

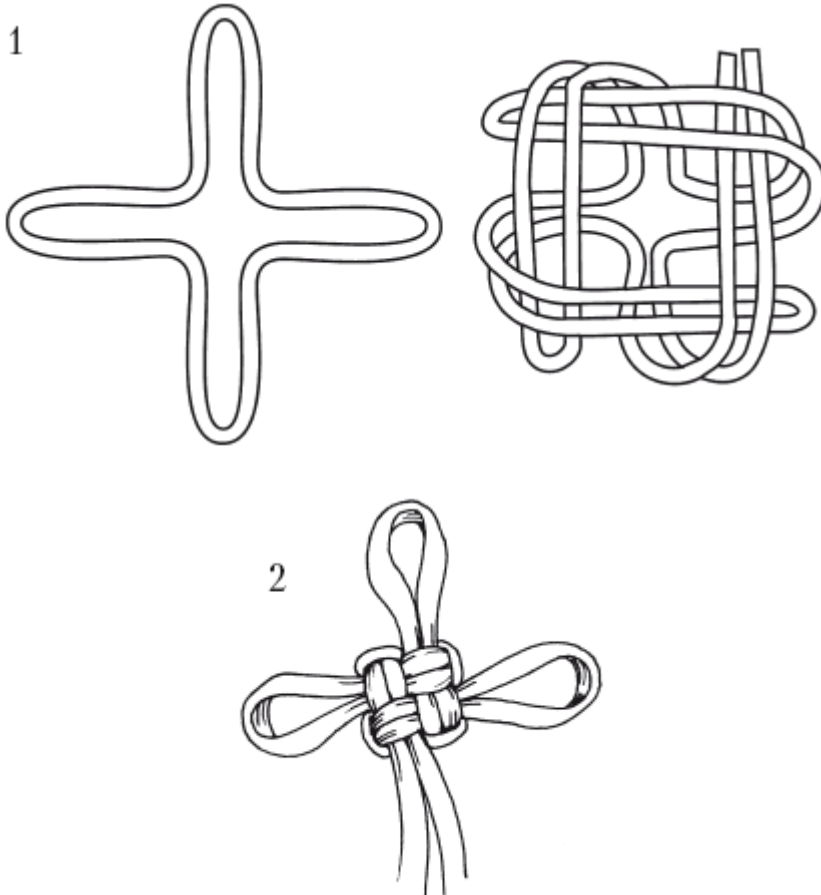
Изучение схем

Предметы имеют три принципиальных схемы изготовления.

1. Узел

Подобный предмет изготавливается из одного, либо двух узлов. Расположение узлов и их название изложено в схеме. Также на ней указано, где на узлах располагаются бусины и какого цвета нити должны быть использованы.

В таких схемах применяется только один узел называемый китайским и вот его схема.



