
PROMPT ON СТАТУС ДА включает вывод информации в служебной строке.
PROMPT OFF СТАТУС НЕТ выключает вывод информации в служебной строке.
PROMPT ALL СТАТУС ВСЕ выводит стандартную строку подсказки.
PROMPT СТАТУС <%*> где %* переменное значение, позволяет устанавливать строку подсказки по собственному желанию.

%h : Показывает текущее состояние здоровья (hit)
%H : Показывает максимальное количество здоровья (hit)
%m : Показывает текущее состояние маны (mana)
%M : Показывает максимальное количество маны (mana)
%v : Показывает текущее состояние движения (move)
%V : Показывает максимальное количество движения (move)
%x : Показывает текущее состояние опыта (experience)
%X : Показывает количество опыта (experience) до следующего уровня
%g : Показывает количество золотых монет (gold) у тебя
%s : Показывает количество серебряных монет (silver) у тебя
%a : Показывает степень твоей порядочности (alignment)
%г : Показывает название комнаты, в которой ты находишься
%е : Показывает видимые выходы в виде NESWUD, двери как newsud
%E : Показывает видимые выходы в виде NESWUD, двери как {DNESWUD
%с : Переход на новую строку (для многострочных подсказок)
%Q : Показывает количество имеющихся quest points
%B : Показывает слово (БОЙ) во время боя.
%S : Показывает слово (ШОК) во время шока (help shock).
%W : Показывает (M) если или персонаж или на персонаже едут.
%t : Показывает местное время и (цветом) освещённость.
%T : Показывает местное время без цвета.
%o : Показывает облачность и освещённость значком и цветом.
%O : Показывает облачность и освещённость текстом.
%_ : Показывает тип местности значком и цветом.
%- : Показывает тип местности текстом.
%A : Показывает вредные воздействия.
%F : Показывает полезные воздействия, которые скоро истекнут.
%f : Показывает имя того, с кем сражаешься.
%l : Показывает форму для оборотня.
%b : Показывает вредные эффекты на цели, при помощи умения observation наблюдательность.

Например:

prompt статус <%hhp %mm %vmv>
установит строку подсказки в состояние "<20hp 100m 100mv>"
После команд %B, %S и %W можно в скобках задавать текст, который они будут выдавать, если выполняется соответствующее условие.
Например:
prompt статус <%hhp %mm %vmv %S([я в шоке ...])%B((убивают))%W({Rверхом})>
Очистить battleprompt бойстатус можно командой battleprompt remove бойстатус убрать.

colour color ansi цвет анси

Синтаксис: colour|color|ansi|цвет|анси

Включает (выключает) режим вывода в цвете.

Ты также можешь использовать цвета при разговорах или написании сообщений (или идей), применяя следующий формат: {{<символ указатель цвета>

Таблица доступных цветов:

| | | | |
|-------|--------------|-------|--------------------------|
| {r{{r | red | { | cyan |
| {R{{R | bold red | { | bold cyan |
| {g{{g | green | { | yellow |
| {G{{G | bold green | { | bold yellow |
| {b{{b | blue | { | white |
| {B{{B | bold blue | { | bold white |
| {m{{m | magenta | { | очистить (вернуть цвет*) |
| {M{{M | bold magenta | {D{{D | dark grey |
| {{{{ | {{ символ | {{* | beep |
| {{- | {{ символ | {{S | {{S символ |

* по умолчанию возвращает {

nocancel неотменять

Разрешает или запрещает использовать заклинание "отмены" (cancellation) на твой персонаж другим игрокам.

Группы.

follow group stopfollow nofollow следовать группа прогнать неследовать

Синтаксис: follow|следовать <имя|self>
group|группа [имя]
stopfollow|прогнать|стопфол [имя]
nofollow|неследовать

Игроки могут следовать друг за другом. Чтобы начать следовать за кем-то, используйте команду follow|следовать <имя>. Чтобы перестать следовать за ним, используйте команду follow|следовать self|ваше_имя.

Чтобы кто-то другой перестал следовать за тобой, используй команду stopfollow|прогнать <имя>. Команда nofollow (неследовать) определяет, можно ли другим персонажам следовать за тобой. Тот, за кем ты следуешь, называется ведущим.

Персонажи могут объединяться в группы, выбрав кого-то одного лидером.

Это дает ряд следующих преимуществ:

- * члены одной группы могут посмотреть ее состав и состояние каждого участника группы командой group (группа);
- * они могут одновременно бить одного врага и получить опыт за победу;
- * они не могут случайно или намеренно нанести друг другу вред, например заклинаниями, действующими сразу на множество целей;
- * они могут одновременно вернуться в Мидгаард заклинанием group recall;
- * они могут переговариваться между собой командой gtell (говорить);
- * они могут делить деньги командой split (делить) (и опцией конфигурации);
- * они автоматически помогают друг другу в бою (зависит от конфигурации).

Не надо путать понятия ведущего и лидера группы. Лидер группы - это кто-то один, кто принимает в группу и исключает из нее. При этом члены группы обычно следуют за ним, но это вовсе не обязательно: они могут следовать за другим членом группы, за кем-то, кто вообще вне группы или двигаться независимо друг от друга.

Лидер группы может принимать в группу или исключать из нее командой `group группа <имя>`. Принять можно только того, кто не слишком отличается от лидера уровнем `who group (кто группа)` и следует за лидером.

Например, персонажи `Tim Тим` и `Tom Том` хотят объединиться в группу.

`Tim` дает команду: `follow Tom следовать Том`

`Tom` дает команду: `group Tim группа Тим`

Теперь `Tom Том` - лидер группы и ведущий для `Tim Тима`. Если теперь `Tim Тим` даст команду:

`follow self следовать собой`, то перестанет следовать за `Tom Томом`, оставшись в его группе.

Команда `Tim Тима: group quit группа выход`, приведет к тому, что он выйдет из группы `Tom-а Тома`.

Очарованные персонажи (`help charm справка чары`) и прирученные животные всегда следуют за своим хозяином. Он является для них лидером группы и ведущим. Можно присоединиться к другой группе вместе со всеми своими чармисами и петами. Можно избавиться от одного из следующих за тобой животных, указав его имя в команде `group группа или stopfollow прогнать`.

Команда `stopfollow прогнать` с параметром `all` всех убирает сразу все связи: ты выходишь из группы, если состоял в ней, распускаешь свою группу, если она была, за тобой перестают следовать все и ты перестаешь следовать за кем-либо. Используйте данную команду аккуратно!

order приказать

Синтаксис: `order|приказать <имя|all|всем> <команда>`

Команда `order (приказать)` отдает приказ одному или всем твоим подчиненным (очарованным, прирученным или созданным) исполнить команду. Когда их много, то возможно придется повторить приказ много раз, прежде чем все они тебя услышат. Ты отвечаешь за приказы, отданные своим подчиненным, а все действия против них, считаются направленными против тебя.

Все очарованные создания теряют свою агрессивность. Очарованного персонажа также можно заставить выполнять команды, но далеко не все (нельзя, например: `give, remove, drop, cast, send` и некоторые другие). Очарованный персонаж не может сбежать от своего хозяина, сделать 'quit конец' или атаковать хозяина.

Приказы хозяина всегда важнее, чем желания подчиненного. Если в момент отдачи приказа подчиненный был занят исполнением предыдущей команды, то сервер автоматически откладывает все последующие команды, ждет завершения этой, после чего выполняется приказ. В варианте приказания всем сервер ждет, пока все подчиненные закончат свои дела (заставляя ждать тех, кто закончил раньше).

Это свойство делает крайне трудным избавление от "charm person чар". Пока очарованный вынужден выполнять приказы хозяина, у него нет времени заняться своим освобождением. Потому бывает очень полезна способность сопротивляться воле хозяина (`help 'crystal mind' помощь 'чистый разум'`).

split поделить

Синтаксис (для денег): `split поделить <серебро> <золото>`

(для объектов): `split поделить <объект> <сколько> <контейнер>`

Команда делит взятые тобой монеты между тобой и всеми членами твоей группы, которые находятся в одной комнате с тобой. Обычно это используется для дележа денег, взятых с трупа убитого врага. Первый аргумент задает количество серебряных монет, предназначенных для дележа (0 - если их нет), второй аргумент задает количество золотых монет (может быть опущен). Команда `занудная` - проще включить опцию `autosplit` делить, чтобы делить деньги между группниками автоматически.

Команда для объектов разделяет объекты типа 'heap' (куча) на две. Параметр `<сколько>` определяет вес одной из новых полученных куч. Однако учти, что делить кучу до бесконечности нельзя, есть некий предел, поэтому не удивляйся, если ты не сможешь сделать это. Кроме того, можно делить объекты внутри контейнеров.

Пример:

`split 30` --> разделить 30 серебряных монет

`split 20 50` --> разделить 20 серебряных, 50 золотых

`split 0 10` --> разделить 10 золотых

split доск 10 --> отделить кучу досок весом 10
split доск 10.5 bag --> отделить кучу досок весом 10.5 внутри контейнера "bag"
split доск 0 --> объединить кучу досок с другой кучей досок
split доск 0 bag --> объединить кучу досок с другой кучей досок внутри "bag"
examine доск --> посмотреть, сколько в куче досок

Общая информация о мире и игроках.

who кто

Синтаксис: who кто [список аргументов]

Команда показывает игроков, присутствующих в игре на данный момент. Некоторые игроки будут не видны, если они сейчас невидимы или спрятались (а у тебя нет способности видеть спрятанное или невидимое) или потеряли связь (lostlink).

Команда без аргументов показывает всех (видимых) игроков. Команда count подсчет показывает только количество игроков.

Команда может иметь несколько аргументов, разделенных пробелами. Каждый новый аргумент сужает область поиска или задает способ сортировки. По умолчанию все игроки сортируются по возрастанию уровня.

Допустимые аргументы:

[в квадратных скобках буквы, которые вводить необязательно]

pk : только игроки из твоего PK range (help pkrange)
pkall : только игроки, участвующие в PK
imm[ortal] : только бессмертные
cle[ric] mag[e] war[rior] wiz[ard]
: только игроки заданного класса или суперкласса
elf hum[an] hal[fling] ...
: только игроки заданной расы (достаточно 3 первых букв)
lig[ht] dar[kness] ...
: только игроки заданного клана (достаточно 3 первых букв)
mlt : только игроки, прошедшие ремонт
help[ers] : только помощники новичков
sup[erclass] : только игроки, имеющие superclass
gro[up] : только игроки, с которыми ты можешь объединиться в группу
mal[e] fem[ale] : только персонажи указанного пола
clan : только клановые игроки
want[ed] : только те, кого ты "помнишь" (help pkmemory)
<имя> : отбор игроков, имена которых начинаются с указанных букв
-<имя> : то же самое, но символ "-" может пригодиться для того, чтобы избежать путаницы с другими аргументами.
rev[erse] : сортировать по убыванию
byl[evel] : сортировать по уровню (по умолчанию)
byran[g] : сортировать по рангу
byn[ame] : сортировать по именам
byrac[e] : сортировать по расам
byclan : сортировать по кланам
byclas[s] : сортировать по текущему классу
byre[mort] : сортировать по количеству ремонтов
uns[orted] : без сортировки (в порядке входа в игру)
not : отбор игроков, которые НЕ удовлетворяют следующему аргументу

Если введено несколько взаимоисключающих параметров (два класса, например, или два способа сортировки), то берется последний вариант. Если вы сомневаетесь в том, что правильно ввели все аргументы, включите канал advice и посмотрите внимательно на комментарии, которые появятся перед таблицей.

Примеры:

who elf = эльфы

who gro = с кем можно походить в группе

who -gro = игроки с именами вроде "Gromozeka" "Grozniij"

who pk not fem = игроки в твоём PK range, кроме женщин

who war not mlt = неремонтные воины

who m = игроки, имена которых начинаются с буквы 'M'

who mlt byrem reverse = список MLT в порядке убывания числа ремонтов

whois ктоесть

Синтаксис: whois ктоесть <имя>

Команда показывает подробную информацию о выбранном игроке.

where где

Синтаксис: where|где [имя]

Команда без аргументов сообщает тебе название арии и местонахождение всех видимых игроков в ней. С аргументом сообщает местонахождение персонажа с таким именем в текущей арии, включая мобов. Спрятавшиеся (hide) персонажи и персонажи, находящиеся в комнатах с особыми флагами (rooms flags флаги комнат), показаны не будут.

time calendar время календарь

Синтаксис: time|время

Команда выводит игровое время, а также информацию о дне, месяце, годе и веке.

Календарь в нашем мире устроен следующим образом: В любом месяце 35 дней, 1-ый день месяца - всегда день луны, 8-й - снова день луны и так далее до 35-го, потом снова день луны нового месяца.

Неделя состоит из 7 дней: Луны, Быка, Лжи, Грома, Свободы, Великих Богов, Солнца

В каждом году 17 месяцев (начиная с нового года):

[зима] Зимы, Зимнего Волка, Холодного Гиганта
[весна] Древних Воинств, Великих Битв, Весны, Природы
[лето] Тщетности, Дракона, Солнца, Жары
[осень] Битвы, Темноты, Тени, Длинных Теней
[зима] Абсолютной Темноты, Великого Зла

Времена года даны для северного полушария, в южном полушарии вместо лета - зима, вместо осени - весна, хотя месяцы называются так же.

Годы составляют двенадцатилетние циклы (времена):

1. Бабочки, 2. Мыши, 3. Сурка, 4. Кошки, 5. Змеи, 6. Дракона,
7. Волка, 8. Щуки, 9. Эльфа, 10. Ворона, 11. Льва, 12. Цветка.

1.

Двенадцать времен составляют век:

1. Любви, 2. Возрождения, 3. Жизни, 4. Познания, 5. Молодости, 6. Расцвета,
7. Силы, 8. Зрелости, 9. Старости, 10. Смерти, 11. Печали, 12. Забвения.

Века именуются так: Огня, Воды, Земли, Ветра.

Соотношение течения времени в двух мирах - нашем и "реальном":

час (тик) = реальной минуте.
день = 24 реальным минутам.
месяц = 14 реальным часам.
год = 10 реальным дням.
время = 119 реальным дням.
век = 4 реальным годам.

weather погода

Синтаксис: weather|погода

Позволяет узнать текущую погоду в арии, где находится ваш персонаж.

Общая информация

resistance сопротивляемость

Синтаксис: resistance|сопротивляемость

Любое действие рождает противодействие. В мире, где ярится магия и жизнь обрывается взмахом клинка, существует сила способная защитить странствующего путника. Наряду с защитой от магии (SVS) и классом брони (AC) существует ещё сопротивляемость (resistance), которая уменьшает или увеличивает повреждения, наносимые персонажу. Сопротивляемость к некоторым видам повреждений, будь то магия или оружие, может быть приобретена с рождения. Так, некоторые расы берега семи воплощений имеют с рождения устойчивость к некоторой магии/оружию или уязвимость к другой. Чем больше значение, тем больше его сопротивление и тем меньше повреждения, в конце концов, он получит. Некоторые вещи, которые будут встречаться на пути, обладают магическими свойствами увеличивать или уменьшать сопротивления. При 100% сопротивления ты будешь невосприимчив к определенному типу повреждения, а при -100% ты познаешь, что такое настоящая боль.

Сила магии.

сила магии spell damage

Какой могущественной не была бы твоя магия, ты всегда можешь усилить её при помощи магических вещей. Посохи и волшебные палочки, одеяния и кольца – всё это не зря носят мудрые магистры волшебных искусств, ибо усиливают заклятья такие вещи, но, как правило, дают меньше защиты и сил в рукопашном бою. Каждая единица магической силы дает прирост к боевой магии: один к одному. Если ты накинул(а) на себя плащ, который дает +10 к магии огня - это значит, что твои боевые заклятья огня будут наносить на 10 пунктов повреждения больше. Однако часть заклинаний обладают рассеивающим эффектом (например, арийные заклинания) - такие заклинания не будут усилены полностью.

Петы и приручение.

Ты можешь купить дрессированного прирученное существо в магазине животных (pet shop). Одновременно можно иметь лишь одно такое существо. Есть хорошие магазины в Новом Талосе (New Thalos), заглянуть туда не помешает всем, кого не устраивает выбор в Мидгарде. Также в Мире существует ещё несколько магазинов, которые можно найти самостоятельно.

Аргументы команд и заклинаний.

Аргументы большинства команд и заклинаний - вещи и персонажи. Для них есть более или менее универсальный синтаксис.

имя - когда цель - это персонаж или вещь с таким именем. Предметы и живые существа отзываются на все слова своего короткого имени, кроме слов вроде "the" или "of". Короткое имя - это то, которое видно по scan и в бою (для животных) или в equipment/inventory (для предметов).

Также все предметы отзываются на свой тип ('container контейнер', 'weapon оружие'), а все живые существа на свою расу ('elf эльф', 'horse лошадь'). Эти слова можно сокращать.

Многим не нравится переключать регистр для ввода имени предмета/существа после команды. Для этого почти у всего есть ещё дополнительные имена в виде английских слов или русских в транслите. Первое из этих имен показывается в скобках [], если включены опции config mobengon и config objengon.

имя - точка перед именем означает, что требуется точное совпадение имен.

Например, kill .romi всегда сработает на игрока по имени Romi, но никогда - на моба Romiere's General. Если не указать точку, а рядом будут стоять Romi и Romiere's General, то точное имя будет иметь приоритет: kill romi сработает на игрока, kill romiere - на моба, а kill rom - на того из них, кто окажется в комнате первым. Точка перед именем особенно полезна в ПК и для tell (сам поймешь, почему).

-имя - черточка перед именем означает, что требуется точное совпадение с Истинным Именем Неупокоенного (help undead справка мертвые).

all, все - все предметы, если только команда может действовать с несколькими

предметами.

N.имя или N.'имя имя', иногда 'N.имя имя' - N-й по счету предмет или персонаж с таким именем.

N*имя, N имя, или N*имя имя' - N штук вещей с таким именем, если только команда может действовать с несколькими предметами. Форма с пробелом после N может применяться только в последнем аргументе команды.

all*имя или all*'имя имя' - все вещи с таким именем, если только команда может действовать с несколькими предметами.

1*gold или 1*золото - 1 золотая монета.

1*coin или 1*silver или 1*серебро - 1 серебряная монета.

Просто gold или silver - это предмет с таким именем.

22*gold - 22 золотых.

all*gold - все золотые монеты.

all*coin или all*silver - все серебряные монеты.

1, 2,... - некоторые команды допускают эту упрощенную форму, имея в виду первого моба в комнате или первый предмет в inventory (например, drop 1).

Ключевые слова:

'o', 'item', 'obj', 'object', 'предмет', 'вещь' - любой предмет.

'm', 'mob', 'npc', 'моб', 'монстр' - любое существо, управляемое сервером.

'p', 'персонаж', 'игрок', 'player' - любой игрок.

'self', 'себя' - ты сам.

'victim', 'жертва' - тот, кого бьешь.

'carrier', 'car', 'возчик' - тот, на ком едешь.

'pet', 'пет' - прирученное тобой животное.

'tank', 'танк' - тот, кого бьет тот, кого ты бьешь.

'boss', 'босс' - хозяин того, кого ты бьешь.

'i', 'и' - любой предмет в инвентаре (inventory).

'eq', 'эк' - любой предмет экипировки (equipment).

'r', 'к' - любой предмет в комнате.

Ключевые слова сокращать нельзя.

Предметы в

equipment отзываются на слово 'eq', в inventory - на 'i', в комнате - на 'r'. Например, "cast bless 1.i".

Некоторые важные замечания:

1) Лишние аргументы часто игнорируются без сообщения об ошибке.

2) Аргументы можно сокращать, используя только начало имени.

Распространенная ошибка:

cast create water - это вовсе не заклинание create water.

MUD понимает это так: первый аргумент 'create'. такого заклинания нет, значит это сокращение, берем первое попавшееся: 'create food'. Этому заклинанию больше аргументов не надо, так что слово 'water' игнорируется.

Вот так и получается, что

cast create water - это все равно что cast create или cast 'create food'

А cast 'create water' - это правильный вариант.

Лаги.

Лag (по-английски lag) — задержка в работе сервера, когда он не отвечает на ввод команды вовремя. Причиной появления лага может быть большая загруженность канала связи или выполнение сервером какой-либо ресурсоемкой команды. Также причиной появления лага могут быть и несанкционированные действия игрока, а именно намеренное использование найденных им ошибок ПО сервера (багоюз).

Багоюз.

Слово «багоюз» образовано от двух английских — «bug» или «баг» - программная ошибка, и «use» – использовать.

Багоюз — это использование игроком в свою пользу обнаруженных им ошибок или недоработок игрового сервера. В этом случае игра становится нечестной, таких игроков не любят и в случае уличения серьезно наказывают.

Что именно считать багом, а что игровой хитростью — вопрос неоднозначный и может вызвать спор между игроком и имморталом. В любом случае помните, что иммортал всегда прав, и если у вас возникли сомнения в санкционированности ваших действий — лучше обратиться с вопросом к имморталу, к тому же в случае если вы действительно нашли ошибку, вам полагается награда.

Гибель персонажа.

После смерти ты переносишься в Небытие, пространство между миром мертвых и реальностью. В этом пространстве можно только перемещаться. Спустившись из него вниз, на землю, ты получишь новую жизнь и окажешься в одном из храмов Мира.

