

КНИГА ПРАВИЛ



КРЫМ, 2018г.

ОГЛАВЛЕНИЕ:

<u>Общая информация.....</u>	<u>3</u>
<u>Полигонные правила.....</u>	<u>4</u>
<u>Правила по антуражу.....</u>	<u>10</u>
<u>Правила по техническому допуску оружия ближнего боя.....</u>	<u>12</u>
<u>Правила по техническому допуску дистанционного оружия.....</u>	<u>14</u>
<u>Правила по техническому допуску доспехов.....</u>	<u>15</u>
<u>Правила по допуску военных машин и осадного вооружения.....</u>	<u>15</u>
<u>Менталитет и Ксенофобия.....</u>	<u>17</u>
<u>Правила по боевым взаимодействиям.....</u>	<u>20</u>
<u>Правила по специальным взаимодействиям.....</u>	<u>25</u>
<u>Правила по отрядам.....</u>	<u>30</u>
<u>Правила по медицине.....</u>	<u>31</u>
<u>Правила по магии.....</u>	<u>37</u>
<u>- Список обрядов.....</u>	<u>40</u>
<u>Правила по смерти.....</u>	<u>48</u>
<u>Правила по локациям, строениям и механизмам.....</u>	<u>50</u>
<u>Правила по экономике.....</u>	<u>55</u>
<u>Правила по алхимии.....</u>	<u>61</u>
<u>- Список алхимических продуктов.....</u>	<u>70</u>
<u>Правила по умениям.....</u>	<u>77</u>

Мастерская группа проекта «Ведьмак: Содденский холм» выражает признательность и благодарность МГ «Краф» и их правилам для серии игр «Вархаммер», а так же МГ «Питерский формат» и их правилам для игры «Ведьмак: Большая игра», которые были для нас ориентиром и источником вдохновения. Кроме того, мы хотим поблагодарить всех игроков, которые вычитывали наши правила, искали в них «дыры» и недочеты, а так же спорили с нами тогда, когда это было уместно, и нет. Спасибо! Без вас этих правил бы не было.

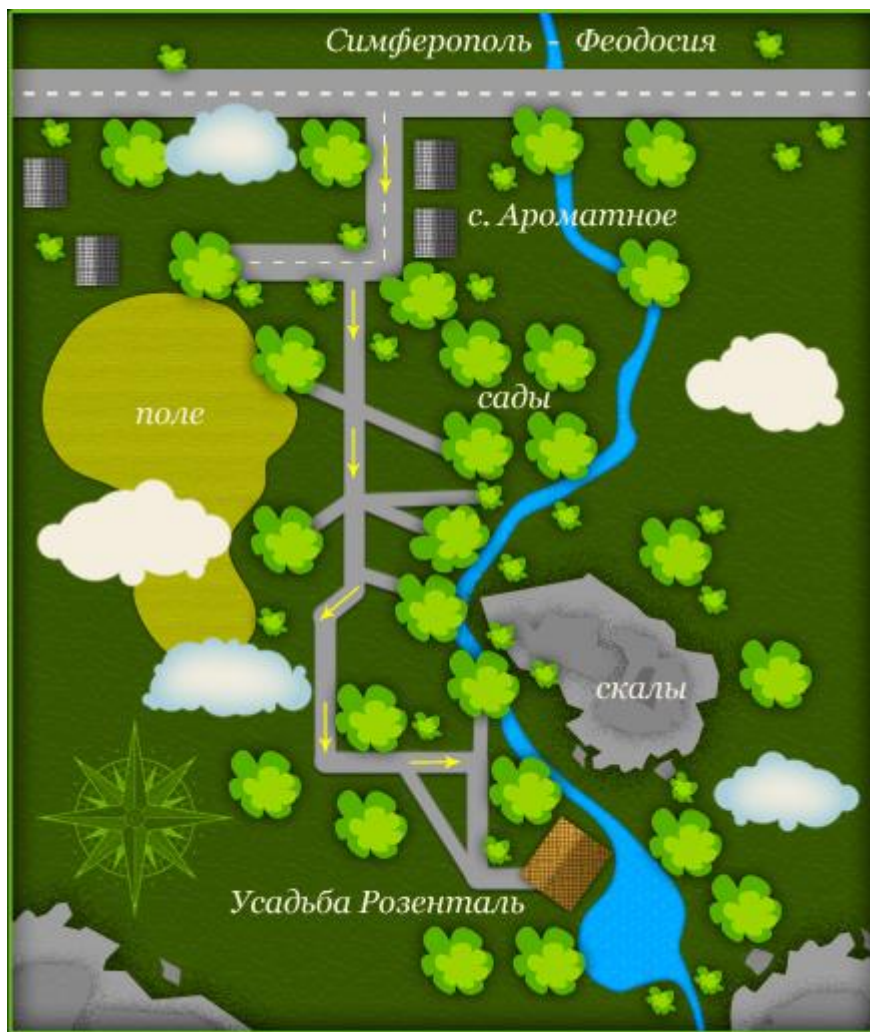
ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Игра проходит на полигоне "Усадьба Розенталь"

GPS координаты полигона: 44.999703, 34.405266 (44°59'58.93", 34°24'18.96")

Ближайший крупный населённый пункт – поселок Ароматное (35 км по трассе Симферополь-Феодосия).

Если ехать по трассе Симферополь-Феодосия, то, не доезжая до с. Ароматного 550м будет съезд направо на дорогу из бетонных плит, ведущих в карьер. От трассы до полигона - 8 км.



Заезд игроков с **1 мая** (вторник)

Сроки игры: с **2 мая** (среда) 18:00 по **5 мая** (суббота) 16:00.

Сдача локаций и разъезд участников **6 мая** (воскресенье).

Более ранний заезд или более поздний отъезд необходимо согласовывать с МГ в обязательном порядке из-за сроков аренды полигона.

ПОЛИГОННЫЕ ПРАВИЛА

1. Общие правила

- 1.1. Игроки обязуются соблюдать Правила игры.
- 1.2. Мастерская группа оставляет за собой право удалить игрока или гостя игры с полигона при несоблюдении им данных правил или игровых правил. Факт удаления игрока или гостя игры с полигона не оспаривается.
- 1.3. Игроки обязуются корректно вести себя с местным населением и избегать неигровых конфликтов между собой. Рукоприкладство, хамство, употребление ненормативной лексики будут пресекаться мастерами вплоть до удаления с полигона.
- 1.4. О возникновении нештатных ситуаций (травма, конфликт) необходимо сообщить ближайшему мастеру.
- 1.5. Мастера не несут ответственности за действия игроков, входящие в противоречие с законами РФ, за ущерб здоровью и имуществу игроков и третьих лиц, произошедший при нарушении настоящих правил. Игроки, совершившие действия, противоречащие действующему законодательству, передаются в руки сотрудников полиции.
- 1.6. Участники игры, уличенные в хранении, употреблении или распространении наркотических веществ, немедленно прекратят свое участие в игре. Нарушители будут переданы полиции.
- 1.7. В соответствии с действующим законодательством, на всей территории нашего мероприятия запрещено ношение холодного, огнестрельного и оружия ограниченного поражения за исключением ношения такого оружия лицами, осуществляющими охрану мероприятия.
- 1.8. Запрещается присутствие на полигоне вне палатки в пьяном состоянии, в том числе купание в водоемах. При нарушении этого пункта правил игроком, мастера оставляют за собой право наказать игрока.
- 1.9. Самостоятельное купание лиц младше 18 лет запрещено. Купаться без купальников и плавок, то есть голым, запрещено.
- 1.10. При обнаружении на полигоне забытых вещей их следует передать в мастерский лагерь или региональным мастерам.
- 1.11. На территории жилого мастерского лагеря запрещается находиться игрокам, за исключением случаев критических, форс-мажорных обстоятельств или персонального разрешения мастера. Этот запрет касается только жилого палаточного лагеря, но не рабочего лагеря, в котором мастера занимаются игровыми вопросами.
- 1.12. Все присутствующие на игре лица должны иметь игровые костюмы. МГ не приветствует на полигоне игры людей без костюмов - любой игрок без костюма может быть удален с полигона. Требование к ношению костюма: от парада, означающего начало игры - и до завершающего парада. Исключение составляют заезжающие игроки, которым необходимо пройти в сторону локации размещения через мастерятник, а так же в

ситуации форс мажора. Игрок или гость может находиться без костюма в своем неигровом лагере.

2. Неигровые территории

2.1. Возле каждой локации организуется неигровой лагерь для проживания и отдыха игроков. Неигровой лагерь должен быть обнесен нетканкой или иным четко определяемым ограждением. Размещение неигрового лагеря указывается региональщиком.

2.2. Доступ в чужой неигровой лагерь разрешен игрокам только с разрешения проживающих там лиц. Не оставляйте неигровой лагерь без присмотра.

2.3. На полигоне будут организованы другие неигровые торговые зоны: мастерка, автостоянка и т.д. Неигровые зоны должны быть огорожены специальной сигнальной лентой.

2.4. Окрестности неигровых зон нельзя использовать для засад.

3. Проживание

3.1. Место для установки палатки согласовывается с региональным мастером.

3.2. Костры разрешается обустраивать только в кострищах, мангалах или иных защищенных емкостях, например, полубочках. Разрешено использование т.н. земляных мангалов.

3.3. Возле каждого костра необходимо иметь лопату, емкость с песком и, желательно, автомобильный огнетушитель (2 литра).

3.4. Любые открытые источники огня, как то: факела, керосиновые лампы, категорически запрещены в локациях. Исключением могут быть только закрытые (стеклом) фонари для формовых или греющих свеч.

3.5. Используя современные осветительные приборы в локациях, маскируйте их под антураж. Ночью по дорогам запрещено ходить с современными фонариками (исключения - пожизненная срочная необходимость – например, поход к медику).

3.6. О курении. Убедительно просим вас во время игры публично курить только трубки. Сигареты просим курить в специальных курилках. Окурки на землю бросать запрещено!

3.7. Каждая локация должна быть оборудована местом для курения. Наличие емкости с песком/землей/водой - обязательно.

3.8. Купание возможно, но без использования шампуней, мыла и прочих душевых средств.

Участие

1. Регистрация игрока на полигоне означает, что игрок полностью согласен с правилами и обязуется их выполнять.

2. Для участия в мероприятии необходимо подать заявку, и чтобы ваша заявка была принята.

Заявки принимаются до **25 апреля** включительно. Оплата - до **30 апреля** включительно.

3. Участники, не достигшие 18-летнего возраста, подчиняются «Правилам по несовершеннолетним и детям»

4. К игре допускаются только игроки, сдавшие игровой взнос, или приравненные к ним игроки.

5. Лицо, приехавшее на игру без предварительной заявки, может участвовать в игре на следующих условиях:

- при наличии свободной роли, соответствующей имеющемуся антуражу;
- после согласования с мастером-региональщиком;
- после сдачи игрового взноса.

6. Участники мероприятия делятся на следующие группы:

- **Игроки и игротехи** – получают паспорт игрока или игротеха и игровые материалы;
- **Фотографы и операторы** – получают специальный бэйдж, платят взнос как гости. Фотографы и операторы должны на игре быть одетыми в соответствующие игровому миру костюмы. Фотографы и операторы, приехавшие документировать игру, автоматически не возражают против дальнейшего использования их работ в качестве промо-материалов. При публикации в группе проекта отснятых на игре материалов, обязательно будет указываться автор и предоставляться соответствующая ссылка.
- **Гости** - Любые гости, приглашенные игроком как зрители, подмога по хозяйству или в целях ознакомления с ролевыми играми, а так же в качестве сопровождения несовершеннолетних должны сдать гостевой взнос. Гости проходят регистрацию в сопровождении пригласившего их игрока и получают бэйдж «Гость», однако не могут покидать неигрового лагеря без костюма и бейджа. Чтобы «посмотреть» на игру они должны надеть игровой костюм, ясно видимый бэйдж гостя и не вмешиваться в игру. В противном случае их попросят покинуть полигон. В случае отказа, МГ оставляет за собой право наложения игровых штрафов на команду, пригласившую гостя. В случае желания вступить в игру, гость уплачивает полный взнос игрока и получает необходимые игровые материалы.
- **Мастера** - носят опознавательные знаки.