2. Линия

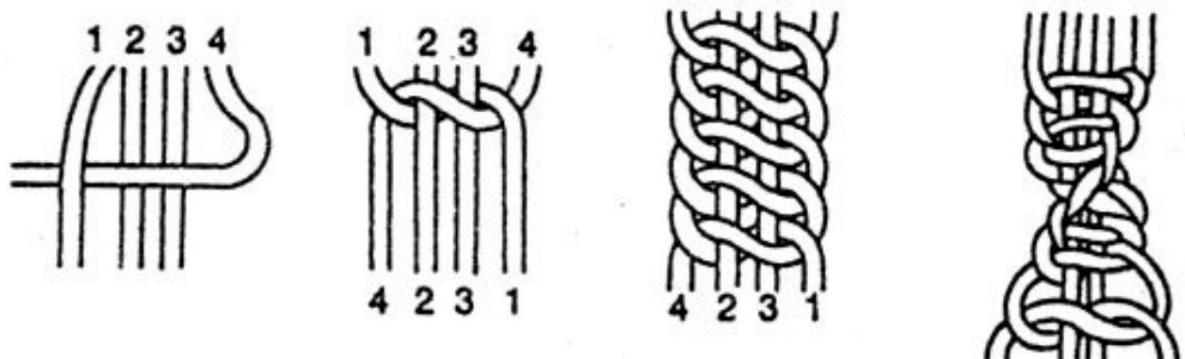
Гайд по базовым узлам

Эти изделия плетутся из нитей, сложенных вдвое, закрепленных на основе. В каждой схеме указан тип плетения - то есть последовательность узлов и их направление, а также сами узлы. Точное количество узлов не принципиально - главное, чтобы были использованы все нити и их цвета соответствовали цветам из схемы.

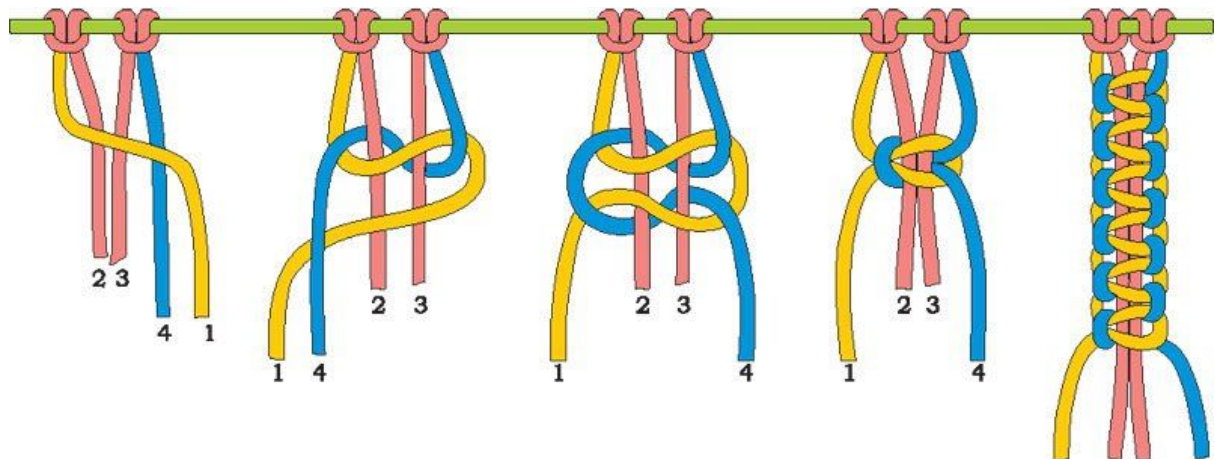
На конце такого изделия делается кисть - нити связываются простым узлом, после чего их концы расчесываются расческой.

В изделиях такого типа применяются три узла - плоский, квадратный и репсовый.

