

СУТЬ.

УПРАВЛЕНИЕ.

Перемещение	WASD.
Рывок	Shift.
Быстрый удар	ЛКМ.
Сильный удар	ПКМ.
Блокирование	Space bar.
Взаимодействие	F.

Заклинание 1-4 (4 — самая сильная, имеет отдельный слот).

Смена заклинания Удержание кнопки заклинания.

Всего в каждый слот можно поместить максимум 4 заклинания на выбор.

Отмена действия СКМ.

Позволяет отменить каст заклинания, удар, перемещение (в таком приоритете).

Зарядка удара/блока Удержание клавиши.

Чем дольше отжатие (до определённого лимита), тем сильнее отжатие клавиши.

Удар происходит на отжатие клавиши.

Блок происходит на нажатие клавиши, убирание щита — на отжатие.

Если заряд блока примерно (около 5%) равен заряду удара, происходит парирование.

Если заряд блока выше (ниже) заряда удара, происходит контратака (блок пробивается) и выносливость бьющего (блокирующего) дополнительно расходуется.

Несколько клавиш представляют собой приказы последователям. Чтобы отдать общий приказ, нужно нажать его кнопку. Для приказа конкретному последователю перед нажатием нужно привести курсор мыши на него.

Q – "Быстро". Подразумевает атаку по ближайшей к последователю цели.

E – "Уклонение". Подразумевает уклонение от битвы, кратковременное отступление.

C – "Стойка". Подразумевает занятие небольшой области вокруг последователя и борьбу за неё.

БОЖЕСТВА.

Вседержитель – божество, которое было единственным во всём мире. Оно создало Землю, существ на нём и другие небесные тела вокруг неё.

Ему было интересно смотреть за всеми людьми, но в какой-то момент он понял, что за всеми сразу уследить невозможно. Особенно его раздражали люди, которые продолжали бесчинства и убеждали остальных в том, что так называемого Бога нет, потому что он не наказывает.

Поэтому Всемогуший (так его называют старые поколения) создал нескольких божеств поменьше, отдал им часть собственной силы и продолжил наблюдать.

Фактически божествами были люди с особой силой. Им поклонялись, их пытались убить, их не замечали, они жалели о наличии сил – бывало всякое.

В любом случае за такими людьми закрепилось общее название Аспект Всемогущего.

Бог растений.

Тернии.

Позволяют выпускать тернии во врагов, опутывая их и нанося им урон при попадании.

Может покрыть свою экипировку терниями.

Позволяет создать терновых воинов.

Бог жизни и смерти.

Бог жары.

Бог холода.

Падший.

Человек, который однажды потерял всё. Его поселение сожгли, его семью убили, а его самого пленили и пытали (даже отрубили обе руки по локоть), но ему удалось бежать. Он

молил Вседержителя о каре врагов или о какой-то силе, которая помогла бы это сделать, но в ответ ничего не последовало спустя месяцы молитв и даров. Человек «решил взять всё в свои руки» — так над ним пошутил наёмник, который был убит размашистым ударом ноги в висок.

Падший каким-то образом нашёл мудреца, который обладал картой «Эфирная сила», чтобы стать его учеником. После сотен изнурительных тренировок Падший смог использовать «Эфирную мощь» рефлекторно, но этого ему было мало. Он попросил мудреца научить его чему-то ещё более мощному, но тот отказал ему, сказав следующее: «Я помог тебе стать полноценным, но я не стану помогать тебе делать неполноценными других». Падший убил мудреца, чем прогневал Вседержителя, который дал тому «Карту самой себя».

Эфирный.

Ещё бог.

Ещё бог.

Ещё бог.

Ещё бог.

ФРАКЦИИ.

[illegible]

ПОСЛЕДОВАТЕЛИ.

Последователей можно экипировать. После их смерти можно вернуть экипировку себе. Поражение ГГ влечёт потерю всей экипировки.

Последователь может перейти в Прайм.

Особенности последователей.