О детях и несовершеннолетних

1. О детях на игре. МГ не одобряет присутствие на полигоне детей до 5 лет. Мы просим игроков воздержаться от привоза малолетних детей на игру. МГ не несет ответственности в случае самовольного привоза детей на мероприятие. В случае, если все таки дети до 5 лет присутствуют на игре, то полную ответственность за их жизнь, здоровье и безопасность несут родители или законные представители. МГ не принимает претензии по поводу ночного и дневного шума в локациях, отсутствия необходимых матери и ребенку сервисов, и специфичных медицинских препаратов у полигонного врача.

2. Несовершеннолетние (от 5 до 14 лет) допускаются только как «Гости» в сопровождении родителей, а от 14 до 18 лет - с письменного разрешения родителей и с сопровождающим. Во втором случае необходимо предоставить доверенность от родителей с предъявлением копии паспорта доверенного лица.
3. Дети и несовершеннолетние до 14 лет вне игрового лагеря перемещаются только в присутствии и под контролем родителей или законных представителей.
4. С 23.00 до 9.00 дети и несовершеннолетние должны находиться в неигровом лагере, только под присмотром родителей или законных представителей.
5. Несовершеннолетние обязаны на видном месте носить на протяжении всей игры выданный на регистрации гостевой бейдж. Контроль за ношением бейджа возлагается на доверенных (сопровождающих) лиц. Несовершеннолетним категорически запрещается участвовать в активном игровом процессе
6. Дети до 5 лет принимают участие в игре бесплатно, несовершеннолетние (от 5 до 14 лет) платят гостевой взнос.

Доверенность пишется в свободной форме:

Я, (ФИО паспортные данные), не возражаю против участия моего ребенка, (ФИО паспортные данные или свидетельства о рождении), на фестивале/ролевой игре (название ролевой игры) с (число, месяц, год,) по (число, месяц, год) доверенным лицом назначаю (ФИО и паспортные данные) телефон для связи подпись плюс копия первой страницы паспорта, страницы с фактической пропиской и страницы с данными о детях.

Число, подпись.

Экология и санитарные правила

1. Порубка любых стоящих живых деревьев категорически запрещена. За нарушение данного правила лесниками будет взиматься штраф согласно законодательству РФ.
2. При строительстве запрещается прибивать стены и другие постройки к живым деревьям. Для крепежа используйте прочные веревки. Возможно использование строительного степлера.
3. О воде. На полигоне имеются водоемы. Вода в них не питьевая, а техническая. Пить ее можно после фильтрации и кипячения. На полигоне есть родник. Вода в нем питьевая.
4. Место для выкапывания выгребной ямы и строительства туалета должно быть согласовано с региональным мастером.
5. Туалеты:

- могут быть организованы только в местах указанных региональным или полигонным мастером;
 - должны иметь непрозрачные стены и раз в сутки пополняться не хлоросодержащим антисептиком. Открытая яма в земле туалетом считаться не может и будет закапывается силами вырывшего.
6. Мусор любого происхождения необходимо аккуратно собирать в мешки и складировать возле локации. Оттуда он будет вывозиться силами полигонной команды. Игровые локации отвечают как за уборку мусора на территории своей локации, так и за дороги, примыкающие к локации и за складирование мусора в мешках в указанном мастерами месте.
7. Самостоятельная утилизация (сжигание, закапывание) и массовое хранение мусора запрещено.
8. Эковзнос. Перед началом игры каждая локация сдает эковзнос - 3000 рублей. По окончании игры необходимо выполнить следующие действия:
- закопать туалеты, выгребные и прочие ямы;
 - весь оставшийся мусор собрать в мешки и складировать в специальном месте для сбора мусора. К мусору относятся все предметы неприродного происхождения, в том числе стеклянные бутылки, консервные банки, бумага и т. д. Также мусором считается все привезенное игроками и оставленное на полигоне.
 - Разобрать большинство игровых построек. Непосредственно стройматериалы можно не вывозить.
- Если эти действия выполнены, команде возвращается эковзнос.

О медицине

1. Полис ОМС настоятельно рекомендуется иметь с собой на полигоне, особенно иногородним игрокам, иностранным игрокам - страховку. Наличие полисов на детей и несовершеннолетних обязательно.
2. Каждый игрок обязан указать в заявке имеющиеся хронические заболевания и противопоказания (аллергия на лекарства и пищевые продукты и т. д.), а также указать лекарства, которыми обычно пользуется.
3. МГ не рекомендует лицам, страдающим тяжелыми хроническими заболеваниями, приезжать на игру. Такие игроки обязаны пройти отдельную регистрацию у полигонного мастерского медика. В ДК таких игроков обязательно должна быть пометка о заболеваниях и группа крови.
4. МГ настоятельно не рекомендует беременным женщинам приезжать на игру. В противном случае МГ не несет ответственности за здоровье беременной женщины и ребенка. При малейшей угрозе здоровью МГ настоятельно рекомендует немедленно эвакуироваться с полигона.
5. Игроку рекомендуется иметь минимальную личную аптечку, в которую входят лекарства, необходимые ему для повседневного употребления и в случае обострения хронических заболеваний.
6. При получении травмы или обострении хронического заболевания следует обратиться к полигонному мастерскому медiku.
7. При возникновении споров о возможности продолжения игры или участия в боевых взаимодействиях по состоянию здоровья, решение остается за полигонным медиком.

Транспорт

1. Расположение личного транспорта на территории полигона возможно при условии, что автомобиль находится на указанной МГ стоянке.
2. Необходимо наличие на торпедо автомобиля, находящегося на полигоне, контактной информации (ФИО/Ник, мобильный телефон, локация).
3. По согласованию с региональным мастером можно оставить автомобиль на игровой территории, но запрещается перемещаться на нем в течение игры и его необходимо замаскировать масксетью или же нетканкой (при этом автомобиль не должно быть видно). В противном случае будет исключена из игры вся локация. Проехать во время игры по полигону можно только в случае крайней необходимости, заранее согласовав с региональщиком. Покидайте игровую территорию максимально быстро.
4. Машины, имеющие право ездить по полигону, будут специально промаркированы.

О домашних животных

1. Вся ответственность за домашнее животное и все последствия за его поведение на полигоне лежат на его владельце
2. Все собаки относящиеся к служебным, боевым или сторожевым породам должны быть в намордниках и привязаны в лагере владельца.
3. В случае прогулки с собакой или любом ее перемещении по игре - владелец собаки находится вне игры.
4. В связи с редкостью вывоза кошек, воронов, попугаев на полигон-на усмотрение мастера по региону.
5. Наличие вет. паспорта животного - обязательно.

ПРАВИЛА ПО АНТУРАЖУ

1. Общие положения

1.1. Антураж – это костюмы, доспехи, обувь, аксессуары, оружие выполненные в фэнтезийном или средневековом стиле и внешне соответствующие официальным изображениям и описаниям из серии книг и игр «Ведьмак», а так же официальных изображений из игры «Гвинт».

1.2. Требования по антуражу – это комплекс представлений о внешнем виде игрового персонажа, основанном на официальных изображениях вселенной «Ведьмак» или исторических аналогах.

1.3. Максимум с пяти шагов игрок в костюме должен соответствовать требованиям по антуражу.

1.4. Требования к антуражу будут указаны в мануале по отрядам.

2. Запреты

2.1. Запрещено ношение:

- одежды и аксессуаров современного кроя (джинсы, футболки, майки, банданы с принтами, офицерские ремни и т.д.);
- игровой одежды и обуви кислотных цветов;
- игровой одежды, доспехов, их элементов и оружия не соответствующих роли, официальным артам, требованиям по антуражу указанным в описании юнита;
- игровых доспехов из пластика или других материалов, которые не покрашены «под металл» или не покрашены в цвета фракции.
- открытое использование в одежде современных неантуражных элементов (молния, шнуровка, липучки, резинки, яркие элементы оформления и т.д.).
- современной обуви с неантуражными элементами (молния, шнуровка, липучки, резинки, яркие элементы оформления и т.д.), которые не прикрыты тканевыми и кожаными обмотками, или антуражными накладками или гетрами;
- игровых костюмов из обивочных материалов, штор и полностью синтетических тканей, за исключением искусственного меха и кожаменителей;
- открытое ношение и использование иных незаантуражированных современных аксессуаров (электрических фонариков, шариковых ручек, часов, мобильных телефонов, наушников, солнечных очков, бутылок, фляжек и т.п.). Использование защитных пластиковых очков в боевых взаимодействиях разрешено.

2.2. Запрещено использование английского или любых других языков кроме кириллицы и глаголицы в визуальном оформлении костюмов, локаций, предметов антуража и т.д.

3. Образ эльфов и краснолюдов.

3.1. Игрок-эльф должен носить качественные накладки, имитирующие эльфийские уши.

3.2. Игрок-эльф любого пола не должен визуально смотреться крупным.

3.3. Запрещено для эльфов и полуэльфов ношение бороды или щетины. Эльф должен быть гладко выбрит.

3.4. Предельно допустимый рост игрока-краснолюда – 176 см.

3.5. Игрок-краснолюд любого пола должен визуально смотреться крупным и коренастым.

3.6. Игрок-краснолюд должен носить бороду. Естественную или накладную. Щетина не считается бородой.

4. Образ ведьмака.

4.1. Броня.

4.1.1. Броня ведьмака должна соответствовать визуальной эстетике сеттинга «Ведьмак» и представлять собой повтор или стилизацию дизайна одной из классических ведьмачьих школ.

4.1.2. Броня ведьмака должна быть выполнена из аутентичных материалов – ткани, кожи, металла или стилизованного под металл окрашенного пластика.

4.1.3. Ведьмак претендующий на роль мастера-ведьмака своей школы должен моделировать броню соответствующего типа. Школа Кота, Школа Змеи, Школа Мантикоры - Легкая броня; Школа Волка, Школа Грифона - Средняя броня; Школа Медведя - Тяжелая броня.

4.2. Одежда и аксессуары.

4.2.1. Одежда ведьмака представляет собой любую комбинацию исторически достоверной или стилизованной одежды, которую ведьмак надевает под броню. Одежда должна быть выполнена из натуральных материалов и соответствовать цветовой и стилистической палитре сеттинга «Ведьмак».

4.2.2. Амулет ведьмака. Каждый ведьмак на LARP «Ведьмак: Содденский холм» должен иметь амулет школы, которую он представляет. Амулет может быть выполнен из любого материала, стилизованного под металл.

4.2.3. Пояса и перевязи с зельями являются обязательными декоративными элементами костюма ведьмака. Количество слотов под зелья и объем склянок и виалов не лимитируется.

4.2.4. Книга-бестиарий. Аккуратно переплетенная книга, содержащая исчерпывающие сведения о монстрах, их описания в совестной и гравюрной формах.

4.2.5. Трофеи. Антуражно выполненные макеты голов и важных частей тел чудовищ, убитых мастером-ведьмаком до прибытия в Содден или полученные уже во время игры. Являются не побираемой игровой ценностью.

4.3. Грим.

4.3.1. Шрамы и татуировки - каждый игрок, планирующий занять роль мастера-ведьмака должен носить на себе грим в виде нескольких шрамов, ожогов или травм, подчеркивающих его боевой опыт.

4.3.2. Кошачьи глаза - «визитная карточка» любого мутанта и профессионального охотника на монстров. В виду индивидуальных особенностей игроков, этот элемент антуража желателен, но не обязателен.

5. Костюм монстра.

5.1. Костюм монстра должен соответствовать правилам «визуального соответствия источнику», «прочность, надежность и безопасность», «соответствие материалов и деталей выбранной роли».

5.2. Индивидуальные подробности костюма монстра обсуждаются с мастером по монстрам.

6. Контроль.