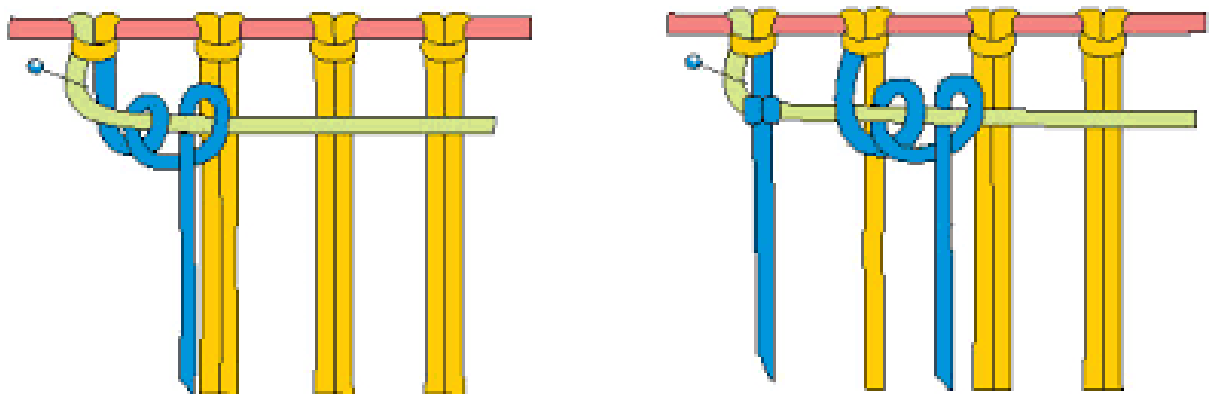
Плоский узел



Квадратный узел

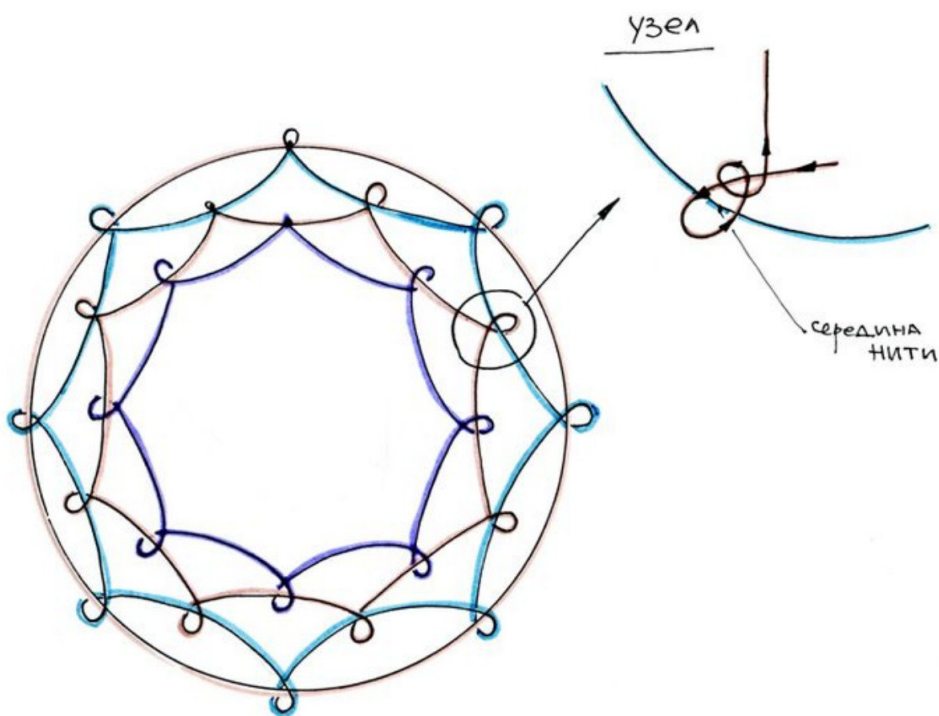


Репсовый узел



3. Ловец снов

Подобные творения делаются на круговой основе. В схеме изображается количество нитей и их цвета, а также число бусин которые должны быть расположены в центре. Ловец снов за одним исключением, которое будет нарисовано на схеме всегда плетется одинаково - плетение начинается с одной нити, привязанной к кольцу, когда нить заканчивается, к ней привязывается следующая и так пока не закончатся нити. В центре на нитях закрепляются бусины.



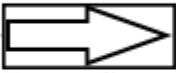
Легенда схемы и пример


Сложенная
вдвое нить Воды


Бусина Огня


Квадратный узел

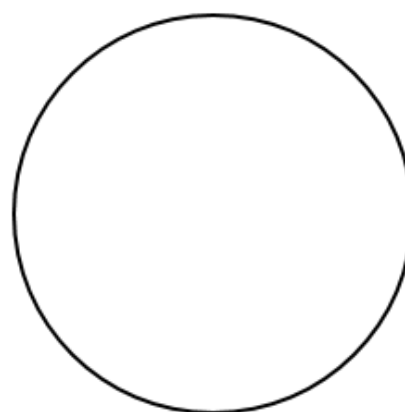
Вода
Земля
Огонь
Воздух


Плоский узел


Репсовый узел


Китайский узел


Кисть



Ловец снов



Искра духа

Капкан (вода)

Ресурсы : 1w

Одноразовый

Если применен в бою со слабой тварью - тварь побеждена и отдает ресурсы/позволяет взаимодействовать с ней. Для применения - скажи “капкан!” и брось предмет на землю.



