



Литерский Бич

Правила

Содержание

1. Основные правила
 - 1.1. Коротко для опытных (стр. 3)
 - 1.2. Поражаемые зоны (стр. 4)
 - 1.3. Важные правила и дополнения (стр. 4)
2. Хиты и хитосъём
 - 2.1. Базовые хиты и доспехи (стр. 5)
 - 2.2. Особые персонажи (стр. 5)
 - 2.3. Хитосъём в ближнем бою, от стрел и фаерболов (стр. 6)
3. Игровое снаряжение
 - 3.1. Общие требования к оружию (стр. 7)
 - 3.2. Одноручное и двуручное оружие (стр. 12)
 - 3.3. Древковое оружие (стр. 13)
 - 3.4. Луки и арбалеты (стр. 14)
 - 3.5. Стрелы (стр. 15)
 - 3.6. Проверка стрелка (стр. 16)
 - 3.7. Безопасная стрельба (стр. 17)
 - 3.8. Проверка стрел игроками (стр. 18)
4. Доспехи и щиты
 - 4.1. Общие правила (стр. 19)
 - 4.2. Лёгкие доспехи (+1 хит) (стр. 20)
 - 4.3. Средние доспехи (+2 хита) (стр. 21)
 - 4.4. Тяжёлые доспехи (+2 хита) (стр. 22)
 - 4.5. Щиты (стр. 23)
5. Игровая механика
 - 5.1. Завершение боя (0 хитов) (стр. 24)
 - 5.2. Восстановление хитов (стр. 25)
 - 5.3. Ленты Добора (стр. 26)
 - 5.4. Фракции и отряды (стр. 27, 32–34)
 - 5.5. Игровое поле и города (стр. 28, 30)
 - 5.6. Знамя фракции (стр. 29)
 - 5.7. Перекрёстки (стр. 31)
6. Классы персонажей
 - 6.1. Общие правила классов (стр. 39–40)
 - 6.2. Могущественные классы
 - Шпион (стр. 48–50)
 - Рыцарь (стр. 51–53)
 - Бард (стр. 54–56)
 - Маг (стр. 57–60)
 - Ведьмак (стр. 61–64)
 - Знаменосец (стр. 65–67)
 - 6.3. Поддерживающие классы
 - Оруженосец (стр. 68–70)
 - Лекарь (стр. 71–73)
 - 6.4. Именные персонажи (стр. 74–75)
7. Монстры и нейтральные роли
 - 7.1. Монстры (стр. 76–78)
 - 7.2. Банды (стр. 79)
 - 7.3. Бродяги (стр. 80)
8. Биваки
 - 8.1. Уровни биваков (стр. 41–42)
 - 8.2. Правила создания (стр. 43)
 - 8.3. Бонусы от биваков (стр. 44–45)
9. Дополнительные материалы
 - 9.1. Уровни образов персонажей (стр. 46–47)
 - 9.2. Заключение и контакты (стр. 81)

Коротко, для опытных...

По хитам:

- «рубашка-штаны»
- в среднем: 1-4 хита
- Монстр: 6 хитов
- Рыцарь: 5 хитов, неуязвимость (!) для стрел
- Ведьмак и Роль получают +1 хит «за шлем», даже без него
- стрелы: -2 хита
- за оружие не хватаем
- лежащих не лупим, но атакуем
- считаем только свои хиты, **не озвучиваем чужие**

Фаерболы:

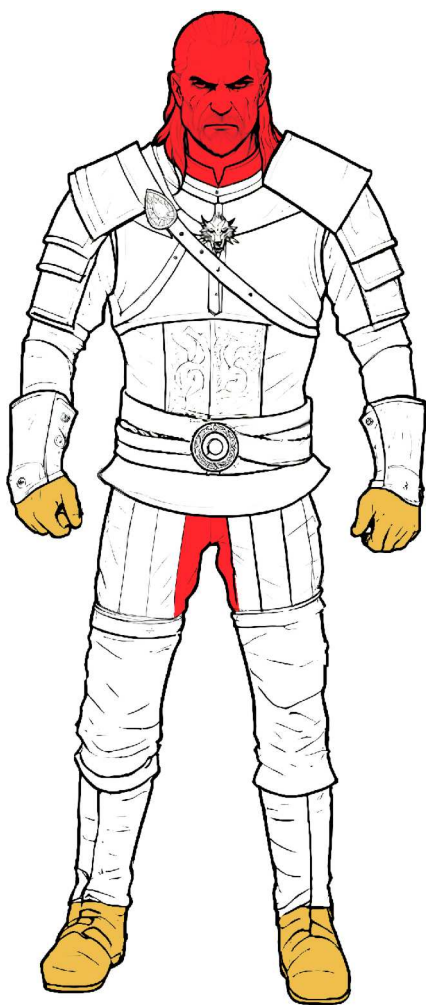
- не пробивают щит или оружие
- снимают все хиты в любую часть тела, кроме головы
- многоразовые; **можно оторвать хвост — уходишь на респ, но фаербол выходит из раунда**

Респауны:

- на старте раунда
- на Перекрёстке у Знамени
- на Перекрёстке у выступления Барда
- лентой, повязанной Лекарем или повязанной со знамени

Победные очки начисляются за удержание и захват точек.
Захватывают **только Знамена и Шпионы**

Поражаемая зона



Поражаемая зона

— удары засчитываются:

- туловище (грудь, живот, спина)
- руки (от плеча до запястья)
- ноги (от бедра до щиколотки)

Непоражаемая зона

— удары НЕ засчитываются, **НО** запрещены к атаке:

- × голова и шея
- × паховая область
- × стопы и кисти рук

Важные правила:

- × **Удары в голову строго запрещены!**
- × **Нельзя** хватать руками или зажимать оружие и щиты
- × Нельзя намеренно блокировать непоражаемой зоной (использовать голову для защиты от удара)
- × **Не обсуждайте хитосъём и отношения во время игры**

Дополнительно:

- За любые нарушения, включая удары в непоражаемую зону, удаление производится только Судьёй
- Случайные лёгкие касания в непоражаемые зоны не считаются нарушением, если не создают опасности. В таких случаях достаточно устного замечания.
- При систематических нарушениях сообщите Судье, избегая конфликтов
- Если вы допустили ошибку (например, болезненный удар), поднимите руку, выйдите из боя и помогите пострадавшему, после чего отправляйтесь на респаун. Проявляйте самокритичность и осознавайте свои ошибки!

НО Фаерболы считаются в любую часть тела, кроме головы

ХИТЫ

- **1 хит** — базовый показатель для персонажей без шлема и доспехов. 1 хит снимается за один акцентированный удар игровым оружием в поражаемую зону.

- **+1 хит за шлем**

Допустимые типы: пластиковый/стальной игровой шлем без острых кромок, СМБ-шлем или фехтовальная маска.

Не засчитываются: подшлемники, войлочные шапки, мягкие головные уборы.

- **+1 хит за лёгкие доспехи или +2 за средние/тяжёлые доспехи**

Особые персонажи:

- Монстр: 6 хитов.
- Рыцарь: 5 хитов и неуязвимость к стрелам.
- Знаменосец со знаменем: 5 хитов.
- Ведьмак/Именной персонаж: +1 хит «за шлем» (даже без шлема)



Даже если хиты не добавляются, мы настоятельно рекомендуем использовать шлема, защитные очки и бандаж: мужчин — для паха, женщин — для груди.

Также рекомендуется применять дополнительную скрытую защиту тела.

Хитосъём

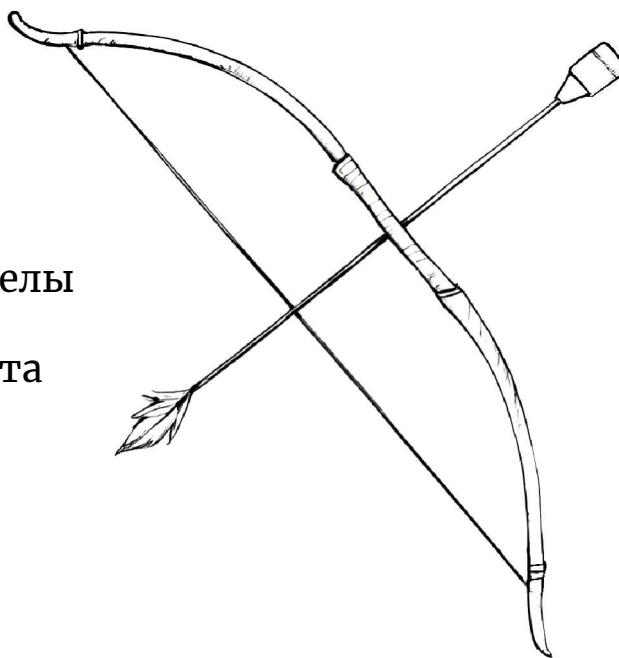
Ближний бой:

Любой акцентированный удар боевой частью игрового оружия в поражаемую зону снимает 1 хит



Стрелы

Попадание игровой стрелы в поражаемую зону без рикошета снимает 2 хита
(исключение: Рыцари неуязвимы к стрелам)



Фаерболы:

- Фаерболы, без рикошета попадая в любую часть тела, кроме головы, снимают **все хиты**
- Попадания фаерболов в щит, оружие или голову не засчитываются

Особые взаимодействия:

- Ведьмак в ближнем бою снимает у Монстра 2 хита за удар
- «Френдли фаер» (урон от своих) засчитывается

Правила допуска кратко

1. Общие требования:

- Снаряжение исправно, без повреждений и острых деталей
- Проверено мастером перед игрой

2. Оружие:

- Сердечник: стекловолокно/углепластик, без торчащих частей
- Пена: 20–30 Шор А, покрыта латексом, края закруглены
- Гнётся, но не ломается; после удара нет повреждений

3. Размеры оружия:

- Одноручное: до 90 см
- Двуручное/алебарды: до 200 см (*требуется проверка мастерства*)
- Копья: до 250 см (*требуется проверка мастерства*)

4. Луки и арбалеты:

- Натяжение лука — не более 15 кг, арбалета — не более 20 кг.
- Стрелы без повреждений с мягкими наконечниками (*жесткость не более 20 Шор А диаметр не менее 5 см*)
- Проверка мастерства: 8 из 10 выстрелов в манекен с 10 метров (*попадания в голову и пах запрещены*)

5. Доспехи:

- Нет острых деталей, всё закреплено
- Лёгкие: защита корпуса
- Средние/тяжёлые: корпус с поддоспешником и защита конечностей

6. Щиты:

- Из мягких материалов (*пена, латекс*).
- Если есть жёсткая основа, она полностью покрыта пеной (*толщина не менее 10 мм*)
- Края щита обиты мягким материалом, нет выступающих болтов или острых элементов.
- Щит не используется для ударов или толчков.
- Шлем обязателен при длине щита > 50 см

Игровое оружие и снаряжение

Добро пожаловать в раздел, посвящённый требованиям к игровому оружию и снаряжению. Здесь описаны основные категории и правила, обеспечивающие безопасность и антуражность игры.

Основные категории игрового снаряжения:

Тямбара — это мягкий, травмобезопасный меч, изготовленный из подручных материалов, таких как пластиковые водопроводные трубы, покрытые мягким материалом

Протектированное игровое оружие — мягкое, безопасное оружие, изготовленное из пены и латекса, предназначенное для ближнего боя.

Стрелковое игровое оружие — луки и арбалеты, а также стрелы к ним, соответствующие строгим требованиям безопасности.

Игровые доспехи — защитное снаряжение, которое должно быть лишено острых кромок и соответствовать историческим или фэнтезийным стилям.

СМБ (Современный мечевой бой) и НЕМА (Историческое европейское боевое искусство) — снаряжение, используемое в этих дисциплинах, должно быть в эстетичном и безопасном состоянии.

Протектированные игровые щиты — мягкие щиты, изготовленные из безопасных материалов, без острых кромок.

Требования к игровому снаряжению

Общие требования к снаряжению:

1. Исправность снаряжения

Все игровое снаряжение должно находиться в исправном состоянии. Перед каждым использованием владелец обязан проверить снаряжение на наличие повреждений, износа и других дефектов.

Если обнаружены повреждения, снаряжение должно быть отремонтировано или заменено до начала игры.

2. Отсутствие острых кромок

Никакие части оружия или доспехов не должны иметь острых кромок, выступающих элементов или других опасных деталей, которые могут причинить травму.

3. Обязательная проверка

Каждое игровое оружие и снаряжение должно пройти обязательную проверку при регистрации на мероприятие. Проверка включает: визуальный осмотр на наличие повреждений, тест на гибкости и безопасность удара для оружия). Проверка проводится мастером игры или ответственным за безопасность.

4. Проверка навыков

Оружие, требующее специальных навыков (например, копья, луки, двуручные мечи), может использоваться только теми игроками, которые прошли проверку соответствующих навыков. Проверка проводится перед каждым мероприятием.

Ответственность игроков:

Каждый игрок несёт ответственность за своё снаряжение. Перед каждым мероприятием необходимо убедиться, что всё оборудование соответствует требованиям безопасности и готово к использованию.

В случае обнаружения повреждений или несоответствий, снаряжение должно быть отремонтировано или заменено.

Соблюдение этих правил поможет сделать игру безопасной, увлекательной и запоминающейся для всех участников!

Требования к игровому оружию

Материалы и конструкция:

- Оружие должно состоять из жесткого сердечника, окруженного пеноматериалом высокой плотности и покрытого латексом или другим мягким, прочным материалом, устойчивым к износу.
- Все слои пены должны быть прочно соединены между собой с использованием качественного клея, предотвращающего расслоение.
- Поверхность оружия должна быть гладкой, без твердых, острых или выступающих элементов, которые могут причинить травму.

Сердечник:

- Сердечник должен быть изготовлен из безопасных и прочных материалов: стекловолокно, углепластик или аналогичные материалы, которые не ломаются и не деформируются при умеренных нагрузках. Запрещено использование металлических сердечников, так как они могут представлять опасность для участников.
- Сердечник должен быть надежно зафиксирован внутри конструкции, без люфта или свободного движения.
- Сердечник не должен выступать за пределы пены ни при каких обстоятельствах. Края сердечника должны быть закруглены и дополнительно защищены слоем пены.