Все твоё снаряжение вернется к тебе и окажется у тебя в инвентаре. Если у тебя был предмет, который кружился над головой, то он упал там, где ты умер. Существуют также предметы, которые разлагаются после смерти.

В результате смерти ты теряешь опыт. Количество потерянного опыта составляет две трети от накопленного за уровень. Это означает, что если опыта было накоплено мало, то и потери будут не велики.

Все заклинания, под воздействием которых ты был до смерти, снимаются.

Информация для клановых игроков:

- Клановый игрок (не Лонер) оказывается после смерти в своем клане.
- Лимитные вещи остаются рядом с трупом на месте гибели.
- Если персонаж с включенным {R(-PK-)} убил персонажа с {R(-PK-)}, то все вещи остаются в трупе на месте смерти.

При этом забрать их из трупа может любой игрок с {R(-PK-)} (Для дополнительной информации смотрите help pk.) Труп разлагается через некоторое время, вещи, находящиеся в нем, высыпаются на пол, потом подобрать с пола их может любой другой игрок.

Получение опыта, уровень персонажа.

Твой персонаж развивается, получая опыт (experience). Для перехода на следующий уровень необходимо набрать определенное количество опыта, базирующееся на очках генерации (creation points).

Опыт набирается:

если персонаж является членом группы, убившей монстра (при этом группы, состоящие только из игроков, имеют шанс дополнительно получить опыт от богов)

если повышается процент владения каким-либо заклинанием или умением, без траты сессий практики.

Опыт теряется:

при сбегании (flee) из битвы

при "возврате" (recall) из битвы

при смерти персонажа

Количество опыта, получаемое персонажем, зависит от нескольких вещей:

сколько персонажей было в группе;

сила монстра для данного уровня по сравнению с уровнем персонажа;

и некоторая случайная составляющая.

Базовые умения персонажа.

Основные умения (skills):

Все персонажи при создании получают две группы умений, одна - своего класса, вторая стандартный набор для всех персонажей.

В стандартный набор входит:

| | |
|------------------------|---|
| recall ("возвращение") | необходимое умение для возвращения в Храм |
| scrolls (свитки) | прочтение свитков и книг |
| staves (посохи) | использование посохов |
| wands (жезлы) | использование жезлов |

Тик и баттлтик.

Много действий игры основаны на временных интервалах, например:

- большинство автономных действий монстров,

- погода,

- обновление зон.

Эти интервалы времени принято называть тиками (tick). Тики в этом MUD составляют 60 секунд реального времени.

Зоны обновляются каждые 3 минуты, если в них нет ни одного игрока и через 15 минут, если там кто-то есть.

И, что важно, все объекты, лежащие на земле, обновляются крайне редко, если кто-то находится в зоне, в которой происходит обновление.

Один раунд боя, когда наносится серия ударов, длится примерно 3 секунды и на жаргоне игроков называется "баттлтик".

Заклинания тоже произносятся обычно несколько секунд. Вы можете узнать время для каждого заклинания с помощью команды showskill чтозанавак.

Игровая задержка или waitstate.

Многие игровые действия не могут быть выполнены мгновенно. В этом случае персонаж какое-то время занимается только тем, что исполняет вашу команду. Если в это время вы будете давать ему другие команды, они будут сохранены в буфере (buffer) и выполнятся позднее. Это состояние ожидания (wait state) обычно длится от 1 до 3 баттлтиков (battletick) и сопровождает все заклинания и многие из умений (steal, dirt, bash,...).

Шок.

shock 'daze state' dazestate шок

Бывает, что персонаж оказывается оглушен падением или ударом молнии и находится в шоковом состоянии (daze state). В это время все его рефлексы и умения заметно ослаблены. Ему труднее сосредоточиться, чтобы правильно произнести заклинание, его удары слабее и реакция хуже (parry, dodge, shield block). Также ему труднее спастись из битвы (flee). Воины, воры и маги используют свои способности (bash, trip, lightning breath) для того, чтобы вызвать daze state у врага и получить на несколько раундов большое преимущество.

Пол персонажа.

Так уж заведено природой, что живые существа (обычно) бывают двуполые, то бишь мальчики и девочки. А неживые обычно и не то и не другое. Но как только вмешивается модификатор sex пол - то всё, уж и не поймешь, кто перед тобой, мальчик, девочка или гермафродит. Хотя природу не обманешь!

fake level уровень +level -level +уровень -уровень

Маги и всякие другие заклинатели творят магию силой (уровнем) которого они достигли. Но есть возможность усилить (или ослабить) мощь колдовства, надев вещь с +level/-level уровень/-уровень. Маг, надев такую вещь, начинает произносить заклинания выше или ниже своего уровня. Также напрямую усиливается или уменьшается защита от заклинаний, ровно на столько уровней, насколько изменяет данный модификатор. А встречается он обычно на limited items лимитах или в runes рунах!

Урон.

damage урон

Величину наносимого оружием урона составляют:

1. Среднее повреждение от оружия.

Этот параметр можно узнать с помощью заклинания identify распознавание.

Он включает в себя только параметры оружия - качество, износ, заточку, магические эффекты (такие как обжигание или вампиризм).

2. Среднее повреждение от оружия в руках у тебя.

Этот параметр можно узнать тем же способом.

Он учитывает различные бонусы (например, на силу или на умения) и показывает, какой будет в среднем урон, если ты будешь бить по точно такому же игроку, как ты.

3. Среднее повреждение от оружия с учетом дополнительных эффектов.

На вещах бывают воздействия, обозначенные как DR Урон. Такие же эффекты возможны благодаря разным заклинаниям. Все они прибавляются к урону и окончательная сумма отображается в команде score статус.

4. Этот урон - для обычных ударов. Но есть специальные удары (например, backstab удар в спину), во время которых он может дополнительно увеличиться.

5. Окончательный результат атаки зависит от защиты жертвы. Ряд заклинаний значительно уменьшают урон (см. sanctuary белая аура, protection evil защита от зла, protection good защита от добра, prayer of otini молитва отини, prayer of norhat молитва норхат). Также бывают монстры, у которых повышена сопротивляемость к определенным видам атак или даже есть полный иммунитет к ним.

О величине повреждения вы также можете судить по появляющимся надписям. Чем больше повреждение, тем "эффектнее" результат. Чем больше стойкость монстра, тем слабее (один и тот же урон для сильного монстра - всего лишь царапина, а для слабого - смерть).

По виду повреждений, следующая классификация атак:

acid кислота acid blast, acid breath поток кислоты, едкое дыхание
air воздух gate, summon, tornado врата, призывание, торнадо
bash тупой удар blackjack, kick . оглушение, пинок
charm чары charm person, sleep чары, сон
cold холод chill touch, freezing, frost-оружие, frost breath, ice spears ледяное прикосновение, заморозка, морозящее оружие, морозное дыхание, ледяные копы
disease болезни ... necro contagion, plague некроградка, чума
earth земля earthquake, hole, petrification землетрясение, дыра, окаменение
energy энергия dispel magic, energy drain, holy word, magic missile, mana drain рассеяние магии, высасывание энергии, священные слова (нейтральные), магический заряд, высасывание маны
fire огонь burning grounds, burning hands, faerie fire, faerie fog, fire breath горящая земля, плавающие руки, розовая аура, розовый дым, огненное дыхание,
..... fireball, flamestrike, flaming-оружие, heat metal огненный шар, огненный шквал, обжигающее оружие, раскаленный металл
harm боль cause critical, cause light, cause serious, harm, crush легкая боль, сильная боль, ужасная боль, невыносимая боль, захват (при борьбе)
holy белая магия dispel evil, exorcism, ray of truth, holy word (y good), holy touch изгнание зла, экзорцизм, свет истины, священные слова (добрые), касание света
light свет blindness, colour spray, violent sun слепота, радужный луч, неистовое солнце
lightning электричество . call lightning, chain lightning, lightning breath, lightning bolt ... молния, цепная молния, шаровая молния, электрический разряд,
..... shocking-оружие, shocking grasp, thunderstorm шокирующее оружие, шокирующее прикосновение, гроза
mental разум identify monster, installation, steal name, ventriloquate, mental storm распознавание монстра, вселение, кража имени, чревовещание, ментальный шторм
negative черная магия .. curse, demonfire, dispel good, slow, vampiric-оружие ... проклятие, демоны ада, изгнание добра, замедление, высасывающее оружие,
..... weaken, holy word (y evil), unholy touch слабость, священные слова (злые), касание скверны
pierce колющий удар shield hit с razors, vorpal . удар щитом с шипами, точный удар
poison яды gas breath, poison-оружие, poison, upas ядовитое дыхание, отравленное оружие, яд, анчар
water вода whirlpool, geyser водоворот, гейзер
sound звук direct sound звуковая волна

'knowledge' 'знания'

Формат:

knowledge|знания

Показать особые знания навыков и заклинаний. Желтым отмечены бонусы к обычным навыкам, зеленым - особые заклинания.

Подробнее смотри help bonus справка бонус.

'word of transportation' 'слово перемещения'

Синтаксис: cast 'word of transportation' <зона>
колдовать "слово перемещения" <зона>

Это заклинание позволяет переместиться в случайную комнату заданной арии.

'fear' 'страх'

Синтаксис: cast 'fear'
колдовать "страх"

Это заклинание вызывает панический страх у всех врагов в комнате.

bonus бонус manual мануал

Иногда при убийстве монстра или в качестве награды за соревнование можно получить свиток древней силы, также известный как manual (мануал). Если гесите зачитать такой список, то можно получить бонусное знание: новое заклинание или бонус к уже существующему умению или заклинанию. Дополнительным условием для успешного зачитывания мануала к бонусу является знание базового умения или заклинания этого бонуса. При неудачном зачитывании, в отличие от обычных свитков, мануалы не исчезают. Бонусные знания уменьшаются При каждом их использовании.

Просмотреть текущий список бонусных знаний можно командой knowledge знания.

Включить использование бонусных знаний можно командой config bonus on конфиг бонус да.

regeneration заживление регенерация

Синтаксис: cast regeneration
колдовать заживление

Заживление - заклинание, позволяющее быстрее восстанавливать свое здоровье. Находясь под воздействием regeneration, у тебя будет в большем количестве восстанавливаться hp. Это заклинание можно выучить вне зависимости от класса и профессии, только прочитав свиток древней силы.

Магия

send посылка

Синтаксис: cast send <объект> <персонаж>
колдовать посылка <объект> <персонаж>

При помощи заклинания посылка (send), ты можешь переслать предмет или деньги любому игроку, находящемуся в Мире, независимо от его местоположения и состояния. При сотворении этого заклинания можно использовать количественный и указательный синтаксис, как в команде дать (give). Если ты не хочешь, чтобы тебе что-либо присылали, ты можешь отключить в конфиге опцию send (посылки).

prophecy пророчество

Синтаксис: cast prophecy колдовать пророчество <цель>

Клерик обрушивает силу древнего пророчества, на врага, нанося урон, тип которого зависит от характера клерика. При удаче есть шанс уничтожить у противника защиту от зла или добра, если у противника клерика противоположный алигн.

'cure disease' 'лечение болезней'

Синтаксис: cast 'cure disease' <character> колдовать "лечение болезней" <персонаж>

Это заклинание лечит от заразных болезней и головной боли.

ventriloquate чрево вещание

Синтаксис: cast ventriloquate <speaker> <message>
колдовать чрево вещание <говорящий> <сообщение>

Это заклинание, произнесенное тобой, проявляется в том, что некоторый объект или другой персонаж, находящийся в комнате, произносит твоё сообщение. Жертва знает, что кто-то использует заклинание ventriloquate (чрево вещание), но не знает кто. Остальные присутствующие в комнате будут думать, что подставной персонаж на самом деле произнес ваше сообщение.

weaken слабость

Синтаксис: cast weaken <жертва>
колдовать слабость <жертва>

Это заклинание уменьшает силу жертвы, делая её беспомощной и слабой.

'word of recall' 'слово возврата'

Синтаксис: cast 'word of recall'
колдовать "слово возврата"

Это заклинание - аналог встроенной возможности ВОЗВРАТ (RECALL).

summon призывание posummon непризывать

Синтаксис: cast summon <игрок>
колдовать призывание <цель>

Это заклинание призывает игрока или моба из любого места в Мире в твою комнату. Сражающиеся игроки и игроки, находящиеся в NORECAL комнатах, а так же агрессивные мобы не могут быть призваны. Естественно, ты не можешь призвать игроков или мобов, которые намного старше тебя.

Команда непризывать (posummon) разрешает/запрещает другим игрокам призывать вас. По умолчанию призывать игрока нельзя, поскольку иначе можно было бы любого призвать к месту, где находятся агрессивные монстры.

teleport телепорт

Синтаксис: cast <teleport>
колдовать телепорт

Это заклинание перемещает тебя в случайное место в Мире. Иногда это может быть очень милое и интересное место, а иногда - комната, наполненная сильными агрессивными монстрами, которые мигом разделаются с тобой! Так что используй это заклинание на свой страх и риск.

sanctuary 'белая аура'

Синтаксис: cast sanctuary <игрок>
колдовать "белая аура" <игрок>

Это заклинание окружает игрока магической аурой святости - Белой Аурой. Эта аура очень мощная, потому все повреждения, получаемые игроком, уменьшаются в 2 раза.

'shield block' 'блок щитом'

Shield block (блок щитом) - очень полезное искусство парирования атаки щитом. Персонаж без этого умения не будет способен хорошо защитить себя с помощью щита. Все классы могут выучить блокирование щитом, но только воины и клерики хороши в этом.

Некоторые виды оружия (например, хлысты и цепи) не блокируются щитом.

shield щит

Синтаксис: cast 'shield' <игрок>
колдовать щит <игрок>

Это заклинание окружает игрока силовым щитом, тем самым увеличивая (улучшая) его класс брони (armor class).

'stone skin' 'каменная кожа'

Синтаксис: cast 'stone skin'
колдовать "каменная кожа"

Это заклинание делает кожу игрока твердой как камень, его становится труднее ранить. Заклинание увеличивает (улучшает) класс брони (armor class) на величину, зависящую от уровня сотворившего заклинание.

sleep сон

Синтаксис: cast sleep <жертва>
колдовать сон <жертва>

Это заклинание погружает жертву в глубокий волшебный сон, причем сама она не сможет проснуться.

slow замедление

Синтаксис: cast 'slow' <target>
колдовать "замедление" <цель>

Это замедляющее заклинание является полной противоположностью ускорения (haste). Оно делает противника более уязвимым к ударам, уменьшая его ловкость и снижая его подвижность в сражении. Также замедление удваивает затраты очков перемещения (movements) при движении, и уменьшает восстанавливающие способности в связи с замедлением метаболизма.

'pass door' прозрачность

Синтаксис: cast 'pass door'
колдовать "прозрачность"

Это заклинание делает тебя полупрозрачным, позволяя проходить сквозь закрытые двери. Однако некоторые двери имеют мощную магическую защиту, которая не позволит тебе пройти.

plague чума

Синтаксис : cast 'plague' <target>
колдовать чума <цель>

Заклинание чумы (plague) вызывает смертельное и заразное заболевание у твоего врага, которое истощает его жизненные силы. Кроме того, больной чумой с каждым тиком теряет здоровье, ману и движение, а также может заразить окружающих. Чуму можно вылечить заклинанием 'cure disease' ('лечение болезней').

poison яд

Синтаксис: cast poison <victim>
колдовать яд <жертва>

Синтаксис: cast poison <object>
колдовать яд <предмет>

Это заклинание уменьшает силу жертвы на 2 единицы, при этом уменьшая скорость восстановления здоровья и маны. Оно может быть использовано для отравления еды, напитков или оружия так же, как и способность отравления (envenom), но с меньшей эффективностью.

portal портал

Синтаксис: cast 'portal' <target>
колдовать "портал" <цель>

Это заклинание создает магические врата, соединяющие тебя с целью. Для их создания недостаточно энергии, имеющейся у игрока, поэтому энергия извлекается из особых предметов (warp stone). Чтобы войти в эти врата, используй команду 'enter portal'|'войти портал'. Портал - односторонние врата, так что вернуться обратно ты не сможешь. Эти врата не вечны, время, через которое они исчезнут, зависит от уровня колдующего. Ограничения на создание портала такие же, как и для врат (gate).

'protection evil' 'protection good' 'защита от зла' 'защита от добра'

Синтаксис: cast 'protection evil'
колдовать "защита от зла"
cast 'protection good'
колдовать "защита от добра"

Защитное заклинание уменьшает урон наносимый противниками с определенным алигном и увеличивает защиту от всех форм магии. Одновременно можно наложить только одно из этих заклинаний.

'protection shield' 'волшебный щит'

Синтаксис: cast 'protection shield'
колдовать "волшебный щит"

Это заклинание защищает кастера от сбивания с ног (bash). Однако, персонаж, находящийся под воздействием этого заклинания, сам не может использовать сбивание с ног (bash).

'ray of truth' 'свет истины'

Синтаксис: cast 'ray of truth' <target>
колдовать "свет истины" <цель>

Заклинание "Свет Истины" открывает портал для позитивной энергии, которая обрушивается, проходя сквозь добро и сметая на своем пути посланников зла. Используя это заклинание, нужно быть чистым в сердце, ибо в противном случае несдобровать и произнесшему заклинание.

recharge перезарядка

Синтаксис: cast 'recharge' <item>
колдовать "перезарядка" <предмет>

Заклинание восстановление позволяет восстановить магическую силу волшебных палочек. Успешное

восстановление предмета может пройти только один раз, и шанс зависит от количества заклинаний, которое вызывает эта палочка. Также можно перезаряжать магические посохи (неограниченное число раз).

refresh 'свежие силы'

Синтаксис: cast refresh <игрок>
колдовать "свежие силы" <игрок>

Это заклинание снимает усталость с игрока, восстанавливая его единицы движения.

'remove curse' 'снятие проклятия'

Синтаксис: cast 'remove curse' колдовать "снятие проклятия" <персонаж>
cast 'remove curse' колдовать "снятие проклятия" <предмет>

Это заклинание снимает проклятие с игрока и, возможно, с проклятого объекта.

'mass healing' 'общее лечение'

Синтаксис: cast 'mass healing'
колдовать "общее лечение"

Заклинание восстанавливает здоровье всех игроков в комнате. Однако, оно не только лечит, но ещё и восстанавливает силы у персонажей.

nexus нексус

Синтаксис: cast 'nexus' <target>
колдовать "нексус" <цель>

Это заклинание создает магические врата, соединяющие тебя с целью. Чтобы войти в эти врата, используй команду 'enter nexus'|войти нексус'. В той комнате, где ты окажешься, эти врата тоже будут стоять, так что ты сможешь вернуться обратно. Однако эти врата не вечны, время, через которое они исчезнут, зависит от твоего уровня. Ограничения на создание nexus такие же, как и для врат (gate) и портала (portal).

'know alignment' 'определение характера'

Синтаксис: cast 'know alignment' <игрок>
колдовать "определение характера" <игрок>

Это заклинание показывает степень порядочности игрока или моба.

'locate object' 'поиск предмета'

Синтаксис: cast 'locate object' <имя>
колдовать "поиск предмета" <имя>

Это заклинание определяет местонахождение всех объектов с указанным именем.

'holy word' 'священные слова'

Синтаксис: cast 'holy word'
колдовать "священные слова"

Слово клерика вызывает мощные силы, влияя на находящихся рядом персонажей. Персонажи с тем же характером, что у клерика, будут благословлены и наполнены могучей силой, остальные же будут прокляты и получают урон, тип которого зависит от характера клерика. Воины тоже могут применять это заклинание, однако из-за серьезных побочных эффектов они получают от него больше вреда, чем пользы.

Удобнее всего применять это заклинания паладинам: все положительные эффекты заклинания достанутся его союзникам, а отрицательные с повышенным уроном - всем остальным. Максимальное повреждение получает тот, с кем сражается сам Паладин, против других эффект ослаблен (как и в случае многих других арийных заклинаний).

identify распознавание

Синтаксис: cast identify <объект>
колдовать "распознавание" <объект>

Это заклинание открывает заклинателю свойства объекта.

infravision тепловидение

Синтаксис: cast infravision колдовать "теповидение" <персонаж>

Это заклинание дает кастеру возможность видеть в темноте присутствующих мобов или игроков, кто они, но не позволяет точно изучить комнату и тех, кто в ней находится.

invisibility невидимость

Синтаксис: cast 'invisibility' <игрок>
колдовать "невидимость" <игрок>
Синтаксис: cast 'invisibility' <объект>
колдовать "невидимость" <объект>

Данное заклинание делает игрока невидимым. Под видом невидимки он может пройти мимо агрессивных мобов, если конечно те не умеют видеть невидимое. Но в любом случае, при атаке игроки теряют свою невидимость. Это заклинание может сделать невидимым и объект.

'magic cloud' 'волшебный туман'

Синтаксис: cast 'magic cloud'
колдовать "волшебный туман"

Это заклинание окружает тебя волшебным туманом, который размывает твои очертания. Туман не позволяет врагу рассмотреть тебя как следует, и увеличивает твои шансы избежать ударов.