Схема :

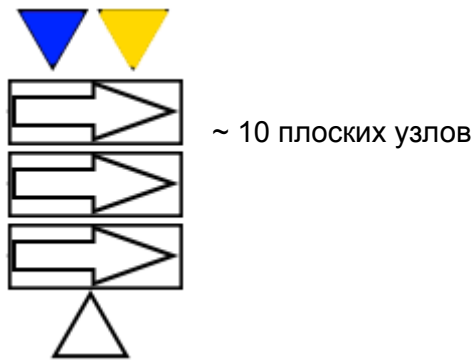
Копье

Атаки : 2

Защиты : 3

Ресурсы : 1w 1a

Обычное копье, которое может применять любой кто знает приемы



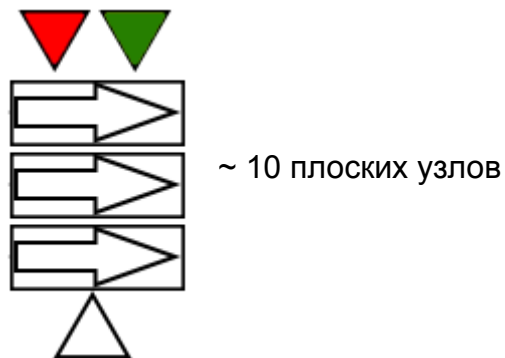
Меч

Атаки : 3

Защиты : 2

Ресурсы : 1f 1e

Обычный меч, который может применять любой кто знает приемы



Аркан

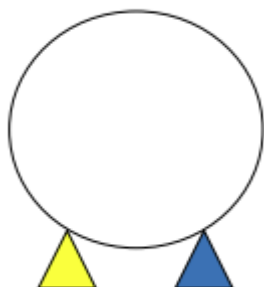
Схема : Ловец снов

Ресурсы : 1а 1w

Одноразовый

Для применения скажи летающей твари “приземлись!” и брось предмет на землю.

Тварь прекращает летать и может быть атакована.



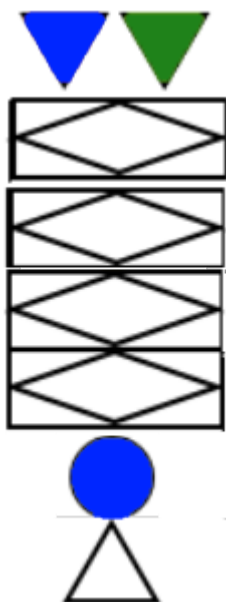
Кольцо - 10 см

Гарпун

Ресурсы : 1w 1e 1W

Одноразовый

Для применения в бою - скажи “две раны” и брось предмет на землю. Снимает с твари два хита. Против человека бесполезен.



~5 квадратных узлов

Копье Мастера

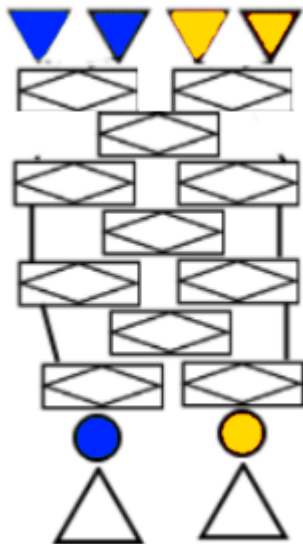
Атаки : 3

Защиты : 4

Схема :

Ресурсы : 2w 2a 1W 1A

Прочное копье, которое может применять только тот, кто владеет искусством металла на уровне мастера и выше.