6.1. Антураж персонажа должен быть согласован с региональным мастером.

6.2. Все игроки обязаны предоставить фото в костюме, как часть регистрации на игру не позднее 25 апреля 2018 года.

6.3. При несоответствии заявленной роли игрового костюма, доспехов и их элементов, официальным артам, требованиям по антуражу для юнита, региональный мастер вправе: (до игры)

- отказать в принятии заявки на выбранную роль;
- отказать в принятии в локацию.

(на игре)

- отказать в выдаче умений;
- поменять игроку юнит на мирного жителя;
- перевести в статус гостя, без возвращения части взноса;
- отказать в регистрации на игру, без возвращения взноса.

ПРАВИЛА ТЕХНИЧЕСКОГО ДОПУСКА ОРУЖИЯ БЛИЖНЕГО БОЯ

1. Общие положения

1.1. К применению допускается исключительно Протектированное Оружие (далее ПО) – оружие, изготовленного из прочного и гибкого пластикового сердечника, заключённого в толстый кожух из лёгкого и прочного Эластичного Пенополимера (далее ЭП) и покрытого сверху окрашенным эластичным покрытием.

1.2. Бофферы, тямбары, щиты для спортмеча, большие плоские щиты, обтянутые тканью и им подобное неантуражное оружие к использованию на игре не допускаются.

1.3. Всё оружие проходит предыгровой контроль и должно быть допущено к игре, о чём свидетельствует чип допуска. Оружие, имеющее повреждения, влияющие на его безопасность и эстетику к игре не допускаются.

1.4. Колющим оружием на данной игре является исключительно пика. Наносить колющие удары любым другим оружием ЗАПРЕЩЕНО. Наносить пикой рубящие удары ЗАПРЕЩЕНО. Комбинированное колюще-рубящее оружие не допускается.

2. Общие требования

2.1. Все применяемое на игре ПО должно быть выполнено аккуратно и эстетично – по внешнему виду походить на оружие мира Ведьмака

2.2. Боевая часть ПО должна быть обмягчена ЭП полностью.

2.3. На любом участке боевых частей оружия твёрдые детали внутреннего каркаса не должны чётко прощупываться при нажатии на поверхность ПО.

2.4. Рекомендуемая максимальная твёрдость поверхности ПО на любом участке боевой части оружия 30А по Шору. На древках инерционного оружия, кромках и поверхности щитов 35А по Шору.

2.5. Максимальный вес оружия - 800 грамм на метр длины.

2.6. Общий вес оружия не должен превышать 2000 грамм. К образцам тяжелее 1500 грамм весом будут предъявляться повышенные требования по безопасности.

2.7. Допуск оружия производится по совокупности всех его параметров – твёрдости, веса, упругости материала исполнения, длины и распределения центра тяжести. Все образцы, не соответствующие некоторым максимальным параметрам, описанным выше, параметрам будут допущены/не допущены индивидуально.

2.8. Оружие, твёрдость или вес которого на 50% и более превосходит любой из предельно допустимых рекомендуемых параметров либо все эти параметры однозначно не будет допущено.

2.9. К оружию, размеры которого превышают рекомендуемые максимальные будут предъявляться повышенные требования по эстетике и безопасности.

3. Клинковое оружие

3.1. Клинки должны быть гибкими и прочными – клинок должен выдерживать сильное изгибание без треска в стержне и самостоятельно возвращаться в первоначальное состояние. При этом он не должен быть излишне гибким и склонным к «захлёсту». Такие образцы допущены не будут.

3.2. Для клинкового оружия малой длины (ножи и кинжалы до 30 см общая длина) допустимо изготовление без стержня. При этом оружие не должно провисать под собственным весом и быть излишне мягким.

- 3.3. Гарда клинкового оружия должна быть эластичной (гнуться при нажатии и возвращаться в первоначальное положение после снятия нагрузки). Использование внутренних каркасов в гарде из металла или твёрдого пластика недопустимо.
- 3.4. Максимальная длина клинкового оружия не более 2 м.
4. Инерционное оружие (топоры, молоты, булавы и прочее оружие, в котором центр тяжести сильно смещён к боевой части оружия).
- 4.1. Для стержня в древке инерционного оружия необходимо использовать менее гибкие стержни, нежели в клинках. Излишне гибкие образцы, склонные к «захлёсту» могут быть не допущены.
- 4.2. Кожух из ЭП на ударных частях инерционного оружия (рубящих кромках топоров, ударных частях дубинок и т.д.) должен быть не менее 20 мм толщиной. На не предназначенных для удара боевых частях оружия (плоскость лезвия топоров и т.д.) слой ЭП должен быть не менее 5 мм.
- 4.3. Ударные части инерционного оружия не должны прокручиваться или ёрзать на стержне.
- 4.4. К материалу изготовления ударных частей инерционного оружия предъявляются повышенные требования в плане мягкости и лёгкости ударной части.
- 4.5. У различных цепных модификаций инерционного оружия – кистеней, цепных моргенштернов и цепов, цепь так же должна быть мягкой.
- 4.6. Максимальная длина инерционного оружия не более 1,6 м
5. Древковое рубящее оружие и посохи (алебарды, глефы, вульжи, протазаны, совни и т.п. а так же посохи)
- 5.1. Для стержня в древковом оружии, из-за его большой длины, необходимо использовать более жёсткие и прочные стержни. Излишне гибкие образцы, склонные к «захлёсту» могут быть не допущены.
- 5.2. Кожух из ЭП на ударных частях древкового (рубящих кромках алебард) должен быть не менее 20 мм толщиной. На не предназначенных для удара боевых частях оружия (плоскость лезвия алебард) слой ЭП должен быть не менее 5 мм.
- 5.3. Толщина протектирующего слоя на древках топоров, алебард и прочего ударного и рубящего древкового оружия не должна быть меньше 10 мм. Твёрдый каркас древка не должен прощупываться через протектирующий слой.
- 5.4. Максимальная длина древкового рубящего оружия не более 2,3 метра (для посохов до 2 м)
6. Пики (колющее древковое оружие, вне зависимости от его внешнего вида)
- 6.1. Диаметр кончика наконечника пики/копья должен быть не менее 36мм. Толщина ЭП на кончике должна быть не менее 25мм. Диаметр опорного закладного "пятак" внутри наконечника - не менее 20мм. При этом наконечник должен быть устроен таким образом, чтобы даже при сильных колющих ударах его кончик не «падал» в сторону, а сминался, возвращаясь в первоначальное состояние после снятия нагрузки.
- 6.2. Древко пики должно быть покрыто ЭП толщиной не менее 5 мм минимум на 100 см, считая длину наконечника.
- 6.3. Древко пики не должно сильно изгибаться под собственной тяжестью и тяжестью наконечника. Излишне гибкие образцы не будут допущены.
- 6.4. Максимальная общая длина пики не более 3,5 м.
7. Метательное оружие
- 7.1. Всё метательное оружие должно быть предельно лёгким и мягким. При этом оно должно при броске на дистанции до 5 метров уверенно поражать фигуру стоящего человека.
- 7.2. Метательное оружие не должно иметь в своей основе ЖЁСТКОГО стержня
8. Щиты

- 8.1. Щиты должны быть мягкими, лёгкими и прочными. На тыльной стороне щита не должно быть торчащих болтов, шурупов и прочих деталей крепежа, могущих нанести травму или повредить оружие.
- 8.2. К игре допускаются только щиты, протектированные с наружной стороны полностью – плоскость, кромки и умбон (если он есть). Внутренняя сторона щита может быть не протектированной.
- 8.3. Толщина протектирующего слоя на кромках щита должна быть не менее 2 см. При этом даже при СИЛЬНОМ нажатии пальцем на протектирующий слой кромки щита твёрдый внутренний каркас щита не должен прощупываться.
- 8.4. Толщина протектирующего слоя на плоскости щита должна быть не менее 8 мм.
- 8.5. Умбон должен быть мягким полностью – изготовленным из ЭП или пустотелым из мягкой резины.
- 8.6. Масса щита не должна превышать 6 кг на 1 м² защитной поверхности щита.
- 8.7. Размеры щитов не должны превышать прямоугольника 140 см в высоту и 70 см в ширину или круга в 80 см.

ПРАВИЛА ТЕХНИЧЕСКОГО ДОПУСКА ДИСТАНЦИОННОГО ОРУЖИЯ

Луки и арбалеты

1. На игру допускаются луки с натяжением до 14 кг (=31 фунт) и скоростью полета стрелы не более 33 м/с (=110 fps). При допуске лук будет натягиваться на всю длину стрелы, до гуманизатора. Ограничители хода тетивы при замерах не учитываются. Изменение длины тетивы не допускается. Луки со стрелами длиннее 75 см до гуманизатора будут допускаться с особыми пристрастием.
 2. На игру допускаются арбалеты с натяжением до 18 кг (=39 фунтов) при ходе тетивы не более 25 см и скоростью полета болта не более 33 м/с (=110 fps).
 3. Не допускаются луки с "окном" и пистолетной/анатомической рукояткой, блочные луки и арбалеты, луки и арбалеты имевшие поломку которая не была полностью устранена.
 4. Древка игровых стрел и болтов должны быть ровными и иметь в поперечном сечении круглую форму, не иметь заноз, трещин, сколов и заусениц. Допускаются деревянные древки не тоньше 8мм или фибerglassовые не тоньше 6,7мм. Игровые стрелы и болты должны быть с эстетичным и прочным "оперением" без режущих кромок (т.е. стрелы с оперениями из обрезков пластиковых бутылок и т.п. допущены не будут), иметь нормальный баланс (центр тяжести не дальше 1/3 длины от наконечника) и весить не более 67 грамм. Стрелы (НЕ болты) должны иметь тройное (или большее) оперение, быть НЕ короче 65см.
 5. Наконечники игровых стрел и болтов должны иметь диаметр закругления эстетичной и мягкой боевой части из ЭП не менее 50мм (цилиндрическая часть наконечника - не менее 36мм), диаметром закладного элемента на торце древка не менее 20мм (рекомендуется 25мм), толщиной амортизирующих слоев над закладным элементом не менее 25мм и с мягкостью в диапазоне 10-20 по Шору А. Даже при сильном давлении на головную часть древка или сердечник не должно прощупываться. При сомнении в прочности древка или боевой части игровых болтов и стрел может производиться тестовый отстрел. Также любая стрела или болт могут быть разобраны для ознакомления с ее конструкцией.
 6. Стрелковое оружие допускается комплексно (лук+стрелы, арбалет+болты), пользоваться чужими стрелами/болтами запрещено.
 7. НЕ ленитесь проверять состояние своих гуманизаторов после КАЖДОГО выстрела. Ресурс гуманизаторов НЕ вечен, он конечен. Рано или поздно любой из них сломается. Если вам кажется, что внутри есть какой-то люфт - отложите в сторону. Внутренние поломки вы не увидите, а травму при использовании уже поломанного гуманизатора нанести сможете. Использование сломанного гуманизатора (будь то стрела на тетиве или в колчане) приравнивается к нанесению травмы.
- Экзотическое дистанционное оружие

8. Все остальные образцы дистанционного оружия попадают в категорию "экзотического", рассматриваются и допускаются индивидуально.
9. Метательное оружие (например метательные ножи) описывается в пункте 6 Правила технического допуска оружия ближнего боя.

ПРАВИЛА ПО ТЕХНИЧЕСКОМУ ДОПУСКУ ДОСПЕХОВ

1. Общие положения

- 1.1. Доспехом является часть антуража игрока, моделирующее защитное вооружение и дающее игроку дополнительные хиты и качества.
- 1.2. Доспех могут носить только игроки, персонажи которых могут это по роли.
- 1.3. Игроки подбирают доспехи в соответствии с Правилами по антуражу.