'mass invis' 'общая невидимость'

Синтаксис: cast 'mass invis'
колдовать "общая невидимость"

Это заклинание делает невидимыми всех в комнате.

haste ускорение

Синтаксис: cast 'haste' <target>
колдовать "ускорение" <цель>

Ускоряющее заклинание Haste - одно из самых важных заклинаний в наборе любого мага. Оно повышает ловкость, дает возможность дополнительного удара в сражении. Но в связи с ускорением обмена веществ значительно снижаются способности к восстановлению.

Негативным заклинанием является заклинание замедления (Slow).

'heat metal' 'раскаленный металл'

Синтаксис: cast 'heat metal' <target>
колдовать "раскаленный металл" <цель>

Это мощное атакующее заклинание клериков, направленное на снаряжение противника. Оно нагревает металлические предметы до невыносимой температуры, заставляя противника сбросить раскаленное железо, корчась от ожогов.

fireproof 'защитный ореол'

Синтаксис: cast 'fireproof' <object>
колдовать "защитный ореол" <предмет>

Это заклинание окружает предмет аурой, порой защищающей его на некоторое время от заклинаний огня, кислоты и жары. Обычно используется, чтобы защитить важные свитки, зелья, контейнеры и т.д.

flamestrike 'огненный шквал'

Синтаксис: cast 'flamestrike' <victim>
колдовать "огненный шквал" <жертва>

Это заклинание наносит по жертве огненный удар.

'floating disc' 'летающий диск'

Синтаксис: cast 'floating disc'
колдовать "летающий диск"

Это очень удобное заклинание для тех, кто носит с собой кучу предметов и не знает куда их девать. Оно создает летающий волшебный диск, следующий за магом, который можно использовать как контейнер. Он висит недолго (уровень мага * 2 часов) и может поднять 10 фунтов на каждый уровень мага. После истощения он исчезает, и все вещи падают на землю.

fly левитация

Синтаксис: cast 'fly' <character>
колдовать "левитация" <персонаж>

Это заклинание дает возможность указанному персонажу летать. Летающие персонажи не нуждаются в лодке, чтобы пересекать реки, а так же их нельзя подсекать (trip).

frenzy ярость

Синтаксис: cast 'frenzy' колдовать "ярость"

Это заклинание наполняет благословляющей яростью, которая повышает силу и точность ударов, но немного затуманивает голову, понижая защиту.

Заклинание может быть использовано только на себя.

gate врата

Синтаксис: cast 'gate' <target>
колдовать "врата" <цель>

Заклинание врата (gate) - это мощное транспортирующее заклинание, которое открывает врата между тобой и другим персонажем или монстром, где бы он ни находился. Это заклинание переносит только тебя и твое животное (pet), а очарованные персонажи и монстры или другие члены твоей группы не могут войти за тобой в эти врата. На персонажей можно делать врата (gate) в том случае, если они с тобой в одной группе, клане или у них включена в конфиге опция "переноситься" ("gate"). Некоторые монстры имеют определенную защиту против этого заклинания, а также на персонажей или монстров, уровень которых на 3 выше твоего, вообще невозможно делать врата (gate). В комнаты с флагом {Dsafe, {Dgod, {Dnocall и из комнаты с флагом {Dnocall нельзя перенестись. Боги и проклятые персонажи и монстры иммунны к вратам (gate). Проклятый персонаж не может перенестись с помощью этого заклинания.

'giant strength' 'сила гиганта'

Синтаксис: cast 'giant strength' <character>
колдовать "сила гиганта" <персонаж>

Заклинание увеличивает силу персонажа, мощность заклинания зависит от уровня кастера.

'group recall' 'возврат группы'

Синтаксис: cast 'group recall'
колдовать "возврат группы"

Это заклинание переносит тебя и твою группу в Храм Богов, за исключением очарованных игроков.

'faerie fire' 'розовая аура'

Синтаксис: cast 'faerie fire' <victim>
колдовать "розовая аура" <жертва>

Это заклинание ухудшает защиту жертвы, окружая ее пламенем - {MRозовой аурой. На каждый уровень кастера класс защиты жертвы уменьшается (ухудшается) на 2 очка, к тому же жертва становится заметнее и не может спрятаться (hide, invisibility).

Дождь может сорвать попытку наложить это заклинание. Зато оно не учитывает уровень магической защиты, так как аура не действует непосредственно на жертву, а лишь назойливо сопровождает ее.

Чтобы избавиться от розовой ауры, можно использовать заклинания cancellation (отмена) или magic cloud (волшебный туман).

'faerie fog' 'розовый дым'

Синтаксис: cast 'faerie fog'
колдовать "розовый дым"

Разновидность заклинания faerie fire (розовая аура). Во многом похоже, но действует на всех в комнате, кроме членов группы нападающего. Окружает жертву другой разновидностью Розовой ауры - дымом. В отличие от огня, дым не понижает класс защиты жертвы, но менее требователен к погодным условиям и от него труднее избавиться.

Если колдующий не может напасть на жертву (или наоборот), то это заклинание не сработает. Монстры на такое обращение обычно обижаются.

'dust devil' смерч

Синтаксис: cast 'dust devil'
колдовать "смерч"

Это заклинание вызывает пыльный смерч, который окружает тебя и мешает врагу. Когда смерч уже создан, то повторение заклинания может приводить к разным эффектам: в некоторых местах или при сильном сухом ветре смерч может усилиться, ослепить врага или даже отравить его парами магического тумана.

earthquake землетрясение

Синтаксис: cast 'earthquake'
колдовать "землетрясение"

Это заклинание наносит серьезные повреждения всем твоим противникам, находящимся в комнате. Будь осторожен при использовании этого заклинания, так как на тебя могут напасть mobs, с которыми ты не собирался биться!

'enchant armor' 'усиление брони'

Синтаксис: cast 'enchant armor' <armor>
колдовать "усиление брони" <броня>

Это заклинание накладывает на твои доспехи мощную защитную магию. Каждое удачное заклинание увеличивает защиту. В случае неудачи броня теряет волшебную защиту и даже может быть разрушена.

Заклинания bless благословение, fireproof защитный ореол, и continual light свет оказывают благоприятное влияние.

Наибольшей силы заклятие можно наложить в специальных магических лабораториях. В других местах это заклинание работает достаточно слабо.

'enchant weapon' 'усиление оружия'

Синтаксис: cast 'enchant weapon' <weapon>
колдовать "усиление оружия" <оружие>

Это заклинание окружает магическими чарами оружие, увеличивая его точность и поражающую силу. Это заклинание можно накладывать много раз, повышая силу оружия все большее. Однако так можно его и разрушить.

Заклинания bless благословение, fireproof защитный ореол и continual light свет оказывают благоприятное влияние.

Наибольшей силы заклятие можно наложить в специальных магических лабораториях. В других местах это заклинание работает достаточно слабо.

'energy drain' 'высасывание энергии'

Синтаксис: cast 'energy drain' <victim>

колдовать "высасывание энергии" <жертва>

Это заклинание высасывает ману (mana) и движение (move) у жертвы. А высосанной жизненной силой (hp) питает каствующего мага.

'dispel magic' 'рассеяние магии'

Синтаксис: cast 'dispel magic' <character>
колдовать "рассеяние магии" <персонаж>

Это заклинание снимает магические воздействия с игрока или моба. В отличие от заклинания отмены (cancellation) согласия жертвы не требуется, поэтому заклинание считается атакующим. Жертва ощущает неудачную попытку как подозрительное покальвание. В случае удачи часть эффектов ослабляется, а часть снимается вовсе. Шанс снятия зависит от силы (уровня) наложенного эффекта и уровня атакующего.

cancellation отмена

Синтаксис: cast 'cancellation' <character>
колдовать "отмена" <игрок>

Это заклинание снимает магические воздействия с игрока. Оно может быть использовано только на друзьях, имеет высокий шанс снять магические воздействия и не вызывает ответной атаки. К сожалению, оно не делает различия между хорошей (созидательной) и плохой (разрушающей) магией.

Если у персонажа включен режим nocancel|неотменять (смотри help nocancel, справка неотменять), то на него нельзя будет применить cancellation|отмена.

bless благословение

Синтаксис: cast bless <игрок>
cast bless <объект>
колдовать благословение <игрок>
колдовать благословение <объект>

Это заклинание дает игроку благословение богов, увеличивая hit roll точность ударов и повышая защиту от некоторых заклинаний(help saves справка защита от магии). Его также можно использовать для временного благословения объекта (например, оружия или брони).

blindness слепота

Синтаксис: cast blindness <жертва>
колдовать слепота <жертва>

Это заклинание насылает на жертву слепоту. Может быть излечено заклинаниями cancellation|отмена, 'cure blindness'|лечение слепоты', а также у Healer командой heal blindness|лечить слепоту.

'call lightning' молния

Синтаксис: cast 'call lightning' колдовать молния <цель>

Это заклинание работает только вне помещений и только при плохой погоде. Оно вызывает мощный разряд молнии, бьющий в центр территории, с которой вызывался.

calm умиротворение

Синтаксис: cast 'calm'

колдовать "умиротворение"

Это заклинание останавливает любые сражения в комнате и уменьшает на некоторое время точность и силу ударов. На время действия заклинания агрессивные монстры не атакуют. Успех заклинания зависит от количества сражающихся. Если сражающийся находится под воздействием ярости, то это заклинание сначала снимет это воздействие, а в случае повторного применения уже сможет заставить его прекратить бой.

'health mantle' 'мантия жизни'

Синтаксис: cast 'health mantle'
колдовать "мантия жизни"

Это заклинание окутывает персонажа в зеленую мантию жизни, увеличивая его здоровье.

'cause light' 'легкая боль'

Синтаксис: cast 'cause light' <victim>
колдовать "легкая боль" <жертва>

Это заклинание наносит небольшие повреждения жертве.

'cause serious' 'сильная боль'

Синтаксис: cast 'cause serious' <victim>
колдовать "сильная боль" <жертва>

Это заклинание наносит повреждения жертве.

'cause critical' 'ужасная боль'

Синтаксис: cast 'cause critical' <victim>
колдовать "ужасная боль" <жертва>

Это заклинание наносит достаточно серьезные повреждения жертве.

harm 'невыносимая боль'

Синтаксис: cast harm <victim>
колдовать "невыносимая боль" <жертва>

Это заклинание заставляет жертву испытать настоящие муки.

'chain lightning' 'цепная молния'

Синтаксис: cast 'chain lightning' <target>
колдовать "цепная молния" <цель>

Цепная молния - смертельное заклинание, создающее молнию, заряд которой отражаясь от персонажей, может много раз ударить, прежде чем ее мощь иссякнет. Будьте осторожнее с этим заклинанием - оно может повредить и тебя, и твоих друзей.

'charm person' чары

Синтаксис: cast 'charm person' <victim>
колдовать чары <жертва>

Заклинание Charm - околдовать, очаровать, подчинить себе жертву. Это мощное заклинание. Околдованный монстр или игрок будет подчиняться командам своего повелителя, с некоторыми ограничениями (см. ORDER, ПРИКАЗАТЬ). Нельзя очаровать дерущегося персонажа или кого-либо, чей уровень выше твоего РК-диапазона. Для очарования жертва должна видеть заклинателя - у тебя не получится околдовать спящего или слепого персонажа. Также нельзя околдовать в безопасной (safe) комнате.

Ты несешь ответственность за действия "очарованной" тобой жертвы. Напротив, все, кто атакует "очарованную" тобой жертву, рассматриваются, как атакующие тебя самого. Очарованная жертва не может убежать от тебя, пока ты находишься рядом с ней. Околдованные монстры теряют свою агрессивность - но их все равно не пустят в город.

'chill touch' 'ледяное прикосновение'

Синтаксис: cast 'chill touch' <victim>
колдовать "ледяное прикосновение" <жертва>

Это заклинание наносит повреждения жертве, подмораживая ее, а также уменьшает ее силу на 1.

'continual light' свет

Синтаксис: cast 'continual light'
колдовать свет
Синтаксис: cast 'continual light' <object>
колдовать свет <предмет>

Это заклинание создает светящийся шар, который ты можешь использовать как источник света. Шар будет существовать неопределенно долго. Также это заклинание может быть использовано для придания вещам магического свечения.

'control weather' погода

Синтаксис: cast 'control weather' better
колдовать 'управление погодой' лучше
Синтаксис: cast 'control weather' worse
колдовать 'управление погодой' хуже

Это заклинание делает погоду лучше (better) или хуже (worse). Некоторые заклинания требуют определенных погодных условий, и с помощью этого заклинания ты можешь их создать.

'create food' 'создание еды'

Синтаксис: cast 'create food'
колдовать "создание еды"

Это заклинание создает пищу, чаще всего Волшебные Грибы, которую ты или кто-нибудь ещё могут есть.

'create rose' 'создание розы'

Синтаксис: cast 'create rose'
колдовать "создание розы"

Романтическое заклинание, создающее очаровательный цветок. Очень удобное заклинание для влюбленных.

'create spring' 'создание родника'

Синтаксис: cast 'create spring'
колдовать "создание родника"

Это заклинание создает на земле магический родник с водой или какой-нибудь другой жидкостью, который через некоторое время высыхает.

'create water' 'создание воды'

Синтаксис: cast 'create water' <drink-container>
колдовать "создание воды" <контейнер для жидкости>

Это заклинание наполняет указанный сосуд питьевой водой.

'cure blindness' 'лечение слепоты'

Синтаксис: cast 'cure blindness' <character>
колдовать "лечение слепоты" <персонаж>

Это заклинание лечит слепоту у указанного несчастного.

'cure poison' противоядие

Синтаксис: cast 'cure poison' <character>
колдовать "противоядие" <персонаж>

Это заклинание позволяет излечить отравленного игрока.

'cure light' 'лечение легких ран'

Синтаксис: cast 'cure light' <character>
колдовать "лечение легких ран" <персонаж>

Это заклинание заживляет небольшие раны.

'cure serious' 'лечение серьезных ран'

Синтаксис: cast 'cure serious' <character>
колдовать "лечение серьезных ран" <персонаж>

Это заклинание заживляет средние раны.

'cure critical' 'лечение тяжелых ран'

Синтаксис: cast 'cure critical' <character>
колдовать "лечение тяжелых ран" <персонаж>

Это заклинание заживляет серьезные раны.

heal лечение

Синтаксис: cast 'heal' <character>
колдовать "лечение" <персонаж>

Это заклинание заживляет много больших и серьезных ран.

curse проклятие

Синтаксис: cast 'curse' <character>
колдовать проклятие <персонаж>

Это заклинание вызывает гнев богов на жертву, уменьшая ее точность (hitroll) и защиту от заклинаний. Также оно проклинает персонажа, что приводит к невозможности использовать recall/clanrecall (возврат/кланвозврат), лишает его возможности (а также на него) применять некоторые виды перемещающей магии, препятствует восстановлению здоровья и регенерации магической энергии.

'demonfire' 'демоны ада'

Синтаксис: cast 'demonfire' <target>
колдовать "демоны ада" <цель>

Заклинание направляет силу демонов ада на твоих врагов, ломая кости и разрывая тела. Однако вызвать эту силу может только тот, кто сам нечист душой. Попытка же добрых персонажей использовать это заклинание может обратиться для них плачевно.

'detect evil' 'видение зла'

Синтаксис: cast 'detect evil'
колдовать "видение зла"

Это заклинание позволяет произносящему его распознавать злых персонажей, которые будут окружены характерной {RКрасной Аурой}.

'detect good' 'видение добра'

Синтаксис: cast 'detect good'
колдовать "видение добра"

Это заклинание позволяет тебе распознавать добрых существ, которые будут отмечены Золотой Аурой.

'detect hidden' 'видение скрытого'

Синтаксис: cast 'detect hidden'
колдовать "видение скрытого"

Это заклинание улучшает зрение и внимательность кастера, позволяя ему видеть спрятавшихся существ.

'detect invis' 'видение невидимого'

Синтаксис: cast 'detect invis'
колдовать "видение невидимого"

Это заклинание дарит кастеру магическое зрение, позволяя видеть невидимых существ и объекты.

'detect magic' 'видение магии'

Синтаксис: cast 'detect magic'
колдовать "видение магии"

Это заклинание дает возможность видеть магические ауры вокруг вещей и распознавать действия некоторых заклинаний.

'detect poison' 'обнаружение ядов'

Синтаксис: cast 'detect poison' <object>
колдовать "обнаружение ядов" <предмет>

Это заклинание позволяет определить наличие яда в еде или воде.

'dispel good' 'изгнание добра'

Синтаксис: cast 'dispel good' <цель>
колдовать "изгнание добра" <цель>

Это заклинание вызывает силы зла, энергия которых обрушивается на игроков, чьи сердца чисты и светлы. Добрые персонажи могут использовать эту черную магию на свой страх и риск.

'dispel evil' 'изгнание зла'

Синтаксис: cast 'dispel evil' <victim>
колдовать "изгнание зла" <жертва>

Это заклинание вызывает гнев богов на дьявольскую жертву. Заклинание может быть очень опасно для того, кто нечист сердцем.

'acid blast' 'поток кислоты'

Синтаксис: cast 'acid blast' <жертва>
колдовать "поток кислоты" <жертва>

Произносящий заклинание создает мощный поток разъедающей магической кислоты, который будет уничтожать врагов.

'burning hands' 'пылающие руки'

Синтаксис: cast 'burning hands' <жертва>
колдовать "пылающие руки" <жертва>

Это заклинание вызывает силу огня в руках кастера и посылает ее прямо на врага, обжигая его.

'colour spray' 'радужный луч'

Синтаксис: cast 'colour spray' < жертва >
колдовать "радужный луч" < жертва >

Это заклинание создает радужные брызги, которые окружают противника и могут даже ослепить его.

fireball 'огненный шар'

Синтаксис: cast 'fireball' <жертва>
колдовать "огненный шар" <жертва>

Это заклинание создает огненный шар и посылает его в жертву.

'lightning bolt' 'электрический разряд'

Синтаксис: cast 'lightning bolt' <жертва>
колдовать "электрический разряд" <жертва>

Кастер создает разряд молнии на кончиках пальцев и посылает его во врага.

'magic missile' 'магический заряд'

Синтаксис: cast 'magic missile' <жертва>
колдовать "магический заряд" <жертва>

Колдующий посылает небольшой заряд магической энергии в жертву.

'shocking grasp' 'шокирующее прикосновение'

Синтаксис: cast 'shocking grasp' <жертва>
колдовать "шокирующее прикосновение" <жертва>

С помощью этого заклинания на руках кастера концентрируется электрическая энергия, которая при касании наносит удар жертве.

'acid breath' 'едкое дыхание'

Синтаксис: cast 'acid breath' <victim>
колдовать "едкое дыхание" <жертва>

Если верить легендам о Черном Драконе, это заклинание позволяет магу вызывать поток едкой кислоты на свою жертву. Так как это вызывает ужасную боль и повреждения, едкое дыхание является очень эффективным заклинанием, разрушающим защиту.

'fire breath' 'огненное дыхание'

Синтаксис: cast 'fire breath' <victim>
колдовать "огненное дыхание" <жертва>

Это заклинание действует на всех в комнате. Маг выдыхает пламя, как дракон. Помимо наносимого повреждения, огненное дыхание может временно ослепить жертву, сжечь ее одежду и заставить чувствовать жажду.

'frost breath' 'ледящее дыхание'

Синтаксис: cast 'frost breath' <victim>
колдовать "ледящее дыхание" <жертва>

Это заклинание действует на всех в комнате. Маг выдыхает морозный воздух, как дракон. Кроме наносимых повреждений, замораживающий эффект данного заклинания может уничтожить снадобья и контейнеры с водой, а так же временно замораживать мускулы жертвы, уменьшая ее силу.

'gas breath' 'ядовитое дыхание'

Синтаксис: cast 'gas breath'
колдовать "ядовитое дыхание"

Это заклинание действует на всех в комнате.

Кастер выдыхает струю ядовитого воздуха, как дракон. Заклинание не только повреждает окружающих, но так же отравляет их самих, их еду и жидкость в сосудах.

'lightning breath' 'шаровая молния'

Синтаксис: cast 'lightning breath' <victim>
колдовать "шаровая молния" <жертва>

Маг выдыхает молнию, как дракон, на одну жертву. Жезлы и посохи у жертвы от этого могут взрываться, и шокирующий эффект молнии может привести жертву в оцепенение (см. shock, шок) на некоторое время.

armor броня

Синтаксис: cast armor <игрок>
колдовать броня <игрок>

Это заклинание создает тонкий барьер магической энергии вокруг игрока, усиливая его защиту.

attack 'боевые молитвы'

1. Группа заклинаний боевые молитвы(attack), доступная клерикам. Направляет на жертву гнев разных демонов и богов (см. showskill attack).

curative 'магия исцеления'

curative магия исцеления

Заклинания этой группы лечат разные недуги, такие, как слепота, отравление или чума. Для лечения более серьезных проблем необходима магия группы releasing избавления.

См. showskill curative чтозанаваык магия исцеления.

beguiling мороки

Это группа заклинаний, оказывающих воздействие на разум жертвы.

См. showskill beguiling чтозанаваык мороки.

benedictions благословения

Это группа благотворных заклинаний различного действия.

См. showskill benedictions чтозанаваык благословения.

combat 'боевая магия'

Это группа заклинаний разных природных стихий, наносящих урон жертве.

См. showskill combat чтозанаваык боевая магия.

creation 'магия сотворения'

Это группа заклинаний, позволяющих с помощью магии создавать материальные и нематериальные объекты.