Пена:

- Основной материал для обшивки оружия — пена высокой плотности (*20–30 Шор А*), обеспечивающая защиту и долговечность.
- Для коллапсирующих (*сжимающихся*) наконечников или крупного оружия (*молоты, топоры*) допускается использование низкоплотной пены (*10–20 Шор А*) для снижения веса и импульса, но только в сочетании с усиленными слоями высокой плотности в критических зонах (*наконечник, гарда, навершие*).
- Гарда, навершие и рукоять должны иметь минимальную толщину пены 12 мм для безопасного использования. Все углы и края должны быть закруглены и дополнительно усилены.

Проверка и сертификация

Визуальный осмотр

- Проверьте, что все слои пены и латекса целы, не имеют разрывов, отслоений или деформаций
- Убедитесь, что сердечник не выступает за пределы пены и не ощущается при нажатии на поверхность оружия

Тест на гибкость и безопасность удара

- Оружие должно гнуться под умеренным усилием (*примерно 5–10 кг давления*), но не ломаться и не деформироваться необратимо
- После сгибания оружие должно возвращаться в исходную форму без остаточной деформации
- Проверьте оружие, ударив им с умеренной силой (*эквивалентной силе удара в бою*) по твердой поверхности (*например, деревянному щиту или стене*)
- Удар не должен оставлять вмятины или повреждения на поверхности
- Оружие не должно издавать резких звуков (*например, хлопков или щелчков*), что может указывать на повреждение сердечника или пены
- После удара проверьте целостность пены и латекса — не должно быть разрывов, отслоений или смещений

Все тесты на гибкость и безопасность удара должны проводиться перед каждым мероприятием для обеспечения безопасности участников

Проверка мастером

Каждое оружие должно быть проверено и утверждено мастером игры или ответственным за безопасность.

Мастер обязан провести все вышеуказанные тесты и удостовериться, что оружие соответствует стандартам безопасности

Одноручное и двуручное оружие

Одноручное оружие

Одноручное оружие (мечи, топоры) должно быть легким и удобным для использования одной рукой. Персонаж с одним одноручным оружием не тратит лимиты на это оружие.

- Длина: до 90 см
- Для цепного оружия: измеряется расстояние между концами с учётом всей растянутой цепи.

Полуторное оружие

Полуторное оружие (длинные мечи) может использоваться как одной, так и двумя руками, но должно быть сбалансированным.

- Длина: до 120 см

Двуручное оружие

- Длина: до 200 см
- Оружие должно держаться двумя руками.

Допуск с двуручным оружием

Важно: Игроки, использующие двуручное оружие, должны пройти специальную проверку мастерства, чтобы подтвердить свои навыки и умение контролировать оружие.

Проверка мастерства:

Игрок, использующий одноручное и двуручное оружие, должен продемонстрировать умение контролировать оружие двумя руками.

На проверке требуется выполнить 10 ударов, проведённых тремя сериями, с соблюдением правил безопасности.

Древковое оружие

Общие требования:

Длина копья должна быть до 250 см, алебарды до 200 см

Рекомендуется держать оружие двумя руками, сохраняя расстояние **не менее 45 см между ними** во время боя.

Важно избегать движения оружия вперед и назад, сводя руки вместе — они должны оставаться на этом расстоянии.

Копьё до 200 см можно держать и одной рукой, но во время боя рекомендуется держать его на расстоянии **не более 15 см от центра древка**.

Древковое оружие должно использоваться с осторожностью, особенно в толпе или на близкой дистанции.

Это важно для обеспечения безопасности и предотвращения травм.

Несмотря на то что мы против бесконечных запретов, игроки, забывающие это правило, будут находиться под пристальным вниманием судей, особенно в случае нарушения.

Допуск с древковым оружием

Важно: Игроки, использующие древковое оружие, должны пройти специальную проверку мастерства, чтобы подтвердить свои навыки и умение контролировать оружие.

Проверка мастерства:

Игрок должен продемонстрировать умение контролировать оружие и соблюдать дистанцию между руками.

На проверке требуется выполнить 10 ударов, проведённых тремя сериями, с соблюдением правил безопасности.

Проверка мастерства должна проводиться перед каждым мероприятием.

Луки и арбалеты

Общие требования

Ограничения по натяжению:

- Луки должны иметь натяжение не более 15 кг
- Арбалеты должны иметь натяжение не более 20 кг
- Натяжение проверяется **на длину стрелы**. Если натяжение превышает допустимые пределы, оружие должно быть отрегулировано или снято с мероприятия. Проверка натяжения луков и арбалетов должна проводиться перед каждым мероприятием с использованием динамометра мастером оружейного допуска.

Запреты:

- Запрещается (✗) использование любых метательных снарядов, которые могут причинить травму или повреждение.

Это включает стрелы с твердыми наконечниками, поврежденные стрелы или стрелы с неподходящими наконечниками.

(!) Использование лука или арбалета разрешено только тем, кто успешно прошёл проверку мастерства перед каждым мероприятием. Проверка проводится судьёй или мастером мероприятия и включает выполнение 10 выстрелов в манекен с расстояния 10 метров. Попадания в голову и пах считаются недопустимыми и приводят к автоматическому провалу проверки.

- Передача оружия другим участникам запрещена без разрешения мастера или судьи.
- При сильном ветре (более 10 м/с), а так же во время сильного дождя или снега стрельба може быть запрещена решением главмастера мероприятия.

Дополнительные рекомендации:

- Используйте только безопасные наконечники стрел
- Регулярно проверяйте состояние тетивы, стрел и других элементов оружия перед использованием.
- Храните лук или арбалет в защитном чехле, чтобы избежать повреждений.
- Рекомендуются использовать защитное снаряжение, такое как перчатки для стрельбы из лука, очки, нарукавники и другие средства защиты, чтобы избежать травм.

Стрелы

Запрещается (✗) использование метательных снарядов, которые могут причинить травму или повреждение, включая:

- Стрелы с твёрдыми наконечниками
- Повреждённые стрелы
- Стрелы с неподходящими наконечниками
(не соответствующие требованиям по жёсткости, диаметру или креплению)

Важно: Все стрелы должны быть проверены Мастером оружейного допуска перед использованием. Нельзя использовать стрелы, которые не прошли проверку мастером!

Проверка стрел — это обязанность как мастера, так и игрока.

Требования к гуманизатору стрелы:

- Жёсткость мягкого наконечника (гуманизатора) должна быть не более 20 Шор А, измеряется с помощью дюрометра.
- Диаметр наконечника должен составлять не менее 5 см
- Наконечник должен быть прочно приклеен, не смещаться и не отсоединяться при умеренном усилии.
- Наконечник не должен сворачиваться или иметь твёрдую основу, которую можно прощупать.
- (✗) Запрещено крепление передней части изолентой, скотчем или другими ненадёжными материалами

Требования к древку:

- Материал: стекловолокно или дерево (металл запрещён)
- Древко должно быть ровным, без трещин, сколов или изгибов.
- Хвостовик должен быть надёжно закреплён, без повреждений.

Требования к оперению:

- Оперение должно быть в хорошем состоянии: острых краёв, надёжное крепление к древку



Субъективная, но весомая рекомендация Главмастера:

Используйте гуманизаторы производства Ларпарсенала или оранжевые УДЗ

Гуманизаторы саровской артели и китайские накручивающиеся без доработки не будут допущены

О надёжных способах изготовления и доработки обращайтесь в личные сообщения к Главному мастеру —

<https://vk.com/elorsan>

Допуск стрелка

Проверка мастером стрел, луков и арбалетов:

Каждая единица оружия и боеприпасов проходит проверку перед использованием на мероприятии. Проверка включает следующие этапы:

1. Визуальный осмотр:

- Проверка игрового оружия на наличие повреждений: трещин, сколов, деформаций или других дефектов.
- Оценка состояния тетивы, плеч лука, спускового механизма арбалета и других элементов.

2. Тест натяжения:

- Измерение силы натяжения лука или арбалета с помощью динамометра.

3. Осмотр наконечников:

- Проверка мягкости наконечников (жёсткость не более 20 Шор А).
- Диаметр наконечника должен составлять не менее 50 мм.
- Оценка надёжности крепления наконечника и отсутствия острых краёв.

4. Осмотр древка и оперения:

- Проверка древка на отсутствие трещин, сколов или деформаций.
- Проверка ровности древка и отсутствия изгибов.
- Оценка качества оперения: ровность, отсутствие повреждений и надёжность крепления.

2. Проверка мастерства стрелка:

- На проверке требуется выполнить 10 выстрелов в манекен с расстояния 10 метров
- Для успешного прохождения проверки необходимо попасть в допустимые зоны (грудь, живот, ноги) не менее 8 раз из 10.
- Попадания в голову и пах считаются недопустимыми и приводят к автоматическому провалу проверки

Безопасная стрельба

Луки и арбалеты — это опасное оружие, которое в руках неопытного игрока может привести к травмам. Чтобы избежать травм и обеспечить безопасность всех участников, соблюдайте следующие правила:

Проверка стрел

- Перед каждым использованием проверяйте стрелы: убедитесь, что древко целое, наконечник целый, чистый, сухой

Прицеливание

- **Не целитесь в голову.** Допустимые зоны для стрельбы — грудь, живот и ноги
- В толпе или на дистанции ближе 3 метров цельтесь только в живот или ниже.
- Будьте особенно осторожны при стрельбе через щитовые линии и рядом с линией боя.
- Не стреляйте через узкие проёмы, такие как ветки, заборы или другие преграды, если это может привести к потере контроля над стрелой. Если стрельба через препятствия необходима, убедитесь, что вы полностью контролируете направление стрелы и что вокруг нет других участников. В случае сомнений откажитесь от выстрела!

Обращение с оружием

- Контролируйте оружие. При движении с натянутым луком следите за направлением оружия.
- Не применяйте метательное оружие для защиты от ударов

Стрельба на близкой дистанции

- При стрельбе из лука ближе 10 метров уменьшайте силу натяжения и убедитесь, что стрела безопасна.
- Пожалуйста, избегайте стрельбы из арбалета на расстоянии ближе 3 метров.

Две стрелы на тетиве

- Используйте только одну стрелу на тетиве.
- Стрельба двумя стрелами запрещена, за исключением мастеров, прошедших специальную проверку на точность и получивших персональное разрешение от судьи или мастера мероприятия

Проверка стрел игроками

Быстрая проверка

Ваша обязанность проверять каждую стрелу непосредственно **перед тем как наложить её на тетиву**, даже если вы уже проверяли её ранее.

- Убедитесь, что стрела не сломана, а древко не имеет явных трещин, деформаций или изгибов. Проверка проводится перед каждым выстрелом.
- Визуально убедитесь, что все элементы на месте и не повреждены, наконечник на древке не смещен, не поврежден и не пропитан водой.

Тщательная проверка

Ваша обязанность проводить полную проверку каждой стрелы **перед раундом и каждый раз после их подбора**.

- Согните древко, чтобы убедиться, что оно не треснуло и не расколото.
- Проверьте, что наконечник надежно закреплен и не смещен.
- Убедитесь, что пена на гуммизаторе не повреждена, не отслаивается и не пропитана водой.
- Убедитесь, что хвостовик цел, не ослаблен и правильно установлен.
- Проверьте стрелу на наличие любых других повреждений или дефектов, которые могут повлиять на её полет или безопасность.

Важно: Ответственность за использование повреждённых стрел лежит на стрелке. Если стрела повреждена, её необходимо немедленно изъять из использования и сообщить судье или мастеру

Доспехи

Любые доспехи (лёгкие, средние или тяжёлые) тратят 1 лимит, независимо от их типа.

Формирование комплектов:

Комплекты доспехов можно формировать с использованием логичных альтернатив. Например:

- Вместо *наплечников (Pauldrons)* можно использовать *горжет (Gorget)* для защиты шеи, но дополнительно взять *перчатки (Gauntlets)*
- Защиту ног можно заменить на *кольчужные чулки (Mail Chausses)* как альтернативу латной защите
- Для лёгкого доспеха можно использовать шерстяную вязаную кольчугу вместо плотного корпуса, если она выглядит аутентично

При использовании альтернатив важно соблюдать правила безопасности (например, отсутствие острых кромок, надёжная фиксация элементов)

Все элементы доспехов должны проверяться перед каждым мероприятием на предмет износа и повреждений.

Именные персонажи:

Именные персонажи могут игнорировать, в разумной мере, некоторые элементы комплектов для создания эффектного образа. Например:

- Выступить в бармице (*кольчужной защите для шеи и головы*) вместо шлема
- Приоткрыть ноги или другие части тела для большей эффектности, если это не нарушает общий антураж и безопасность

Именные персонажи могут позволить себе небольшие вольности в образе, но это не должно нарушать баланс и антураж

Легкие доспехи (+1)

Лёгкие доспехи должны обеспечивать базовую защиту.

Ключевые элементы защиты, такие как корпус, локти и колени, должны быть изготовлены из надежных материалов, соответствующих историческим и фэнтезийным стилям.

Кроме того, они могут представлять собой спортивное защитное снаряжение, предназначенное для таких дисциплин, как, например, СМБ (*современный мечевой бой*), исторические европейские боевые искусства (*HEMA*) и спортивное фехтование

- Запрещается (✗) использование доспехов, которые могут причинить травму или не обеспечивают необходимую защиту

Примеры легких доспехов

- Поддоспешник до середины бедра
- Защита корпуса (*панцирь, бригантина, кольчужная рубаха*)
- Поддоспешник по пояс с защитой локтей и коленей
- СМБ-комплект с защитой локтей и коленей
- HEMA-колет с защитой локтей и коленей

Важно: рекомендуется использовать дополнительное защитное снаряжение, такое как перчатки и шлемы, для повышения уровня безопасности.

Средние доспехи (+2)

Средние доспехи представляют собой оптимальный баланс между защитой, мобильностью и внешним видом.

Они обеспечивают достаточную защиту для активного участия в игре, сохраняя при этом свободу движений и эстетическую привлекательность.