2. Материалы изготовления доспехов

- 2.1. Латные элементы могут быть изготовлены из стали, латуни и бронзы, а также качественно окрашенных под них алюминиевых сплавов, пластика, толстой кожи и пенополимеров. Использование неокрашенных пластиковых элементов, моделирующих металлические элементы доспехов на данной игре ЗАПРЕЩЕНО.
- 2.2. Для изготовления кожаных элементов можно использовать кожу и качественный кожзаменитель. Имитацию деталей из очень толстой кожи можно изготовить путём наклейки слоя тонкой кожи поверх прочной основы.
- 2.3. Кольчужные элементы могут быть из любых колец (сталь, латунь, медь, алюминиевый сплав, пластик), скрепленных любым способом (сведённые, сварные, клёпанные).
- 2.5. Бригантные доспехи обязательно должны иметь в своей основе твёрдые пластины, материал которых не регламентирован.
- 2.6. Для изготовления особо массивных доспехов рекомендуется использование эластичных пенополимеров, покрытых латексом с красителем.

3. Безопасность доспеха

- 3.1. Все элементы доспехов и шлемов должны быть изготовлены так, чтобы ими нельзя было нанести травму себе и другим игрокам, а также повредить протектированное оружие.
- 3.2. Недопустимы к использованию латные (твёрдые) элементы доспехов с выступающими более чем на 1 см поверхностями малой (менее 2мм) толщины. Все выступающие края доспехов, изготовленных из металла малой толщины (1 мм менее) должны быть отбортованные (отбортовка не менее 2 мм толщиной).
- 3.3. Кольчужные кольца не должны иметь опасных заусениц.
- 3.4. Шипы, рога, нашлемные фигуры и т.п. элементы доспехов и шлемов должны быть мягкими и безопасными.

ПРАВИЛА ПО ДОПУСКУ ВОЕННЫХ МАШИН И ОСАДНОГО ВООРУЖЕНИЯ

1. Общие положения

- 1.1. Любая военная машина обслуживается только персонажами с соответствующими умениями. Использование чужих военных машин, запрещено.
- 1.2. Допуск каждой военной машины осуществляется только после тестового испытания на полигоне мастером по боевым взаимодействиям и/или его помощниками комплекса «машина-снаряд». Модернизация машины с целью повышения силы выстрела, использование снарядов отличающихся от тех, что были предоставлены при допуске, будет расцениваться как злостное нарушение правил игры, и повлечет за собой немедленные санкции со стороны мастерской группы, вплоть до удаления команды с полигона.
- 1.3. К орудиям, стреляющими снарядами диаметром более 100 мм, применяются жесткие требования по антуражу.

2. Военные метательные машины

- 2.1. Метательные машины разделяются по принципу действия на тензионные, торсионные и гравитационные. Все типы метательных машин должны быть снабжены палиспастными,

реечными или иными имеющими исторические аналоги механизмами взвода и спуска. Метательные орудия в бою не перемещаются.

2.2. Исходя из предыдущего пункта, допускаются машины, посылающие снаряд за счет энергии разгиба плеча, рычагового зарядного механизма или силы тяжести противовеса. Данные правила не ставят своей целью описание всех существующих разновидностей метательных машин, при создании моделей оных следует руководствоваться следующими основными ограничениями и рекомендациями:

2.3. Орудие типа «Балиста»

- орудие типа «баллиста» должно иметь собственную опору: ноги или рама.
- размер плечей (размах дуги) – от 1,5 до 1,7 метров.
- материал плечей: стеклопластик, дерево
- снаряд: камень. Каменный снаряд имитируется тканевым мешком, набитым мягким материалом, или фомовым (резиновым) мячом диаметром до 200 мм и весом не более 200гр.

2.4. Орудие типа «Катапульта»

- орудие типа «катапульта» должно иметь раму в качестве собственной опоры.
- длина рычага до 2,5 метров
- материал для изготовления рычага не регламентирован
- снаряд: камень. Каменный снаряд имитируется тканевым мешком, набитым мягким материалом, или фомовым (резиновым) мячом весом не более 300гр. При использовании снарядов диаметром более 200 мм требуется вести стрельбу по «навесной» траектории.

2.5. Орудие типа «Требюше»

- орудие типа «требюше» должно иметь раму в качестве собственной опоры.
- не имеет гибких элементов. Рычаг приводится в действие противовесом.
- см. те же ограничения и рекомендации, что и для катапульты.

3. Осадное вооружение.

3.1. К осадным орудиям относятся тараны, камни, бревна и мантилеты.

3.2. Тараны моделируются бревном (или его убедительной имитацией) с не менее чем 3 перекладинами и приспособлены для использования не менее чем 6 игроками.

3.3. Возможно изготовление таранов, оборудованных защитным навесом на колесах. Методы выведения из строя такого тарана регулируются правилами по мобильной технике. Осадный урон такого тарана определяется мастером по допускам и прямо зависит от степени антуражности.

3.4. Камни моделируются безопасными моделями диаметром 40+ см достаточного для чувствительных, но не травматичных попаданий веса. Например, антуражными, окрашенными “под камень” моделями из пенопласта, монтажной пены или чехлами, наполненными мягкими материалами (ватин, минеральная вата и т.п.)

3.5. Бревна моделируются безопасными моделями диаметром 20+ см, длиной 120+ см. достаточного для чувствительных, но не травматичных попаданий веса. Например, моделями из пенопласта, монтажной пены или пластиковых труб большого диаметра покрытых обмягчением и антуражным, окрашенным “под дерево” чехлом.

3.6. Мантилеты моделируются большими антуражными щитами из твёрдых материалов (окрашенная фанера не менее 8 мм, доски)

3.6.1. Мантилет должен быть приспособлен для переноски не менее чем двумя людьми.

3.6.2. Размеры мантилета должны быть не более чем 150 см в высоту и 200 см в ширину.

МЕНТАЛИТЕТ И КСЕНОФОБИЯ

Мир Ведьмака — мир с четким разделением на «своих», близких и понятных, и «чужих», пугающих и непонятных.

1. Менталитет.

- 1.1. Каждый персонаж относится к той или иной локации и носит ее цвет или символ.
- 1.2. Представляться принято с упоминанием страны происхождения и города — это вызывает больше доверия.
- 1.3. Со своими нужно жить в мире и помогать им — если нет причин вести себя иначе.
- 1.4. Любой чужак не вправе ожидать к себе хорошего отношения — если не заслужит его.
- 1.5. Чужак может стать чьим-либо гостем или, со временем, общим гостем, приобретая таким образом некоторую защиту.
- 1.6. Чужаки могут стать жертвами погрома, если их обвинят в случившейся беде.

2. Ксенофобия.

2.1. Свои. Своими являются жители одной и той же страны. Они носят одни и те же цвета. Так же можно носить символ страны или локации. Символ не обязателен к непрерывному ношению (может быть спрятан, но обнаружим при обыске). Носить символы чужой локации нельзя. Символы локации непобираемы. В большинстве случаев персонаж хорошо относится к своим и старается им помогать, особенно на чужбине.

2.1.2. Народные традиции. Кроме внешнего сходства, жителей одной страны объединяют общие привычки, обычаи (способ приветствия, игра, ритуал, поговорки, присказки и т.п.). Обычно чужие обычаи выглядят странно или даже неприятно, но своими традициями люди дорожат и следуют им, особенно оказавшись вдали от родины.

- Говорят, стоит собраться реданцам в одном месте, как они сразу построят алтарь Вечного Пламени и будут молиться целыми днями без сна и отдыха. Фанатики безмозглые!

- Темерцам ни в коем случае нельзя доверять деньги, так как они не умеют с ними обращаться, это всем известно. А еще мастеровым себя называют, смех!

- Зато Нильфгаардцы пьют как не в себя — по поводу и без, ключевую воду, а зачастую и брагу. Это потому что прокляты они за злодеяния свои, поделом этим черным негодяям!

2.2. Чужаки. Чужаком для каждого человека является тот, кто не носит цвета родной ему локации.

Реданский купец, пришедший торговать в Заречье, будет чужаком для жителей деревни. Гавенкары никогда не станут своими в землях эльфов и краснолюдов, даже если живут там уже много лет.

Чужак — как бы и не вполне человек и не имеет никаких прав, он не может обращаться к защите местного закона, стражи и судей. Зло, причиненное чужаку, не считается плохим поступком, не служит основанием для наказания по закону и не ухудшает отношение соседей. Местные часто находят повод и радостно нападают на чужака, грабят, прогоняют, а случается, что и убивают.

2.2.1. Гости: принятие чужака. Если присутствие чужака желанно или полезно кому-то из местных жителей (он чем-то обязан чужаку, ведет с ним выгодные торговые дела и т. д.), то этот местный житель может принять чужака как своего гостя.

Быть званым гостем - единственный способ безопасно находится в чужой земле.

Незванный гость - хуже краснолюда.

Принятый в качестве гостя попадает под защиту своего хозяина и местных законов.

Отношение реданцев к представителям других стран:

Темерия. Темерцы — они как реданцы, только во всем хуже. А, поскольку они во всем хуже, они вечно нам завидуют. Завидуют и плетут козни.

Нильфгаард. Непонятно, как можно переспать с нильфгаардкой — они же совсем на нас не похожи! Так вот, точно так же, как и с любой другой. Мы могли бы быть полезны друг другу, но война... никому не нужна. Война — это всегда плохо для дела.

Краснолюды. У нас деньги — у них металл и камни. Краснолюды отличные мастера, но такие хитрожопые жмоты и услужливые хамы, что иногда так и хочется сказать: «Валите в свой долбаный Махакам!»

Эльфы. Как говорится в известной поэме мэтра Лютика, профессора Оксенфуртского университета: «За Синие Горы, за белый туман коварные эльфы свели караван».

Отношение темерцев к представителям других стран:

Редания. Наш основной соперник во всем. Мы воевали раньше, будем воевать в будущем. Нам тесно в наших границах. Но сейчас мир, и наше соперничество лежит в экономической области. Их города полны беспорядков, их торговым агентам нельзя доверять на слово. Говорят, что они больше верят словам служителей культа Вечного Огня, чем своим отцам и братьям. Но не стоит их недооценивать. У них почти так же много золота, как у нас, и почти столько же амбиций.

Нильфгаард. Невозможно относиться без подозрения к тем, кто стоит у твоих дверей с оружием в руках и перебил твоих соседей. Мы дважды заключали мир, мы соблюдали его условия, как всегда соблюдали свою часть договоров. Кто-то еще пытается торговать с ними, иные видят в них будущее. А для нас вопрос стоит ребром: либо мы, либо они!

Эльфы. За человеком стоит его цех, его семья, даже если мальчишка еще не стал подмастерьем, есть старшие, которые его защищают. С эльфами сложнее. Часто нет тех, кто представил бы их интересы в суде или в спорной ситуации. Поэтому если случается конфликт, важно, какая сила и какое объединение за тобой стоит. Если за тобой никого нет, то нет и разницы, эльф ты или человек. И мы одинаково беспощадны к людским бандам и скоя`таэлям.

Краснолюды. Мы относимся к краснолюдам с уважением, считаем их полноправными партнерами в торговле. Темерия всегда была важнейшим рынком сбыта, обеспечивая не только сохранность грузов, но и безопасность большей части населения Махакама. По крайней мере, до смерти Фольтеста.

Отношение нильфгаардцев к представителям других стран:

Северные королевства. Дикие нордлинги, живущие в невежестве, погрязшие в мракобесии, не знающие культуры. Мы несем им культуру, прогресс и просвещение. Жаль, что они считают нас своими врагами. Но наши дипломаты не оставляют попыток наладить мирную коммуникацию и взаимовыгодную торговлю с теми, кто признает наш путь.

Эльфы, краснолюды и дриады. Нильфгаард признает право других рас на самоопределение, создание национальных государств и сохранение уникальной культуры, до тех пор, пока культурное возрождение происходит согласно установленному Империей закону.

Отношение эльфов к чужакам:

Нильфгаард — Старшая Речь, искаженная, но всё-таки сохраненная, как Нильфгаардский диалект инстинктивно заставляет аен seidhe уважать южан больше, чем северян.