См. showskill creation чтозанаваык магия сотворения.

detection 'магия обнаружения'

Это группа заклинаний, с помощью которых можно увидеть невидимое для обычного зрения или найти како-либо объект.

См. showskill detection чтозанаваык магия обнаружения.

draconian драконианы

Группа заклинаний, позволяющих магу имитировать смертоносное дыхание дракона.

См. showskill draconian чтозанаваык драконианы.

enchantment 'магия улучшения'

Группа заклинаний, позволяющих магу улучшать свойства оружия и доспехов.

См. showskill enchantment чтозанаваык магия улучшения.

enhancement 'магия усиления'

Группа заклинаний, положительно воздействующих на физическое состояние существа.

См. showskill enhancement чтозанаваык магия усиления.

harmful 'магия боли'

Группа заклинаний клирика, причиняющих жертве невыносимые мучения.
См. showskill harmful чтозанаваык магия боли.

healing 'магия заживления'

Группа заклинаний, предназначенных для быстрого заживления ран.
См. showskill healing чтозанаваык магия заживления.

illusions иллюзии

Группа заклинаний, направленных на обман органов чувств.
См. showskill illusions чтозанаваык иллюзии.

maledictions проклятия

Группа злоторных заклинаний, предназначенных для ослабления жертвы.
См. showskill maledictions чтозанаваык проклятия.

protective 'защитная магия'

Группа заклинаний, защищающих цель волшебными аурами.
См. showskill protective чтозанаваык защитная магия.

transportation 'магия перемещений'

Группа заклинаний, позволяющих управлять перемещением существ и предметов в пространстве.
См. showskill transportation чтозанаваык магия перемещений.

weather 'погодная магия'

Группа заклинаний, управляющих погодой.
См. showskill weather чтозанаваык погодная магия.

Умения

backstab bs 'удар в спину' зарезать вспину пырнуть

Синтаксис: backstab|bs|зарезать|вспину|пырнуть <жертва>

Backstab (удар в спину) - нападение воров, убийц и других жуликов. Повреждение, причиненное ударом в спину, определяется уровнем нападавшего, типом его оружия, его степенью знания этого оружия, его backstab умением и мощностью защиты его противника. Только воры могут учить backstab.

bash сбить

Синтаксис: bash|сбить <жертва>

Умение сбивающего удара (bash) - способность воина. Оно представляет собой нападение с помощью мощи и силы, используемое так, чтобы заставить противника валяться у твоих ног (см. shock, шок). Успех зависит от многих факторов, включая твои размеры и размеры твоего противника. Использовать это умение на существах значительно больше тебя практически бессмысленно.

Рыцарь и паладин, орудуя щитом более эффективно сбивают противника с ног.

berserk берсерк

Только мощные воины могут владеть неистовством (berserk), способностью включить во время боя невиданное безумие и отвагу. Эффекты, в целом, похожи на заклинание ярости (frenzy) - огромная волна отваги во время боя, вместе с игнорированием персональной безопасности. Неистовые воины более стойки к эффектам магии.

Умение берсерк имеет свои преимущества и недостатки по сравнению с заклинанием ярости (frenzy). Эффект от этого умения невозможно убрать заклинанием 'рассеяние магии' ('dispel magic'), он немного сильнее по действию. Но держится он не так долго и не всегда срабатывает. Если ты не воюешь, если ты не ранен, то привести себя в ярость бывает труднее. Заклинание умиротворения (calm) может снять состояние 'берсерк'.

'dirt kicking' 'бросок грязью' грязь

Синтаксис: dirt|грязь <жертва>

Коварное умение швырнуть противнику в глаза песок ногой (dirt kicking) дает умному бойцу возможность ненадолго ослепить врага, но даже такая малость может обеспечить победу. Ловкость помогает в использовании этого умения, как и в уклонении от песка, летящего в глаза.

Только воины и воры могут учить это умение.

disarm обезоружить

Формат:

disarm обезоружить - обезоружить случайно выбранное оружие противника

disarm first обезоружить первое - обезоружить первое оружие противника

disarm second обезоружить второе - обезоружить второе оружие противника

disarm tail обезоружить хвост - обезоружить хвостовое оружие противника

Обезоруживание (disarm) - эффективное в бою умение, позволяющее выбить из рук противника его оружие. Больше всего шансов разоружить, если ты хорошо владеешь и своим оружием, и оружием противника. Только талантливые воры и воины могут пользоваться этим умением.

Bonus Бонус к умению disarm позволяет удержать оружие, выбитое у вас из рук.

dodge уклонение

По словам одного знающего воина, "самый лучший способ избежать удара - это не быть там, куда он наносится". Умение уклонения (dodge) подтверждает эту фразу, улучшая естественное проворство персонажа, заставляя противника протыкать воздух. На возможность уворачиваться, кроме самого умения, влияет ловкость нападавшего и обороняющегося. Лучше всех этим умением пользуются воры, чуть хуже - воины, хуже всех - маги и клерики. Любой класс может выучить умение уворачиваться.

'enhanced damage' 'усиленный удар'

Воины и квалифицированные воры очень сильны в бою, но и это не все. Они способны причинить больше ущерба, чем другие классы, усиленный удар (enhanced damage) может сделать их ещё мощнее. Оно проверяется с каждым ударом, хотя с низким умением, возможность получения дополнительной мощи действительно очень низка.

envenom отравление

Умение отравления (envenom) применяется только ворам, изучившими смертельные яды, чтобы выигрывать сражение с помощью хитрости, а не силы. Можно сказать, что это умение, используемое умными, чтобы уничтожить дураков. Еда, вода и оружие могут быть смазаны или начинены ядом. Такая еда или вода, попадая в желудок, отравляет того, кто воспользовался этим угощением. Покрытое ядом оружие, с другой стороны, может отравить противника, которому наносит рану. Но будь внимателен, яд с лезвия иногда быстро испаряется.

'fast healing' 'быстрое выздоровление'

Потратив много времени на тренировки своего тела и пытаясь выжить в условиях жестокого Мира, некоторые создания становятся более выносливыми. Они познают искусство, позволяющее быстрее восстанавливаться от боевых ран - fast healing. Каждый тик, независимо от того, что делает персонаж - сражается, спит, стоит - это умение позволяет быстрее восстанавливать здоровье. Все классы могут изучить это искусство, но магам оно дается с трудом из-за их слабого телосложения. Израненный рыцарь получает больший эффект от магического лечения благодаря этому умению.

farsight дальновидение

Синтаксис: cast 'farsight' <игрок>
колдовать "дальновидение" <игрок>

Позволяет видеть намного дальше при обзоре местности (scan).

haggle торговля

Искусство торговаться позволит тебе при покупке несколько снизить цену, а при продаже - увеличить ее. Все классы могут изучить торговлю (haggle), но воры - наиболее преуспевающий класс в ней.

'hand to hand' 'рукопашный бой'

'Hand to hand' или искусство рукопашного боя - один из основных умений настоящего воина, позволяющих вполне успешно сражаться без оружия. Конечно, даже очень большие кулаки не смогут заменить острый кинжал или добротный меч, но тем не менее ваши удары будут не намного слабее, а в некоторых случаях и сильнее. Это умение могут изучить все классы, но воины и клерики наиболее преуспевают в его изучении.

hide прятаться спрятаться скрытность

Синтаксис: hide|спрятаться

Hide - искусство прятаться. Его действие продлевается только до тех пор, пока игрок остается неподвижным. Тем не менее, игрок может выполнять некоторые команды, при этом оставаясь скрытым - например, общаться с кем-либо. Зато "спрятавшегося" игрока почти всегда не видно по командам where где и scan оглядеться. Это относится и к "спрятавшимся" монстрам. Только воры и воины могут изучить скрытность (hide).

kick пинок пнуть

Синтаксис: kick|пнуть <жертва>

Искусство ударов ногами (kick) позволит тебе получить дополнительную атаку в сражении. Воины и воры наиболее способны к обучению. Постарайся хорошо изучить удар ногой, так как если ты промахнешься в бою, то можешь потерять равновесие, дав лишнюю фору противнику.

loge вспомнить знаток

Синтаксис: loge|вспомнить <предмет>

Этот навык (loge, знаток) - искусство, основанное на знании легенд и мифов. Использование его дает возможность узнавать детальную информацию о предметах, их свойствах и использовании. Также вы можете более подробно узнать свойства вещи, продаваемой на аукционе.

meditation медитация

Искусство медитации (meditation) позволяет тебе быстрее восстанавливать магическую энергию, требуемую для произнесения заклинаний. Поэтому это одно из основных умений любого мага. Остальные классы тоже могут изучить медитацию, но для воров и воинов это будет намного сложнее. Также надо отметить, что медитировать стоя на ногах или в бою, будет весьма неудачной идеей!

observation observe наблюдательность наблюдать

Синтаксис: observe наблюдать <цель>

Это умение позволит тебе при взгляде на персонажа определить - слепой ли он, болен ли он и другие (но не все!) воздействия умений или заклинаний. Оно используется с помощью команды observe наблюдать или автоматически, при исследовании (examine) персонажа.

В prompt можно настроить автоматическое наблюдение за противником (если в бою):

P Я противник отравлен ядом
B O противник ничего не видит
S M противник двигается медленно
W C противник выглядит ослабленно
D B противник чем-то болен
F Z противник заморожен
P Ok противник окаменел
T K противник в колючках
H Y противник двигается очень быстро
??? противник под действием false affects фальшивых аур

parry парирование

Ну вот, увернуться у тебя не получилось, и топор падает прямо тебе на голову с невероятной скоростью. Что делать? Лучше всего попытайся парировать атаку. Парирование очень полезно для отвлекающих атак. Это умение обязательно требует наличие оружия, хотя, если ты умеешь драться кулаками (hand to hand), повреждения будут значительно меньше. Парирование удачей всего проходит, если ты хорошо умеешь обращаться с своим оружием, и оружием противника. Но некоторые виды оружия не парируются, например, хлысты и цепи.

peek подглядывание подсмотреть

Peek - искусство подглядывания. Каждый раз, когда ты смотришь на человека или моба, у тебя есть шанс увидеть то, что он несет (inventory). Это очень нужное умение для воров - если ты увидишь что-то интересное, ты можешь попытаться

украсть это. Выучить это умение могут все классы.

'pick lock' взломать вскрыть

Синтаксис: pick|вскрыть|взломать <дверь>|<направление>

Вскрытие замков (pick lock) - одно из первичных навыков любого вора, позволяющего ему проникнуть в защищенные места. Успешное вскрытие зависит от ловкости, интеллекта и от сложности замка. Некоторые замки даже самые опытные воры не могут взломать. Все классы могут изучить это искусство, но воры имеют небольшое преимущество. Замки делятся на: легкий, простой, обычный, сложный и очень сложный.

rescue спасти спасение

Синтаксис: rescue|спасти <персонаж>

"Друзья познаются в беде". А в битве друг, который умеет спасать (rescue), как раз то, что тебе нужно. Умение спасать позволяет игроку или мобу в твоей группе вступить в битву, приняв атаку на себя, тем самым защищая более слабых от врага. Успех спасения зависит от знания умения, а также от ловкости и разницы в уровнях. Мобы могут спасать всех, игроки - только игроков, а также мобов, входящих в их группу.

Используй команду

order <монстр> rescue <твое имя> приказ <монстр> спасти <твое имя>

- чтобы твой питомец или очарованный монстр попытались спасти тебя.

Когда тебя спасают, то результат зависит от режима автоматической помощи в бою (см. команду config конфигурация, опцию autoassist автопомощь). Если ты выключишь этот режим, то прекратишь бой, когда тебя спасут. Иначе ты продолжишь бой, помогая согруппникам; но удары врага будут уже направлены не на тебя, а на того, кто тебя спас.

Если жертву атакуют сразу несколько врагов, то спасать ее придется от каждого из противников последовательно.

'second attack' 'вторая атака'

Вторая атака (second attack) позволяет наносить дополнительный удар в сражении. Все классы могут изучить вторую атаку, но магам и клерикам она дается нелегко. Не забывай, что даже 100% владение этим искусством не дает полной гарантии в успешном дополнительном ударе.

sneak подкрадывание красться

Синтаксис: sneak|красться [stop стоп]

Sneak - искусство красться бесшумно - позволяет оставаться незаметным во время перемещения. Игроки и мобы не видят появления и ухода из комнаты того, кто находится под воздействием этого умения, а по команде where где невозможно определить точное место крадущегося. Но если находится долго на одном и том же месте, то шанс обнаружения резко возрастает. Чтобы прекратить красться, нужно использовать команду с аргументом 'stop стоп'. Только воры и воины могут изучить sneak подкрадывание.

steal украсть воровство

Синтаксис: steal|украсть coins|деньги <персонаж>

Синтаксис: steal|украсть <предмет> <персонаж>

Вор может попытаться украсть монеты или вещь у персонажа - как у моба, так и у игрока (воровать можно только у рк-игроков, и делать это могут только рк-игроки). Для успешного воровства тебе нужно практиковать соответствующее умение. Вероятность успешного воровства зависит от разницы в проворности между тобой и жертвой, от того, видит жертва тебя или нет и даже от того, что ты крадешь. Вероятность украсть у спящего максимальна.

Можно воровать вещи и деньги у продавцов магазинов - однако продавцы тебя запоминают и помнят некоторое время - все это время ты будешь атакован, как только войдешь в их магазин. Если продавец не дрался некоторое время, он тебя забывает - можешь попытаться ещё раз. У некоторых мобов украсть невозможно.

trip подсечка подсечь

Синтаксис: trip|подсечь <жертва>

Возвращаясь к популярным приемам, подсечка (trip) - одна из самых распространенных видов атак, позволяющая подсечь противника, бросив его на землю (см. shock). Не забывай, что подсечь монстров больших размеров - не очень хорошая мысль, так как ты, вероятнее всего, просто зря отобьешь себе ноги. Также нельзя подсечь летающих мобов или игроков. Воины и воры могут изучить искусство подсекания.

'third attack' 'третья атака'

Третья атака (third attack) позволяет наносить ещё один дополнительный удар и, кроме того, значительно повышает шанс удачной второй атаки (second attack). Так же, как и для второй атаки, 100% владение искусством третьей атаки не дает полной гарантии успеха. Только воины и воры могут изучить третью атаку.

Оружие

Виды оружия

оружие weapon dagger kris stiletto knife нож кинжал крис стилет

Кинжал (Dagger)

Типичный кинжал имеет заостренное, обычно двустороннее лезвие, в отличие от ножа, который имеет одностороннюю заточку и чуть короче, чем кинжал. Наиболее часто встречающиеся формы клинка: листовидная (кремниевый нож), треугольная (крис), коническая (саи), граненая (дага, стилет).

Кинжал обычно используется магами и ворами. Это небольшое оружие бывает очень полезным, и многие воители специализируются во владении кинжалом, на случай, если другое оружие будет украдено или уничтожено.

оружие weapon sword sabre меч сабля

Меч (Sword)

Собирательное название длинного клинкового оружия. В более узком смысле - оружие с длинным прямым клинком. Наиболее часто встречающиеся типы мечей:

- Короткий меч (Short sword)

Короткий меч появился на свет первым из существующих мечей. В простейших терминах, коротким мечом может быть признан кинжал с таким длинным лезвием, что его уже нельзя назвать кинжалом. Термина короткий меч не существует в классификациях мечей. Однако его приходится применить, чтобы описать лезвие с двусторонней заточкой около двух футов в длину. Кончик меча обычно заострен, идеально для уколов.

- Длинный меч (Long sword)

Такие мечи часто называются двусторонними мечами, боевыми мечами или военными мечами. Во многих случаях длинный меч имеет одностороннюю заточку. Нет единого стандарта длинных мечей; их форма и длина могут различаться. Среди самых общих характеристик всех длинных мечей их длина, которая колеблется от 35 до 47 дюймов. Большинство длинных мечей имеют двустороннюю заточку и заостренный кончик. Несмотря на острие, длинный меч создан для того, чтобы рубить, а не колоть.

- Двуручный меч (Two-handed sword)

Двуручный меч - это производная длинного меча. Производители оружия всегда стремились улучшить существующее вооружение. Для того, чтобы улучшить длинный меч, его лезвие удлиннили. В результате пришлось удлинить и рукоять, и для пользования этим мечом стали необходимы две руки. Первичной функцией двуручных мечей было поражать верховых рыцарей и проламывать строй копейщиков.

- Сабля (Sabre)

Длинный клинок, заточенный с одной стороны - это может быть и сабля и ятаган, хоть они произошли из разных частей этого мира. Сабля была создана для наездников, как оружие, способствующее большей подвижности. Ятаган или шамшир, так звучит его истинное название, больше по размеру, более загнутый, и имеет острый конусовидный конец. Может быть, он и более неповоротлив, чем другие образцы оружия того же типа, но зато это компенсируется количеством

урона, на который он способен.

- Бастард (Bastard sword)

Также известный как полторный меч, меч бастард получил свое название за тот факт, что он является промежуточным звеном в развитии между двуручным мечом и длинным. У такого меча обоюдоострое лезвие и длинная рукоятка, за которую можно при необходимости взяться двумя руками. Длина меча варьируется от 4 футов до 4 футов 10 дюймов.

- Катана (Katana)

Катана - заточенный с одной стороны, слегка изогнутый меч с резцом на конце. Возможно, катана является лучшим из всех мечей, и ее создание это долгий и секретный процесс, требующий большого искусства. С ростом мастерства владелец и клинок становятся единым существом, полностью посвященным боевым искусствам.

оружие weapon axe топор

Топор (Axe)

Топор, ударно-рубящее оружие, состоит из металлической (или каменной) ударной части - бойка, и деревянной рукоятки - топорика. Имея относительно большую массу клинка и небольшую площадь поражения, топор благодаря этому имеет очень большую пробивную способность. К преимуществу топора относится и способность к универсальности: они подходят и для боя с противником, вооруженным легко, и с противником, имеющим защитное вооружение. Различные варианты топора получаются за счет изменения формы и размера клинка или длины топорика. К недостаткам же топора можно отнести меньшую точность поражения, так как поражающий элемент - лезвие довольно далеко отстоит от ладони и не поддается тонкому мышечному контролю. Впрочем, точность эта достигается соответствующей тренировкой бойца.

оружие weapon палица mace

Палица (Mace)

В самом простом варианте, палица представляет собой просто дубину из твердого и тяжелого дерева с напылом на конце, - этот напыль организуют вколачивая в ствол молодого дуба осколки камня, - а через несколько лет дубок срубают, получая, таким образом, почти готовую палицу. Но чаще, напыль для веса ещё и оковывают мягким железом. Булавы из железа и стали распространены везде, где использовался защитный доспех. Их тяжесть и твердость, шипы и острые ребра приводят к тому, что такие булавы более эффективны в поединке с противником в доспехах, чем любой меч. Хотя они в основном используются для нанесения удара в голову, но могут сломать любую кость противника, даже если его доспех не был пробит.

weapon spear копье polearm halberd glaive pilum оружие бердыш пилум глефа алебарда 'древковое оружие'

Древковое оружие:

Копье (Spear)

Одно из самых примитивных орудий человечества, относящееся к самым ранним дням его существования, копье вначале было просто обожженным с конца колом. Затем копья стали оковывать железом и сталью. С этого момента, кузнецы начали экспериментировать с формой наконечников, что привело к развитию различных видов древкового оружия.

Некоторые разновидности копий:

- Пилум - метательное копье. Пилум имел вес 10-15, а иногда более 20 фунтов, небольшую длину, узкий длинный наконечник (предотвращающий перерубание древка при попадании в щит) с заусенцем и элементы утяжеления на древке.

- Спетум - длинное колющее древковое оружие с прямым узким лезвием и длинными крюками в его основании, загнутыми к низу.

Алебарда (Polearm)

Один из самых старых и часто используемых видов древкового оружия, алебарда состоит из секирообразного лезвия с клецом, установленного на древке, достигающем шести футов в длину. Секироподобное лезвие сбалансировано на задней стороне шипом и увенчано острым выступом, как правило, четырехугольной формы. Шип иногда заменяется крюком для спешивания всадника (сулица). Алебарду проще всего описать как гибрид копья и топора.

Некоторые разновидности алебард:

- Бердыш - рубящее древковое оружие в виде топора (или ятагана) с широким лезвием в форме полумесяца на длинном древке.
- Рунка - древковое оружие с длинным колющим наконечником, от основания которого отходят два уса в форме полумесяца.
- Глефа - древковое оружие с тяжелым однолезвийным клинком в форме тесака или косы.
- Протазан - древковое оружие с большим обоюдоострым прямым клинком.

оружие weapon цеп flail

Цеп (Flail)

Цепы состоят из твердой деревянной ручки, прикрепленной к железному стержню, причем на деревянной ручке сделаны шипы или закреплен утыканный шипами железный шар. Между ручкой и стержнем находится либо веревочная, либо цепная связка, а иногда и связка из кожаных ремней. Преимущество цепи перед жёстким соединением очевидно: защититься от ядра на цепи гораздо сложнее. Поэтому удар цепом нельзя парировать.