Особенности делятся на 3 группы: Союзник (когда персонаж является последователем ГГ), Противник (когда персонаж является врагом ГГ) и Нейтрал (когда персонажу ГГ никто).

Также особенности делятся на 3 класса: явные (которые можно легко узнать), неявные (которые можно узнать после некоторого и незаметного наблюдения) и скрытые (которые очень тяжело заметить, пока персонаж сам их не проявит).

Также особенности делятся на боевые, социальные, исследовательские и прочие.

Боевые особенности.

Название.	Класс.	Описание.
Ближний бой.		Предпочитает сражаться оружием ближнего боя.
Дальний бой.		Предпочитает сражаться дальнобойным и метательным оружием.
Лёгкие доспехи.		Предпочитает сражаться в лёгких доспехах.
Средние доспехи.		Предпочитает сражаться в средних доспехах.
Тяжёлые доспехи.		Предпочитает сражаться в тяжёлых доспехах.
Фейкер.		Активно использует обманные удары.
Наблюдатель.		Может найти уязвимость в защите врага.
Фронтвик.		Атакует прямолинейно.
Обходительный.		Обходит основные места сражений и наносит удар с тыла.

Социальные особенности.

Название.	Класс.	Описание.
Дипломат.		Эффективнее решает вопросы без прямых вооружённых столкновений.
Торгаш.		Эффективнее взаимодействует с торговцами.
Альтруист.	Явное.	Согласится выполнять самые безрассудные задачи.

--	--	--

Исследовательские особенности.

Название.	Класс.	Описание.
Хозяйственный.	Явное.	Держит в чистоте свою экипировку и территорию.

Прочие особенности.

Название.	Класс.	Описание.
Слуга силы.	Скрытое.	Может переметнуться к обладателю более сильных карт, более мощного оружия и так далее.
Узурпатор.	Скрытое.	Попробует украсть сильную карту при любой возможности.
Предатель.	Скрытое.	Может переметнуться к другому культу.

ОРУЖИЕ.

ЛЁГКОЕ.

Название.	Лёгкий удар.	Тяжёлый удар.
Арбалет ручной.		
Булава.		
Кинжал.		
Копьё.		
Кнут.		
Праща.		
Рапира.		
Ручной молот.		
Ручной топор.		
Серп.		

СРЕДНЕЕ.

Название.	Лёгкий удар.	Тяжёлый удар.
Алебарда.		
Глефа.		
Меч.		
Секира.		
Трезубец.		

ТЯЖЁЛОЕ.

Название.	Лёгкий удар.	Тяжёлый удар.
Арбалет тяжёлый.		
Двуручный меч.		
Двуручный молот.		
Пика.		

Виды оружия:

Тяжёлое: двуручный молот.

Если по dnd.su, лёгкое - всё 1-4 фунта, среднее - 5-8, тяжёлое - 9-12.

КАРТЫ.

Карты делятся на Обычные, Необычные, Редкие, Эпические, Легендарные и Проклятые.

Неизвестно, сколько существует проклятых карт, но все они принадлежат самым тёмным существам в мире.

Когда карта появляется впервые в инвентаре персонажа, она имеет ранг 1 (обозначается римской цифрой). Максимальный ранг 10. Каждый ранг добавляет какие-то эффекты или усиливает уже имеющиеся.

Легендарная карта – она же "Сила Бога".

Обладатель этой карты может претендовать на создание собственного культа.

ОБЫЧНЫЕ.

Название.	Эффект.	Повышение ранга.
Здоровое тело.	Повышает здоровье на 3.	Каждый ранг повышает здоровье на 3.
Здоровый дух.		
Дитя Тьмы.	Повышает радиус видимости в темноте на 2%. Каждую секунду нахождения на свету получает урон 1.	Каждый ранг повышает радиус видимости в темноте на 2%.
Дитя Ночи.		

НЕОБЫЧНЫЕ.