Люди — наше отношение к ним разное. Такое же разное, как сами эльфы. Кто-то хочет уничтожить всех, кто-то — всего лишь, чтобы они убрались с наших территорий и оставили нас в покое, кто-то даже надеется на мирное сосуществование.

Дриады и краснолюды — наши сёстры по вере и братья по оружию.

Отношение краснолюдов к чужакам:

Темерия. Почему-то эти парни считают Махакам своей счастью. Махакам, правда, считает Темерию своим придатком: чем бы занимались кузнецы Вызимы без поставок великолепной махакамской стали? Может они и Дол Блатанну тоже считают придатком?

Редания. Немало краснолюдов живет и в Новиграде — правда, он сейчас напоминает сковородку, поставленную на огонь: погромы все чаще, вне гетто показываться просто опасно.

Дриады и эльфы. Они нам, конечно, роднее, чем молодая человеческая раса, но торговля-то идет именно с людьми! Большинство наших не поддерживает белок и дриад, убивающих людей за идею. Однако встречаются и иные мнения, так что нашего брата можно увидеть среди скоя`таэлей все чаще.

ПРАВИЛА ПО БОЕВЫМ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯМ

1. Общие положения.

- 1.1. Игроки в боевых взаимодействиях могут использовать только допущенное до игры оружие, соответствующим образом промаркированное.см. Правила по допуску оружия.
- 1.2. Игроки не должны использовать чужое оружие без разрешения хозяина.
- 1.3. Игрокам категорически запрещается использовать оружие и доспех, которые не может использовать юнит их персонажей (как согласно умений персонажа, так и согласно описания антуража юнита). За нарушения игроки будут выводиться из игры.
- 1.4. Игроки, персонажи которых имеют тип юнита, лишённый умения Парное оружие, могут использовать 1 (одну) единицу, допущенного согласно антуража юнита, оружия одновременно.
- 1.5. Игрок, вступивший в боевое взаимодействие должен осознавать, что может получить или нанести травму. Поэтому запрещается наносить чрезмерно сильные удары по неодошедшим игрокам и в незащищенные доспехом места, в случае, если противник не защищается - только обозначить удар/удары. Мастера будут наказывать игроков, стиль ведения боя которых ведет к потенциальным травмам противника.
- 1.6. Игрок, не желающий вступать в боевое взаимодействие и не спасающийся бегством, может поднять безоружные руки и громко объявить "сдаюсь!", чтобы обозначить для противника ситуацию беззащитности.
- 1.7. В случае нанесения травмы (умышленной или не умышленной) игрок обязан выйти из игры. Степень его вины и наказание определяет мастер по боевке, главный мастер или лица их замещающие.
- 1.8. На игре КАТЕГОРИЧЕСКИ запрещаются: умышленные акцентированные удары в не поражаемую зону (голову, шею, пах, кисти рук, стопы ног), колющие удары любым оружием кроме пик, рубящие удары пиками, удары небоевой частью оружия, захваты (оружием, щитом, конечностями), борцовские приемы (в том числе толчки плечом и зажимание оружия с использованием конечностей и тела), перехват щитов и оружия за любую часть, удары и толчки щитом, удары ногой в щит, толчки телом в щит.
- 1.9. При использовании в боевом взаимодействии любого щита игрокам рекомендуется быть в шлеме. От игроков, которые используют щит без шлема, претензии к другим игрокам на неумышленные попадания по голове не принимаются.
- 1.10. Игрокам запрещается использовать нахождение в неигровых зонах в игровых целях: прятаться от врагов на территории неигровых заведений общепита, зоны регистрации и прочих неигровых территорий.

2. Дневная и ночная боевка.

- 2.1. Дневная боевка с 10-00 до 20-00. Допускается всё оружие прошедшее допуск на данную игру.
- 2.2. Ночная боевка: с 20-00 до 02-00. На ночную боёвку допускается: всё оружие ближнего боя за исключением пик и щитов более 80 см.
Не допускается: любое стрелковое оружие (луки, арбалеты), метательное оружие, метательные машины, запрещено передвижение военной техники. Запрещены штурмы. В ночной боевке из-за плохой видимости игроки обязаны уделять дополнительное внимание к тому, куда наносится удар.
- 2.3. С 2.00 до 10.00 Тихое время. Игроки имеют право находиться в неигровом лагере (спать и т.п.) и не обязаны вступать в игровые взаимодействия с теми, кто продолжает играть. В это время мастера не отслеживают игровые взаимодействия и следят только за соблюдением полигонных правил. Игроки, продолжающие играть в Тихое время, делают это по правилам ночной боевки, отсидка в мертвятнике, разбор других игровых действий мастерами в случае необходимости происходит после 10.00 следующего дня.

3. Боевые зоны.

В игре есть следующие виды зон:

3.1. Общая зона – весь полигон, кроме описанных ниже зон. В общей зоне действуют все правила. Так же как в Стоянках – игровых поселениях, не имеющие защитных сооружений. Стоянки могут быть атакованы с любой стороны.

3.2. Укреплённые лагеря – игровые поселения, имеющие игровые защитные сооружения – штурмовые ворота и стены. Штурм и захват укрепленных лагерей (силовое проникновение и разграбление) возможен только Отрядом со Знаменем. (см. Правила по Отрядам) через штурмовые ворота.

3.4. Скрытые стоянки – игровые поселения, не имеющие защитных сооружений, но на начало игры в них нельзя проникнуть посторонним никак кроме как по приглашению приписанных к ним игроков.

3.3. Донжоны – территории игротехнических донжонов. В донжонах могут действовать правила, ограничивающие настоящие Правила по боевке. Правила донжона должны быть вывешены на стенде перед входом в донжон. Такие правила утверждаются Мастером по боевке или Главным Мастером.

3.5. Неигровая территория - территория вокруг мастерки, туалеты, неигровые зоны питания, некоторые другие зоны являются неигровыми территориями т.е. на них запрещены игровые взаимодействия и обмен игровой информацией. Данные территории соответствующим образом маркируются.

4. Хиты и хитосъем.

4.1. Общие положения

4.1.1. Снятие хита – амплитудный удар (попадание) оружием ближнего боя или метательным снарядом в поражаемую зону.

4.1.2. Голова, шея, кисти рук, область паха и стопы ног – не поражаемые зоны. Остальная часть тела – поражаемая зона.

4.1.3. Удар должен наноситься с силой и амплитудой, достаточной чтобы адресат его почувствовал. Приём "швейная машинка" засчитывается за один удар. Запрещено наносить удары двумя единицами оружия сразу (засчитывается как одно попадание).

4.1.4+. Игрок самостоятельно считает снятые с него хиты. Другим игрокам категорически запрещается указывать на не правильный с их точки зрения подсчёт снятых с другого персонажа хитов (приравнивается к умышленной несовззнанке). Можно обратить внимание ближайшего мастера на игрока, подозреваемого в умышленно неправильном подсчёте своих хитов.

4.1.5. Игроку, использующему оружие, снимающее более 1 хита, рекомендуется, во избежание недоразумений, перед боевым столкновением указать на это противнику.

4.2. Хитосъем

4.2.1. Все оружие делится на 3 основных типа: Лёгкое, Обычное и Тяжёлое. Так же есть артефактное оружие, магическое оружие, оружие монстров и игротехнических персонажей.

4.2.1.1. Лёгким оружием являются ножи, кинжалы и другое короткое оружие длиной до 60 см, а также метательное оружие (метательные ножи и топоры). Лёгкое оружие снимает попаданием 1 хит, не поражает противника в Полном доспехе.

4.2.1.2. Обычным оружием является любое одноручное оружие (мечи, топоры, булавы, молоты и т.д.), стрелковое оружие (луки, арбалеты и огнестрел), древковое колющее оружие (пики), посохи и другое оружие, не подпадающие под описание Легкого или Тяжелого. Обычное оружие снимает попаданием 1 хит.

4.2.1.3. Тяжёлым оружием являются двуручные мечи (более 130 см длиной, с рукоятью для хвата двумя руками), двуручные топоры, древковое рубящее (алебарды, глефы,

протазаны и т.п.), цепи и молоты. Тяжёлое оружие удерживается в бою двумя руками. Тяжёлое оружие снимает попаданием 2 хита. Тяжёлое оружие, удерживаемое в момент попадания 1 рукой, снимает 1 хит. Использовать тяжёлое оружие могут только персонажи, юниты которых имеют умение Тяжёлое оружие.

4.2.1.4. Класс оружия определяется мастером при допуске. Оружие маркируется цветными браслетами/лентами, закрепленными на видимой части оружия (по числу снимаемых хитов).

4.2.1.5. Артефактное оружие, оружие монстров и игротехнических персонажей также маркируется в соответствии с наносимым уроном по аналогии с типами оружия. К артефактному оружию обязательно прилагается сертификат с описанием наносимого урона и дополнительных свойств.

4.2.1.6. Оружие, применяемое при умении "Удар в спину" может быть любым клинковым. Доспех от него не спасает.

4.2.1.7. Хитосъем, а также особые свойства монстров в боевых взаимодействиях указаны отдельно. (См. Правила по монстрам).

4.2.2. Снаряд военной машины снимает 10 хитов; рикошеты не засчитываются.

4.2.3. Осадные бревна и камни снимают 3 хита; рикошеты не засчитываются.

4.2.4. Попадание в щит или оружие снарядом военной машины, осадным камнем или бревном засчитывается как попадание по игроку.

4.2.5. Попадание в элементы одежды (плащи, буфы и т.д.) и антуража не засчитывается. При этом попадания, при которых элемент одежды или антуража прибило к хитовой зоне засчитываются. Целенаправленно использовать элементы одежды и антуража для защиты запрещено.

4.3. Хиты

4.3.1. Базовое количество хитов всех игроков – один хит. Дополнительные хиты игрок получает за счёт применения умений, таких как Крепыш (+1 хит), Стёганный доспех (+1 хит), Лёгкий доспех (+2 хита) и Полный доспех (+4 хита).

4.3.2. Умения Стёганный доспех, Лёгкий доспех и, Полный доспех действуют только при условии, что игрок облачен в соответствующий доспех.

4.3.3. Игрок, потерявший один или более, но не все хиты, после боевого столкновения считается легко раненым. Действия легко раненого игрока ничем не ограничены и он может совершать все то же самое, что и здоровый игрок.

4.3.4. Легко раненый игрок в отсутствии медицинской помощи через 30 минут получает статус тяжелораненого. Медицинскую помощь может оказать игрок с соответствующим умением (см. Правила по медицине)

4.3.5. Потеря всех хитов приводит к тяжёлому ранению.

4.3.6. Тяжелораненый персонаж не может вступать в игровые взаимодействия (боевые, кастовать и т.п.), громко разговаривать, ходить. Может ползти, стонать и шептать. Может передвигаться медленным шагом, опираясь на плечо другого игрока. Умирает через 15 мин., самостоятельно снимая «браслет жизни».

4.4. Смерть персонажа

4.4.1. Смерть игрока считается наступившей только после снятия «браслета жизни».

4.4.2. "Браслет жизни" снимается самостоятельно в случае смерти от болезни, ран и иных действий, приводящих к смерти.

4.4.3. "Браслет жизни" снимается при добивании тяжело раненого персонажа. Для этого необходимо подойти к нему и громко и чётко объявив "Добиваю" потребовать его браслет.

4.4.5. Если игрок потерял "браслет жизни", он обязан в кратчайший срок доложить об этом ближайшему мастеру для принятия им соответствующих мер.

5. Осадные хиты и осадный урон.

5.1. Осадными хитами обладают некоторые здания, ворота крепостей, военные машины и осадная и мобильная техника. Количество хитов присваивается мастером по боевке при допуске и прописывается на сертификате или чипе допуска.

5.2. Осадные хиты снимаются тараном, осадными машинами, лапами или оружием некоторых монстров, а также магическими обрядами. Таран и монстры снимают осадные хиты по факту нанесения ударов, осадные машины снимают осадные хиты за промежуток времени.