оружие weapon staff посох

Посох (Staff)

Боевой посох произошел от обычной палки, на которую опираются путники. Постепенно из просто палки посох превращался в особое оружие, которым можно было пользоваться без особой подготовки. А приобрести подобное оружие можно было без особых затрат, деревья растут почти повсюду. Конец обычной дорожной палки начали обивать железом сначала для большей стойкости, а потом и для защиты от врагов. У боевого посоха зачастую обиваются металлом обе рабочие части, а иногда и встраиваются различные клинки, благодаря которым посох превращается в оружие наподобие алебарды. Так как посох - любимое оружие магов, часто можно встретить посохи, обладающие магическими свойствами (help brandish справка разрядить).

оружие weapon ranged bow стрелковое crossbow лук арбалет

Стрелковое оружие (Ranged weapon)

Наиболее часто встречающееся стрелковое оружие:

- Короткий лук (Short bow)

Короткие луки были изобретены первыми, хотя тогда их никто так не называл. Короткие луки обычно около 5 футов в длину. С течением времени были предприняты попытки увеличить дальность луков. Луки либо удлиняли, либо пытались сделать гибче без изменения размеров. Первое породило длинные луки, а второе композитные (созданные из более чем одного вида древесины).

- Длинный лук (Long bow)

Длинный лук похож на короткий, только имеет длину во весь рост лучника, обычно 6 - 6.5 футов. Он дальнее, чем короткий лук, но имеет меньшую скорость стрельбы.

- Арбалет (Crossbow)

Арбалет - это лук, на котором крестообразно установлено деревянное или металлическое ложе, последнее называется румпель. Лук обычно сделан из ясеня или тиса. Арбалет стреляет арбалетными стрелами (также известными как болты).

whip хлыст weapon оружие

Хлыст (Whip)

Хлыст имеет стандартную жёсткую рукоять и длинное тело до двух метров длиной. Тело в большинстве случаев сплетено из кожаных лент. На конце хлыста иногда расположено металлическое (или из другого материала) оголовье, если кнут предназначен для точечного удара. При определённой сноровке возможно при ударе хлыстом обвить оружие противника и вырвать его из руки. Хлыст нельзя парировать.

tail_weapon хвостовое_оружие weapon оружие

Хвостовое оружие (Tail weapon)

В эпоху своего расцвета древняя раса ящеров освоила использование хвоста в битвах со своими врагами. Для этого они научились создавать специальное оружие, которое крепится на хвост. Это оружие бывает тех же видов, что и обычное, но сейчас оно довольно редко встречается в мире, как и сами ящеры.

Флаги оружия.

Оружие может иметь дополнительные флаги, придающие ему дополнительные свойства:

throwing (метательное) - предметом можно метать в цели (help throw справка метнуть).

twohands (двуручное) - для использования необходимы две свободные руки.

flaming (обжигает) - наносит дополнительный урон. Шанс ослепить врага (fire breath) и сжечь некоторые вещи.

frost (морозит) - наносит дополнительный урон. Может обморозить жертву и взорвать некоторые вещи.

vampiric (высасывает) - наносит дополнительный урон. Часть этого урона добавляется к очкам жизни атакующего.

shocking (шокирует) - наносит дополнительный урон. Шанс ввести жертву в состояние шока (daze) и испортить некоторые вещи.

sharp (острое) - заостренное лезвие может нанести дополнительный урон при ударе.

poison (отравляет) - предмет покрыт ядом, и при ударе может отравить цель.

corrosive (брызгается) - предмет пропитан кислотой, брызги которой при ударе могут попасть в цель. Кислота может испортить некоторые вещи.

vorpal (заточенное) - умение суперкласса Ниндзей (help make vorpal справка заточка оружия), дает дополнительные очки точности, уменьшая урон. Уже заточенное оружие нельзя затачивать ещё раз.

voice (заговорено) - умение суперкласса Рыцарей (help weapon voice справка заговор оружия), дает дополнительные очки урона и точности.

Экзотическое оружие.

Экзотическим оружием могут пользоваться все, для этого не требуется специального умения. Однако, от уровня персонажа зависит способность его использовать. Если твой уровень меньше 30 - лучше выбрать другой тип оружия.

Карточные игры

Правила игры в покер.

В начале каждого тура сдачи игроки платят в общий фонд взнос за право игры в размере начальной ставки. После этого раздаются карты. После сдачи участники имеют возможность поменять столько карт, сколько они хотят. Но один раз.

После этого начинается этап торговли. Первый игрок может принять решение пасовать или ставить. Если все же была сделана ставка, следующий игрок должен выбирать между открыть или поднять. Если вы не хотите выполнять эти действия, вы можете бросить карты, но при этом теряете все монеты, поставленные вами в общий фонд. При этом если остался только один игрок, то он сразу выигрывает весь фонд. Если игрок сделал предложение открыть карты - то следующий имеет возможность или согласиться с предложением (поставив при этом столько монет, сколько не хватает для того, чтобы все участники, которые продолжают торговлю, поставили одинаковое количество монет) или поднять ставку. Если участники пришли к выводу открыть карты, то все монеты из фонда забирает игрок с лучшей комбинацией карт.

Комбинации карт в игре "покер".

В покер играют стандартной колодой из 52 карт. При открытии карт оставшиеся игроки сравнивают свои фигуры согласно следующему списку (отсортировано по убыванию):

Стрит Флеш (Straight flush)

пять карт одной масти в последовательности, например, 3,4,5,6,7 **червей**. Старшинство этой фигуры определяется по старшей карте, так что 10,В,Д,К,Т - старший straight flush, также называемый royal flush. 2.3.4.5.6 - младший straight flush.

Четыре карты (Four of a kind)

четыре карты одного достоинства плюс любая карта, например, 4,4,4,4,2. Старшинство определяется по достоинству этих четырех карт, так что 4,4,4,4,2 лучше чем 3,3,3,3,К.

Фул Хаус (Full house): три карты одного достоинства плюс две карты другого, но одинакового достоинства, например, 7,7,7,В,В. Старшинство определяется по достоинству этих трех карт, так что 4,4,4,2,2 лучше чем 3,3,3,Т,Т.

Флеш (Flush): пять карт одной масти, например, 2,4,9,В,Т **червей**. Старшинство определяется по достоинству старшей карты,

Стрит (Straight): пять карт в последовательности, например, 3,4,5,6,7. Туз может быть только старшей картой в последовательности.

Три карты (Three of a kind): три карты одного достоинства и две другие карты разных достоинств, например, 8,4,К,К,К. Старшинство определяется по достоинству этих трех карт, так что 8,4,К,К,К лучше чем Д,Д,Д,К,Т.

Две пары (Two pair): две карты одного достоинства, две карты другого достоинства и одна карта третьего, например, 4,4,9,К,К. Старшинство определяется достоинством старшей пары.

Две карты (One pair): две карты одного достоинства плюс три незначащих карты разных достоинств, например, 3,5,К,Т,Т. Старшинство определяется достоинством пары.

Старшая карта (High card): любая карта, если более старшей фигуры не складывается, например, 2,4,5,В,К разных мастей. Старшинство определяется достоинством старшей карты.

При определении старшинства карт одного номинала сравниваются масти в таком порядке (по убыванию):

черва бубна трефа пика.

Команды управления игрой.

Синтаксис: cards|карты [<карточная команда> [<параметры команды>]]

где <карточная команда> может это одна из таких команд:

| | |
|---------------------|--------------------------------------|
| start начать | - начать карточную игру |
| ask запрос | - сделать запрос на участие в игре |
| decline отклонить | - отклонить запрос на участие в игре |
| accept принять | - принять запрос на участие в игре |
| bet ставка | - сделать ставку в игре |
| change поменять | - поменять некоторые карты (покер) |
| bank банк | - посмотреть сколько денег в "банке" |
| pass пасс | - пропустить ход |
| info информация | - информация о игре |
| show показать | - показать карты |
| quit покинуть | - покинуть карточную игру |

'cards start' 'карты начать'

Синтаксис: cards|карты start|начать [начальная ставка] [максимальная ставка]

Данная команда позволяет начать карточную игру в специально отведенном для этого месте. Например, в Казино. Необязательный параметр "начальная ставка" позволяет задать нижний порог ставок в игре. В одной комнате может проводиться только одна карточная игра.

'cards ask' 'карты запрос'

Синтаксис: cards|карты ask|запрос

Команда позволяет сделать запрос в игру в комнате, где находится персонаж. Не во всякую игру можно присоединиться в любое время - но подать запрос можно в любое. Дальше всё зависит от игроков - примут в игру или нет.

'cards accept' 'карты принять'

Синтаксис: cards|карты accept|принять

С помощью этой команды можно принять в игру игрока, который подал заявку на участие в игре. Но принять можно не в любое время. Например, в покере можно принять только пока никто не сделал начальную ставку. После этого момента принять в игру уже невозможно.

'cards decline' 'карты отклонить'

Синтаксис: cards|карты decline|отклонить

С помощью этой команды можно отклонить заявку на участие в игре игрока. Естественно, это можно сделать только в том случае, если игрок не принят в игру.

'cards bet' 'карты ставка'

Синтаксис: cards|карты bet|ставка [количество_монет [ореп|открыть]]

С помощью этой команды производятся ставки участниками игры. В зависимости от игры и от стадии игры действие этой команды разное. Рассмотрим игру в покер: На стадии начальных ставок cards bet (карты ставка) (без параметра) ставит начальную ставку. Она зависит от цены игры, которая устанавливается при начале (создании) игры. На стадии торговли за вскрытие команда позволяет сделать ставку. Конечно, игрок может сделать ставку только в свою очередь. Кроме того, если не указать количество монет, то будет показана справка о том, сколько необходимо поставить монет для того, чтобы продолжить торговлю. Если после количества монет добавить оrep или открыть - то будет сделано предложение всем участникам открыть карты. Если в процессе торговли кто-либо поставил максимальную ставку или больше, - карты открываются. Более подробно в правилах игры в покер - help cards poker или справка карты покер).

'cards change' 'карты поменять'

Синтаксис: cards|карты change|поменять none|нет|номера_карт

Покер: Когда все игроки поставили начальные ставки, есть возможность поменять некоторое количество карт. Это можно сделать только один раз. Номера карт указываются через запятую.

Например, при игре в покер выпало:

Твои карты: [2 бубей] [5 пик] [9 пик] [В черв] [Д бубей]

Тогда при вызове команды с такими параметрами:

cards change 1,2,3,4

Будут сменены такие карты: [2 бубей] [5 пик] [9 пик] [В черв]

'cards bank' 'карты банк'

Синтаксис: cards|карты bank|банк

Показывает суммарное количество монет, поставленных "на кон" участниками игры.

'cards pass' 'карты пасс'

Синтаксис: cards|карты pass|пасс

Позволяет участнику игры пропустить тур игры. В покере пропустить можно только в процессе торговли. При этом игрок отказывается от всех монет, поставленных "на кон". Кроме того карты "бросаются". То есть при "вскрытии" они не будут показаны.

'cards info' 'карты информация'

Синтаксис: cards|карты info|информация

Показывает состояние игры: кто участвует, статус участников, на какой стадии сейчас находится игра.

'cards show' 'карты показать'

Синтаксис: cards|карты show|показать

Если карты сданы, позволяет посмотреть свои карты. Данная команда не меняет никак состояние игры, и предназначена только для того, чтобы напомнить игроку его карты.

Безопасность

password пароль

Синтаксис:

```
password change <старый> <новый>  
пароль сменить <старый> <новый>
```

Команда меняет пароль твоего персонажа для выхода в мир. Первый аргумент должен быть твоим старым паролем. Второй аргумент задает новый пароль.

Синтаксис:

```
password restore <старый> <вопрос> <ответ>  
пароль восстановление <старый> <вопрос> <ответ>  
password restore <старый> off  
пароль восстановление <старый> откл
```

Команда позволяет включить режим автоматического (без участия Бессмертных) восстановления пароля. Для этого нужно задать вопрос и ответ на него, знать который должен только ты. В случае забывания пароля, при входе в игру введи вместо него символ '?'. Сервер попросит ответить на указанный тобой вопрос. Если ответ совпал с правильным, то тебе будет показан специальный пароль восстановления (случайно сгенерированная строка). Этот пароль нужно ввести вместо обычного пароля, тогда сервер сделает его основным паролем и пустит тебя в игру. Не забудь после этого первым делом поменять пароль командой 'password change пароль сменить'!

Примеры:

```
password restore пароль восстановление OldPass1 'Фамилия моего троюродного брата?' Иванов  
password restore пароль восстановление OldPass1 'Город и дата моего рождения' Нижнепетровск, 1985'  
password restore пароль восстановление OldPass1 off откл
```

Если в вопросе или ответе содержатся пробелы, то всё необходимо заключать в кавычки.

Параметр 'off откл' отключает режим автоматического восстановления.

Если не задавать параметров, то будет показан текущий статус режима восстановления.

Замечание: пароль восстановления действителен только до первой попытки входа. В случае неудачи при вводе пароля, все шаги по восстановлению необходимо проделать заново.

Замечание: в случае включенной защиты по адресам ('help ipsec помощь адрес'), восстановление пароля возможно только с разрешенных адресов.

{РВНИМАНИЕ! Эта команда является потенциально опасной. Применяйте ее только если вы уверены в том, что делаете. Не задавайте вопросов и ответов таких, которые легко угадать или перебрать. В случае взлома пароля по вине игрока, администрация сервера не несет никакой ответственности.

ipsec адрес

Вы можете дополнительно защитить себя на случай утери или кражи пароля.

Используйте команду:

```
config oneip on
```

- чтобы запретить вход с любого адреса, кроме текущего.

Используйте команду:

```
config neaip on
```

- чтобы запретить вход с любой подсети, кроме текущей.

Используйте команду:

```
ipsec
```

- чтобы посмотреть текущие допустимые диапазоны адресов. Они пронумерованы от 1 до 4. Чаще всего достаточно одного-двух диапазонов (для дома и работы).

Используйте команду:

```
ipsec <номер диапазона>
```

- чтобы отключить диапазон

Используйте команду:

```
ipsec <номер диапазона> <адрес>
```

- чтобы установить указанный диапазон на указанный IP-адрес

Используйте команду:

```
ipsec <номер диапазона> <адрес>-<адрес>
```

- чтобы установить указанный диапазон на указанные IP-адреса (минимальный и максимальный)

Используйте команду:

```
ipsec <номер диапазона> <адрес>:<адрес>
```

- чтобы установить указанный диапазон на указанный IP-адрес и маску.

<номер диапазона> можно не указывать, если он равен 1.

Используйте команду:

```
ipsec clear
```

- чтобы снять защиту совсем

undelete восстановить

Если Вы когда-либо удалили свой персонаж, и теперь у Вас есть желание его восстановить - это возможно сделать за определенную плату. Обратитесь к Бессмертным с подобной просьбой.

Цена восстановления в quest points: 1000 * количество классов

Примечание: Восстановление производится только при наличии резервной копии профиля персонажа (backup).

Другие справки по теме:

RULES, BADNAME, RENAME, NAME

setemail устпочту

Формат:

```
setemail <текущий_пароль> <адрес электронной почты>  
устпочту <текущий_пароль> <адрес электронной почты>
```

Команда позволяет задать адрес вашей электронной почты, для различных служебных целей.

Администрация сервера гарантирует конфиденциальность этой информации, а также, что указанный адрес не будет использоваться для рассылки спама и прочих наносящих вред действий.

'forgot password' 'забыл пароль'

Если вы забыли свой пароль, то сделайте следующее:

1. Создайте нового персонажа и войдите им в игру.
2. Напишите ноту бессмертным примерно в такой форме:

```
note to imm  
note subj забыл пароль от персонажа  
note + я забыл(а) пароль от своего персонажа по имени (имя вашего персонажа)  
note + прошу восстановить пароль  
note + доказательства того, что персонаж действительно мой:  
note + (перечислить доказательства)
```

В качестве доказательства надо привести информацию о вашем персонаже, которую никто, кроме вас или Бессмертных, не может и не мог узнать. Например, процент раскачки какого-нибудь умения, содержание какой-нибудь ранее написанной личной ноты в адрес Бессмертных, формат вашей строки состояния (prompt), некоторые из ваших серверных alias-ов и тому подобное.

В качестве доказательства также принимается поручительство известных (длительное время игравших) игроков.

Данная информация необходима для скорейшего восстановления персонажа. Если информации достаточно, и вы вошли с того же IP, и больше никто с этого IP не заходил, то пароль будет восстановлен. Иначе может потребоваться личная беседа с кем-нибудь из Бессмертных для тщательной проверки ваших доказательств.

3. Если в игре окажется кто-нибудь из Бессмертных, обратитесь к нему(ней).

Купля и продажа

gold silver money coin золото серебро деньги монеты

Экономика нашего Мира базируется на золотых и серебряных монетах. Золотая монета стоит 100 серебряных, но она в четыре раза тяжелее (25 золотых монет - это один фунт, и 100 серебряных - один фунт). Серебряные монеты можно обменять на золотые (и обратно) у банкира командой: give <количество>*silver bankir дать <количество>*серебро банкиру. Деньги можно положить на счет в банке (help account справка счетбанк), а также хранить в контейнере.

account счетбанк

Синтаксис: account|счетбанк <параметры>

Допустимы следующие параметры:

```
info|информация - Состояние банковского счета.  
put|положить <сумма> - Переводит указанную сумму на твой счет.  
put|положить <число> <предмет> - Продает драгоценности (gem, jewelry, treasure), а  
деньги переводятся на твой счет (5% комиссия).  
get|снять <сумма> - Снимает деньги со счета.
```


Просмотр информации по счету доступен вне банка.

buy купить

Синтаксис: buy|купить [продавец] <предмет>

Покупает объект у заданного продавца (если продавец один, то аргумент можно пропускать). Например, 'buy sword'.

Когда имеется несколько предметов с одинаковыми названиями, используйте номер: n.<предмет>, где n - позиция нужного предмета среди объектов с аналогичными именами. Например, если продаются 2 разных меча, то 'buy 2.sword' купит второй.

Если необходимо купить несколько одинаковых предметов, используйте формат k*<предмет>, где k - количество необходимых предметов. Например, 'buy 5*sword' купит 5 мечей.

Эти указатели могут комбинироваться 'buy 2*2.sword'

Также добавлена система покупки по номерам предметов - вместо названия можно писать ее положение в списке, начиная с первой вещи. Например, 'buy 4' (купить четвертую вещь сверху), 'buy 3*5' (купить 3 штуки пятой вещи сверху). Номера выводит команда list (список).

Клановые (PK) и {R-PK- могут покупать питомцев за деньги из кланового банка. Для этого нужно добавить слово clan (клан) перед именем питомца.

list список

Синтаксис: list|список [продавец] [предмет]

Команда показывает ассортимент магазина. Вещи в магазине могут быть ограничены по количеству (строка qty) - тогда там будет стоять количество вещей - или не ограничены (тогда там будет прочерк). В самой первой колонке идут номера вещей, которые можно использовать в команде buy (купить). Цена вещи в магазине указана в серебряных монетах (100 серебряных = 1 золотая).

Если в комнате находится только один продавец и вы хотите посмотреть список вещей, то аргументы не обязательны. Иначе можно указать имя продавца, предметы.

```
list armor -- посмотреть список брони
list weapon -- посмотреть список оружия
list item -- полный список (как без параметров)
list ювелир armor -- список брони у продавца "ювелир"
list ювелир -- список вещей у продавца "ювелир"
list 2 -- список вещей у второго моба из тех, что в комнате
```

sell продать

Синтаксис: sell продать [продавец] <предмет>

Продает предмет выбранному (если не один в комнате) торговцу. Предварительно предмет можно оценить командой value стоимость.

value стоимость цена

Синтаксис: value|стоимость [продавец] <предмет>

Узнать у выбранного продавца (если не один в комнате), сколько он готов заплатить за предмет. Предмет должен находиться в инвентаре у вашего персонажа.

action аукцион

Синтаксис: action|аукцион <параметры>

Допустимы следующие параметры:

info|информация - Список текущих аукционов.

info|информация <номер аукциона> - Характеристики предмета, выставленного на продажу.

bet|ставка <номер аукциона> <ставка> - Сделает ставку на предмет торга.

sell|лот <предмет> <начальная цена> <описание> -

Выставит предмет на аукцион. Если начальная цена указана - то торги начнутся с нее. Можно задать описание предмета - оно будет показано покупателям при выполнении 'action info'.

Шаг торгов задать нельзя, он зависит от реальной стоимости предмета.

Legends

'keep of the warlock' 'колдовской замок'

Много веков назад, во времена войны гоблинов, которая унесла жизни множества эльфов, людей и карликов в битвах на кровавых равнинах, жил жестокий колдун Барагар. Его обиталищем был мрачный замок неподалеку от горы смерти.

Переместившись в прошлое, вы получаете возможность встретиться с ним лицом к лицу и уничтожить этого наемника, который работал против своей расы за деньги таких подлецов как Крогар, Йер и лорд Вакс.

Барагар живет не один в своем замке, так что не рассчитывайте на легкую прогулку.

legends легенда легенды 'coast of seven incarnations' 'берег семи воплощений'

Название нашего мира - "Берег семи воплощений" происходит от одной древней легенды. Теперь уже вряд ли возможно достоверно определить, что тогда произошло и историю каждый норовит рассказать по-своему. Нам удалось записать ее со слов адепта Сатина ('help legend satin' или 'справка легенда сатина') и со слов Мидгаардского пьяницы ('help legend drunk' или 'справка легенда пьяницы').