Основные элементы защиты должны быть выполнены из плотных и надёжных материалов, таких как пластик, металл, натуральная кожа толщиной от 4 мм, а также современных материалов (*например, композиты, EVA, плотный пенополиэтилен*), но исключительно стилизованных под исторические и фэнтезийные доспехи.

Основные компоненты:

Туловище:

- Защита корпуса (*панцирь, бригантина, кольчужная рубаха*)
- Поддоспешник (*гамбезон, плотный дублёт*)

Стилизованная клубная одежда, которая выполняет функцию поддоспешника (*плотная куртка или дублёт*)

Ноги:

- Защита коленного сустава: *наколенники (Poleyns)*
- Защита ноги: *наголенники (Greaves) и/или набедренники (Cuisses)*
и/или защита верхней части бёдер: *фаулд (Faulds) или тасеты (Tassets)*

Руки:

- Защита плечевого сустава: *наплечники (более массивные Pauldrons) или щитки на плече (более лёгкие и гибкие Spaulders)*
и/или защита локтевого сустава: *налокотники (Couters)*
- Защита плеча и/или предплечья:
или наручи верхней части руки (Rerebraces), или наручи (Bracers), или полный наруч (Full Bracer)

Важно: рекомендуется использовать дополнительное защитное снаряжение, такое как перчатки и шлемы, для повышения уровня безопасности.

Тяжелые доспехи (тоже +2)

Тяжёлые доспехи включают в себя **поддоспешник** (стеганный гамбезон или аналогичную основу) и **базовый набор латных элементов**, обеспечивающих максимальную защиту.

Основные компоненты:

Голова:

- **Закрытый шлем** (например, *армет (Armet)* или *бацинет с забралом (Bascinet)*), либо шлем с дополнительным элементом, защищающим шею и нижнюю часть лица — *бевор (Bevor)*.

Туловище:

- **Кираса**: *нагрудник (Breastplate)* и *наспинник (Backplate)*
- **Защита верхней части бёдер**: *фаулд (Faulds)* или *тасеты (Tassets)*

Ноги:

- **Защита коленного сустава**: *наколенники (Poleyns)*
- **Защита ноги**: *наголенники (Greaves)* и/или *набедренники (Cuisses)*

Руки:

- **Защита плечевого сустава**: *наплечники (более массивные Pauldrons)* или *щитки на плече (более лёгкие и гибкие Spaulders)*
- **Защита локтевого сустава**: *налокотники (Couters)*
- **Защита плеча и/или предплечья**:
или наручи верхней части руки (Rerebraces), или наручи (Bracers), или полный наруч (Full Bracer)

Примерные альтернативные варианты:

- **Бригантина** — может использоваться вместо кирасы.
- **Кольчужные рукава (Mail Sleeves)** — как защита плеча и предплечья вместо латных наручей
- **Длинная кольчужная рубаха (Hauberk)** или **удлиненный стеганный гамбезон** — может использоваться как дополнительная защита верхней части бёдер и корпуса.

Щиты

Использование безопасных материалов:

- Щиты должны быть изготовлены из безопасных и мягких материалов, например, пены, латекса или других аналогичных материалов, которые не могут причинить травму.
- Если щит имеет жёсткую основу (например, из дерева или пластика), она должна быть полностью покрыта с внешней стороны пеной толщиной не менее 6 мм. Жёсткая основа не должна иметь выступающих болтов или других твёрдых элементов.
- Края щита должны быть обиты мягким материалом толщиной не менее 10 мм для предотвращения травм при случайном контакте. Все края и углы твёрдой основы должны быть скруглены и полностью покрыты мягким материалом с жёсткостью не выше 30 Шор А.
- Ручки и крепления должны быть надёжно зафиксированы и не содержать острых или выступающих элементов.
- Запрещено использование металлических или твёрдых элементов в конструкции щита, которые могут нанести травму. Крыльчатые гайки не допускаются, а все выступающие болты должны быть укорочены.

Размеры щитов:

- Если длина щита превышает 50 см, игрок обязан использовать шлем для защиты лица и головы.
- Размеры щита должны соответствовать игровой механике и не должны мешать другим участникам.

Правила использования щита:

- Щит предназначен для защиты от атак, но не для нанесения ударов или толчков. Использование щита в качестве оружия запрещено.
- Давление щитом на противника разрешено, но игрок должен следить за безопасностью других участников и не допускать ситуаций, которые могут привести к травмам.

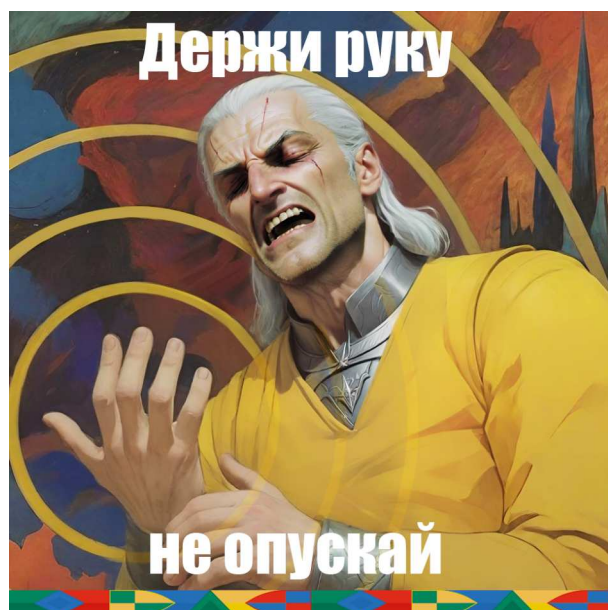
Игровая механика щита:

- Щит защищает от всех атак
- Щит защищает от фаерболов!

Правила завершения боя — 0 хитов

Что же делать, если хиты закончились?

- 1) **Поднимите оружие** и скажите другим игрокам о вашем выходе, *например: «Готов!»*
- 2) Если держали Знамя, положите его на землю или облокотите
- 3) Уедитесь, что не мешаете участникам. Если выход заблокирован, оставайтесь в безопасной зоне с поднятым оружием до конца эпизода
- 4) **Покиньте бой с поднятым оружием**, демонстрируя безучастие и не ломая строй игроков своим желанием вернуться
- 5) Отыгрыш приветствуется, но не затягивайте процесс
- 6) Восстановите хиты одним из игровых способов, *а пока не опускайте руку, чтобы избежать недоразумений :D*



Восстановление

Чтобы вернуться в бой из 0 Хитов, действуйте по одному из вариантов:

1) Бегите к Лекарю.

Бегите к Лекарю. Не ждите на месте эпизода.

Он повяжет вам Ленту Добора — вы в игре.

2) Бегите к своему или союзному Знамени.

Если **«живой» соратник повяжет** Ленту Добора со знамени вам на плечо — вы в игре.

3) Бегите к своему или союзному Знамени,

установленному на Перекрестке. Если на территории Перекрестка **нет противников и вблизи его нет сражения** — вы возвращаетесь в игру

4) Бегите к своему или союзному Барду, играющему музыку или другой перфоманс на **«домашнем»** Перекрестке (одном из двух ближайших к вашей Столице).

Если на территории Перекрестка **нет противников и вблизи его нет сражения** — вы возвращаетесь в игру.

5) Бегите на свою стартовую точку.

Там вы возвращаетесь в бой.

! Теми же способами можно восстановить хиты, если они не полные.

НО Ведьмак может восстановить здоровье, выпив Эликсир, но если у него нет хитов, он не сможет исцелиться

Ленты Добора

Ленты Добора есть на старте на Знамени фракции и у Лекарей. Как правило, это серебряные атласные ленты.

Количество Лент на Знамени зависит от числа участников фракции, у Лекаря — от качества образа персонажа.

- Только **«живой»** персонаж может использовать Ленты Добора.
- Лекарь может переносить Ленты со Знамени своей фракции; союзники могут делиться запасами.

Количество переносимых Лент зависит от качества образа Лекаря — минимум одна, максимум три. Это определяется при регистрации.

- Лекарь может восстанавливать хиты и **вводить в игру другого персонажа, повязав ему** на плечо Ленту Добора.
- Любой персонаж непосредственно у Знамени может восстанавливать хиты и **вводить в игру другого персонажа, повязав ему** на плечо Ленту Добора.

! Ленты Добора предназначены для одноразового использования!



Игровая механика

В маневрах участвуют Отряды и одиночные игроки, разделенные на 4 фракции: **Красные**, **Желтые**, **Синие** и **Зеленые**

Приоритеты распределения по фракциям:

- 1) Основу составляют крупнейшие Отряды
- 2) При возможности объединяем Отряды, желающие играть вместе
- 3) По возможности группируем отряды по цветовой гамме (красные с красными)
- 4) По возможности объединяем отряды по тематике (например, Нильфгаард с Нильфгаардом)

Особенности:

- У каждой фракции **свой цвет лент на плечах**
- Каждый раунд фракции выступают за одну из Сторон конфликта — **Черную** или **Белую**, привязанных к территориям на карте. Черные ближе к Третогору, а Белые — к Вызиме.
- В течение 3 туров по 25 минут каждая фракция хотя бы раз выступит союзником с каждой из трех других фракций-соперников.
- Распределение по сторонам конфликта определяется либо случайно, либо игромеханикой.
- огика, к сожалению, обязывает одну фракцию трижды выступить с одной стороны конфликта и ни разу с другой. Извините за это!

Цель маневров:

Максимизировать очки для своей фракции, удерживая стратегические Города (всего 4)

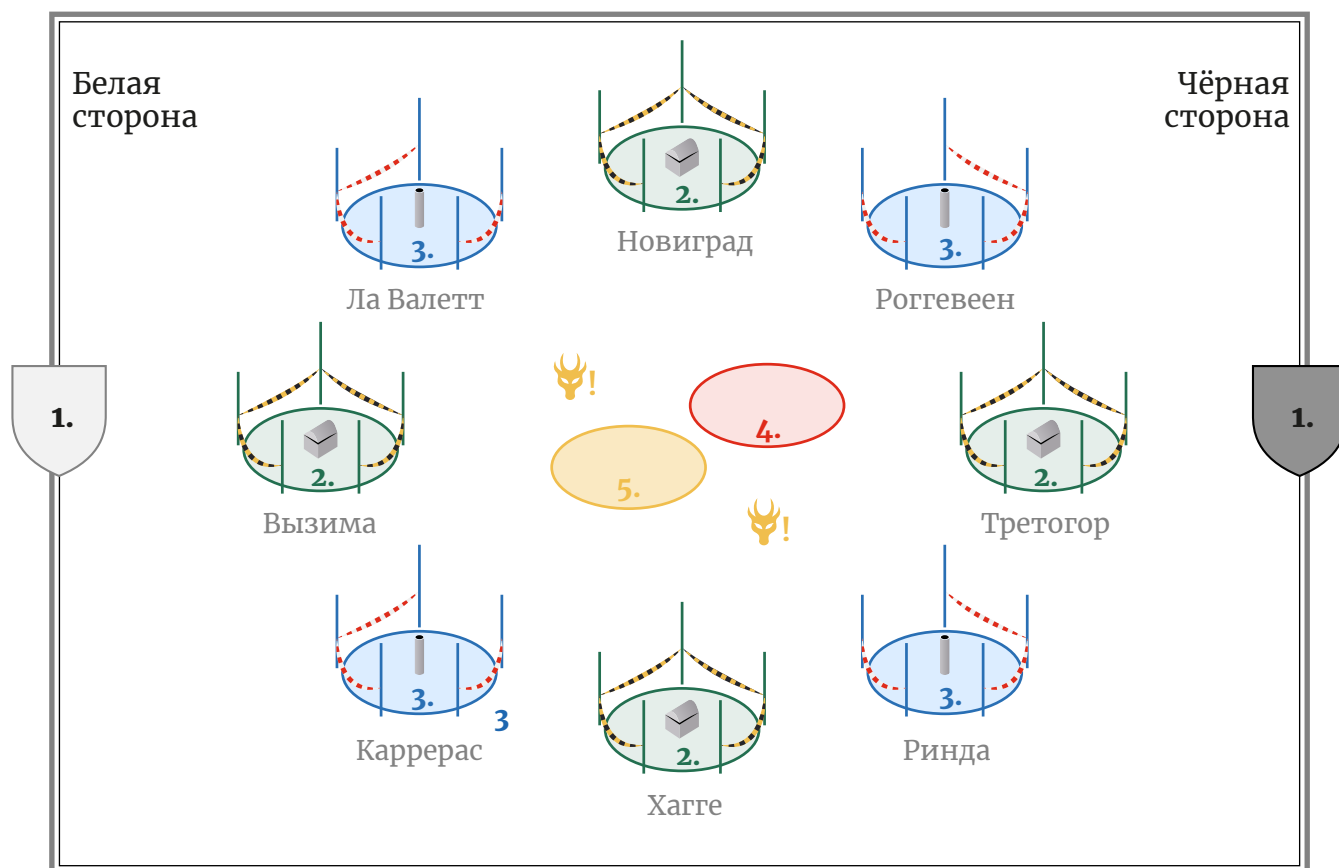
Механика захвата:

Захват или перезахват города осуществляется записью времени в бланки, находящиеся в сундуках городов.

Запись вносит персонаж со Знаменем фракции или Шпион.

Очень важно: Записывайте время четко и в своей колонке!

Игровое поле



1. Стартовые точки расположены на сторонах конфликта, находящихся на противоположных концах полигона. Это базовые точки респауна и начала раундов

2. Города — это основные игровые точки для получения **победных очков**, огражденные визуальными и физическими препятствиями.

3. Прекрёстки — места для **респауна у своего Знамени**, огражденные визуальными препятствиями.

Важно: нельзя (✗) наносить удары поверх ограждений, но можно стрелять стрелами или метать Фаерболы

4. Небоевая зона — это огороженные территории для зрителей или опасные участки, например, край полигона или крутой склон. Небоевая зона не может (✗) считаться укрытием.

Важно: не сражайтесь в небоевой зоне и помогите сопернику избежать попадания туда.