5.2.1. Обычный таран снимает при ударе 1 осадный хит, таран на колесах с повышенным антуражем – на усмотрение мастера по боевке (отмечается в сертификате), но не более 3 осадных хитов. Осадный урон может быть увеличен с помощью умения Инженерия или с помощью магии, но не более чем до 5.

5.2.2. Военная машина (баллиста/катапульта/требушет) снимает с указанного оператором строения в течение некоторого времени осады. Базовый осадный хитосъем военной машины: 1 осадный хит за 1 минуту. Все время работы осадной машины должно сопровождаться отыгрышем. Хитосъем не зависит от того, попадают ли протектированные снаряды в здание или нет. Осадный урон может быть увеличен с помощью умения Инженерия или с помощью магии, но не более чем до 5 осадных хитов/минуту.

5.3. Осадные хиты восстанавливаются персонажем с умением "Инженер" с соответствующим отыгрышем и затратой ресурсов (см. Правила по умениям).

6. Военные машины и осадное вооружение.

6.1. Все военные машины, а также тараны и мантелеты имеют определенное количество хитов (осадных). Осадные хиты присваиваются мастером по допуску в зависимости от антуража и конструкции. Военные машины и осадное вооружение поражается только оружием, снимающим осадные хиты.

6.1.1. Хиты с военных машин и осадного вооружения снимаются по общим правилам снятия осадных хитов.

6.1.2. После боя (штурма), если у военной машины были сняты хиты, но их осталось 1 и более, машина восстанавливает осадные хиты до первоначального значения в течение 15 мин. Если она вступила в бой до истечения этого срока, то ранее снятые хиты учитываются.

6.1.3. Военная машина считается уничтоженной (не может быть использована), если у нее 0 осадных хитов.

6.2. Военная машина обслуживается расчетом из трех человек. В расчете обязательно должен присутствовать персонаж с умением «Инженерия». Если персонаж с умением «Инженерия» отсутствует в расчете (перешел в состояние «тяжело ранен», «мертв», сбежал и т.д.), военная машина временно не может снимать осадные хиты с цели.

6.3. Таран переносится и используется не менее чем 6 игроками. Снимает осадные хиты со строений, согласно приложенного сертификата.

6.4. Камни и брёвна роняются строго двумя руками вертикально вниз с высоты более 3 метров. Запрещено бросать камни и брёвна более чем на 1 метр от стены.

6.5. Мантелеты, в зависимости от антуража изготовления, имеют от 1 до 3 осадных хитов. После снятия с мантелета всех осадных хитов он кладется на землю и более в этом бою не используется. Мантелеты запрещено переносить в ближнем бою: при приближении противника с контактным оружием ближе, чем на 5 метров переноска мантелета запрещена. Перелезть через мантелеты категорически запрещается.

7. Штурмы.

- 7.1. Штурм - это силовое проникновение в Укреплённый лагерь. Только в случае успешного штурма локация может быть Разграблена.
- 7.2. Объявить штурм Укреплённого лагеря может только Отряд со Знаменем (см. Правила по Отрядам).
- 7.3. Боевое игровое взаимодействие при штурме Укреплённого лагеря возможно только через штурмовую ограду и ворота. При этом, взаимодействие оружием ближнего боя возможно только через ворота.
- 7.4. После объявления штурма и до разрушения (открытия) ворот противоборствующие стороны могут обмениваться снарядами дистанционного оружия и магическими ударами.
- 7.4.1. Военные машины во время штурма устанавливаются на уровне межевого столба локации. Для обрядов, действующих на подконтрольную зону локации, расчет военной машины и сама машина считаются находящимися за пределами подконтрольной зоны.
- 7.5. После разрушения ворот (или если они открыты по иным причинам), ворота должны быть распахнуты настежь, а обороняющая их сторона обязана занять позиции не ближе чем в 3 метрах от них (для того чтобы избежать изначальной давки в воротах и связанных с ней возможных травм, порчи оружия и снаряжения). После этого схватка происходит по общим правилам игры до тех пор, пока либо не будут уничтожены (находиться в состоянии тяжёлого ранения) все нападающие, либо все защитники.
- 7.6. В случае победы нападавших они получают возможность объявить Разграбление локации и взять лагерь под свой контроль на 30 минут. На этот период они считаются хозяевами локации - могут закрыть ворота (см. восстановление осадных хитов ворот пункт 3.13. Правила по локациям, строениям и механизмам), обороняться в локации, производить с ранеными и пленными любые допущенные игротехнические действия, искать игровые ценности на территории игровой части локации и т.д. Объявить штурм локации на этот период может так же только Отряд со Знаменем.
- 7.7. По истечении получаса локация считается Разграбленной. Представитель Отряда грабителей получает от регионального мастера локации "Казну локации".
- 7.8. После этого грабители должны покинуть локацию. Разграбленная локация не может подвергаться штурмам в течение 3 часов.
- 7.9. Разграбление локации считается сюжетным чекпойнтом как для локации, которую разграбили, так и для локации, которая разграбила.

ПРАВИЛА ПО СПЕЦИАЛЬНЫМ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯМ

1. Оглушение.

- 1.1. Оглушение отыгрывается ударом небоевой частью оружия ближнего боя между лопаток и словом «оглушен».
- 1.2. Оглушенный персонаж падает на одно колено или, при желании, полностью падает на землю.
- 1.3. На время оглушения оглушённый персонаж отыгрывает потерю сознания. Время оглушения определяется как медленный счет до 300. Отсчет ведёт оглушенный «про себя». После окончания этого времени, оглушенный приходит в себя.
- 1.4. Оглушенный не помнит ничего, что происходило вокруг, пока он был без сознания.
- 1.5. Если оглушенный персонаж теряет хит или более, он немедленно приходит в себя.
- 1.6. Персонаж в шлеме получает иммунитет к оглушению.
- 1.7. Во время боевых взаимодействий (активного боестолкновения) оглушение невозможно.

2. Связывание.

- 2.1. Связывание отыгрывается накидыванием на цель веревочной петли, игровых кандалов или иного безопасного способа обездвигнуть цель.
- 2.2. Снять петли, сбить кандалы или иначе освободиться от связывания самостоятельно персонаж не может.
- 2.4. Связанному могут помочь освободиться, «перерезав» веревки игровым оружием или сбив кандалы 5 ударами молота (нужен кузнец или инженер).
- 2.3. Связанный персонаж отыгрывает ограничение/отсутствие подвижности связанных конечностей.

3. Обыск.

- 3.1. Обыск отыгрывается диалогом, в котором обыскивающий указывает место (например, «обыскиваю сумку» или «смотрю под шапкой»), а обыскиваемый выдаёт все игровые предметы, находящиеся в этом месте.
- 3.2. При обыске отчуждению не подлежат игровое оружие, доспех и костюм персонажа, а остальные игровые ценности могут быть отчуждены (например, игровые деньги, жетоны ресурсов, жетоны магии, алхимические ингредиенты, письма, завещания, и т.д.).
- 3.3. Игровые предметы переходят вместе с игротехническим воздействием (пример, проклятием).
- 3.4. Обыску подлежат персонажи в состояниях: связан, оглушен, тяжело ранен, умер.

4. Кулуарное убийство.

- 4.1. Кулуарное убийство приводит к мгновенной гибели персонажа, к которому применяется данное игровое воздействие.
- 4.2. Кулуарное убийство проводится только в небоевой обстановке игроком с умением «Удар в спину», в том числе и в зоне "Локация". Моделируется проведением оружием от плеча к пояснице жертвы по спине, с объявлением действия и выдачей сертификата "Удар в спину".
- 4.3. Персонаж-жертва отыгрывает «тихую» смерть.

5. пытки и мучение.

- 5.1. Может применяться только персонажем с умением "Пытки".
- 5.2. Для отыгрыша взаимодействия с использованием умения "Пытки" игрок должен использовать модели пыточных механизмов, например "дыбы". Возможна симуляция применения игровых инструментов для пыток: "кнуты", "раскаленное железо" и т.п.

- 5.3. Для симуляции пытки персонаж-жертва должен быть игротехнически Связан (см. п.2. данного раздела правил), либо зафиксирован иными игротехническими методами.
- 5.4. Для симуляции пытки персонаж-жертва должен находиться в сознании.
- 5.5. Во время пыток хиты, которые персонажи получают от умений «Стеганный доспех», «Легкий доспех» и «Полный доспех» не учитываются. Хиты, полученные с помощью умений «Крепыш» и «Герой» - учитываются.
- 5.6. "Пыточным действием" именуется любое намеренно нанесённое игровое увечье "жертве пыток", после которой пытающий вправе задать вопрос.
- 5.7. Каждое третье пыточное действие в течение пытки снимает у жертвы один хит.
- 5.8. После каждого третьего пыточного действия, пытающий может бросить шестигранный кубик. При результате 5 или 6, персонаж жертва не теряет хит.
- 5.9. В течение каждых трёх пыточных действий жертва пыток обязана выдать один максимально правдивый ответ на вопрос пытающего.
- 5.10. Хитосъём при пытках подчиняется общим правилам хитосъёма. Тяжёлое и Лёгкое ранение воздействуют на персонажа-жертву так же, усиливая отыгрыш испытываемых страданий.
- 5.11. В состоянии "Легкого ранения" можно продолжать допрос жертвы, однако связность ответов становится чрезвычайно низкой.
- 5.12. Персонаж-жертва в состоянии "Тяжёлого ранения" в праве отыграть потерю сознания по правилам Оглушения, если ему не оказывают медицинскую помощь или еще каким-то образом не поддерживают в сознании.
- 5.13. Любое пыточное действие над персонажем-жертвой с 0 хитов, считается добиванием и приводит к Смерти и съёму "браслета жизни".
- 5.14. Игровая симуляция пыток, нанесения побоев, увечий (другие воздействия согласно представлению играющих о пытках) одного персонажа другому, отыгрываются игроками по обоюдному согласию.
- 5.15. Допускается лечение жертвы в соответствии с правилами по медицине.

6. Пленение, рабство, заключение

В Северных королевствах рабство считается неприемлемым и чудовищным, но в Империи Нильфгаарда - вполне распространено и практикуется. В связи с этим, персонажи-нордлинги могут брать персонажей других фракций в плен, но рабство не практикуют. На персонажей из Империи Нильфгаарда это ограничение не распространяется.

- 6.1. Игровое взаимодействие "пленение/рабство/заключение" предназначено для игрового принуждения любого персонажа к игротехническим действиям, характерным для роли " пленного/ раба/заключенного", например, принудительные игровые (!!!) работы.
- 6.2. Пленению подлежат персонажи в состояниях: связан, оглушен, тяжело ранен.
- 6.3. Игрок, пленивший другого игрока, имеет право доставить плененного в свою локацию. От отыгрыша пленения игрок не может отказаться. По факту прибытия в локацию, плененный может перейти в состояние «раб» или «заключенный» по желанию пленившего. Переводить в состояние «раб» может только персонаж с умением «Ловец».
- 6.3.1. Игрок может отказаться от отыгрыша «раба» сразу по факту доставки в локацию. В этом случае, такой игрок сразу переходит в состояние «мертв» и отправляется в мертвятник. Если житель Заречья отказывается от отыгрыша «раба», то он отправляется на полный срок мертвяка, а не ограниченный.
- 6.3.2. Персонаж с умением «Ловец» может «продать» плененных региональному мастеру по цене 5 оронов за персонажа. Персонаж с умением «Ловец» получает 5 оронов даже в том случае, если пойманный игрок отказывается от отыгрыша "раба". Но для этого факт

пленения должен быть зарегистрирован региональным мастером персонажа с умением «Ловец».

6.3.3. Игроки, сданные за деньги региональному мастеру в качестве "раба", могут выйти из мертвятника тем же персонажем, если успешно совершат побег из плена.

6.4. По желанию "хозяина" свобода "раба/заключенного" может быть ограничена различным путем: связыванием, кандалами, специальным помещением (тюрьма), честным словом и т.п.

6.5. "Раб/заключенный" может быть продан/проигран/подарен другому "хозяину", захвачен другим "хозяином", отпущен "хозяином" на свободу, либо освободится самостоятельно путём побега/убийства "хозяина".