Название придумано: Drako

'legend satin' 'легенда сатина'

Было это во времена столь давние, что неясно даже, было ли это. Для нынешних жителей Мира это сказка. Для их прадедов это было легендой. Для прадедов их прадедов это было историей. А для трижды прадедов нынешних жителей это было рассказами их родителей о своем детстве.

В лесу древнем, в чащобе черной жили три молодых женщины с душами светлыми и ликами прекрасными. Были они великими колдуньями. Жизнь заставила их искать уединения, ибо могущество их было велико, но слишком много страдающих искало помощи. Слишком многим несчастным приходилось отвечать отказом.

- Ведь даже столь умелые волшебницы не могут помочь всем просящим.

Самая старшая из них, черноглазая Джалин, решила: либо им придется всю оставшуюся жизнь лечить больных и устраивать счастье невезучим, либо они найдут способ помочь людям самим решить свои проблемы. И потому позвала подруг жить в дом заколдованный, что стоял в буреломе непроходимом.

- С тех пор они поселились там и занялись своими изысканиями.

Самая младшая из них, белокурая Отини, сделала открытие. Нашла она, что каждому человеку дарована не только одна обычная жизнь на этом свете. Одновременно с ней он может прожить ещё много других жизней, если душа и разум найдут место для своего нового воплощения. Место должно быть особым, волшебным. Если найти дорогу туда, то каждый сможет отправиться по ней один или с друзьями. Попытать счастья там, а когда надоест, вернуться назад.

- С тех пор они пытались найти дорогу в волшебные Миры.

Третья колдунья, огненно-рыжая Норхат, была той, кто обнаружил Заклятие Жизни. Это была сложнейшая магическая формула, которую нужно было только читать несколько недель, а уж перечисление волшебных ингредиентов и рецептов по их приготовлению не умещалось в толстой книге. Было не совсем ясно, как в точности сработает закливание, но было понятно, что нет иного пути, кроме как попробовать.

- С тех пор они готовились к таинству Заклятия Жизни.

Однажды настало время. Вся формула была проверена и записана. Все порошки и снадобья приготовлены. Все необходимые артефакты найдены. Заклятие начала читать Норхат. Через 7 дней ее сменила Отини, которая трудилась ещё 7 дней. На следующую неделю уставших подруг сменила Джалин. А последние три дня они работали одновременно, ибо сила Заклятия уже стала столь велика, что ни один живой не мог в одиночку нести это бремя.

- В день памятный последнее слово было произнесено.

В ответ в природе наступила тишина. Что длилась по всей Земле один час. Ни птаха малая, ни зверь хищный, ни человек неугомонный, ни ветер свободный не смели нарушить ее. Когда истек тот час, тишина нарушена была чьим-то голосом. Это был шепот тихий, но слышали его и в странах вечных метелей и в пустынях знойных.

- И голос тот сказал слова загадочные и странные.

"Три смертных женщины! Ваши старания достигли цели. Знайте, что люди не могут открыть дорогу в другие Миры, поскольку их нет. Есть лишь другие Земли. Но теперь наделены они способностью строить их сами. Сейчас ещё нет, но когда-нибудь научатся. Рано или поздно. Так или иначе. И души их, плывущие во мраке суеты, найдут свой Берег Воплощений в тех Мирах... если захотят."

- Эти слова были сказаны и все стало как прежде.

С тех пор прошло много веков, так что подвиг трех колдуний стал из жизни историей, из истории легендой, а из легенды сказкой. Но некоторые наши жители верят, что живут в одном из Миров, которые предсказывал странный Голос, в одном из первых мест, где можно найти свою другую жизнь, в добавок к той, которая нам назначена рождением.

'legend drunk' 'легенда пьяницы'

Здравствуй, путник! Ик! Ты, я смотрю, бывалый путешественник, давай посидим, выпьем по бутылочке вина... Что?! Бармен говорит, что мне уже хватит?! Ха! Я пил самогон с гномами в Мории (ик!), по сравнению с которым здешнее пойло - это просто молоко!

Да, да, садись, только смотри осторожно - здешние стулья такие не устойчивые, все так и норовят уйти из-под твоего за... АААААА!! Вот видишь, что получилось - стоит честному горожанину (ик!) выпить в этом хлеву, который почему-то называют трактиром, пару ящиков пива, так сразу обнаруживаешь недостатки в мебели.

Да... пиво сейчас не то, что было раньше... Вот помню, пил я пиво, которое варили эти три лесные ведьмы - Джалин и ее мерзопакостные подружки Отини и Норхат... Эй, эй!!! Убери свой меч, ик! Я так и хотел сказать - пил пиво, которое было сварено тремя благочестивыми и добрыми волшебницами из лесу.

Да, народ нынче совсем нервный пошел - чуть что, сразу за ножик хватается - не к добру это. Давай лучше ещё пивка тяпнем? Ну так вот, пил я как-то раз пиво этих хм... волшебниц... (обернувшись на ворчанье трактирщика) Заткни свою пасть, ты жирный пожиратель собачьих кишок! Я вообще не понимаю, как тебя мэр устроил сюда барменом! Я не пас их свиней и не крал спиртное из их винных погребков, а я тогда был начальником стражи в Талосе!

А что в лесу делал? Ну, мало ли чего в лесу делать можно, цветочки там собирать, грибы опять же... Знаешь, как хорошо пособирать цветы где-нибудь в кустах после пары бутылок вина... ЧТО?! ДА я был трезв тогда, как малолетний смурфик!

Правда, эти ведь..., извини, добрый путник, эти волшебницы подумали иначе. Сказали, что я - пьяная скотина и испоганил их любимые лютики. И что должен теперь отработать нанесенный им (лютикам) моральный ущерб. И заставили пасти свиней, ик! Бармен, ещё вина! Угости старого стражника, добрый путник, ведь ты уважаешь старость? У тебя есть старые родители, да? Бармен - ты слышал, он платит за меня!

Так вот я стал пасти у этих... м... волшебниц их... гм, замечательных свиней. И вот как-то раз, возвращаюсь я, согнав всех свиней в кучу, и вижу - готовят что-то эти хитрые гримзы, ну то есть колдуньи. Че за слово такое "гримзы" ? Ну, эээ, это так гномы своих гномих называют. Да, точно! Комплимент это такой. Вон и бармен подтвердит. Я даже слышал, как он свою жену так называл, когда думал, что никто не услышит. Да, бармен?

Так вот, вижу я - что бросают они в котел всякие там травы, коренья и все это помешивают, а про себя бормочут что-то. Ну, думаю, опять, наверно, самогонку варить будут!!! Магическую!!! Вот ты пил когда-нить, добрый путник, магическую

самогонку? Нет? И не пей. Это я тебе как специалист говорю. Давай как мы ещё по кружке пива возьмем, а потом я тебе дальше расскажу.

Так вот, варили они ее, а потом видимо, совсем устали и спать пошли. А я типа, решил попробовать магического самогону! Подкрался я, зачерпнул кружкой и хлебнул... А потом сразу упал под стол и заснул - мощная эта штука, варево этих су... су... супер-волшебниц, то есть.

Наутро просыпаюсь - во рту как будто мышьяк умерла, пить хочется... А за столом уже эти колдуньи собрались, духа какого-то вызвали и спрашивают его: "Что тебе угодно для того, чтобы ты раскрыл перед нами тайны Миров?" И тихо сразу стало как в склепе. Только я из под стола хриплю - "Воды..." Ну, а Отини - рада стараться - как плеснет самогонкой на этого духа!

Какое там шипение стояло!!! А как этот дух ругался... Так даже гоблины не могут. Короче, когда дух слегка отошел, то он что-то пробормотал на счет переселения душ, в котел с самогоном плюнул и испарился. Чего?!! Не могут духи, говоришь, плеваться?! Да если бы он попробовал то пойло, что продаешь ты в своем вонючем трактире, он бы не только плевался, у духа бы просто живот вспучило!

Вот клянусь, что так все и было! Чтoб мне протрезветь! А эти самые колдуньи уже потом всем раззвонили, мол де они нашли секрет, как воплощаться туда-сюда обратно. Фигня это все! Самогонки они своей обпились! Алкоголички лесные!

Астрология и алхимия.

astrology астрология

Синтаксис: astrology|астрология

Данный навык помогает распознавать созвездия и планеты. Команда дает информацию о светилах, находящихся на небе. Днем можно видеть только Солнце. Иногда, когда солнце находится в другой стороне неба, можно увидеть и одну из лун. Ночью видны луны, планеты и созвездия, однако без умения astrology ты сможешь получить информацию только о лунах.

С данным навыком можно обнаружить среди звезд планеты, а также узнать, в каком созвездии находится каждая видимая планета и луна. А также рассчитать, в каком созвездии находится Солнце в это время года. То, в каком созвездии расположены планеты, луны и Солнце, прямо влияет на результаты алхимических опытов.

За ночным небом лучше наблюдать из обсерватории, которую можно построить с помощью команды build room observatory. Обсерватория снабжена измерительными приборами и звездными картами, которые позволяют рассчитать положение тех светил, которые в данный момент невидимы. Бессмысленно строить обсерваторию в подземных зонах - всё равно ничего кроме потолка пещеры вы в телескоп не увидите.

См. также arcane.

alchemy алхимия

Алхимия - наука достаточно точная. Смешивая одни и те же зелья в одном и том же порядке, воздействуя на них одними и теми же заклинаниями, можно получить один и тот же результат. Однако какой? Узнать это заранее нельзя. Можно только случайно наткнуться на формулу особенно полезного зелья, проведя множество экспериментов. Зато цена такой формулы, очевидно, очень велика.

Дело усложняется ещё и тем, что зелья, снадобья, волшебные палочки и посохи получаются с применением заклинаний, которые зависят от положения Солнца, Лун и планет. Так что, зачастую в формулу зелья должно входить и расположение этих небесных тел. Это значит, что алхимик, не знающий астрологии,- всего лишь слепец, пишущий картину на ощупь.

Одинаковое расположение всех небесных тел случается раз в тысячу лет, а может быть и реже. Но обычно звезды не требуют точного повторения: для того, чтобы заклятие сработало правильно, бывает достаточно, чтобы лишь некоторые светила заняли "правильное" место на небе. Опять же, трудно сказать, какие именно и как повлияют на результат некоторое изменение условий.

{Внимание! Занятие алхимией опасно для вашего здоровья и имущества! Ни в коем случае не экспериментируйте с бездонными графинами! [предупреждение Ордена Алхимии]}

См. также arcane 'тайная магия' и mutation мутация.

alchemy 'тайная магия'

Группа умений alchemy предназначена для массового изготовления волшебных предметов: pill, potion, wand, staff. Умение alchemy алхимия дает возможность выполнять различные действия, необходимые для приготовления таких предметов.

Процесс приготовления состоит из пяти этапов.

На первом подыскивается основа для волшебного раствора: берется обычный небольшой сосуд с какой-нибудь неволшебной жидкостью.

На втором этапе алхимик заряжает жидкость маной: alchemy mana алхимия мана <сосуд> В результате получается магически заряженный раствор: эликсир.

Третий этап - самый долгий. Во время него эликсир претерпевает ряд изменений (мутаций - help mutation справка мутация) под воздействием разных алхимических заклинаний, смешивания с другими эликсирами, добавления различных ингредиентов и так далее.

При этом возможны разные явления, но для нас важнее всего мутация (help mutation справка мутация) и трансмутация. При трансмутации магическая энергия эликсира изменяет свою природу, он начинает светиться и превращается в эссенцию. Это свидетельствует о том, что алхимик готов к четвертому этапу.

На четвертом этапе алхимик анализирует магические свойства эссенции: alchemy test алхимия попробовать <сосуд> Он узнает, какие из нее могут получиться зелья (potions), снадобья (pills), какие можно сделать с помощью такой эссенции волшебные палочки (wands). Отсюда уже будет ясно, на что стоит расходовать полученную эссенцию или, может быть, ее вообще проще вылить как неудачную.

На сосуде можно сделать пометку:

alchemy label алхимия надпись <сосуд> <пометка> - пометка будет видна по look.

Готовую эссенцию можно усилить или ослабить до нужного уровня:

alchemy charge алхимия зарядить <сосуд с эссенцией> <уровень>

alchemy discharge алхимия разрядить <сосуд с эссенцией> <уровень>

На пятом этапе алхимик изготавливает из эссенции разные магические предметы:

alchemy potion алхимия зелье <сосуд>

alchemy pill алхимия снадобье <сосуд>

alchemy wand алхимия палочка <сосуд>

При этом расходует часть эссенции и получается магический предмет.

Полученный таким образом предмет можно переименовать командой

alchemy rename алхимия переименовать <вещь>

Можно воздействовать эссенцией на существующий магический предмет:

alchemy алхимия <предмет> <сосуд>

Тогда он получит дополнительные свойства (к существующим заклинаниям добавится новое).

Заметьте также, что любая эссенция может храниться сколь угодно долго, но изготовленные с помощью нее предметы недолговечны. Как только ты покидаешь этот мир, они исчезают.

Магическая сила каждой эссенции питается от источников, действие которых недостаточно изучено. Известно, что каждая эссенция имеет отдельный источник. Известно также, что энергия источника тратится каждый раз, когда применяется предмет, изготовленный с применением данной эссенции. Опытный алхимик может ощутить оставшуюся энергию с помощью заклинаний, примененный к сосуду с эссенцией:

alchemy power алхимия сила <сосуд> ,

Со временем энергия эссенции восстанавливается. Более мощные заклинания в большей степени истощают алхимические источники. Ходят слухи, что действием источников управляет некий Демон, созданный Бессмертными для того, чтобы неограниченное применение алхимии не нарушило магическое равновесие в Мире.

mutation мутация

Мутация (mutation) в данном контексте это - изменение эликсира в процессе алхимических воздействий. Все они выполняются командами alchemy алхимия и pour вылить. Воздействия бывают трех видов: химические (смешивание), физические (например, нагревание) и магические. Результат химических и физических воздействий на один и тот же эликсир всегда одинаков. Результат же магических воздействий зависит также от положения светил (help astrology справка астрология).

Смешивание выполняется командой pour:

pour вылить <предмет> <сосуд с эликсиром>

Здесь <предмет> - это зелье (potion), снадобье (pill), немагическая жидкость (drink) или сосуд с другим эликсиром.

Физические воздействия выполняются командой alchemy алхимия:

alchemy алхимия <действие> <сосуд с эликсиром>

Здесь <действие> может принимать значения: heating нагревание, cooling охлаждение, boiling кипячение, freezing замораживание, distillation перегонка, filtering фильтрация, infusion настойка.

Магические воздействия также выполняются командой alchemy алхимия:

alchemy алхимия <заклинание> <сосуд с эликсиром>

Здесь <заклинание> может принимать значения: chill холод, fire огонь, light свет, dark тьма, swirl эфир, energy энергия, spark молния, cloud облако, wind ветер.

Используй команду:

alchemy test алхимия попробовать <сосуд с эликсиром>

чтобы узнать, какого рода эссенция может получиться из этого эликсира в случае, если трансмутация все-таки произойдет на следующем шаге. Точные свойства эссенции ты так предсказать не сможешь, но кое-что выяснишь.

Гильдии

helper помощник

Гильдия помощников (helpers) существовала в мире с незапамятных времен (примерно с начала века Земли). Однако, многие из тех, кому была оказана честь стать помощниками, погрязли в собственном зазнайстве и чванливости, поэтому во время Возрождения, века Ветра гильдия, волею Бессмертных, была распущена, и правила приема были переписаны.

Приняты следующие условия существования гильдии:

- * Основная цель гильдии: Любой новичок, который приходит в наш мир, должен почувствовать себя здесь как дома! Для этого должны быть приложены все усилия, иначе у этого мира не будет будущего. Это должно быть вашей молитвой на каждый день игры в этом мире.
- * Члены гильдии анонимны. Об их существовании не знает никто, кроме тех, кому они помогают, Бессмертных и собратьев по гильдии.
- * Помощником может стать любой персонаж, у которого есть хотя бы одно перерождение. Решение принимают Бессмертные после личной беседы с претендентом.
- * Помощники не имеют права игнорировать просьбы новичков о помощи (независимо от кого они исходят). Также, они не могут выключать канал помощи новичкам (newbie новичок).
- * Помощники имеют право входить на территорию школы новичков, но не имеют права использовать данную территорию в своих собственных целях (практикование навыков и заклинаний или укрывание от ПК).
- * Помощники имеют право оказывать любую помощь новичкам в рамках разумного (заклинаниями, деньгами, вещами, показывать арии и пути).
- * Недопустимо издевательство над новичками в любой форме, как словесной (оскорбления, злые шутки и т.п.), так и действием (призывание к агрессивным монстрам, отравленная еда и т.п.).

Наказание за нарушение данных правил будет гораздо более жестокое, чем просто изгнание из гильдии. Начиная от отбирания определенных навыков, заканчивая запретом доступа в этот мир. Поэтому, думайте очень крепко, прежде чем попроситься в помощники. Путь назад будет очень болезненным (если, конечно, не по собственному желанию).

testers тестеры

Мудрецы говорят: движение - это жизнь. Пока Боги не покинули эту землю, пока ее обитатели будут надеяться на лучшее - мир будет развиваться и, следовательно, жить. Но под присмотром Бессмертных находятся также и тысячи других подобных миров во всей Вселенной, поэтому не всегда молитвы смертных могут быть услышаны, и не всегда изменения в сущности Мира делают то, ради чего они были задуманы (даже Боги могут ошибаться!). Поэтому Бессмертные приняли решение о создании гильдии тестеров. Основные цели гильдии:

- * Поиск ошибок, нарушающих нормальное существование Мира.
- * Анализ различного рода взаимодействий внутри Мира и поиск решений по восстановлению равновесия между ними.
- * Сбор, анализ и обобщение любых предложений всех остальных жителей Мира и предоставление их Бессмертным.

Правила существования гильдии:

- * Гильдия является представительством Бессмертных в Мире. Поэтому в нее очень трудно попасть и очень легко вылететь. Помните об этом!
- * Члены гильдии анонимны. Об их существовании не знает никто, кроме Бессмертных и собратьев по гильдии. Запрещается разглашение имен членов гильдии, без их личного на то согласия.
- * Тестером может стать любой персонаж, у которого есть хотя бы одно перерождение и заслуги в Мире. Решение принимают Бессмертные после личной беседы с претендентом. Отказ может быть не мотивирован. Количество членов в гильдии ограничено.
- * Гильдия делится на две части: собственно тестеры и Совет. Тестеры выполняют первую задачу гильдии: поиск ошибок. Совет представляет из себя группу из представителей всех сословий мира (по одному члену от каждого клана, два воина-одиночки, три представителя мирного населения) и вправе выдвигать предложения от имени всех остальных жителей Мира, как и анализировать идеи Бессмертных. Имена членов Совета открыты всему Миру.
- * Всем членам гильдии разрешается доступ на тестовый сервер с предоставлением команды test test. Они могут видеть других членов по who tester кто тестер, как и писать им сообщения с помощью note to testers. Членам гильдии разрешается доступ к каналу beta beta. Любые сообщения от членов гильдии будут рассматриваться Богами в первую очередь.
- * Членам гильдии запрещается разглашение любых сведений, сообщенных им Богами, без специального на то уведомления. Запрещается использование тестового сервера не в целях поиска ошибок. Запрещается сокрытие найденных ошибок или использование их на основном сервере (даже в целях проверки, без уведомления Богов). Запрещается использование своего положения для давления на игроков.
- * Тестеры должны ставить режим AFK, если отходят от компьютера, чтобы присутствующего в мире тестера Боги или другие тестеры могли попросить помочь в тестировании.
- * Прямая обязанность тестеров - заниматься проверками, о которых просят Боги в письмах to testers с темой "Заявка на тестирование". Игнорирование нескольких подряд заявок (кроме случая длительного отсутствия тестера в мире) приведет к автоматической потере статуса тестера.
- * Наличие и размер вознаграждения за проверки заявок зависит от качества этих проверок. Качество определяется по репортам ошибок, связанных с содержанием заявки, после его выкладывания на основной сервер.

За нарушение этих правил может последовать наказание любой степени тяжести, от исключения из гильдии вплоть до удаления всех персонажей игрока с основного сервера. Также игрок может быть исключен из гильдии по собственному желанию.

Путь члена гильдии труден. Он может закончиться славой или позором, бессмертием или забвением. Выбери свою судьбу!

Новичкам.

healer целительство

1. Лекарь

Лекарь помогает тебе излечиться от ядов и болезней, а также быстро восстановить жизненные силы. Некоторыми из его услуг бесплатно наделяются персонажи 15 уровня или ниже. Набери 'heal лечить' чтобы увидеть список его услуг и цен на них. Чтобы воспользоваться его услугами наберите 'heal <spell> лечить <заклинание>', если у тебя достаточно денег для оплаты его работы.

badname

Если имя персонажа не удовлетворяет условиям выбора имени, то Бессмертные имеют право добавить его в список плохих имен Мира. В этом случае при следующем заходе в Мир персонажу будет предложено ввести новое имя.

Другие справки по теме:

RULES, UNDELETE, RENAME, NAME

'selected' 'выбор имени'

Пожоже, новая душа хочет посетить Берег Семи Воплощений? Мы рады всем новичкам, за исключением глупых. Сейчас вам нужно будет выбрать имя, и этот выбор станет своего рода проверкой на фантазию и сообразительность.