5. Лагерь — это зона взаимодействия с бандами или бродягами и их точки респауна

🔥! Логова монстров — это их точки респауна

Знамя Фракции

В игре участвует четыре знамени — по одному от каждой фракции

Знамя Фракции служит основным способом респауна и захвата Городов

Правила обращения со знаменем

- Знамя может переносить только «живой» союзник. Если союзник лишился хитов, он **должен оставить знамя (!)**
- Знаменосец (могущественный класс) **со знаменем** имеет 5 хитов, как и Рыцарь

Важно: подбирать, переносить, передвигать или прятать знамёна соперников нельзя!

Захват городов со знаменем

- В каждом Городе есть сундуки с бланками и часами. Захват Городов осуществляется путем вписывания точного времени в эти бланки на свою сторону

Вписывать время в бланк может **любой игрок со знаменем**

Важно: Записывайте время **в своей колонке**, четко!

Респаун у Знамени:

- 2) «Живой» соратник может повязать Ленту Добора со знамени на плечо для Восстановления — вы в полных хитах!

Важно: именно персонаж в хитах, именно повязать!

- 3) Если Знамя своей или союзной фракции установлено на Перекрестке, и на нём **нет противников, а вблизи его нет сражения**, то можно коснуться знамени для восстановления — вы в полных хитах, а лента не расходуется

Города и Столицы



Сторона получает очки за контроль четырех площадок, называемых «Городами» — это основные игровые точки огражденные визуальными и физическими препятствиями.

В каждом Городе находятся сундуки с бланками и часы

Захват Городов осуществляется путем вписывания точного времени в эти бланки, (!) но запись может делать **или** персонаж со Знаменем фракции, **или** персонаж с классом Шпион. Другим нельзя (✗)

Свой ближайший город — Столица — и два следующих (*Новирад и Хагге*) приносят одинаковое количество очков за минуту владения: **1 очко** за 1 минуту.

Дальняя точка — Столица противника — приносит сразу два очка за минуту владения: **2 очка** за 1 минуту.

Важно: нельзя (✗) наносить удары поверх ограждений Городов и Перекрестков, но можно стрелять стрелами или метать Фаерболы

Перекрёстки



Перекрёстки — это основной способ Респа — четыре площадки между Городами

Восстановиться можно:

(!) на Захваченном перекрёстке

Перекрёсток захвачен, если на нём установлено Знамя — свое или союзников.

Касание Знамени на Захваченном перекрёстке восстанавливает в полных хитах

(!) на Музыкальном Перекрёстке

Музыкальными могут быть **только (!) два ближайших** к вашей Столице Перекрёстка, если на площадке выступает (!) свой или союзный «живой» персонаж Бард.

Берегите музыкальные инструменты!

На Пререкрестках нельзя (!) восстанавливаться, если:

× Внутри Перекресток находятся «живые» противники.

× В радиусе 1 метра от входа в Перекресток идет сражение, и находятся «живые» противники.

Важно: лучник, атакующий защитников Перекрестка, не может заблокировать восстановление издалека. Однако если он находится в пределах одного метра от входа, то блокирует восстановление.

× Перекресток **без Знамени** или **Бард не выступает**

× союзный Бард выступает на Перекрестках со стороны противника, а не на ближайших к стартовой точке.

(!) Не прав Бард...

Фракции

Фракции — четыре группы игроков — **Красные, Желтые, Синие и Зеленые**

- Фракции состоят из Отрядов и одиночных игроков
- Результат в победных очках (и, собственно, победа) начисляется именно фракциям и всем отрядам, которые в них состоят

Отряды — это персонализированные команды игроков с уникальными знамёнами и неповторимым стилем.

- Отряды нужны для подсчёта рейтингов и балансировки групп участников внутри фракций

Важно: отряд не разделяется при формировании фракций, даже если это противоречит равенству сил!

Стороны конфликта. В каждом раунде фракции объединяются в две стороны конфликта: **Белую и Чёрную**

- Четыре фракции делятся на две пары союзников: 2 на 2
- Чёрные стартуют ближе к Третогору, а Белые — к Вызиме

Колода — это общий пул, из которого по фракциям сначала распределяются отряды, а затем игроки — от более крупных групп к одиночкам

Что такое Отряд?

Отряд – это команда игроков, объединённых общей идеей, стилем игры и атрибутикой. Он позволяет участникам выступать под собственным знаменем, формировать уникальный состав персонажей и зарабатывать рейтинг в общем зачёте.

Ключевые особенности Отряда:

Собственное знамя

Отряд может создать и зарегистрировать уникальное знамя, которое будет представлено на игровом поле. Знамя символизирует принадлежность к команде и добавляет антураж.

Рейтинг и победы

У каждого отряда есть рейтинг, который зависит от успехов в игре. Победы, захваты городов и выполнение задач приносят очки, влияющие на положение в общем зачёте.

Классовые персонажи

В зависимости от размера отряда можно выбрать могущественных и поддерживающих персонажей. Чем больше отряд, тем больше возможностей для уникальных ролей.

Бонусные лимиты

За качественный антураж (костюмы, снаряжение, стиль) отряд получает дополнительные лимиты, позволяющие усилить состав. Это даёт преимущество в формировании стратегии.

Командная игра

Отряд действует как единое целое, разрабатывая тактику и взаимодействуя внутри фракции. Участники не разделяются при распределении по сторонам конфликта.

Триал-отряд

Это способ попробовать игру отрядом без обязательств.

Как это работает:

- Играете 1 раз как обычный отряд, но без своего знамени
- Ваши победы и опыт сохраняются – если потом создадите настоящий отряд, их можно учесть

Чем Отряд отличается от Триал-отряда?

Триал-отряд – пробный вариант для новичков, без знамени и рейтинга, но с возможностью перенести достижения в будущем.

Официальный Отряд – полноценная команда со всеми игровыми привилегиями и учетом побед.

ЛИМИТЫ

Лимиты — это игротехнический ресурс, который Отряд расходует на формирование своего состава.

Чем выше рейтинг отряда, тем больше лимитов он расходует и, соответственно, больше места занимает во фракции.



Мы рекомендуем найти свой баланс, понимая, что перебор ненужного снаряжения или пыльные оружейные тележки с избыточным разнообразием ослабляют как вас, так и ваших союзников по фракции.

Однако мы никоим образом не хотим видеть отряд одноручных двухитовых мечников, хотя это и было бы забавно понаблюдать

Расход лимитов для отряда со стартовым рейтингом (2)

- Персонаж с одним одноручным оружием: 1 лимит за каждого.
- Доспехи: 1 лимит, независимо от типа (*легкие или тяжелые*)
- Щит: 2 лимита (*требуется шлем*)
- Малый щит (*менее 50 см по длинной стороне*): 1 лимит лимит(*наличие шлема желательно*)
- Лук или арбалет: 2 лимита
- Дополнительное оружие ближнего боя: 1 лимит за каждое, кроме одного базового одноручного

Примеры расчёта лимитов для дополнительного оружия

- Пара сабель или копья в паре с ятаган — это 2 лимита.
- Два меча длинее 80 см — 3 лимита.
- Две алебарды и, в дополнение, одноручный топор — это тоже 3 лимита

(!) Не столько важно, каким оружием вы снаряжаетесь, сколько важно, сколько их помимо одного стартового одноручного вы будете использовать в сражении



Осадные машины и мантилеты можно использовать только по сильно предварительному согласованию с Главмастером. Такое снаряжение должно соответствовать миру Ведьмака и не портить, а улучшать игровой опыт

Бонусные лимиты

Бонусные лимиты — дополнительные игровые ресурсы, предоставляемые отрядам за качественный ролевой антураж. Эти лимиты вычитаются из общего количества лимитов, занимаемых отрядом, уменьшая его «вес» при распределении.

Критерии начисления:

1. Ролевые костюмы

Три тройки игроков в антуражных костюмах и доспехах, соответствующих миру «Ведьмака»

+1 лимит за каждую тройку (максимум +3)

2. LARP-снаряжение

Три тройки игроков с полным антуражным вооружением *(без тямбар и спортивных щитов)*

+1 лимит за тройку (максимум +3)

3. Визуальная консистенция

Три тройки игроков в костюмах с единой цветовой схемой или стилем

+1 лимит за тройку (максимум +3)

4. Одоспешенность

Три тройки игроков в тяжёлых доспехах

+1 лимит за тройку (максимум +3)

5. Размер отряда

+1 лимит за каждые 5 персонажей в отряде

6. Качество образов классов и ролей

Базовый: +1, Детализированный: +2, Максимальный: +3

Примечания:

- Все бонусы суммируются
- Проверка осуществляется мастерами перед игрой
- Для классовых персонажей учитываются: аутентичность, детализация и соответствие оригиналу

Пример балансировки лимитов

1. Расчет лимитов **первого отряда:**

- Средний щитник: 4 лимита
базовый (1), доспехи (1), щит(2)
- Если отряд состоит из 5 таких бойцов: $5 \times 4 = 20$ **лимитов**
- Учет рейтинга:
Допустим, рейтинг успешного отряда равен **2,5**
Тогда: $20 \times (2,5 - 1) = 30$ **лимитов** — занимает этот отряд

2. Сравнение с **другим отрядом:**

- 4) Лучник: 4 лимита
базовый (1), доспехи (1), лук(2)
- 5) Для 10 лучников: $10 \times 4 = 40$ лимитов.
- 6) Учитываем рейтинг нетренированного отряда **1,5**
Тогда: $40 \times (1,5 - 1) = 20$ **лимитов**

3. Балансировка: добавление **третьего отряда:**

- 7) Еще четыре копейщика
базовый (1), доспехи (1), копье (1)
 $4 \times 3 = 12$ лимитов. Рейтинг стартовый, значит все еще 12 лимитов.
- 8) Учет антуража: Один из копейщиков вычитает 2 лимита за класс Лекаря: $12 - 2 = 10$ **лимитов** за четыре копейщика

$(1 + 1 + 2) \times 5 \times (2,5 - 1)$ снаряжение чел. Рейтинг отряда 1 Базовые лимиты отряда 1 коэф.	=	$(1 + 1 + 4) \times 10 \times (1,5 - 1)$ Базовые лимиты отряда 2 Рейтинг отряда 2	+	$((1 + 1 + 1) \times 3 - 2)$ Базовые лимиты отряда 3 Бонус-лимиты отряда 3
--	---	--	---	---

Итог: 5 элитных щитников против сборной из 14 человек

Важно: Бонусные лимиты не зависят от рейтинга отряда



Эта информация предназначена для тех, кто хочет разобраться в механиках игры и использовать их для стратегического преимущества

Если у вас нет желания вникать в детали — не переживайте! За вас всё посчитают таблицы

Колода

Колода — это общий пул участников, не входящих в конкретные отряды. Мастера распределяют их для балансировки сил между фракциями.

Правила распределения

- Основу фракций формируют крупнейшие отряды (*по лимитам или числу игроков*)
- Союзные отряды, желающие играть вместе, могут объединяться, если это не нарушает баланс. Гарантий совместной игры нет
- Учитывается цветовая и тематическая схожесть (*например, отряды Нильфгаарда в одной фракции*)
- После того как отряды распределены, распределяются небольшие группы из Колоды.
- Затем Классовые персонажи-одиночки (*они не дают бонусных лимитов фракции и стоят на 3 лимита дороже для баланса их способностей*)
- Далее остальные одиночные игроки заполняют фракции.
- Мастера вправе изменять распределение для честной игры.

Совет: для гарантированной игры с друзьями регистрируйтесь как отряд

Классы

В Отряде могут быть классовые персонажи с игровыми способностями. За качественный ролевой антураж классовых персонажей (детализацию и проработку образа) добавляются бонусные лимиты (от 1 до 3).

Классы делятся на две категории:

Могущественные классы: Шпион, Ведьмак, Рыцарь, Маг, Бард, Знаменосец

- Количество могущественных персонажей зависит от :
 - размера отряда (*1 персонаж на 4 человека*)
 - высокого рейтинга отряда (*дополнительные персонажи за рейтинг выше 2*).
 - наличия бивака (*масимум 3 персонажа за 3 бивака*)
- В отряде **без бивака** может быть только один персонаж каждого могущественного класса.
- Биваки позволяют продублировать класс и увеличивают количество могущественных персонажей на +1.
- В каждом раунде от фракции может участвовать только один Шпион.

Поддерживающие классы: Лекарь, Оруженосец

- Количество поддерживающих персонажей зависит от:
 - размера отряда (*1 Лекарь на 8 человек*)
 - количества рыцарей (*1 оруженосец на 1 рыцаря*).
- Лекарем можно заменить любого классового персонажа

Бонусные лимиты за уровни образа:

- +1 за базовый узнаваемый образ.
- +2 за уникальный и детализированный образ.
- +3 за максимально проработанный и запоминающийся образ.

Количество классовых персонажей

Могущественные персонажи

- Количество могущественных персонажей ограничено.
- Это количество зависит от размера отряда, его рейтинга и готовности бивака.

Влияние размера отряда:

Чем крупнее отряд, тем больше могущественных персонажей

5-8 человек — 1 персонаж

9-12 — 2

13-16 — 3 и так далее, с шагом 4 человека — плюс 1 персонаж

Влияние рейтинга отряда:

• Если рейтинг отряда выше или равен 2, отряд получает дополнительного могущественного персонажа

• За каждые треть-рейтинга добавляется еще один могущественный персонаж:

2,00-2,33 — 1 персонаж

2,34-2,66 — 2

Более 2,67 — 3

Влияние бивака:

• Бивак добавляет отряду максимум 1 могущественного персонажа.

• Бивак также позволяет взять повторяющийся могущественный класс за каждый бивак. Например, можно взять второго Рыцаря или второго Ведьмака, или обоих, если биваков два.

Поддерживающие персонажи

• Количество оруженосцев зависит от количества рыцарей в отряде.

• Количество лекарей зависит от размера отряда:

1-8 человек — 1 Лекарь

9-16 — 2

17-24 — 3 и так далее, с шагом 8 человек — плюс 1 Лекарь

• Лекарем можно заменить любого классового персонажа

Биваки

Биваки в Липецком Гвинте — это важные игровые локации, которые могут повлиять на атмосферу игры.