6.6. После 1 часа отыгрыша роли "раба/заключенного" игрок может объявить себя умершим, сорвав браслет "жизни". Контроль времени ведёт любая из сторон, по обоюдному согласию. При соблюдении данного временного параметра ближайший региональный мастер должен сделать в ДК отметку, позволяющую зачесть данное время при назначении игроку срока отсидки в мертвятнике. По собственному желанию игрок в роли "раба/пленника/заключенного" может продолжать отыгрыш своего состояния более 2 часов без ограничения по времени.

6.7. Запрещено брать в рабство одного и того же игрока в течение двух циклов подряд. В случае такой попытки, пленяемый показывает пленяющему ДК с пометкой регионального мастера.

6.8. Побег из плена. Использовать Правила побега из плена могут только рабы/заключенные, отыгравшие такое состояние 1 или более часов или проданные персонажем с умением «Ловец» региональному мастеру. Игрок бросает шестигранный кубик, и если выпало значение 4, 5 или 6, то побег удался и игрок выходит тем же персонажем, если выпало 3 и менее, то игрок погиб при побеге и выходит новым персонажем.

7. Секс.

7.1. Секс моделируется обменом специальными карточками с памятным посланием (по примеру первой части компьютерной игры «Ведьмак»).

7.1.1. Карточки представляют собой небольшие по размеру (6,2х9см) ваши фотографии в игровом антураже. Степень откровенности фотографии — исключительно на усмотрение игрока.

7.1.2. Карточки заготавливаются игроками самостоятельно.

7.1.3. Допустимо изготовить несколько карточек, для разных случаев. Например, «откровенную» для секса с любимым, «закрытую» для секса с опостылевшим супругом и «мрачную» — на случай изнасилования.

7.1.4. Количество карточек, привезенное игроком на полигон, может быть любым.

7.1.5. Карточки, как собственные, так и полученные в процессе игры, являются неотчуждаемой игровой ценностью, но при желании их можно показать другим персонажам в процессе рассказа о случившемся.

7.2. Непосредственно отыгрыш сексуальной сцены остается на усмотрение партнеров. Важно, что в конце отыгрыша, каждый достает свою карточку и пишет на обороте памятное послание для партнера. Затем партнеры меняются карточками, и на этом акт считается свершившимся. Если у вас не оказалось с собой ручки или карточки — мы все понимаем, что это значит.

7.3. В случае если один из партнеров занимается сексом не добровольно, карточка просто забирается у него, и насильник сам пишет на ней всё, что посчитает нужным и что является его памятью о данном событии. Надпись обязательно зачитать жертве вслух.

Жертва тоже получает карточку, но на ней насильник может ничего не писать. Если жертва не желает играть в это, она вправе объявить себя мертвой.

8. Дипломатия.

8.1. Персонаж с умением «Дипломат» может заключать договоры с различными игротехническими свойствами.

8.2. Договоры заключаются только между дипломатами, либо между дипломатом и главой локации. При заключении договора требуется присутствие регионального мастера.

8.3. Виды договоров:

8.3.1. Договор о ненападении. Стороны, заключившие договор, обязуются не атаковать друг друга. Подкрепляется 20 оренами. Длительность договора - 1 день или до одностороннего разрыва договора. Потерпевшая сторона забирает орены себе.

8.3.2. Договор о торговле. Стороны, заключившие договор, обязуются не препятствовать торговле и разрешают использовать своих торговцев для нужд второй стороны. Подкрепляется 20 оренами. Длительность договора - 1 день или до одностороннего разрыва договора. Потерпевшая сторона забирает орены себе.

8.3.3. Договор об убежище. Одна сторона обязуется принять у себя в локации до 3 беженцев и защищать их. Подкрепляется 50 оренами. Длительность договора - 1 день или до одностороннего разрыва договора. Потерпевшая сторона забирает орены себе.

8.3.4. Договор об услуге. Одна сторона предоставляет X орен за услугу другой стороны. Если другая сторона подписывает договор, но не выполняет услугу, с нее взимается штраф в размере удвоенной суммы изначального договора. Длительность договора – до факта выполнения услуги или до одностороннего разрыва договора.

8.3.5. Договор о шпионаже. Дипломат заключает договор с конкретным игроком из другой локации. Форма договора остается на усмотрение игроков, но факт заключения договора должен быть зафиксирован региональным мастером. Персонаж, заключивший такой договор с дипломатом, получает умения «шпион» и «удар в спину» в дополнение к имеющемуся набору умений. Если в течение двух экономических циклов с момента подписания договора, персонаж не совершил ни одной диверсии, то он теряет приобретенные умения.

8.4. В случае нарушения условий договора, из казны стороны, нарушившей договор, региональный мастер изымает указанное в договоре число орен. Это же число орен поступает в казну противоположной стороны договора.

8.5. Игроки могут разрабатывать и заключать свои договоры, не представленные в списке, но они должны работать по сходным правилам.

9. Шпионство.

9.1. Персонаж с умением «шпион» при регистрации получает два ДК, один со списком умений шпиона, второй с умениями роли, которую имитирует шпион.

9.2. На территории чужой локации, один раз в экономический цикл шпион может заявить одно из шпионских действий. Для реализации шпионского действия, игрок должен вместе с региональным мастером локации совершить бросок шестигранного кубика. Успешность броска зависит от заявляемого действия.

9.3. Список шпионских действий (в скобках указана сложность броска):

- Украсть деньги из казны: 10 орен (3+), 15 орен (4+), 20 орен (5+). При успехе, украденные деньги просто изымаются из казны, а не переходят к шпиону.
- Украсть ресурсы, добытые в этом цикле: 15 ресурсов (4+), 30 ресурсов (5+). При успехе, украденные ресурсы просто изымаются из казны, а не переходят к шпиону.
- Открыть ворота во время штурма (5+).

- Открыть калитку во время штурма (4+).
 - Отравить персонажа: без умения «командир» (4+), с умением «командир» (5+). Шпион может выбрать яд из списка возможных (см. правила по Алхимии).
 - Саботаж обряда: простой обряд (3+), средний обряд (4+), сложный обряд (5+).
 - Вывести из строя военную технику на 1 час: (4+). Инженер может починить по обычным правилам.
 - Осквернить храм, лазарет или алхимическую лабораторию: (4+). Оскверненное место требует отчистки с помощью соответствующего обряда.
- 9.3.1. Если бросок успешен, то региональный мастер активирует заявленное шпионом действие. Например, изымает из казны деньги или сообщает игроку, что его персонажа отравили. Кроме этого, после каждого успешного шпионского действия, глава локации получает одну наводку на шпиона. После первого действия – становится известен пол шпиона, после второго – тип юнита, под которым «прячется» шпион, после третьего – отличительная черта шпиона (цвет волос, тип оружия, деталь костюма).
- 9.3.2. Если бросок не успешен, шпион может немедленно совершить повторный бросок. Повторный бросок увеличивает сложность на 1. При провале первой проверки, ничего не происходит. При провале повторной попытки, региональный мастер сообщает главе локации не одну, а сразу две наводки на шпиона.
- 9.4. Шпиона нельзя раскрыть до его первого шпионского действия. Чтобы раскрыть шпиона, персонаж с умением «Пытки» должен нанести не менее шести пыточных действий и пройти две успешные проверки пыток, чтобы получить два правдивых ответа от шпиона. После получения второго правдивого ответа, игрок-шпион обязан предъявить второе – шпионское, ДК игроку с умением «Пытки».

10. Крестьянский бунт.

- 10.1. В результате игровых действий или сюжетного чекпоинта, жители Заречья могут объявить «Крестьянский бунт». Крестьянский бунт может случаться более одного раза в день, в зависимости от игровых реалий.
- 10.2. О возможности объявить крестьянский бунт, игрокам сообщает региональный мастер Заречья.
- 10.3. Крестьянский бунт длится 1 час с момента его объявления.
- 10.4. В течение этого часа над локацией Заречья поднимается специальный флаг Заречья.
- 10.5. В течение этого часа, на территории Заречья и только на ней, действуют особые правила хитосъема – любая успешная атака жителя Заречья переводит цель атаки в состояние «тяжело ранен», вне зависимости от хитосъема оружия и количества хитов цели.
- 10.6. Во время Крестьянского бунта любой контроль над Заречьем другой фракции прекращается и пока бунт не завершится, контроль над Заречьем установлен быть не может.
- 10.7. Жители Заречья могут в любой момент прекратить Крестьянский бунт по своему желанию. В этом случае, флаг Заречья спускается.

ПРАВИЛА ПО ОТРЯДАМ

1. Отряд — это организованная группа персонажей, способная совершать специальные действия: сопровождать караваны, удерживать ресурсные точки и посещать данжоны. Так же, Отряд со Знаменем может объявлять штурм враждебной локации и удерживать Заречье.

1.1. Знамя — это боевой символ локации, представляющий собой антуражный флаг или штандарт, обязательным элементом которого является полотнище с гербом локации размерами не менее чем 50х90 см. Является обязательным условием для штурма вражеских локаций или контроля Заречья. При формировании Отряда со Знаменем, региональный мастер выдает Сертификат Знамени. Сертификат знамени Отряда крепится на ткань знамени и является отчуждаемым трофеем. Сертификат Знамени Отряда нельзя похитить или присвоить иным образом кроме как после военной победы над этим отрядом. Знамя одно на локацию.

1.2. Формирование Отряда происходит в любой локации и регистрируется её региональным мастером. Формирование отряда маркируется выдачей отрядного сертификата.

1.3. Отрядный сертификат — документ, удостоверяющий факт формирования отряда. При формировании Отряда выдается региональным мастером. В сертификате указывается локация, день игры и порядковый номер. Например, «Темерия, 01, №4». Сертификат отряда хранится у его командира и является отчуждаемым трофеем. Сертификат действует полный игровой день, если не будет отчужден игроками из другого отряда или уничтожен при расформировании.

1.4. В составе Отряда должен присутствовать хотя бы 1 игрок с умением «Командир». Такой игрок считается командиром отряда. Если игроков с умением «Командир» в отряде больше одного, нужно выбрать, кто из них будет командиром отряда. Данный игрок хранит сертификат отряда. Если командир отряда погибает, но в отряде еще есть игрок с умением Командир, то сертификат может быть передан такому игроку по окончании боевого эпизода. Отряд в этом случае не расформировывается.

1.5. В случае перехода последнего игрока с умением «Командир» в состояние «тяжело ранен» или «мертв», Отряд расформировывается, и персонажи его состава продолжают игру в индивидуальном порядке по общим правилам. Знамя (если оно было у отряда) должно быть убрано (спрятано), сертификат Отряда уничтожен, а Сертификат Знамени доставлен региональному мастеру и, в этом случае, он может быть использован при формировании нового Отряда. Сертификат Отряда уничтожается только в том случае, если он не был отчужден игроками из другого отряда.

1.6. Игроки могут присоединяться к Отряду в любое время в любом месте. В случае же, если игроки желают добавить военные машины или монстров в отряд, то сделать это можно только в локации формирования отряда, о чем региональный мастер делает пометки в сертификате отряда.

1.7. Отряды могут формироваться только во время дневной боевки. При вступлении в действие правил ночной боевки Отряд автоматически расформировывается (сертификат Отряда должен быть уничтожен, а Сертификат Знамени доставлен региональному мастеру и, в этом случае, он может быть использован при формировании нового Отряда). Если во время наступления ночной боевки (20:00) Отряд находится в состоянии боевого взаимодействия, он расформировывается по окончании боевой ситуации.

1.8. Для формирования Отряда нужно оплатить его создание.

1.8.1. Сертификат Отряда стоит 10 орен.

1.8.2. Сертификат Знамени Отряда стоит 20 орен.

1.8.3. Присоединение к Отряду военной машины стоит 5 орен и 10 ресурсов.

1.8.4. Стоимость присоединения к Отряду Монстра указана в его сертификате.