Нельзя выбирать вульгарное, пошлое или матерное имя (на любом языке), но это, наверное, очевидно. Также нельзя выбирать непроизносимую комбинацию букв. Запрещено использовать уменьшительные варианты обычных имен (Alex, Leha), чтобы не было путаницы с хозяином полного имени (Alexander).

Теперь самое сложное: нельзя в качестве имени выбирать обычное слово (русское или английское) или сочетание таких слов. Велико искушение взять имя вроде Monster, SuperMegaFighter, Byte, Elf или Killer, но нельзя!

А сейчас вам надо придумать именно имя: оригинальное, необычное сочетание звуков. Подобно тому, как это делают писатели жанра фэнтези. В нашем Мире Вас, возможно, ждет интересная и долгая жизнь. Начните ее красиво!

Флаги.

tied nodisarm no_disarm привязано необезоружить не_обезоружить

Флаг tied привязано или nodisarm не_обезоружить может присутствовать на оружии и других предметах. Это означает, что в конструкции предусмотрены какие-то детали, которые при надевании предмета не дают уронить его, если хозяин сам этого не хочет.

Обычно это - какие-нибудь узлы или ремни. Умения и заклинания 'disarm', 'remove curse', 'weaken' и 'heat metal' бесполезны против таких предметов.

rooms flags флаги комнаты

Наш мир состоит из множества мест, как связанных между собой, так и расположенных обособленно. Условно они называются 'комнаты'. У комнат могут быть различные флаги, которые обычно не видны простым смертным, исключением может считаться building строительство. Но стоит знать о некоторых таких флагах (их можно вычислить по определенным косвенным признакам).

safe (безопасная) - в этой комнате, защищенной богами, запрещены любые бои, вас не сможет поразить ни понос, ни золотуха. Также в этой комнате запрещено воровство. Да, в такой комнате можно спокойно расслабиться после боев, растёкшись бесформенной тушей по полу.

private (частная) - комната в которой могут уединиться только два персонажа (исключение - особняки, там кроме двоих в комнату может попасть и мастер комнаты). В мире насчитывается некоторое количество таких комнат. Если комната дополнительно не защищена от внешнего воздействия и вас может оттуда вытурить суперкласс wizard колдун или necromant некромант заразить negro contagion некроградкой. Находящиеся в этой комнате не видны по команде where где, на них запрещена магия перемещения

dark (тёмная) - комната лишённая источников света, в ней всегда темно, независимо от времени суток. Если у вас с собой нетсветильника - то ночью, или внутри зданий/пещер вы ничего не увидите, кроме зловещих {РКРАСНЫХ ГЛАЗ вокруг.

light (светлая) - в комнате есть источники света (факелы, лучины и т.д.), поэтому все видно независимо от времени суток.

no_mob (не для мобов) - мобам запрещено заходить в эту комнату.

indoors (внутри) - помещение ограждённое стенами (комната внутри здания, пещера). Если этого флага нет, то вы находитесь на улице - вне помещений.

pet_shop (магазин питомцев) - в этом месте расположен магазин по продаже питомцев (питомцев).

no_recall (запрет молитвы) - в этом месте стоит магический запрет обращения к богам и вы не сможете вернуться в храм командой recall/clanrecall/homerecall возврат/кланвозврат/домвозврат, а также воспользоваться заклинаниями группы transportation перемещение.

nowhere (нигде) - эта комната защищена от просмотра командой where где.

arena (арена) - в этой комнате разрешены бои всех со всеми, в том числе и не для воинственных персонажей (РК).

no_gate - в эту комнату запрещено перемещаться заклинаниями группы transportation перемещение.

prison (тюрьма) - в этой комнате нарушившие законы мира сидят от звонка до звонка, защищенные от смерти, боёв, самоубийств, побегов и голодовки.

laboratory (лаборатория) - в этой комнате расположена лаборатория. В ней лучше улучшаются вещи заклинаниями группы enchantment улучшения, можно проводить алхимические опыты. В мире есть несколько общедоступных лабораторий.

observatory (обсерватория) - всем, кто увлекается астрологией удобно из обсерватории наблюдать за движениями планет, звезд, созвездий и за моющей соседкой напротив.

noquit (нет выхода) - ЧТО ДЕЛАТЬ? ИЗ ЭТОГО КОМНАТЫ НЕТ ВЫХОДА! Ну а если серьезно - из этой комнаты нельзя выйти из игры командой quit выход. Если же вам это и удастся, то при входе в игру Вы окажетесь у алтаря в Мидгаарде.

imp_only, gods_only, heroes_only, newbies_only, pc_only - в комнату могут зайти (соответственно) имплементоры, боги, герои (игроки 101 уровня), новички или только игроки (не мобы)

items flags флаги предметов вещей

На многих предметах имеются специальные флаги. Некоторые из них видны всегда (как glow), некоторые - с помощью заклинаний, в особенности identify (распознавание). Часть флагов видна только Бессмертным или квесторам. Ниже поясняется смысл каждого флага, что может быть особенно полезно игрокам, создающим новые арии. Ряд свойств предметов могут быть изменены заклинаниями, в том числе у Безымянного Демона - см. blacksmith (перековать).

Внешний вид.

glow (светится) - предмет фосфоресцирует. Эффект достигается заклинанием continual light (свет). Предмет виден в темноте. Такой предмет несколько легче усилить заклинаниями enchant armor (усиление брони) и enchant weapon (усиление оружия), но он способен поглотить меньшее количество маны при использовании заклинания mana spring (источник магии). В качестве ловушки (traps) он годится хуже.

dark (темное) - предмет не может светиться (glow), так как поглощает свет. Благодаря поглощению может вместить больше энергии.

hum (гудит) - предмет издает звук: звенит, трещит, шуршит и тому подобное, благодаря чему легче обнаруживается в ловушках.

invis (невидимое) - предмет невидим. Рекомендуется применять для предметов в ловушках. Эффект накладывается заклинанием invisibility (невидимость) и снимается заклинанием continual light (свет). Чтобы увидеть такой предмет,

нужно заклинание detect invis (видение невидимого).

Запахи (невидимы игрокам).

blood_smell (пахнет_кровью) - предмет был взят у раненного персонажа.

death_smell (пахнет_смертью) - предмет был взят из трупа.

steal_smell (запах_вора) - предмет был взят у персонажа без его согласия.

Магия.

curse (проклято) - предмет проклят. Результат действия заклинания curse (проклятие), направленного на этот предмет. Если его надеть, то ваша защита от магии ослабнет. Проклятие снимается заклинаниями bless (благословение) и remove curse (снятие проклятия), но не great bless (великое благословение). Чтобы увидеть ауру проклятия вокруг предмета, нужно заклинание detect evil (видение зла).

bless (освящено) - предмет освящен. Если надеть такой предмет, то ваша защита от магии усилится. Предмет можно освятить заклинаниями bless и great bless, а снять этот эффект - заклинанием curse. Чтобы заметить ауру святости вокруг предмета, нужно заклинание detect good (видение добра). Освященные предметы легче усилить (enchant), и они прочнее.

magic (магический) - предмет хранит следы специфической магии. Эти вещи несколько прочнее обычных. Следы магии на предметах можно заметить с помощью заклинания detect magic (видение магии).

burnproof (защищено) - предмет защищен от проникновения магии внутрь. Такую вещь нельзя уничтожить, отобрать или зарядить магией. Этот полезный эффект накладывается заклинанием fireproof (защитный ореол).

enchanted (усилено) - предмет усилен заклинаниями enchant armor (усиление брони), enchant weapon (усиление оружия) или другим способом, недоступным простым смертным.

mana_source (источник_маны) - предмет заряжен заклинанием mana spring (источник магии).

retain (засушено) - предмет законсервирован, его разложение приостановлено. Накладывается заклинанием retain (засушивание).

arcane (алхимия) - предмет получен с помощью алхимии.

rune (руны) - на предмете начертаны магические руны.

Использование.

antigood (анти_доброе) - предмет не может надеть добрый персонаж.

antievil (анти_злое) - предмет не может надеть злой персонаж.

antineutral (анти_нейтрал) - предмет не может надеть нейтральный персонаж.

noemove (не_снять) - только существа расы теней (ethereal) могут снять с себя такой предмет. Этот флаг можно убрать заклинанием remove curse (снятие проклятия). Такой предмет нельзя выбить из рук. Если на него воздействовать заклинанием heat metal, то он больно обожжет владельца, но не снимется.

nodrop (не_бросить) - только существа расы теней (ethereal) могут бросить такой предмет. Этот флаг можно убрать заклинанием remove curse (снятие проклятия). Такой предмет нельзя украсть.

nodisarm(не_обезоружить) - предмет нельзя выбить из рука (см help nodisarm справка не_обезоружить).

nocurse (не_расколд) - с предмета нельзя снять флаги noemove и nodrop заклинанием remove curse (снятие проклятия)

porurge (не_убрать) - даже Бессмертному трудно уничтожить такой предмет.

nonmetal (неметалл) - флаг ставится на металлические предметы, которые снабжены удобной неметаллической ручкой или иными держателями. Благодаря этому, даже если предмет нагреть заклинанием heat metal (раскаленный металл), он все же не обожжет владельца.

noscount (несчитается) - содержимое в контейнере с этим флагом не участвует в подсчете количества всех носимых вещей

nolocate (необнаружимое) - предмет нельзя обнаружить заклинанием locate object (поиск предмета).

noflight (не_перелететь) - предмет нельзя обнаружить с помощью умения перелет (flight)

melt drop (бросишь_сгорит) - если предмет бросить, он исчезнет.

melt remove (снимешь_сгорит) - если предмет снять, он исчезнет.

sellextract (разменное) - если предмет продать, он не попадет в список продажи продавца и исчезнет. Кроме того, за эти предметы нельзя торговаться.

notsave (не_сохранить) - если выйти из игры, предмет не сохранится и упадет на пол.

not steal (не_украсть) - предмет нельзя украсть. Также он защищен от случайной потери командой drop all (бросить все).

nosac (не_пожертвовать) - предмет нельзя принести в жертву.

no loot (не_отобрать) - в случае убийства игрока эта вещь в любом случае не останется в трупе. Флаг важен только для игроков, которые пожелали наивысшего уровня жесткости в боях друг с другом: {R(-PK-)}. У остальных вещи и так останутся после смерти в рюкзаке.

stay_area (не_вынести) - предмет исчезнет, если покинуть зону, где его нашли.

no get (не_взять) - предмет нельзя поднять с земли или достать из контейнера.

no put (не_положить) - предмет нельзя положить в контейнер.

prc_only (только_для_мобов) - только мобы могут носить такой предмет.

no quest (не_квестовый) - такой предмет не поручат добыть в квесте.

Специальные флаги.

rotdeath (разложится) - флаг ставится на предметы, которые начинают разлагаться и вскоре исчезают, если их владельца убить.

visdeath (часть_тела) - эти предметы являются частью тела какого-нибудь монстра, и никак не видны. После убийства их можно отделить от тела и использовать.

no random (не_случайный) - некоторые предметы слегка меняют параметры, когда создаются. Для предметов с флагом no random такое изменение запрещено.

reboot_once (раз_в_сезон) - предмет появляется только один раз после очередной перезагрузки (не обязательно сразу).

heap (куча) - предмет можно складывать в кучу. Предметы в куче не имеют индивидуальных свойств. Объем кучи определяется ее весом.

count heap (куча_на_счет) - это куча, но ее объем определяется количеством предметов.

auto (авто) - предмет автоматически меняет свой уровень, подстраивая свои параметры под уровень владельца.

red_pk (красный_pk) - предмет могут носить только игроки, включившие наивысшую жесткость боев: {R(-PK-)}.

pk (пк) - предмет могут носить только игроки, готовые к боям с другими игроками: (ПК) или {R(-ПК-)}.

deleted (удален) - предмет удален. При попытке войти в игру с такой вещью, она будет перенесена в специальную комнату и снабжена пометкой о том, у какого игрока или в каком сейфе была.

Внутренние флаги. Эти флаги нужны серверу для работы, в зонах их нет.

inventory (товар) - предмет есть в неограниченном количестве у торговца.

for_sell (продается) - предмет выставлен на продажу.

hadtimer (временное) - предмет имел таймер исчезновения до продажи.

reboot_done (было) - этот предмет с флагом reboot_once уже однажды появился.

no_resets (не_появляется) - предмет ещё не появлялся нигде.

trap (ловушка) - предмет заряжен в ловушку.

hidden (спрятано) - предмет спрятан (в ловушке). Заклинание detect hidden (видение скрытого) не помогает обнаружить такой предмет. Нужно специальное умение detect trap (обнаружение ловушек).

1. Оглавление

| | |
|---|----|
| Об игре..... | 1 |
| Что такое MUD или МПМ..... | 1 |
| Правила игрового сервера "Берег семи воплощений"..... | 1 |
| Триггеры и правила их использования..... | 2 |
| Мультичаринг..... | 2 |
| Кто такие боги или бессмертные..... | 3 |
| Отличия сервера "Берег семи воплощений" от стандартного ROM 2.4b6..... | 3 |
| ROM..... | 4 |
| credits diku merlin благодарности..... | 5 |
| Мерс..... | 6 |
| ПК..... | 6 |
| Что такое ПК..... | 6 |
| Уровень жесткости ПК..... | 7 |
| Изменение уровня жесткости ПК..... | 7 |
| Диапазон ПК..... | 7 |
| Запоминание или memo..... | 8 |
| Арена, бои на арене..... | 8 |
| Дуэли..... | 8 |
| Турниры и их организация..... | 9 |
| Опции проведения турниров..... | 9 |
| Расы..... | 10 |
| Параметры рас..... | 11 |
| Люди..... | 11 |
| Дварфы..... | 11 |
| Эльфы..... | 12 |
| Дроу или 'темные эльфы'..... | 12 |
| Гиганты..... | 12 |
| Полурослики или хоббиты..... | 13 |
| Феи или спрайты..... | 13 |
| Кентавры..... | 13 |
| Тени..... | 14 |
| Ящеры..... | 14 |
| Полугрифоны..... | 14 |
| Классы..... | 14 |
| Воин или warrior..... | 14 |
| Вор или thief..... | 15 |
| Маг или mage..... | 16 |
| Клерик или cleric..... | 16 |
| Суперклассы..... | 17 |
| О суперклассах..... | 17 |
| Сны, смена суперкласса..... | 17 |
| Умения суперклассов..... | 18 |
| Рыцарь..... | 18 |
| 'area attack' multiattack мультиатака..... | 18 |
| fencing фехтование..... | 19 |
| 'dual weapon' 'бой двумя руками'..... | 19 |
| crush повалить борьба..... | 19 |
| 'shield hit' 'удар щитом'..... | 20 |
| razors шипы лезвия..... | 20 |
| 'weapon voice' voice 'заговор оружия'..... | 20 |
| 'circular defence' 'векерная защита'..... | 20 |
| 'hard hand' 'твердая рука'..... | 20 |
| blademaster 'мастер клинка' trick прием noose аркан 'savage hit' 'удар дикаря' блик catchlight | |
| 'circle attack' 'круговая атака' dive нырок 'circle trip' 'круговая подсечка' 'thunder strike' 'удар грома' | |
| 'sting stab' 'жалящий удар' 'deadly blow' 'смертельный удар' 'strange attack' 'странная атака' | |
| 'savage hit' 'удар дикаря'..... | 21 |
| mirror 'crossed blades' зеркало 'скрещенные клинки'..... | 22 |
| endurance стойкость..... | 22 |
| slam 'мощный удар'..... | 22 |
| Ниндзя..... | 22 |

| | |
|---|----|
| traps 'weapon trap' 'detect trap' 'disarm trap' 'rider trap' ловушки ловушка 'обнаружение ловушек' | |
| 'обезвреживание ловушек' 'ловушка на всадника' | 22 |
| blackjack оглушение | 23 |
| masquerade маскировка | 23 |
| 'vorpal blade' 'точный удар' | 24 |
| 'eagle eye' 'орлиный глаз' | 24 |
| 'identify monster' 'распознавание монстра' | 24 |
| 'know abilities' 'определение умений' | 24 |
| 'dark vision' 'видение в темноте' | 24 |
| fade мерцание | 24 |
| 'flee jump' скачок | 25 |
| 'dan shu' 'дан шу' | 25 |
| 'make vorpal' 'заточка оружия' | 25 |
| 'face to face' 'один на один' | 25 |
| 'blind fighting' 'слепой бой' | 25 |
| Колдун, ведьма | 25 |
| fancy наваждения | 26 |
| 'far casting' 'колдовство вдаль' | 26 |
| concentration концентрация | 26 |
| whisper шепот молча | 27 |
| 'mana transfusion' transfusion 'переливание маны' | 27 |
| elemental 'стихийная магия' | 27 |
| 'violent sun' 'неистовое солнце' | 27 |
| 'burning grounds' 'горящая земля' | 28 |
| whirlpool водоворот | 28 |
| thunderstorm гроза | 28 |
| 'ice spears' 'ледяные копья' | 28 |
| freezing заморозка | 29 |
| tornado торнадо | 29 |
| hole дыра | 29 |
| petrification окаменение | 29 |
| 'power of elements' 'сила стихий' | 29 |
| 'fire resistance' 'water resistance' 'air resistance' 'earth resistance' сопротивляемости 'защита от стихии огня' 'защита от стихии воды' 'защита от стихии земли' 'защита от стихии воздуха' | 30 |
| 'mana spring' 'источник магии' | 30 |
| 'gray walls' 'серые стены' | 30 |
| Паладин | 30 |
| beacon маяк | 30 |
| hop прыжок | 31 |
| 'divided health' жертва | 31 |
| 'accept pain' 'принятие боли' | 31 |
| surgeon анатомия | 31 |
| tranquility спокойствие | 31 |
| exorcism изгнание экзорцизм | 32 |
| releasing release избавление | 32 |
| 'crystal mind' 'чистый разум' | 32 |
| soul 'магия духа' | 33 |
| 'turn undead' устрашение | 33 |
| 'prayer otini' 'молитва отини' | 33 |
| 'prayer norhat' 'молитва норхат' | 33 |
| 'prayer jalinne' 'молитва джалин' | 33 |
| oasis оазис | 33 |
| 'holy water' 'святая вода' | 34 |
| 'silver slivers' 'серебряный взрыв' | 34 |
| 'detect necromancy' 'поиск некромантии' | 34 |
| 'purify' 'очищение' | 34 |
| 'holylight' 'священный огонь' | 35 |
| 'great bless' 'великое благословение' | 35 |
| 'faerie sparks' 'розовые искры' | 35 |
| facet грань | 35 |
| 'holy rage' 'праведный гнев' | 35 |
| 'crusader strike' 'удар крестоносца' 'fist of justice' 'перст правосудия' 'judgment' 'правосудие' | |
| 'punishment' 'кара' | 35 |

| | |
|---|----|
| Некромант..... | 36 |
| ashes прах..... | 36 |
| 'fresh blood' 'свежая кровь'..... | 36 |
| 'doll' 'кукла'..... | 36 |
| 'voodoo' 'вуду'..... | 37 |
| 'bloody sacrifice' 'кровавая жертва'..... | 37 |
| 'smell of dead' 'запах мертвечины'..... | 37 |
| 'detect exorcist' 'поиск экзорцистов'..... | 37 |
| retain засушивание..... | 37 |
| consume 'поглощение маны' поглотить..... | 38 |
| convoke зов..... | 38 |
| appearance явление..... | 38 |
| 'mind contact' 'tell' 'vast contact' 'far contact' 'мысленный контакт' 'массовый контакт' 'дальний контакт' 'сказать'..... | 38 |
| 'dead eye' 'взгляд мертвого'..... | 38 |
| 'necro contagion' лихорадка..... | 39 |
| uras анчар..... | 39 |
| resurrect воскрешение..... | 39 |
| 'steal name' 'кража имени'..... | 39 |
| 'mana drain' 'кража магии'..... | 40 |
| vampiric вампиризм..... | 40 |
| raising raise morph obedience некромагия 'магия превращения трупов' 'превращение трупов' оживление подчинение..... | 40 |
| installation вселение..... | 40 |
| deadpet undead мертвые..... | 40 |
| Оборотень..... | 41 |
| attack атаковать 'acid spite' 'vampire bite' 'scratch out' 'peck out' 'thorn shower' 'cold blast' 'scorpion sting' 'flaming peck' 'wing gust' 'shocking embrace' 'miraculous horn' tear 'bite throat' 'кислотный плевок' 'укус вампира' выцарапать выклевать 'дождь колючек' 'поток холода' 'удар скорпиона' 'огненный клевок' 'крылатый вихрь' 'шокирующие объятия' 'чудесный рог' разрывание перегрызание hits удары..... | 41 |
| abilities способности пикирование swoop перелет flight паутина web 'ядовитый укус' 'дыхание дракона' панцирь shell брызги splash 'dragon breath' 'venom bite' gaze уставиться..... | 41 |
| visions видения hallucinations галлюцинации flicker мелькание 'false wounds' 'фальшивые раны' 'false affects' 'фальшивые ауры' double раздвоение hologram голограмма..... | 42 |
| превращения transformations 'skin transformation' 'claw transformation' 'awake transformation' 'fast transformation' 'battle transformation' 'gland transformation' ephemerality absorption 'превращение шкуры' 'превращение челюстей' 'превращение без сна' 'быстрое превращение' 'превращение в бою' 'превращение желез' эфемерность поглощение..... | 42 |
| forms формы morph обернуться..... | 43 |
| Друид..... | 43 |
| thorns колючки 'toxic thorns' 'ядовитые колючки' 'splinter thorns' 'ломкие колючки' 'sharp thorns' 'острые колючки' 'hard thorns' 'твердые колючки' 'strong thorns' 'усиленные колючки'..... | 43 |
| splinters занозы..... | 44 |
| 'remove splinters' 'удаление заноз'..... | 44 |
| memorization запоминание memorize запомнить..... | 44 |
| mcast пколдовать..... | 44 |
| trances трансы 'mnemonic trance' 'мнемонический транс' 'energy trance' 'энергетический транс' anesthesia анестезия 'wild fusion' 'слияние с природой'..... | 45 |
| tame укрощение..... | 45 |
| 'forester eye' 'глаз лесника'..... | 46 |
| 'spirit of forest' 'дух леса'..... | 46 |
| 'bag of forester' 'торба лесника'..... | 47 |
| forest forester лес лесник..... | 47 |
| Кланы..... | 47 |
| О кланах..... | 47 |
| Текущий список кланов..... | 47 |
| Управление членством в клане..... | 48 |
| Клановое строительство..... | 48 |
| Создание клана, получение лицензии..... | 49 |
| Команды, доступные клановым игрокам..... | 49 |
| clanrecall кланвозврат..... | 49 |
| clanwork кланком..... | 49 |