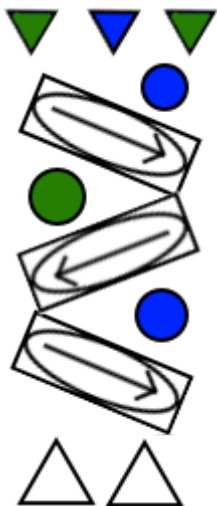
Легкий Доспех

Ресурсы : 2e 1w 2W 1E

Носится на предмете, применяется любым персонажем.

Дает +1 максимальный хит, пока ты носишь предмет на себе. Нельзя носить два нагрудника.

Схема :



Памятка охотника

Каньонный Выползень

Стихия : Земля

Ресурсы : 3e 1E

Характерные черты каньонного выползня - антенны на голове. Двигается медленно, при движении издает характерный звук щелчков.

При численном перевесе собратьев может напасть на охотников. Одиночные особи спасаются бегством.

Избегает больших скоплений людей.

Подход к нему нужно искать через пищу - с ним можно помириться, если предложить ему еду. В обмен на неё он отдаёт 2e.

Хиты : 3

Атаки : 3

Защиты : 4

Гиеноящер

Стихия : Огонь

Ресурсы : 3f 1F

Узнать гиеноящера можно по голове ящерицы и характерному гребню на спине.

Гиеноящеры любят занимать положение на свету и открытых пространствах. Эти существа предпочитают держаться в одиночестве, и не атакуют первыми, если не спугнуть их резким движением. Будьте аккуратны - как любой хищник, гиеноящер атакует, если повернуться к нему спиной.

Можно обойтись без боя - для этого нужно показать свое превосходство. Необходимо приблизиться к монстру, стать выше него (можно использовать какой-нибудь предмет, подняв его над головой). Некоторое время монстр будет шипеть и угрожать - но стойте на своем и он сдастся. Главное держать зрительный контакт и не отступать назад.

Униженный, ящер отдаст 2f.

Хиты : 2

Атаки : 5

Защиты : 3

Краб-Отшельник

Стихия : Воздух

Ресурсы : 3a 1A

Краба-отшельника надежно защищает обширный панцирь на спине, который, однако, можно пробить приемом «джи» школы земли и приемом «чжан» школы металла.

Краб-отшельник предпочитает прятаться и выглядеть максимально незаметным.

Коллекционирует символы и блестяшки на своем панцире.

Он труслив, может испугаться группы и сбежать.

Можно заинтересовать его красивым символом или блестящим предметом. Что бы не спугнуть его двигайтесь медленно и осторожно, держите блестяшку перед собой, показывая ее крабу. Если ему всё понравится, он отдаст 2a.

Хиты : 2
Атаки : 4
Защиты : 3

Пентаног

Стихия : Вода
Ресурсы : 3w 1W

Пентаног - существо, имеющее нечто общее с осьминогом. Общаются между собой жестами.

Держится поближе к водоемам и тенистым местам. Старается сбиваться в группы, усиливая друг друга. Чем больше пентаногов, тем больше у них атак (но не более пяти). Также у этих существ есть слабость к приёму «чжан» школы огня и приему «Гоу» школы металла.

Обмануть пентаного можно повторяя его жесты и приближаясь к нему. Когда он протянет щупальца к вам - хлопните по ним два раза. Поздравляю, вы усыпили бдительность пентаного и перестали быть для него угрозой! Он с радостью поделится с вами 2w

Хиты : 2
Атаки : 3
Защиты : 3

При сражении с колонией - число атак и защит растёт по числу особей в колонии до 5. Т.е. два пентаного имеют 4 атаки, три - 5.

Стартовые предметы

Копье мастера, капкан