Уровень 1: Простой бивак

Инфраструктура для вовлечения участников в атмосферу игры. Простые биваки подходят для небольших отрядов или начинающих игроков.

Примеры:

- Лучный тир: простая площадка с мишенями, где участники могут попробовать себя в стрельбе из лука. Мишени могут быть стилизованы под монстров или врагов.
- Небольшая палатка или телега, где можно купить средневековые угощения.
- Фотозона: Простая площадка с декорациями, например, трон, где можно сделать фото в антураже.

Уровень 2: Интерактивные зоны

Более детализированная и интерактивная зона, которая предлагает больше возможностей для взаимодействия.

Примеры:

- Тренировочная площадка с барьерами, ямами и другими препятствиями, где зрители и участники могут проверить свою ловкость.
- Зона с декорациями, имитирующими средневековый город. Здесь можно проводить мини-квесты или театрализованные представления.
- Ремесленные мастерские: Палатки, где зрители могут поучаствовать в создании простых предметов — например, сплести браслет из кожи или выковать монету.

Бивачище

Уровень 3: Масштабные интерактивные зоны

Уникальные точки притяжения, которые станут центром внимания зрителей и участников.

Эпические биваки — это масштабные интерактивные зоны.

Примеры:

- Большая зона с декорациями, имитирующими средневековую площадь с виселицей, дыбой, клетками и другими элементами.
- Квестовая комната: Зона, где зрители и участники могут решать головоломки, чтобы «спасти пленного» или «найти сокровище».
- Большой лагерь с несколькими зонами — кузница, алхимическая лаборатория, тир, где зрители могут поучаствовать в различных активностях.

Тематический бивак

Такой лагерь может стать важной частью образа персонажа. Он добавляет уникальности и глубины, а также предоставляет дополнительные бонусы за высокий уровень антуража.

Правила создания биваков

Общие требования для всех уровней

Безопасность:

- Все конструкции должны быть устойчивыми и безопасными для зрителей и участников.
- Не допускаются острые углы, токсичные материалы и открытый огонь
- Все подвижные элементы (например, мишени в тире) должны быть надёжно закреплены.
- Зоны с активностями (тиры, полосы препятствий) должны быть огорожены и иметь предупреждающие знаки.

Стилизация:

- Все элементы бивака должны соответствовать средневековому антуражу игры. Запрещено использование современных материалов без маскировки, которая соответствует средневековому стилю.
- Цветовая гамма: нейтральные цвета (коричневый, серый, бежевый) с акцентами в виде гербов отрядов или фракций.

Интерактивность:

- Каждый бивак может предлагать участникам возможность взаимодействия — стрельба из лука, участие в квестах, создание предметов и т.д.
- Зоны должны быть оборудованы инструкциями или персонажами, которые объясняют правила участия.



«Бивак — это портал в мир игры, где каждый может стать частью истории»

Бонусы от Биваков

Биваки — это не только способ получить игровые преимущества, но и возможность проявить креативность и создать уникальную атмосферу для всех участников игры.

Чем больше усилий вы вложите в создание бивака, тем больше бонусов и признания получит ваш отряд!

Количество биваков:

- Отряд может создать до трёх биваков.
- При создании двух биваков хотя бы один из них должен быть второго уровня.
- При создании трёх биваков хотя бы один из них должен быть третьего уровня или два бивака должны быть второго уровня.

Влияние биваков на классовых персонажей:

- Каждый бивак даёт отряду +1 к количеству могущественных классовых персонажей.
- Каждый бивак также позволяет дублировать один из классов в отряде. Например, отряд с биваком может иметь двух Рыцарей

Эстетика и красота игры:

Биваки добавляют атмосферу и красоту игре, создавая уникальные точки притяжения для зрителей и участников. Чем выше уровень бивака, тем более детализированным и интерактивным он должен быть.

Дополнительные бонусы:

- Отряды, создающие биваки высокого уровня, получают уникальный скинчик на символ отряда в рейтинге, который выделяет их среди других отрядов.
- Отряды с биваками третьего уровня получают возможность разместить свой герб или символ на одной из ключевых локаций игрового поля (например, на Перекрёстке или у входа в Город). Это добавляет отряду престижа и узнаваемости.

Классовые персонажи одиночки

— это игроки, которые участвуют в игре без привязки к конкретному отряду. Они могут быть как могущественными, так и поддерживающими классами. Их возможности и бонусы отличаются от тех, что доступны отрядным персонажам.

Регистрация и распределение

Одиночки регистрируются в «Колоде» — общем пуле игроков без отряда. Мастера распределяют их в фракции, где есть свободные места для их классов. Приоритет отдается фракциям с меньшим числом игроков или тем, где не хватает определенных классов для достижения баланса.

Ограничения и возможности

- Одиночки не добавляют бонусные лимиты фракции, даже если их образ соответствует высокому уровню.
- Классовый одиночка из колоды стоит на 3 лимита дороже, чем некласовый персонаж.
- Одиночка может быть приглашён в отряд до регистрации, если отряд желает усилить свой состав. В этом случае одиночка начинает учитываться в лимитах отряда.
- Одиночки не могут занимать роль Шпиона или Знаменосца, если во фракции уже есть отрядные персонажи этих классов.

Рекомендации для одиночек

Лучше выбирать классы, которые полезны в одиночку (например, *Ведьмак* для охоты на монстров или *Бард* для поддержки на *Перекрёстках*).

Четкий и детализированный образ повышает шансы быть замеченным и приглашенным в отряд.

Классовые персонажи-одиночки добавляют гибкости и разнообразия в игру, но их влияние на баланс ограничено. Это отличный вариант для тех, кто желает участвовать в игре независимо или попробовать себя в разных ролях без долгосрочных обязательств перед отрядом.

Для уточнения деталей обращайтесь к мастерам перед игрой или в группе: <https://vk.com/takeularp>

Уровни образа персонажа

Уровни образа персонажа — это система, связывающая визуальную проработку героя с игровой механикой.

От уровня образа зависят бонусные лимиты для отряда и способности персонажей. В зависимости от уровня проработки, отряд может получить от 1 до 3 бонусов. Первые два уровня достигаются легко, а для третьего требуется больше усилий.

Уровень 1: Базовая узнаваемость

Костюм обогащен элементами, подчеркивающими роль и характер. Акцент на текстуре и функциональных аксессуарах. Цвета и эмблема отряда становятся заметнее, добавляя индивидуальности.

(Рыцарь в тяжелых доспехах с синим щитом и гербом отряда)

Уровень 2: Уникальность через детали

Костюм дополняется элементами, подчеркивающими роль и характер. Акцент на тактильной текстуре и функциональных аксессуарах. Цвета и эмблема отряда становятся более заметными, добавляя индивидуальности.

(Рыцарь в чеканенных доспехах глубокого зеленого цвета с золотыми наплечниками и эмблемой отряда)

Уровень 2: Максимальная детализация

Образ максимально детализирован, каждая деталь важна. Используются уникальные материалы и сложные украшения, делающие персонажа запоминающимся. Цвет и символика отряда подчеркивают статус героя.

(Рыцарь в асимметричных доспехах: левый наплечник с шипами и символами храбрости, правый — гладкий с защитными элементами. Красный плащ украшен узором генеалогического древа и эмблемой отряда)

Создание персонажа — это искусство

Создание персонажа — это не только про бонусы и функциональность, но и возможность проявить свою фантазию. Чем больше вы вложите в образ и поведение своего героя, тем интереснее будет играть и взаимодействовать с другими участниками. В Липецком Гвинте победа важна, но система также ценит красоту и проработанность образа. Сделайте своего персонажа не просто эффективным, но и незабываемым!

Детали делают персонажа уникальным

Добавляйте аксессуары, которые раскрывают историю вашего героя: трофеи, книги, инструменты, украшения. Каждая мелочь должна отражать его прошлое, навыки и характер, делая образ более живым и интересным.

Цвета и символы отряда — ваш ориентир

Используйте цвета и знаки своей фракции или отряда. Это поможет другим игрокам сразу понять, к какой стороне вы принадлежите. Гербы, вышивка, знаки отличия — всё это создаёт целостный и узнаваемый образ.

Сделайте персонажа запоминающимся

Добавьте что-то уникальное: необычный аксессуар, яркую деталь одежды или особую манеру поведения. Пусть ваш герой выделяется среди других, будь то загадочный взгляд Шпиона или гордая осанка Рыцаря.

Поза, жесты и фразы — часть образа

Продумайте, как ваш персонаж стоит, сидит или двигается, и дополните это жестами и запоминающимися коронными фразами, которые отражают суть персонажа. Например, Бард может начинать свои песни с громкого восклицания, а Маг — произносить загадочные реплики, добавляя глубину и характер персонажу.

Могущественный класс — Шпион

В Отряде обычно один Шпион, но отрядный Бивак — антуражный лагерь — позволяет продублировать Шпиона.

- Шпион может вписывать время в бланки Городов, как если бы он был со Знаменем фракции.
- В раунде вписывать время в бланки Городов может только один Шпион от каждой фракции.
- Если несколько Отрядов подготовили Шпионов, необходимо в начале каждого раунда выбрать, кто из них будет играющим Шпионом, а кто будет отвлекать противников еще одним плащом на поле.
- Шпион может восстановиться на любом пустом (свободном от знамени) перекрестке, при условии в радиусе 1 метра от входа в Перекресток не идет сражение, и не находятся «живые» противники

Минимальные требования к образу:

- Плащ цвета Отряда
- Атрибут инкогнито: аксессуар, скрывающий лицо

Описание:

Шпион — это мастер скрытности, диверсий и внезапных атак. Он сочетает в себе ловкость, хитрость и боевую эффективность.

Его задача — проникать в тыл врага, собирать информацию, устранять ключевые цели и дестабилизировать противника.

Шпион — это не только боец, но и дипломат, способный вести переговоры и манипулировать ситуацией в пользу своей фракции.



Уровни образа шпиона

Уровень 1: «Я — тень»

Это образ начинающего шпиона. Он простой, но содержит все важные элементы

- **Плащ** цвета отряда
- **Атрибут инкогнито:** простой аксессуар, скрывающий лицо (*маска, капюшон*)
- **Аксессуары:** простые, но функциональные (*пояс с карманами для инструментов и лёгкие перчатки*)

Уровень 2: «Я — мастер иллюзий»

Опытный шпион, который выделяется среди других. Его образ говорит о статусе и опыте.

- **Плащ** с дополнительными функциональными элементами (*кожаные вставки или металлические детали*)
- **Атрибут инкогнито:** детализированный аксессуар, закрывающий лицо (*маска с узорами, подчёркивающими принадлежность к фракции*)
- **Аксессуары:** детализированные и функциональные элементы (*перчатки с усиленными пальцами для взлома, сумка с картами или инструментами*)

Пример образа: Шпион в стильном плаще с капюшоном, украшенном узорами, и маской, которая скрывает его лицо, но оставляет видимыми только хитрые глаза. На поясе — набор инструментов для взлома и карты местности.

Уровень 3: «Я — тень королей»

Шпион не просто мастер скрытности, но и ключевая фигура в политических играх. Его образ и действия влияют на судьбы целых королевств.

- **Плащ:** роскошный, украшенный символами власти и тайных организаций

Атрибут инкогнито: уникальный аксессуар, закрывающий лицо (*маска с инкрустацией драгоценными камнями или капюшон с вышитыми символами*)

- **Больше аксессуаров:** мощные инструменты для шпионажа (*пояс с трофеями, ключи от вражеских крепостей*) и предметы, которые подчёркивают его статус и влияние

Пример образа: Шпион в роскошном плаще с золотыми узорами, маской в форме черепа, внушающей страх. На пальце — перстень с печатью тайного общества, на шее — медальон с портретом короля, которого он когда-то устранил.

Аксессуары для шпиона

Эти элементы помогут сделать образ уникальным, подчеркнуть статус и расскажут историю вашего персонажа.

Функциональные аксессуары:

- Набор для взлома, отмычки, маленькие ножи и другие инструменты, необходимые для шпионажа.
- Перчатки, которые защищают руки и помогают в сложных задачах, таких как взлом или лазание.
- Сумка с картами местности, планами крепостей и другими важными документами.
- Маски, капюшоны, парики и другие элементы, которые помогают скрыть личность и слиться с окружением.
- Оружие, замаскированное под обычные предметы, например, трость с клинком внутри или кольцо с отравленной иглой.
- Поддельные документы которые можно использовать для манипуляции или проникновения в охраняемые места.

Декоративные элементы и трофеи:

- Кольцо с печатью тайного общества или покровителя.
- Медальоны с символами тайных организаций или амулеты, которые якобы защищают от магических воздействий.
- Ключи от вражеских крепостей, части доспехов или оружия поверженных врагов, переделанные в аксессуары.
- Кольцо с печатью тайного общества или покровителя, которое можно использовать для подделки документов или подтверждения статуса.

Уникальные детали:

- Амулеты или кристаллы, которые якобы усиливают способности шпиона, например, скрывают его присутствие или делают его невидимым.
- Книга, в которой записаны секреты, коды и методы шпионажа, передаваемые от учителя к ученику.

Могущественный класс — Рыцарь

- В Отряде обычно один Рыцарь, но отрядный Бивак — антуражный лагерь — позволяет продублировать Рыцаря.
- Рыцари не подвержены поражению от стрел.
- У Рыцаря 5 хитов.
- У каждого Рыцаря может быть оруженосец

Минимальные требования к образу:

- Тяжёлые доспехи
- Герб в образе
- Щит или копьё

Описание:

Рыцарь — воплощение воинской доблести и благородства. Вооружённый мечом и щитом, он защищён тяжёлыми доспехами, на которых сверкает герб — символ рода и чести.

Сверху доспехов — сюрко с гербом, помогающее узнать его на поле битвы.

Шлем с гребнем завершает воинский облик.

Рыцарь выражает преданность через символику: шарф в цветах дамы сердца и золотые шпоры, свидетельствующие о посвящении. Длинный плащ из дорогой ткани подчёркивает его статус и принадлежность к отряду.