Название.	Эффект.	Повышение ранга.
Нетерпимость к слабости.	Каждая атака имеет шанс 5% нанести критический урон.	Каждый ранг повышает шанс нанесения критического урона на 9%.
Отравляющий взгляд.	Владелец наносит 1 урона ядом.	
Пробивающий выпад.	Урон от атаки повышается на 5%.	Повышение урона на 5%.
Быстрый выпад.	Скорость атаки повышается на 5%.	Повышение скорости атаки на 5%.

--	--	--

ЛЕГЕНДАРНЫЕ.

Название.	Эффект.	Повышение ранга.
Всеобщая контрмера.	Когда владелец получает урон 1, все вокруг получают урон 2.5. Эффект может сработать каждые 10 секунд.	Урон повышается на 0.5. Срабатывание эффекта на 1 секунду быстрее.
Терновый воин.	Создаёт тернового воина. Живёт 10 секунд, имеет 100 здоровья и 10 атаки.	Каждый нечётный ранг повышает время жизни на 10 секунд.

ПРОКЛЯТЫЕ.

Название.	Эффект.	Повышение ранга.
Репликатор.	Любое нажатие клавиши с шансом 5% призывает клона, который в течение 4 секунд будет использовать все доступные ему ресурсы.	Каждый ранг повышает шанс появления клона на 5%, его время жизни на 4 секунды, а также интеллектуальные способности.
Карта самой себя.		

https://cult-of-the-lamb.fandom.com/ru/wiki/Cult_Of_The_Lamb_%D0%92%D0%B8%D0%BA%D0%B8.

Отсюда взять часть карт.

НЕ ХОТЕЛОСЬ БЫ: Скорбная луна, Всевидящее солнце, Проклятие Нептуна, Неуловимый, Возмездие, Касание призрака, Раскидистое дерево, Попутный ветер, Лабиринт.

АДАПТИРОВАТЬ: Жатва усердия, Бомба, Полученный ихор, Остаточный ихор, Митридатизм, Горящая тропа, Божественное проклятие, Внутренняя сила, Внешняя сила, Благословение судьбы, Врата смерти, Договор, Заячья лапка, Амброзия, Дар из-под земли, Запас усердия, Миг божественности, Помощь Туруа, Коллекция, Масло обновления, Извлечение духа, Слепая ярость, Усмирение, Благословение узурпатора, Судьба искушения, Товарищи, Соперники, Узы битвы, Согласованность, Огниво, Расплата, Клятва смертности,

Пораженная сердцевина, Отвращение, Стяжание, Триумф изменника, Вкушение яда, Оскверняющее масло, Исторжение ихора, Заклинание чистоты.

Сюжет:

В битве ГГ и его культа с другим культом и его лидером выясняется, что легендарная карта ГГ поддельная, поэтому культ переходит от него к оппоненту.

ГГ остаётся один, полный мести.

Целей у игрока много:

1. Найти человека, который продал ему поддельную карту.
2. Найти человека, который опозорил его перед всем культом.
3. Найти мощную карту для создания культа.
4. Найти последователей для культа.
5. Стать самым мощным культом в мире.

Диалог с торговцем:

Т: Могу предложить реплику проклятой карты.

ГГ: Хватило мне подделок уже в жизни. Зачем мне ещё одна?

Т: Ты не понял. Реплика – это не подделка. Это чуть менее мощная версия настоящей проклятой карты. Один человек смог изготовить пять реплик, которые кем-то были похищены, а затем начался настоящий ад. Каждый обладатель такой карты хотел ещё больше и истреблял всех подряд ради дубликата. Я нашёл одну реплику в куче пепла на местности, которая ещё пару дней назад была густым хвойным лесом, а теперь похожа на выжженную пустошь, покрытую небольшими метеоритами.

ГГ: Почему ты не хочешь оставить её себе?

Т: Я безумно хочу это сделать, но у меня есть карта, подавляющая влияние проклятых карт. Я держусь только благодаря ей и я не отдам её тебе, потому что ты станешь первым, кого я убью после этого.

ГГ: Понял тебя. А почему ты не можешь её выбросить или отдать бесплатно?

Т: Карта не хочет, чтобы я это сделал.