| | |
|---|----|
| crucify распять..... | 50 |
| Строительство..... | 50 |
| guest гость..... | 50 |
| Умения, связанные со строительством..... | 50 |
| mining mine добыть 'горное дело'..... | 50 |
| carpentry столяр..... | 51 |
| jewelry ювелир..... | 51 |
| treat обработать..... | 51 |
| blacksmith кузнец..... | 51 |
| russian русский падежи..... | 51 |
| building строительство..... | 51 |
| text_rules..... | 52 |
| Строительство дома и его обустройство..... | 52 |
| build 'build command' строить..... | 52 |
| 'build lot' 'строить лот'..... | 53 |
| 'build home' 'строить дом'..... | 53 |
| 'build master' 'строить мастер'..... | 54 |
| 'build owner' 'строить хозяин'..... | 54 |
| 'build del' 'строить удалить'..... | 55 |
| 'build room' 'строить комната'..... | 55 |
| 'build obj' 'строить предмет'..... | 56 |
| Общение..... | 57 |
| mat мат..... | 57 |
| criticism критика..... | 58 |
| play 'play command' играть..... | 58 |
| graffiti граффити..... | 58 |
| report рапорт отчет..... | 59 |
| emote pose socials емоте эмоция поза социалы..... | 59 |
| pray молить воззвать..... | 59 |
| note idea роет changes news bug нота письмо идея изменение новость стих ошибка..... | 59 |
| vote голосовать..... | 60 |
| conversation беседа..... | 61 |
| gtell reply say tell сказать сообщить говорить произнести говорить группе ответить..... | 62 |
| clantalk клан клану клов..... | 62 |
| sptalk семье спталк..... | 63 |
| quiet тишина..... | 63 |
| deaf глухой..... | 63 |
| information infonet информация инфоканал..... | 63 |
| newspaper газета..... | 63 |
| channels gossip shout yell ask answer question ootalk betatalk music quote grats каналы ооц внероли спросить откликнуться гбета бетаталк кричать болтать петь музицировать воскликнуть цитировать поздравить внероли..... | 64 |
| Свадьба..... | 65 |
| marriage marry свадьба бракосочетание..... | 65 |
| divorce..... | 65 |
| proposal предложение..... | 65 |
| Базовые характеристики персонажа..... | 65 |
| svs saves 'magic defence level' 'защита от магии'..... | 65 |
| 'armor class' ас..... | 66 |
| ethos __get_ethos этика этос 'этические принципы'..... | 66 |
| alignment __get_alignment характер мировоззрение мораль репутация 'моральные принципы'..... | 66 |
| hitroll hr xp точность..... | 67 |
| damroll удар..... | 67 |
| strength сила..... | 67 |
| intellect интеллект..... | 67 |
| wisdom мудрость..... | 68 |
| dexterity ловкость..... | 68 |
| constitution сложение..... | 68 |
| Квесты..... | 68 |
| adventure приключения..... | 68 |
| quest quests квест задание 'простые задания' квесты..... | 69 |
| oath quest..... | 70 |
| tip bow greet шляпа поклониться привет..... | 70 |

| | |
|---|----|
| bloodwar baatezu tanarri legend легенда баатеузу танарри 'кровавая война'..... | 70 |
| doomcards 'cards of doom' картысудьбы..... | 70 |
| game игра..... | 71 |
| global quest глобальное задание game игра..... | 71 |
| dungeon приключение game игра..... | 71 |
| sphere сфера game игра..... | 72 |
| gremlins гремлины game игра..... | 73 |
| warlord invasion варлорд вторжение..... | 73 |
| Общие команды..... | 73 |
| repair чинить ремонт..... | 73 |
| recall возврат /..... | 74 |
| rest sit sleep stand wake отдыхать отдохнуть сесть спать заснуть встать стоять будить разбудить | 74 |
| run бежать..... | 74 |
| sacrifice пожертвовать..... | 75 |
| scan оглядеться..... | 75 |
| scroll прокрутка..... | 75 |
| 'second weapon' 'второе оружие'..... | 75 |
| send посылка..... | 75 |
| skills spells навыки заклинания..... | 76 |
| split поделить..... | 76 |
| title титул..... | 76 |
| train тренировать..... | 76 |
| visible видимость..... | 77 |
| where где..... | 77 |
| who кто..... | 77 |
| whois ктоесть..... | 78 |
| wimpy трусость осторожность..... | 78 |
| quit save сохраниться конец квит..... | 78 |
| practice упражнять практиковать..... | 78 |
| prompt battleprompt 'prompt command' 'battleprompt command' статус бойстатус..... | 79 |
| help manual справка помощь мануал ?..... | 79 |
| use hold wear wield remove использовать вооружиться одеть надеть держать снять..... | 80 |
| nocancel неотменять..... | 80 |
| unread непрочитанное..... | 80 |
| north south east west up down север юг восток запад вверх вниз верх низ..... | 80 |
| open close lock unlock pick открыть закрыть запереть отпереть вскрыть..... | 80 |
| order приказать..... | 81 |
| outfit обмундировать..... | 81 |
| recite zap brandish взмахнуть зачитать разрядить wands staves scrolls literacy свитки свиток палочка 'волшебная палочка' 'волшебные палочки' жезлы посохи грамотность..... | 81 |
| quaff potion осушить зелье..... | 81 |
| cast колдовать..... | 81 |
| colour color ansi цвет анси..... | 82 |
| config конфигурация настройка..... | 82 |
| consider сравнить..... | 82 |
| compare сличить..... | 83 |
| count подсчет..... | 83 |
| delete удалиться стереться..... | 83 |
| description описание..... | 83 |
| drink eat fill pour пить есть наполнить вылить..... | 83 |
| drop get take give put бросить выкинуть взять дать положить..... | 83 |
| equipment inventory dequipment снаряжение еку инвентарь оснаряжение..... | 84 |
| examine look смотреть осмотреть исследовать..... | 84 |
| exits выходы..... | 84 |
| flee сбежать..... | 85 |
| gain выучить изучить..... | 85 |
| follow group stopfollow nofollow следовать группа прогнать неследовать..... | 85 |
| worth богатство..... | 86 |
| kill hit убить напасть ударить..... | 86 |
| remort ml class superhero перерождение переродиться млт профессия герой..... | 87 |
| ! '! command'..... | 87 |
| 'affects table' table воздействия таблица эффекты..... | 87 |

| | |
|--|-----|
| afk replay афк вок внеигры прочитать воспроизвести..... | 88 |
| alias unalias алиас аналиас..... | 88 |
| areas арии зоны..... | 88 |
| commands команды..... | 88 |
| score oscore счет допсчет..... | 89 |
| time calendar время календарь..... | 89 |
| weather погода..... | 89 |
| enter войти входить..... | 89 |
| showrace showskill raceskill чтозараса чтозанавык расанавык..... | 90 |
| Общая информация..... | 90 |
| resistance сопротивляемость..... | 90 |
| 'сила магии' 'spell damage'..... | 90 |
| pet pets..... | 90 |
| arguments self all victim аргументы..... | 90 |
| lag..... | 91 |
| death смерть..... | 92 |
| experience level xp опыт уровень..... | 92 |
| basics 'rom basics'..... | 92 |
| tick battletick 'battle tick' тик баттлтик баттлпраунд..... | 93 |
| 'wait state' waitstate buffer delay..... | 93 |
| shock 'daze state' dazestate шок..... | 93 |
| sex пол..... | 93 |
| fake level уровень +level -level +уровень -уровень..... | 94 |
| damage урон..... | 94 |
| 'fear' 'страх'..... | 95 |
| 'knowledge' 'знания'..... | 95 |
| 'geyser' 'гейзер'..... | 95 |
| bonus бонус manual мануал..... | 95 |
| regeneration заживление регенерация..... | 95 |
| 'снежная буря' 'blizzard'..... | 96 |
| 'звуковая волна' 'direct sound'..... | 96 |
| 'малые метеоры' 'minute meteors'..... | 96 |
| moves 'очки движения' шаги 'очки действия' movement..... | 96 |
| 'holy touch' 'касание света'..... | 96 |
| 'unholy touch' 'касание скверны'..... | 97 |
| 'mental storm' 'ментальный шторм'..... | 97 |
| hurricane ураган..... | 97 |
| multis мультис account аккаунт alt альт..... | 97 |
| Магия..... | 97 |
| prophecy пророчество..... | 97 |
| 'cure disease' 'лечение болезней'..... | 97 |
| ventriloquate чревовещание..... | 98 |
| weaken слабость..... | 98 |
| 'word of recall' 'слово возврата'..... | 98 |
| summon призывание nosummon непризывать..... | 98 |
| teleport телепорт..... | 98 |
| sanctuary 'белая аура'..... | 98 |
| 'shield block' 'блок щитом'..... | 98 |
| shield щит..... | 99 |
| 'stone skin' 'каменная кожа'..... | 99 |
| sleep сон..... | 99 |
| slow замедление..... | 99 |
| 'pass door' прозрачность..... | 99 |
| plague чума..... | 99 |
| poison яд..... | 99 |
| portal портал..... | 100 |
| 'protection evil' 'protection good' 'защита от зла' 'защита от добра'..... | 100 |
| 'protection shield' 'волшебный щит'..... | 100 |
| 'ray of truth' 'свет истины'..... | 100 |
| recharge перезарядка..... | 100 |
| refresh 'свежие силы'..... | 100 |
| 'remove curse' 'снятие проклятия'..... | 101 |
| 'mass healing' 'общее лечение'..... | 101 |

| | |
|---|-----|
| nexus нексус..... | 101 |
| 'know alignment' 'определение характера'..... | 101 |
| 'locate object' 'поиск предмета'..... | 101 |
| 'holy word' 'священные слова'..... | 101 |
| identify распознавание..... | 102 |
| infravision тепловидение..... | 102 |
| invisibility невидимость..... | 102 |
| 'magic cloud' 'волшебный туман'..... | 102 |
| 'mass invis' 'общая невидимость'..... | 102 |
| haste ускорение..... | 102 |
| 'heat metal' 'раскаленный металл'..... | 102 |
| fireproof 'защитный ореол'..... | 103 |
| flamestrike 'огненный шквал'..... | 103 |
| 'floating disc' 'летающий диск'..... | 103 |
| fly левитация..... | 103 |
| frenzy ярость..... | 103 |
| gate врата..... | 104 |
| 'giant strength' 'сила гиганта'..... | 104 |
| 'group recall' 'возврат группы'..... | 104 |
| 'faerie fire' 'розовая аура'..... | 104 |
| 'faerie fog' 'розовый дым'..... | 104 |
| 'dust devil' смерч..... | 105 |
| earthquake землетрясение..... | 105 |
| 'enchant armor' 'усиление брони'..... | 105 |
| 'enchant weapon' 'усиление оружия'..... | 105 |
| 'energy drain' 'высасывание энергии'..... | 105 |
| 'dispel magic' 'рассеяние магии'..... | 105 |
| cancellation отмена..... | 106 |
| bless благословение..... | 106 |
| blindness слепота..... | 106 |
| 'call lightning' молния..... | 106 |
| calm умиротворение..... | 106 |
| 'health mantle' 'мантия жизни'..... | 106 |
| 'cause light' 'легкая боль'..... | 107 |
| 'cause serious' 'сильная боль'..... | 107 |
| 'cause critical' 'ужасная боль'..... | 107 |
| harm 'невыносимая боль'..... | 107 |
| 'chain lightning' 'цепная молния'..... | 107 |
| 'charm person' чары..... | 107 |
| 'chill touch' 'ледяное прикосновение'..... | 108 |
| 'continual light' свет..... | 108 |
| 'control weather' погода..... | 108 |
| 'create food' 'создание еды'..... | 108 |
| 'create rose' 'создание розы'..... | 108 |
| 'create spring' 'создание родника'..... | 108 |
| 'create water' 'создание воды'..... | 109 |
| 'cure blindness' 'лечение слепоты'..... | 109 |
| 'cure poison' противоядие..... | 109 |
| 'cure light' 'лечение легких ран'..... | 109 |
| 'cure serious' 'лечение серьезных ран'..... | 109 |
| 'cure critical' 'лечение тяжелых ран'..... | 109 |
| heal лечение..... | 110 |
| curse проклятие..... | 110 |
| 'demonfire' 'демоны ада'..... | 110 |
| 'detect evil' 'видение зла'..... | 110 |
| 'detect good' 'видение добра'..... | 110 |
| 'detect hidden' 'видение скрытого'..... | 110 |
| 'detect invis' 'видение невидимого'..... | 110 |
| 'detect magic' 'видение магии'..... | 111 |
| 'detect poison' 'обнаружение ядов'..... | 111 |
| 'dispel good' 'изгнание добра'..... | 111 |
| 'dispel evil' 'изгнание зла'..... | 111 |
| 'acid blast' 'поток кислоты'..... | 111 |

| | |
|--|-----|
| 'burning hands' 'пылающие руки' | 111 |
| 'colour spray' 'радужный луч' | 112 |
| fireball 'огненный шар' | 112 |
| 'lightning bolt' 'электрический разряд' | 112 |
| 'magic missile' 'магический заряд' | 112 |
| 'shocking grasp' 'шокирующее прикосновение' | 112 |
| 'acid breath' 'едкое дыхание' | 112 |
| 'fire breath' 'огненное дыхание' | 113 |
| 'frost breath' 'леденящее дыхание' | 113 |
| 'gas breath' 'ядовитое дыхание' | 113 |
| 'lightning breath' 'шаровая молния' | 113 |
| armor броня | 113 |
| attack 'боевые молитвы' | 113 |
| curative 'магия исцеления' | 113 |
| beguiling мороки | 113 |
| benedictions благословения | 114 |
| combat 'боевая магия' | 114 |
| creation 'магия сотворения' | 114 |
| detection 'магия обнаружения' | 114 |
| draconian драконианы | 114 |
| enchantment 'магия улучшения' | 114 |
| enhancement 'магия усиления' | 114 |
| harmful 'магия боли' | 114 |
| healing 'магия заживления' | 115 |
| illusions иллюзии | 115 |
| maledictions проклятия | 115 |
| protective 'защитная магия' | 115 |
| transportation 'магия перемещений' | 115 |
| weather 'погодная магия' | 115 |
| Умения | 115 |
| backstab bs 'удар в спину' 'зарезать вспину' 'пырнуть' | 115 |
| bash сбить | 116 |
| berserk берсерк | 116 |
| 'dirt kicking' 'бросок грязью' 'грязь' | 116 |
| disarm обезоружить | 116 |
| dodge уклонение | 116 |
| 'enhanced damage' 'усиленный удар' | 116 |
| envenom отравление | 117 |
| 'fast healing' 'быстрое выздоровление' | 117 |
| farsight дальновидение | 117 |
| haggle торговля | 117 |
| 'hand to hand' 'рукопашный бой' | 117 |
| hide прятаться спрятаться скрытность | 117 |
| kick пинок пнуть | 117 |
| lore вспомнить знаток | 118 |
| meditation медитация | 118 |
| observation observe наблюдательность наблюдать | 118 |
| parry парирование | 118 |
| peek подглядывание подсмотреть | 118 |
| 'pick lock' взломать вскрыть | 118 |
| rescue спасти спасение | 119 |
| 'second attack' 'вторая атака' | 119 |
| sneak подкрадывание красться | 119 |
| steal украсть воровство | 119 |
| trip подсечка подсесть | 119 |
| 'third attack' 'третья атака' | 120 |
| Оружие | 120 |
| Виды оружия | 120 |
| оружие weapon dagger kris stiletto knife нож кинжал крис стилет | 120 |
| оружие weapon sword sabre меч сабля | 120 |
| оружие weapon axe топор | 121 |
| оружие weapon pалица mace | 121 |
| weapon spear копье polearm halberd glaive pilum оружие бердыш пилум глефа алебарда | |

| | |
|--|-----|
| 'древковое оружие'..... | 121 |
| оружие weapon цеп flail..... | 122 |
| оружие weapon staff посох..... | 122 |
| оружие weapon ranged bow стрелковое crossbow лук арбалет..... | 122 |
| whip хлыст wearon оружие..... | 122 |
| tail_weapon хвостовое_оружие wearon оружие..... | 122 |
| Флаги оружия..... | 123 |
| Экзотическое оружие..... | 123 |
| Карточные игры..... | 123 |
| Правила игры в покер..... | 123 |
| Комбинации карт в игре "покер"..... | 123 |
| Команды управления игрой..... | 124 |
| 'cards start' 'карты начать'..... | 124 |
| 'cards ask' 'карты запрос'..... | 125 |
| 'cards accept' 'карты принять'..... | 125 |
| 'cards decline' 'карты отклонить'..... | 125 |
| 'cards bet' 'карты ставка'..... | 125 |
| 'cards change' 'карты поменять'..... | 125 |
| 'cards bank' 'карты банк'..... | 125 |
| 'cards pass' 'карты пасс'..... | 126 |
| 'cards info' 'карты информация'..... | 126 |
| 'cards show' 'карты показать'..... | 126 |
| Безопасность..... | 126 |
| password пароль..... | 126 |
| ipsec адрес..... | 127 |
| undelete восстановить..... | 127 |
| setemail устпочту..... | 127 |
| 'forgot password' 'забыл пароль'..... | 128 |
| Купля и продажа..... | 128 |
| gold silver money coin золото серебро деньги монеты..... | 128 |
| account счетбанк..... | 128 |
| buy купить..... | 128 |
| list список..... | 129 |
| sell продать..... | 129 |
| value стоимость цена..... | 129 |
| auction аукцион..... | 129 |
| helper помощник..... | 131 |
| testers тестеры..... | 131 |
| healer целительство..... | 132 |
| groups premise группы..... | 132 |
| 'keep of the warlock' 'колдовской замок'..... | 133 |
| legends легенда легенды 'coast of seven incarnations' 'берег семи воплощений'..... | 133 |
| 'legend satin' 'легенда сатина'..... | 133 |
| 'legend drunk' 'легенда пьяницы'..... | 134 |
| badname..... | 135 |
| rename переименоваться..... | 135 |
| riding 'mounted fighting' 'mounted casting' dismount 'верховая езда' кавалерист маг-всадник влезть оседлать слезть спешиться horseman всадник..... | 135 |
| charge наезд..... | 136 |
| target 'смена цели'..... | 136 |
| throwing throw метание throwmaster 'мастер метания' 'double throw' 'двойной бросок' 'vorpal throw' 'точный бросок'..... | 136 |
| bow shoot 'стрельба из лука' выстрелить bowmaster 'мастер лука' 'vorpal shoot' 'точный выстрел' 'double arrow' 'двойной выстрел'..... | 137 |
| stop стоп..... | 137 |
| astrology астрология..... | 137 |
| alchemy алхимия..... | 138 |
| arcane 'тайная магия'..... | 138 |
| mutation мутация..... | 139 |
| chase преследовать гнаться..... | 140 |
| repeat повторить..... | 140 |
| autoaim..... | 140 |
| mccp mccpstat мсспстат..... | 141 |

| | |
|---|-----|
| spiritism спиритизм..... | 141 |
| tied nodisarm no_disarm привязано необезоружить не_обезоружить..... | 141 |
| classes __get_class..... | 141 |
| restriction __get_имя..... | 142 |
| 'selected' 'выбор имени'..... | 143 |
| scent нюх..... | 143 |
| track искать следопыт..... | 143 |
| 'hare track' 'заячий след'..... | 144 |
| homerecall домвозврат..... | 144 |
| gather собирать..... | 144 |
| runes руны..... | 144 |
| read читать..... | 144 |
| map карта landscape ландшафт..... | 145 |
| petshop 'pet shop' зоомагазин 'магазин животных'..... | 145 |
| 'limited items' лимиты 'вещи с ограниченным количеством' 'уникальные вещи'..... | 146 |
| rooms flags флаги комнаты..... | 146 |
| items flags флаги предметов вещей..... | 147 |
| 'word of transportation' 'слово перемещения'..... | 150 |