Уровни образа Рыцаря

Уровень 1: «Я — рыцарь»

Это базовый, но узнаваемый образ рыцаря. Минимум деталей, но все ключевые элементы присутствуют.

- **Тяжёлые доспехи:** прочные, без излишеств
(латы, закрытый шлем, защита спины и большей части конечностей)
- **Герб:** простое изображение на щите или накидке
(красный лис на жёлтом фоне)
- Стандартный **щит** с гербом **или копьё**

Уровень 2: «Я — герой»

Это рыцарь, который выделяется среди других. Его образ говорит о статусе, опыте и заслугах. Детализация доспехов, наличие личных символов и трофеев подчёркивают его значимость.

- Доспехи: **тяжёлые** и красивые, с украшениями
(резные узоры или геометрические линии на латах)
- **Герб:** детализированный и рельефный
(лев с короной, окружённый орнаментом)
- **Аксессуары:** предметы, подчёркивающие статус
(перстень с печатью отряда или бархатный плащ с золотой нитью)

Пример образа: Рыцарь в латах с позолотой, с мечом, на котором выгравировано его имя, и плащом, подчёркивающим его принадлежность к отряду.

Уровень 3: «Я — легенда»

Это уникальный, запоминающийся образ. Такой рыцарь — живая легенда, его доспехи и атрибуты рассказывают историю его подвигов и статуса.

- **Уникальные доспехи:** элементы, выделяющие рыцаря
(ажурные наплечники или инкрустация из благородных металлов, шлем с гребнем из перьев или конского волоса)
- **Герб:** Объёмные геральдические фигуры
(щит с рельефным грифоном)
- **Больше аксессуаров:** предметы, рассказывающие историю
(нагрудная цепь с орденскими значками, свиток с фамильным девизом, запечатанный сургучом)

Пример образа: Рыцарь в доспехах с инкрустацией серебром, с гербом, изображающим дракона, и плащом, расшитым сценами его подвигов.

Аксессуары для рыцаря

Эти элементы помогут сделать образ уникальным, подчеркнуть статус и расскажут историю вашего персонажа.

Геральдика и символы:

- Геральдический флаг или вымпел на копье
- Нашивки с символами отряда или личными эмблемами
- Нагрудная цепь с символикой отряда или личным знаком

Декоративные элементы, трофеи и боевые реликвии:

- Цепочки или подвески из металлов, украшающие доспехи
- Резные узоры на рукояти меча или щите
- Доспехи, окрашенные в цвета отряда или герба
- Части доспехов или оружия поверженных врагов, переделанные в аксессуары (*например, пряжка для ремня из фрагмента вражеского щита*)

Исторические и личные элементы:

- Медальон с портретом близкого человека, символом покровителя или святыни
- Свиток с фамильным девизом или клятвой, запечатанный печатью

Уникальные детали:

- Плащ с вышитыми сценами из легенд, битв или личной истории
- Ажурные или резные элементы на доспехах, рассказывающие историю рыцаря (*например, наплечники с узорами наплечники с узорами в виде дракона или звёзд*)

Поддерживающий класс — Бард

В Отряде обычно один Бард, но отрядный Бивак — антуражный лагерь — позволяет продублировать Барда.

Бард, у которого остались хиты, может играть музыку или исполнять перфоманс с музыкой на «домашнем» Перекрестке — одном из двух ближайших к вашей Столице.

! Если на территории Музыкального Перекрестка **нет противников и вблизи его нет сражения**, то на нем можно восстанавливаться как на Захваченом Перекрестке (как на том где установлено Знамя Фракции)

Минимальные требования к образу:

- Выразительная одежда, подчеркивающая артистичность
- Музыкальный инструмент
- Музыка

! Если вы решите взять настоящий инструмент, он значительно улучшит атмосферу игры, но учтите, что он может повредиться в бою.

Пожалуйста, будьте осторожны с инструментом Барда!

Вы можете использовать бутафорный музыкальный инструмент и воспроизводить музыку из скрытой колонки.



Описание:

Бард — это не просто музыкант, это рассказчик, поэт и артист, чьи песни и истории могут вдохновлять, утешать или даже изменять ход событий. Его музыка и слова обладают силой, которая может влиять на сердца и умы слушателей.

Бард — это душа отряда, его голос и вдохновение.

Уровни образа Барда

Уровень 1: «Я пою, чтобы есть»

Это бродячий сказитель, который зарабатывает на хлеб песнями и историями в тавернах и на рыночных площадях.

- **Одежда:** выразительная, с элементами, которые выделяют его среди простолюдинов (*пестрая рубаха или камзол с заплатками и узорами*)
- **Музыкальный инструмент:** простой, можно бутафорский (*лютня с треснувшей декой, дудочка из кости*)
- **Музыка:** живое исполнение или воспроизведение подходящей музыки из скрытой колонки, в сопровождении с представлением (*подмигивания, размахивание руками и импровизация: «Слушайте, добрые люди, историю о любви и кинжалах!»*)

Уровень 2: «Я пою, чтобы меня помнили»

Это придворный сказитель, чьи песни уже известны в кругах знати. Его истории — это не просто развлечение, а способ влиять на мнения и настроения.

- **Одежда:** богатая, с элементами, указывающими на его статус (*бархатный камзол с вышитыми гербами покровителей*)
- **Музыкальный инструмент:** настоящий или украшенный бутафорский (*арфа с резной декой и инкрустацией*)
- **Музыка:** живое исполнение или громкое воспроизведение музыки из скрытой колонки, в сопровождении с более театральным и драматичным представлением (*танец под музыку и речь, переходящая в речитатив: «И пал дракон, но пал не от меча... а от любви!»*)
- **Аксессуары:** предметы, подчёркивающие образ (*книга баллад с закладками из лент*)

Уровень 3: «Я пою, чтобы миры дрожали»

Это легендарный бард, чьи песни не просто развлекают — они меняют судьбы. Его имя известно за пределами королевств, а его музыка, как говорят, обладает магической силой.

- **Одежда:** уникальная, с элементами, которые кажутся мистическими (*плащ, сшитый из лоскутов, каждый из которых якобы принадлежал знаменитым личностям*)
- **Музыкальный инструмент:** настоящий
- **Музыка:** живое исполнение
- **Больше аксессуаров:** предметы, подчёркивающие образ (*Медальон с изображением великого барда прошлого, Кинжал, который можно использовать как смычок для скрипки*)

Аксессуары для барда

Эти элементы помогут сделать образ уникальным, подчеркнуть статус и расскажут историю вашего персонажа.

Музыкальные инструменты:

- Инструмент, который светится в темноте, создавая магическую атмосферу.
- Инструмент, сделанный из мифических материалов, с резьбой в виде драконьих чешуек.
- Барабан, украшенный древними рунами, которые якобы усиливают его звучание.

Декоративные элементы, трофеи и боевые реликвии:

- Медальон, который якобы хранит голоса древних бардов, и иногда можно услышать их шепот.
- Кольцо с магическим резонансом, которое усиливает звук инструмента или голоса барда.

Исторические и личные элементы:

- Свиток, который якобы содержит предсказание о судьбе барда или его отряда.
- Кубок, который якобы повторяет последние слова, произнесенные в него, создавая эффект эха.

Уникальные детали:

- Перо, которое якобы принадлежало фениксу и используется как закладка в книге баллад или как украшение для шляпы.
- Сумка, в которой якобы хранятся ноты, способные вызывать магические эффекты, когда их играют.
- Кольцо с голосом сирены: Кольцо, которое якобы дает барду способность очаровывать слушателей, как сирены

Могущественный класс — Маг

- В Отряде обычно один Маг, но отрядный Бивак — антуражный лагерь — позволяет продублировать Мага.

- ✗ Маг не может носить щит.

- Маг может использовать **Фаерболы**. Прямое попадание фаерболом без рикошетов в любую часть тела, кроме головы снимает все хиты.

Минимальные требования к образу:

- Выразительная одежда, подчеркивающая статус
- Магический атрибут

Описание:

Маг в мире «Ведьмака» — это не просто человек в роскошной мантии, а символ магической силы и политической интриги. Его действия и внешний вид должны внушать страх и уважение.

Маги часто носят специфическую одежду, которая не только помогает им сосредоточиться, но и защищает от магических воздействий.

Ваша магия — в деталях, которые подчеркивают вашу силу и заставляют других в неё поверить.



Фаерболы

Фаерболы — это игровые муляжи, которые имитируют огненные шары. В основе муляжа — теннисный мячик, обёрнутый красной тканью, к которому можно пришить ленту, соответствующую цвету вашей фракции. Мастера подготовят муляжи для игры.

Количество фаерболов в начале раунда у мага зависит от его антуража и может составлять от 1 до 3.

Попадание:

- Прямое попадание фаерболом без рикошетов в любую часть тела, кроме головы, снимает все хиты у цели.
- Щитом или оружием можно отбить фаербол, предотвратив попадание.

Подбор фаерболов:

- Фаерболы имеют хвост — ленту, соответствующую цвету фракции. Если хвост оторван, шар нельзя использовать в текущем раунде.
- Маг может подобрать только свои фаерболы и использовать их повторно, если хвост не оторван.

Подбор фаерболов

Важно: остальные игроки могут подбирать фаерболы только для отрыва хвостов, что «деактивирует» фаербол в текущем раунде. **Игрок, который выполняет это действие, должен уйти на респаун.**

Изготовление фаерболов:

Если вы изготовите свои фаерболы, безопасные и соответствующие образу вашего персонажа, это будет отличным дополнением. Убедитесь, что на ваших фаерболах есть место для пришивания хвоста, и что хвост можно легко оторвать, не повредив муляж. Если ваши фаерболы не подойдут, вы всегда сможете использовать стандартные.

Уровни образа Мага

Уровень 1: «Я маг»

Это базовый, но узнаваемый образ начинающего мага. Минимум деталей, но все ключевые элементы присутствуют.

- **Одежда:** выразительная, подчеркивающая статус
(длинная мантия из простой ткани без излишеств)
- **Магический атрибут:** предмет, который помогает фокусировать магическую энергию
(амулет с символом стихии, резной посох или костяной жезл)

Пример образа: Маг в бархатной мантии, украшенной простым, но выразительным узором, с амулетом, который усиливает его способности.

Уровень 2: «Я — Мастер Магии»

Это уже не просто маг, а истинный мастер, который выделяется среди собратьев. Его образ говорит о статусе, опыте и заслугах, подобно старинным свиткам, хранящим мудрость веков.

- **Одежда:** роскошная и украшенная тематическими символами
(мантия с золотой вышивкой или плащ с рунами)
- **Магический атрибут:** детализированный артефакт
(амулет с крупным изумрудом, излучающим мягкое свечение, или кулон, содержащий магическую эссенцию)
- **Другие аксессуары:** предметы, подчёркивающие статус
(книга заклинаний в кожаном переплете, украшенная золотыми заклепками, или сумка с редкими травами и зельями)

Пример образа: колдунья в длинной мантии с вышивкой, с кожаной сумкой, полной магических ингредиентов.

Уровень 3: «Я — голос тех, кто старше времени»

Уникальный, запоминающийся образ, как живое воплощение легенд. Такой маг — живая история, его одежда и атрибуты рассказывают о подвигах, подобно древним рунам на камнях.

- **Одежда:** уникальная, с элементами, выделяющими мага.
(Одеяние, состоящее из элементов, представляющих каждую из стихий: огня, воды, земли и воздуха)
- **Магический атрибут:** мощный артефакт
(изогнутый посох, украшенный перьями и символами стихий)
- **Больше аксессуаров:** предметы, рассказывающие историю
(гримуар заклинаний с фамильным гербом, обрамлённый драгоценными металлами или сумка с реликвиями древних духов, каждая из которых имеет свою уникальную легенду)

Пример образа: Древний эльф в одеянии из шкур и костей древних существ, с амулетом из магического кристалла, который светится при использовании магической силы.

Аксессуары для мага

Эти элементы помогут сделать образ уникальным, подчеркнут статус и расскажут историю вашего персонажа.

Магические артефакты:

- Посохи могут быть украшены символами и рунами, которые отражают силу и мастерство владельца.
- антии из дорогих тканей, украшенные вышитыми символами, которые отражают статус и принадлежность к определённой школе магии.
- Гримуары: книги с заклинаниями в кожаном переплёте, крашенные застёжками в виде черепов или другими магическими символами.
- Флаконы с зельями, окрашенные в цвета магических стихий, и мешочки с травами, используемыми для создания зелий.
- Амулеты и кольца с магическими камнями, усиливающими способности владельца.

Декоративные элементы и магические реликвии:

- Свитки с древними заклинаниями или пророчествами, которые хранят знания предков.
- Клинки из прозрачного пластика с подсветкой, символизирующие магическое оружие владельца.
- Аура «магического давления»: тихая музыка из скрытого колонки, создающая атмосферу магического присутствия.
- Магические кристаллы, подвешенные на цепочках, которые светятся при активации магической силы.
- Части магических артефактов, переделанные в аксессуары, например, подвеска из фрагмента древнего артефакта.
- Медальон с портретом учителя или символом магической школы, который напоминает о прошлом.
- Свиток с древними знаниями или клятвой, запечатанный магической печатью, служащий напоминанием о целях и обязанностях.
- Мантия с вышитыми сценами из легенд или битв, подчеркивающая историю персонажа.

Могущественный класс — Ведьмак

- В Отряде обычно один Ведьмак, но отрядный Бивак — антуражный лагерь — позволяет продублировать Ведьмака.

- Ведьмак получает +1 хит «за шлем», даже выступая без шлема.

! Но мы настоятельно рекомендуем вам защищать голову!

- Ведьмак может использовать **эликсиры**

- **Монстры**, атакуемые Ведьмаком в ближнем бою, теряют 2 хита от его ударов

Минимальные требования к образу:

- Оружие: два меча
(стальной для людей и серебряный для монстров)

- Знак школы Ведьмаков
(например, знак Волка, Кота или Грифона)

- Место для хранения эликсиров, будь то сумка или пояс



Описание:

Ведьмак — это не просто воин, это охотник, чья жизнь посвящена борьбе с чудовищами. Его навыки и знания делают его опасным противником как для монстров, так и для людей. Ведьмаки проходят через мутации, которые дают им сверхчеловеческие способности, такие как ускоренная регенерация, улучшенные рефлексy и устойчивость к ядам.

