

Приложение. Профессия. Начертатель

(v.1.0)

1. Экипировка начертателя
 - Свитки или книга начертателя - самообеспечение, неизымаемы
 - Письменные принадлежности по бумаге - самообеспечение, неизымаемы
 - Тушь и средства для снятия макияжа, для работы по коже - самообеспечение, неизымаемы
 - Бланк КК - находится в пространстве игры, отчуждаемы
 - Бланк сертификата татуировки - находится в пространстве игры, отчуждаемы
 - Папирус - ресурс, находится в пространстве игры, отчуждаемы
2. Первая помощь
 - 2.1. Из 15 папирусов делается 1 бинт
3. Копии рецептов
 - 3.1. Начертатель может точно скопировать алхимический рецепт в чистый свиток или в книгу.
 - 3.2. Копию необходимо заверить у регионального мастера. Для заверения копии, необходимо предоставить оригинал.
4. Алхимический свиток
 - 4.1. Начертатель может создать свиток, содержащий знак одного из алхимических элементов из 5 папирусов.
 - 4.2. Алхимик при реализации формулы может использовать (уничтожить) один алхимический свиток. Сделав это, он сохраняет один из треугольников, содержащих элемент указанный в свитке.
5. Копирование ритуалов
 - 5.1. Начертатель может точно скопировать содержание свитка ритуала в чистый свиток.
 - 5.2. Копию необходимо заверить у регионального мастера. Для заверения копии, необходим оригинал.
6. Копирование карточки квеста (КК)
 - 6.1. Для копирования КК необходимы бланки которые начертатели могут приобрести за игровую валюту.
 - 6.2. Начертатели переносят содержание оригинальной КК в бланк и демонстрируют оригинал и копию региональному мастеру.
 - 6.3. Региональный мастер может изменить свойства новой КК, в зависимости от ситуации на игре. Свойство заверенной КК или КО изменить уже нельзя.
 - 6.4. Региональный мастер заверяет КК своей печатью.
7. Татуировки
 - 7.1. Начертатель должен иметь заверенный мастерской печатью чертеж татуировки с описанием её эффекта.
 - 7.2. Татуировка переносится начертателем на открытую часть кожи персонажа.
 - 7.3. Начертатель обязан выписать сертификат с эффектом татуировки на специальный бланк который можно купить в игровом мире, заверить его у регионального мастера и передать его носителю татуировки.
8. Договор на крови

- 8.1. Договор на крови пишется на специальном бланке который можно приобрести в игре.
- 8.2. Договор формулируется на усмотрение игроков, подписывается всеми лицами участвующими в договоре.
- 8.3. Договор пишется в двух экземплярах. Они должны быть полностью идентичны.
- 8.4. Договор является похищаемым, может быть украден или уничтожен.
- 8.5. Договор на крови не может быть расторгнут и все его условия должны быть соблюдены.
- 8.6. Если участник договора считает, что его оппонент его нарушил, он может прийти в "Мир духов" и потребовать у высших сил защитить его интересы. Высшие силы могут потребовать платы за свою работу.