Ведьмак — это одиночка, но он может работать в команде, если это необходимо для выполнения контракта. Его образ должен отражать его профессионализм, опыт и связь с магией и алхимией.

Эликсиры Ведьмака

- Ведьмак может использовать Эликсиры для восстановления хитов.
- Максимальное количество эликсиров у Ведьмака в начале раунда: от 1 до 3 (*зависит от уровня антуража*)
- Эликсир восстанавливает все хиты за использование.

Разрешено употребление во время боя. Требуется четкое объявление: «Пью Эликсир!». Рекомендуется отыгрыш (*например, гримаса от горечи*)

- Если у Ведьмака 0 хитов, он не может использовать Эликсир для восстановления.
- Запрещено бросать флаконы или передавать их другим игрокам.

Визуальные требования:

Эликсиры должны быть представлены в виде игровых флаконов (*например, стилизованных под алхимические склянки*)

Можно использовать только пластик/мягкие материалы без острых краёв



Запрещены:

- ✗ Настоящие алкогольные/химические вещества
- ✗ Острые или тяжелые флаконы

«Настоящий ведьмак знает: лучше горький эликсир, чем сладкая смерть.» — Алхимик из Каэр Морхена

Уровни образа ведьмака

Уровень 1: «Начинающий охотник»

Это базовый образ Ведьмака, который только начинает свой путь. Он уже обладает необходимыми навыками, но его экипировка и опыт еще не достигли высшего уровня.

- **Оружие:** стальной и серебряный мечи.
- **Аксессуары:** знак школы Ведьмаков, который можно носить на груди и место для хранения эликсиров (*сумка или пояс*)

Пример образа: Ведьмак в кожаной броне с простым стальным мечом на спине и серебряным мечом на поясе. На груди — знак школы Волка.

Уровень 2: «Опытный охотник»

Это Ведьмак, который уже заслужил репутацию и имеет за плечами множество успешных контрактов. Его образ говорит о его опыте и мастерстве.

- **Оружие:** мечи с более детализированным дизайном, возможно, с гравировкой или инкрустацией
- **Аксессуары:** флаконы с редкими зельями, алхимические бомбы, свитки с заклинаниями

Пример образа: Ведьмак в улучшенной кожаной броне с металлическими наплечниками. На поясе — серебряный меч с гравировкой, на спине — стальной меч. На груди — знак школы Грифона.

Уровень 3: «Легендарный Ведьмак»

Это Ведьмак, чье имя известно далеко за пределами его родных земель. Его образ отражает его легендарный статус и множество подвигов.

- **Оружие:** мечи с уникальным дизайном, с гравировкой в виде рун или символов школы Ведьмаков.
- **Одежда:** уникальная броня, возможно, с элементами, сделанными из частей монстров (чешуя дракона или кожа оборотня)
- **Больше аксессуаров:** мощные инструменты для шпионажа (*пояс с трофеями, ключи от вражеских крепостей*) и предметы, которые подчёркивают его статус и влияние

Пример образа: Ведьмак в броне из драконьей чешуи, с мечами, украшенными рунами. На груди — знак школы Кота. На поясе — флаконы с редкими Эликсирами и алхимическими бомбами.

Аксессуары для ведьмака

Эти элементы помогут сделать образ уникальным, подчеркнут статус и расскажут историю вашего персонажа.

Декоративные элементы и трофеи:

- Части монстров: элементы брони или аксессуары, сделанные из частей монстров (*ожерелье из клыков оборотня или наплечники из драконьей чешуи*).
- Меч с трофеем (*с рукоятью, обмотанной кожей поверженного монстра*)
- Перчатки с магическими символами, которые усиливают хватку или защищают от магических атак.
- Броня из редких материалов, таких как драконья чешуя или кожа оборотня.
- Ожерелье из клыков монстров как символ побед.

Алхимические и магические предметы:

- Магические артефакты, которые усиливают способности Ведьмака, такие как амулеты или кольца с магическими камнями.
- Магический компас, который указывает на ближайший источник магической энергии.
- Книга рецептов, в которой записаны редкие алхимические формулы.
- Флакон с кровью дракона, который якобы усиливает магическую силу.

Уникальные детали:

- Шрамы и отметины как память о первой охоте на крупного монстра.
- Линзы с вертикальными зрачками.
- Руны защиты, нанесенные на руки или грудь.
- Серые пряди как символ пережитого стресса или магического воздействия
- Следы мутаций (*чешуйчатая кожа на руках или шее как следствие экспериментов с алхимией*)

Могущественный класс — Знаменосец

- В Отряде обычно один Знаменосец, но отрядный Бивак — антуражный лагерь — позволяет продублировать Знаменосца.
- У Знаменосца 5 хитов (как у Рыцаря), пока держит знамя.

Минимальные требования к образу:

- Одежда, подчеркивающая статус знаменосца (гербовая накидка или плащ с символами отряда)
- Девиз или слоган Отряда
- Аксессуар, подчеркивающий роль оруженосца (например, свиток с гимном фракции или сигнальный рог)

Описание:

Знаменосец — вдохновитель войск, хранитель чести и единства.

Его роль — нести знамя фракции, поднимать боевой дух союзников и быть символом силы. Падение знаменосца может ослабить дух войска, поэтому он всегда в центре внимания. Его образ должен отражать преданность фракции и отряду.



Уровни образа Знаменосца

Уровень 1: «Страж Знамени»

Это базовый образ Знаменосца, передающий ключевые элементы роли. *«Я несу этот флаг не ради славы — ради тех, кто идет за мной.»*

- **Одежда и доспехи:** простые, но с элементами геральдики (плащ с гербом, наручи в цветах фракции).
- **Аксессуары:** функциональные элементы (потертый рог для сигналов, кожаный свиток с клятвой отряда)

Пример образа: Молодой знаменосец, впервые доверенный нести знамя. Его кольчуга потерта, плащ выцвел, но глаза горят решимостью. На поясе — простой дубовый рог, подарок командира.

Уровень 2: «Геральд поля боя»

Детализированный образ, подчеркивающий статус *«Мой стяг видели в десятках битв — и ни разу он не склонился перед врагом!»*

- **Одежда и доспехи:** стилизованная, с элементами побед с четко различимыми геральдическими элементами и деталями, богатая отделка (бархатная мантия, вышитая золотом, наплечники с геральдическими зверями, нагрудник с зарубками «за каждую битву», шлем с гребнем из конского волоса)
- **Аксессуары:** предметы, отражающие историю отряда (боевой рог с серебряными кольцами по числу побед, карта с отмеченными завоеваниями)

Пример образа: закаленный ветеран, чей плащ сшит из лоскутов вражеских знамен. Его рог украшен зарубками — по одной за каждый год службы. На наплечниках — львы, символ непокорности его отряда.

Уровень 3: «Легендарный Хоругвеносец»

Уникальный, запоминающийся образ, как живое воплощение славы отряда.

«Когда мое знамя поднимается — дрожит земля под ногами врагов.»

- **Одежда и доспехи:** уникальные, с историей, доминирующие цвета должны соответствовать Отряду, с использованием декоративных элементов для подчеркивания статуса (золочёные доспехи, бархатная мантия, расшитая сценами побед, шлем в форме геральдического зверя)
- **Больше аксессуаров:** уникальные предметы, реликвии (книга гербов с печатями поверженных врагов)

Пример образа: легендарный хоругвеносец в позолоченных доспехах, инкрустированных самоцветами, мантия из сшитых вражеских знамен развевается за спиной, а древко его стяга обвито серебряной цепью с нанизанными перстнями побеждённых командиров

Аксессуары для Знаменосца

Эти элементы помогут сделать образ уникальным, подчеркнут статус и расскажут историю вашего персонажа.

Геральдика и символы власти:

- Гербовая накидка/плащ – с вышитыми девизами, фамильными узорами или символами фракции.
- Ленты или кожаные пластины с гербами захваченных городов.
- Вымпелы на древко – флажки с датами побед или именами павших товарищей.
- Нагрудная цепь – с медальонами за битвы или печатью командира.

Сигнальные и командные атрибуты:

- Боевой рог с зарубками за победы.
- Тактические флажки – цветные лоскуты для подачи сигналов в бою.
- Свиток с приказами – стилизованный под старину, с сургучной печатью.

Реликвии и трофеи:

- Кольцо с печатью – знак доверия командира.
- Мешочек с землёй из родной крепости
- Сломанный клинок врага подвешенный на цепь как напоминание о триумфе.

Примеры уникальных аксессуаров:

- Аптечка в стиле эпохи – символизирует заботу о товарищах.
- Плащ сшит из лоскутов знамён предателей, казнённых лично Знаменосцем.

Поддерживающий класс — Оруженосец

- В Отряде может быть столько Оруженосцев, сколько Рыцарей
- Оруженосец не может использовать дополнительное оружие, щит, средние и тяжёлые доспехи в сражении. Только одно короткое оружие, шлем и лёгкий доспех. Однако может переносить оружие для Рыцаря.
- Рыцарь может восстановить Оруженосца касанием в любом Городе или Перекрёстке, при условии, что в радиусе 1 метра от входа не идёт сражение и внутри нет «живых» противников.

Минимальные требования к образу:

- Одежда, соответствующая статусу оруженосца
(гербовая накидка или плащ)
- Аксессуар, подчеркивающий роль оруженосца
(например, сумка с инструментами для ремонта доспехов)

Описание:

Оруженосец — это верный спутник и помощник рыцаря, который обеспечивает поддержку в бою и за его пределами.

Оруженосец не только помогает рыцарю в сражениях, но и заботится о его доспехах и оружии, обеспечивая их исправность. Этот класс идеально подходит для игроков, которые хотят играть в команде и поддерживать своих союзников.



Уровни образа Оруженосца

Уровень 1: «Юный слуга»

Начинающий оруженосец с простой экипировкой, но всеми необходимыми элементами.

- **Одежда:** гербовая накидка или плащ с гербом рыцаря.
- **Аксессуары:** функциональные предметы
(точильный камень, воск для доспехов, ветошь)

Пример образа: юный оруженосец в грубом дублете и потрёпанном плаще с гербом господина. На поясе — меч-тесак и кожаная сумка с инструментами для ухода за доспехами.

Уровень 2: «Оруженосец-кандидат»

Будущий рыцарь, чьи вещи отражают его путь. Уникальные детали подчеркивают преданность и готовность к посвящению.

- **Одежда и доспехи:** сочетание лёгких и средних доспехов должно включать практичные детали и фамильную символику
(кожаный нагрудник, стальные наплечники, подаренные рыцарем, камзол с фамильными цветами, плащ на серебряной цепи)
- **Аксессуары:** символы рыцарского долга (сумка с личными вещами Рыцаря, свиток с фамильным древом, дорожный дневник с зарисовками гербов и карикатурами на знатных особ)

Пример образа: оруженосец в прочном кожаном нагруднике и плаще на цепи. На поясе — инструменты и короткий меч с гравировкой «Верность». Также носит меч с надписью на клинке: «Жду своего часа».

Уровень 3: «Оруженосец-Ветеран»

Он давно заслужил рыцарские шпоры, но добровольно остаётся в тени господина. Его доспехи — хроника битв, а вещи — доказательство того, что истинная честь не нуждается в титулах.

- **Одежда и доспехи:** элементы доспехов с инкрустацией
(чёрная сталь с серебряной насечкой и пластины из закалённой кожи василиска, дорогой бархатный камзол поверх доспеха, наплечники с фамильным узором)
- **Больше аксессуаров:** уникальные детали, подчёркивающие его статус и долг (свиток наследника — документ о назначении его преемником, плащ из вражеских знамён, подбитый мехом зимнего волка, перстень с пустой геральдикой)

Пример образа: оруженосец в латах с серебряной насечкой. Через плечо — плащ из кроваво-красных и чёрных лоскутов, добытых в битвах. На поясе — меч с выгравированными именами павших товарищей. Он достоин звания рыцаря, но продолжает следовать за господином.

Аксессуары для Оруженосца

Оруженосец — не просто слуга, а будущий рыцарь, чьи вещи рассказывают историю его пути. Вот детали, которые сделают образ живым и запоминающимся.

Знаки преданности:

- Кольцо с девизом «Честь в служении», фамильный знак, переданный рыцарем.
- Свиток обязанностей испачканный в грязи, с пометками «Чистить доспехи до блеска!»
- Перчатка рыцаря – талисман, зажатый в поясе

Рабочие инструменты

- Ремонтный набор – молоток, клещи, запасные кольца для кольчуги.
- Лоскут с полиролью – вечно торчащий из кармана.
- Фляга «для сэра» – с подкрашенным «вином»
(на деле — кислый сок).

Личные трофеи и отметины

- Шрам «посвящения» грим в виде свежего пореза от меча рыцаря.
- Кодекс оруженосца – книжка с закладками на страницах о чести.
- Сломанный тренировочный меч как напоминание о первой неудаче.
- Вышитый платок – подарок дамы сердца (или её насмешка).

Примеры уникальных аксессуаров:

- «Щит позора» – маленький, с выжженной надписью: «Прости, сэр, я уронил ваш меч в навоз». Носит за спиной, пока не искупит вину.
- «Пояс стыда» — широкий ремень с прикрепленными гирьками (наказание за проигрыш в тренировочном бою). Носит, пока не одержит победу.

Поддерживающий класс — Лекарь

- Лекарь, у которого остались хиты, может восстанавливать игроков с помощью **Лент Добора** не только у Знамени Фракции, но и в любом месте.

! Нет необходимости ждать Лекаря на месте сражения. Игроки могут поднять руку (выйти из боя) и самостоятельно добежать до Лекаря для восстановления.

- Лекарь может использовать **Ленты Добора** для восстановления хитов как у себя, так и у союзников.

- Лекарь может переносить от 1 до 3 **Лент Добора** в зависимости от антуража

- Ленты Добора предназначены для одnorазового использования!

- Лекарь может пополнять свои запасы **Лент Добора** со Знамени Фракции (до того количества, которые может переносить)

- В начале каждого раунда Лекарь имеет от 1 до 3 **Лент Добора** (то количество, которое может переносить)



Минимальные требования к образу:

- Одежда, подчеркивающая роль целителя

Лекарь — это не просто целитель, но и знаток трав, алхимии и древних ритуалов. Он сочетает в себе знания медицины, магии и природы, чтобы лечить раны, противостоять болезням и помогать своим союзникам в бою.

Лекарь может быть как простым деревенским знахарем, так и придворным врачом, обладающим глубокими знаниями магии и алхимии. Его роль в отряде незаменима, так как он не только лечит, но и поддерживает боевой дух союзников.

Уровни образа лекаря

Уровень 1: «Начинающий знахарь»

Это базовый образ Лекаря, который только начинает свой путь. Его костюм прост, но функционален, а атрибуты подчеркивают его роль целителя.

- **Одежда:** простая, со следами трав и крови
(холщовый передник со следами трав и крови)
- **Аксессуары:** элементы, без которых образ не читается как лекарь: (кожаный пояс с подвешенными сушёными травами, флаконы с зельями)

Пример образа: Лекарь с сумкой, полной трав, и флаконами с зельями на поясе. На шее — амулет с руной здоровья

Уровень 2: «Опытный целитель»

Это Лекарь, который уже заслужил доверие своих союзников и обладает более детализированным и продуманным образом. Его костюм отражает его опыт и мастерство.

- **Одежда:** более детализированная, с элементами, указывающими на его статус
(тёмный камзол с нашитыми карманами для реагентов)
- **Аксессуары:** детализированные элементы
(перчатки с потёртостями, костяной скальпель в чехле, свиток с простыми заговорами)

Пример образа: Целитель в длинном кафтане с вышитыми узорами, с кожаным ранцем за спиной. На поясе — котелок и несколько флаконов с зельями. На груди — металлический кулон в форме капли.

Уровень 3: «Мастер исцеления»

Это Лекарь, чье имя известно далеко за пределами его родных земель. Его образ отражает его легендарный статус и множество спасенных жизней.

- **Одежда:** уникальная, с элементами, которые кажутся мистическими (плащ, сшитый из лоскутов, каждый из которых якобы принадлежал знаменитым личностям, или одежда, украшенная символами древних духов)
- **Больше аксессуаров:** хирургические инструменты (пинцеты, зажимы, иглы в кожаном чехле), магические элементы (колье из перьев мифической птицы, дарующей защиту от болезней.)

Пример образа: Лекарь в плаще из лоскутов, с гримуаром в руках и магическим артефактом на шее. На поясе — редкие зелья и флаконы с магическими эссенциями.

Аксессуары для лекаря

Эти элементы помогут сделать образ уникальным, подчеркнуть статус и расскажут историю вашего персонажа.

Лечебные инструменты и атрибуты:

- Сумка с травами и флаконами, подвешенная на поясе.
- Хирургические инструменты в кожаном чехле: скальпели, пинцеты, иглы.
- Гримуар с рецептами зелий и заговоров, украшенный символами здоровья.
- Алхимическая лампа с синим пламенем, создающая атмосферу магического исцеления.

Декоративные элементы и магические реликвии:

- Амулет с руной здоровья или символом древнего духа-покровителя.
- Плащ, сшитый из лоскутов, каждый из которых якобы принадлежал знаменитым личностям.
- Кольцо с магическим камнем, усиливающим способности к исцелению.
- Свиток с древними заклинаниями или пророчествами, связанными с исцелением.

Исторические и личные элементы:

- Медальон с портретом учителя или символом медицинской школы.
- Книга с записями о спасенных жизнях и важных событиях.

Уникальные детали:

- Плащ с вышитыми сценами из легенд или битв, подчеркивающий историю персонажа.
- Кожаный пояс с подвесками, каждая из которых символизирует спасенную жизнь.
- Магический кристалл, подвешенный на цепочке, который светится при активации магической силы.

Роль — Именной персонаж

Именные персонажи — вдохновленные косплеи известных героев из вселенной «Ведьмака», таких как Геральт из Ривии, Цири, Йеннефер, Трисс Меригольд и другие. Основным критерий оценки — похожесть на оригинального персонажа.

Чем точнее и детальнее ваш образ, тем больше бонусных лимитов вы получите для своего отряда.

- Именной персонаж получает +1 хит «за шлем», даже выступая без шлема.

! Но мы настоятельно рекомендуем вам защищать голову!

! Количество именных персонажей в Отряде не ограничено

- Роль можно сочетать с классом, и именно здесь могут возникнуть уникальные решения:

Рыцарь-Берсерк или Маг со щитом

Основные атрибуты, влияющие на похожесть:

- Персонаж должен быть легко узнаваем по своему внешнему виду и атрибутам.

- Одежда, прическа, аксессуары и другие визуальные элементы должны соответствовать персонажу.

- Наличие ключевых элементов, которые подчеркивают роль и характер персонажа (например, мечи Геральта, магические амулеты Йеннефер, плащ Цири).

Мы будем засчитывать разнообразные образы, будь то пати лучников Белой Хоругви или сам Геральт из Ривии

Известность личности имеет значение, но Цири не должна быть похожа на рыжеволосую Шани

Лимиты будут начисляться всем качественным образам, но великолепный Золтан Хивай даст 3 лимита, тогда как такой же великолепный Краснолюд-застрельщик принесет 2

Уровни образа роли

Уровень 1: узнаваемость

Персонаж узнаваем, основные элементы без глубокой детализации.

- **Одежда:** передает стиль персонажа, цветовая гамма и основные элементы должны быть узнаваемы (для Йеннефер: темное платье или готический наряд, основные цвета — черный, фиолетовый, глубокий синий)
- **Внешность:** прическа или цвет волос близки к оригиналу (белые волосы для Геральта, фиолетовые глаза для Йеннефер)
- **Аксессуары:** элементы, которые ассоциируются с персонажем (мечи Геральта, магический амулет Йеннефер, меч Цири)

Пример образа Цири: светлые волосы, кожаная броня, меч Зиреаль

Уровень 2: детализированный образ

Образ максимально детализирован и содержит уникальные элементы.

- **Одежда:** точное воспроизведение костюма с деталями, такими как вышивка и узоры (для Геральта — кожаная броня с металлическими наплечниками)
- **Внешность:** близка к оригиналу — линзы, качественные парики или профессиональное окрашивание (шрамы и линзы с вертикальными зрачками для Геральта)
- **Аксессуары:** детализированные элементы (оружие, украшения, магические атрибуты) узнаваемы и соответствуют оригиналу (для Йеннефер: кольцо, браслеты, кольца с магическими атрибутами)

Пример образа Цири: светлые волосы, следы магической энергии, кожаная броня, меч Зиреаль с уникальным дизайном.

Уровень 3: похожесть

Персонаж практически неотличим от оригинала — максимально детализированный образ содержит уникальные элементы

- **Одежда:** точное воспроизведение костюма с деталями (кожаные доспехи с точным воспроизведением всех элементов — металлические пластины, ремни, пряжки. Темная цветовая гамма с акцентами, вышивка или символы школы Волка)
- **Внешность:** максимально близка к оригиналу — линзы, качественные парики (длинные белые волосы в косу. Желтые контактные линзы, грим для создания шрамов, подчеркивания скул и суровости лица.)
- **Больше аксессуаров:** уникальные предметы, рассказывающие историю персонажа (для Дандильона: лютня, книга баллад, стилизованная фляга на поясе, с надписью «Для вдохновения», яркая шляпа с пером)

Пример образа Цири: кожаная броня с металлическими элементами, плащ с вышитыми узорами, светлые волосы, сложная прическа, следы магической энергии на руках. Меч Зиреаль с уникальным дизайном, пояс с магическими амулетами, знак школы Ведьмаков на груди. Боевая стойка с мечом.

Монстры

Монстры — это особая категория игроков в нечеловеческих костюмах, действующие независимо от фракций и сражающиеся против всех. Они добавляют вызов и неожиданность в игру.

Цели и особенности монстров:

- Цель монстров — сражаться с могущественными Классами.
- Как правило, у монстров 6 хитов.
- Монстры восстанавливают здоровье вне боя — им не требуется возвращаться на респаун между атаками.
- Монстры, атакуемые Ведьмаком в ближнем бою, теряют 2 хита от его ударов, даже если они защищены от обычных атак. Если у Монстра 6 хитов, то Ведьмак должен нанести 3 удара, чтобы победить его
- Ведьмак, победивший монстра, с определенной вероятностью может получить одну чеканную монету в качестве трофея. Эта монета приносит победные очки вашей фракции!



Минимальные требования к образу монстра:

- Грим или маска: передайте основные черты (для Региса — бледная кожа, длинные седые волосы, легкий макияж, подчеркивающий его вампирскую сущность)
- Характерные элементы: добавьте шрамы, клыки и чешую (для оборотня — шерсть и когти)
- Костюм должен отражать суть монстра (для гуля — рваная одежда, для лешего — кора и листья)
- Элементы, которые подчеркивают опасность монстра (когти, клыки, шипы или оружие, сделанное из частей монстра — костей или клыков)
- Используйте характерную позу и движения (гули — двигаются резко и быстро, сгорбленная поза, руки слегка вытянуты вперед, как будто готовится к атаке)

Способности Монстров

- Монстры могут быть невосприимчивы к поражению от стрел и фаерболов.
- Крупные и неповоротливые монстры могут быть невосприимчивы к обычным атакам в ближнем бою.
- У монстров могут быть классовые способности, такие как фаерболы.
- У монстров могут быть способности, восстанавливающие здоровье.
- Монстры могут обладать различными способностями в зависимости от антуража.
- В строго контролируемых случаях Монстры могут оставить отметку на бланке Захвата в Городах, что повлияет на счет.
- Монстры могут стать сильнее, добиваясь определенных задач.
- Монстры с более ярким антуражем обладают большей силой.



Вампирский образ в облике человека



Внешность

- Используйте грим для создания эффекта бледной, почти мертвенной кожи
- Глаза должны выделяться и выглядеть опасно. Используйте линзы с вертикальными зрачками или ярким красным цветом
- Не забудьте про накладные клыки, чтобы образ был завершенным.

Одежда

- Одевайтесь в средневековом или готическом стиле, добавив элементы вампирской эстетики
(длинный черный плащ с красной подкладкой, камзол с высоким воротником и кожаные перчатки)
- Выбирайте темные оттенки: черный, темно-красный и фиолетовый, чтобы подчеркнуть мрачность вампира
- Добавьте детали, которые указывают на статус и возраст
(вышивка на плаще, металлические застёжки, кожаные ремни)
- Вампир может носить амулеты или украшения, подчеркивающие его магическую природу
(кулон с символом высших вампиров или конкретного вампирского рода)

Аксессуары

- Декоративная фляга с кровью
- Накладные когти, подчеркивающие хищный характер
- Свитки с древними текстами
- Медальон с портретом давно потерянного возлюбленного
- Ритуальный нож, украшенный рунами, для проведения ритуалов

Банды

Банда — это нейтральный отряд, который действует независимо от основных фракций.

Основное, что нужно знать о Банде Барона в XII Гвинт:

- Банда делится на две группы: одна сражается против Вызимы, другая — против Третогора.
- Каждая группа носит ленту цвета своей фракции
- Группы не атакуют друг друга и свои фракции, но может атаковать всех остальных.
- Их цель — хлопнуть крышками сундуков в трёх городах: Новиград, Хагге и Столица противоположной стороны.

Что важно для фракций:

- Банда не защищает свои фракции, они действуют самостоятельно.
- Стороны могут изменить маршрут движения своей Банды дважды раз за раунд, чтобы направить их в нужный город.
- После хлопка крышкой в городе, Банда автоматически восстанавливается, если рядом нет противников.
- Если вы видите Банду с лентой вашего цвета — они не будут вас атаковать.
- Если Банда с лентой другого цвета — будьте готовы к бою.

Бродяги

Бродяги — это игроки, стремящиеся разнообразить игровой процесс своими идеями, соблюдая правила. Они могут выступать в роли нейтральных персонажей, создающих атмосферу, добавляющих дополнительные квесты и взаимодействующих с другими игроками, но не влияя на баланс фракций. Бродяги могут быть одиночками или небольшими группами. Их действия должны согласовываться с мастерами игры для поддержания гармонии игрового процесса.

Роли и задачи Бродяг

Бродяги могут выполнять различные роли, обогащающие игру. Их задачи варьируются от простых до сложных, но всегда остаются в рамках правил, чтобы не создавать несправедливых преимуществ.

- Бродяги могут охранять лут (предметы, получаемые в игре), приносящий победные очки.
- Бродяги могут вводить игроков в заблуждение с помощью игровых методов.
- Бродяги могут быть боевыми или небоевыми, но должны адекватно реагировать на неразумные попытки атаковать их.

Примеры ролей:

- **Путник-алхимик:** нейтральный персонаж, предлагающий игрокам зелья, такие как бутылочки с чистой водой, для восстановления здоровья.
- **Монстр в маскировке:** персонаж, который скрывает свою истинную природу и может казаться обычным Бродягой.
- **Пленник и его охрана:** группа бродяг с пленником в клетке. Игроки могут попытаться освободить его.



Уважаемые участники,

В завершении нашего манускрипта, позвольте мне обратиться к Вам, как к истинным искателям приключений.

В мире Липецкого Гвинта, где каждый ход может изменить судьбу, важно помнить о главном — уважении друг к другу.

Берегите своих товарищей, ведь безопасность — это наш общий щит. Каждый из нас играет свою роль в этой великой игре, и только вместе мы сможем добиться успеха.

Скоро, 26 апреля, наши маневры начнутся в археологическом парке Аргамач. Это будет не просто встреча, а возможность объединиться, испытать свои силы и насладиться духом состязания!

Спасибо Вам за ваше участие и неугасимый энтузиазм!

Если у Вас возникли вопросы или что-то осталось непонятным, не стесняйтесь обращаться к нам в группе:

<https://vk.com/takeularp>

Липецкий Гвинт