1.9. Во время своего передвижения по полигону и во время боевых взаимодействий Отряд ничем не отличается от группы одиночных персонажей и играет по общим правилам.

ПРАВИЛА ПО МЕДИЦИНЕ

1. Основные понятия.

1.1. Смерть персонажа — смерть тела персонажа с возможностью последующего взаимодействия с трупом персонажа (аутопсия, обыск, отпевание и т.д.).

1.2. Тяжелое ранение — состояние, в которое переходит персонаж после потери всех хитов. В этом состоянии игрок не может совершать никаких игровых действий: вступать в боевые взаимодействия, произносить заклинания, заниматься крафтом и т.д. Без перевязки — смерть через 15 минут. Лечится в госпитале при помощи медицины, заклинаниями, и т.д.

1.3. Легкое ранение — потеря одного или нескольких хитов с остатком 1 хит или больше; игрок не ограничен в совершении игровых действий, при отсутствии перевязки переходит в состояние тяжелого ранения через 30 минут.

1.4. Медицина это умение позволяющее медикам эффективно восстанавливать очки жизни у раненных персонажей и использовать алхимические продукты для нейтрализации эффектов болезней и ядов, а также проводить аутопсию.

1.4.1. Умение «Медицина» позволяет получать доступ к следующим умениям: Первая Помощь, Терапия, Хирургия, Аутопсия. Эти умения, требуют соответствующего антуража для их отыгрыша.

1.4.2. Ограничения применения и базовая терминология:

Обязательным условием работы медика является наличие персональной Книги Лекаря (КЛ).

1.4.3. Первая помощь позволяет стабилизировать тяжело раненных персонажей и перевязывать легко раненных персонажей.

1.4.4. Хирургия позволяет излечивать путём хирургической операции смертельные болезни и тяжёлые ранения.

1.4.5. Терапия позволяет излечивать болезни, отравления и восстанавливать очки здоровья персонажей после успешного применения Хирургии и заниматься лечением Отравлений и Болезней..

1.4.6. Аутопсия позволяет получать информацию после осмотра мертвого тела, улики и алхимические ингредиенты из мертвых тел монстров.

При применении Терапии и Хирургии используются алхимические продукты.

1.4.7. Репозиторий - это специально оборудованное, закрывающееся хранилище для алхимических продуктов. Репозиторий может быть стационарным и устанавливаться в госпитале или же портативным. В госпитале может быть только один репозиторий.

1.4.8. Алхимический продукт - это конечный результат алхимической реакции, создаваемый в лаборатории или приобретенный иным способом.

К медицинским Алхимическим продуктам относятся:

Лекарства - это алхимические продукты, позволяющие активировать восстановительный процесс. *Антисептик, Анестетик, Болеутоляющее, Вяжущее, Жаропонижающее, Желчегонное, Кровоостанавливающее, Мочегонное, Противогнилостное, Ранозаживляющее, Рвотное, Слабительное, Тонизирующее, Седативное, Спазмолитическое.*

Яды - это алхимические продукты направленные на дестабилизацию работы организма. *Нарушающий Сознание, Нарушающий Дыхание, Нарушающий Кровообращение, Нарушающий Терморегуляцию, Вызывающий Судороги, Нарушающий Водно-Электrolитный Баланс.*

1.4.9. Медицинские манипуляции - это операции, типы вмешательства и профилактические меры, принимаемые и изучаемые врачами. Применяются в Терапии и Хирургии. Количество доступных медицинских манипуляций определяется региональным мастером и зависит от антуража госпиталя.

К медицинским манипуляциям относятся: Перевязка, Горчичники, Капельница, Клизма, Компрессы, Пункция, Растирание, Премедикация, Обработка ран, Хирургическая операция

1.5. Госпиталь это место, в котором можно использовать умение Медицина. В зависимости от формы, антуража и оснащённости, госпитали делятся на импровизированные, полевые и стационарные.

1.5.1. Импровизированный госпиталь (ИГ) это любое место на полигоне, где медик может, расстелив свою подстилку и раскрыв Сумку Медика, использовать умение Первая Помощь. ИГ может обслуживать только одного пациента в один момент времени.

1.5.2. Полевой госпиталь (ПГ)- это вид передвижного госпиталя, состоящий из крепко натянутого тента с минимальными габаритами 3х4, в тени которого находится минимум один операционный стол и лежак и обязательно находится портативный Репозиторий. Для ПГ доступны Первая Помощь и ограниченный ряд операций. ПГ может обслуживать до двух пациентов в один момент времени.

1.5.3. Стационарный Госпиталь (СГ) - это закрывающийся шатер или макет крытого здания, внутри которого находится минимум один операционный стол и лежак и обязательно находится стационарный или портативный Репозиторий. Для СГ доступны Первая Помощь и все виды операции. СГ может обслуживать до трёх пациентов в один момент времени.

1.6. Источник ранения - это тип повреждения, лишивший персонажа очков жизни. Существует три группы источников ранения, который нужно указывать в Книге Лекаря, при снятии показаний: Сталь: Клинки и стрелы, Монстр: когти и клыки, Иное: Магия/Яд/Огонь.

1.7. Болезни и Отравления это приобретенные постоянные или временные модификаторы поведения персонажа, выдающийся при контакте с существом-разносчиком болезни, болезнетворной магии или сюжетных чекпойнтов. Существующие отравления и болезни способны модифицировать: *Поведение персонажа, Потребление Алхимические Продуктов, Скорость передвижения, Время выздоровления, Ношение Брони, Ношение Оружия.*

1.7.1. Отравления это не заразное личное воздействие на персонажа алхимического продукта-Яда. Отравление наступает в случае:

- отравления шпионом
- отравления в плену
- применения алхимического продукта “Зерриканский Песок”

Отравленный персонаж следует инструкциям, указанным на предъявленной ему этикетке Алхимического Продукта.

1.7.2. Болезни это заразные эпидемиологические процессы, проходящие в локациях затрагивающие жизнедеятельность всех существ, находящихся на ограниченной территории.

1.7.3. Для активации «очага заражения» в локации необходимо в течение двух экономических циклов сдать региональному мастеру отравляемой локации по три порций алхимического продукта «Яд» в цикл. С наступлением следующего после второго этапа заражения экономического цикла, в зависимости от типа воздействия яда на ближайшие пять часов внутри локации возможны следующие эффекты:

- Нарушающий Сознание (нейтрализуется Желчегонным): На территории локации невозможно пользоваться Обрядовой Магией.
- Нарушающий Дыхание (нейтрализуется Антисептиком): На территории локации невозможно передвигаться бегом.

- Нарушающий Кровообращение (нейтрализуется Ранозаживляющим): На территории локации невозможно пользоваться Алхимическими Продуктами.
- Нарушающий Терморегуляцию (нейтрализуется Слабительным): На территории локации невозможно пользоваться Умениями Защиты
- Вызывающий Судороги (нейтрализуется Седативным): На территории локации невозможно пользоваться Умениями Атаки
- Нарушающий Водно-Электролитный Баланс (нейтрализуется Рвотным): На территории локации невозможно пользоваться Специальными Умениями

1.7.4. Единовременное применение шести алхимических продуктов-Лекарств или последовательное проведение трех ритуалов «лечения болезни» или одного ритуала «Магический Барьер» нейтрализует очаг заражения.

1.8. Техника безопасности: Мастерская группа напоминает вам, что медицина является исключительно игровой механикой и **НАСТОЯТЕЛЬНО** не рекомендует использовать реальные терапевтические или хирургические методики при отыгрыше её применения. Все инструменты должны быть тупыми. Контакт с тканями пациента должен быть минимальным. Перед применением того или иного элемента антуража, уточните у пациента есть ли у него аллергия или иные противопоказания.

2. Первая помощь

2.1. Требования к антуражу: Сумка Медика, подстилка (минимальные размеры 150 x 50 мм), бинты либо ленты из белой ткани, шкатулки, ларцы и иные контейнеры для хранения алхимических компонентов, Книга Лекаря.

2.2. Применяется для: Стабилизации тяжело раненого персонажа и перевязки легко раненого персонажа.

2.2.1. Стабилизация тяжело раненого персонажа

Материал для визуализации: бинты либо ленты из белой ткани

Манипуляция: Перевязка

Алхимический компонент: нет

1. Расстелить подстилку и поместить на нее раненого персонажа.
2. Произвести осмотр раненого, изучая природу его травмы.
3. Нанести одну повязку на указанную игроком часть тела, куда была нанесена последняя рана. Повязка накладывается поверх одежды.
4. Произвести отыгрыш применения алхимического продукта.
5. Занести описание процедуры и номер ДК пациента в Книгу Лекаря.

Эффект: Персонаж считается стабилизированным, т.е. не умирает через 15 минут.

На него действуют все ограничения тяжело раненого персонажа, он обязан перемещаться с повязкой и должен в течении 30 минут получить более квалифицированный вид помощи для восстановления очков здоровья (см. Хирургия). В противном случае он снова переходит в состояние не стабилизированного тяжело раненого персонажа и через 15 минут погибает.

2.2.2. Перевязка легко раненого персонажа

Материал для визуализации: бинты либо ленты из белой ткани.

Манипуляция: Перевязка

Алхимический компонент: нет

1. Произвести осмотр раненого, изучая природу его травмы.
2. Нанести одну повязку на указанную игроком часть тела, куда была нанесена последняя рана. Повязка может накладываться поверх одежды.
3. Произвести опциональный отыгрыш применения алхимического продукта.
4. Занести номер его ДК в Книгу Лекаря.

Эффект: Персонаж считается перевязанным.

В дальнейшем игрок обязан перемещаться с повязкой в течении 10 минут. По истечению данного срока, персонаж восстанавливает все доступные очки жизни.

3. Хирургия

3.1. Требования к антуражу:

Хирургия может применяться только в Полевом или Стационарном госпитале.

3.2. Применение:

Лечение тяжелых ранений и лечение смертельных болезней

2.2.1. Лечение тяжелых ранений и смертельных болезней

Материал для визуализации: пластырь, иголка с черными нитками, бинты либо ленты из белой ткани, хирургические инструменты (пинцет, затупленный нож/скальпель, ножницы), система для внутривенных инфузий, шприц; пластиковые контейнеры под алхимические компоненты

Манипуляции: Премедикация, Обработка ран, Хирургическая операция

Алхимический продукт: Болеутоляющее, Ранозаживляющее, Антисептик, Анестетик, Противогнилостное.

Отыгрыш:

1. Поместить раненого игрока на операционный стол.
2. Произвести осмотр пациента, изучив состояние здоровья и приняв показания. Занести показания и номер ДК пациента в Книгу Лекаря.
3. Исходя из типа травмы, выписать пациенту соответствующий алхимический продукт и тип соответствующей хирургической операции.
4. Отыгрыш Премедикации:
 - a. Произвести отыгрыш применения алхимического продукта с помощью шприца/капельницы (Анестетик).
5. Отыгрыш Обработки Ран:
 - a. Отыгрыш иссечения загрязненных и поврежденных краев раны с помощью затупленного ножа/скальпеля
 - b. Произвести отыгрыш применения алхимического продукта (Антисептик) или Противогнилостное (источник ранения: монстр)
6. Отыгрыш Хирургической операции:
 - a. Пункция (для отыгрыша требуется шприц)
 - b. Устранение внутренних повреждений (для отыгрыша требуются пинцет, ножницы)
 - c. Удаление инородного тела (для отыгрыша требуется пинцет)
 - d. Наложение внутренних швов (для отыгрыша требуется игла с нитками)
7. Отыгрыш ушивания раны. Требуются игла и черные нитки (По желанию: на открытую кожу персонажа наносится пластырь и прошивается черными нитками)
8. К персонажу может быть применена Терапия.

4. Терапия

4.1. Требования к антуражу:

Терапия может проводиться только в Полевом или Стационарном госпитале.

4.2. Применение:

Лечение не смертельных болезней

Лечение отравлений

Восстановление после хирургических операций

4.2.1. Лечение болезней

Материалы для визуализации: горчичники, система для внутривенных инфузий, клизма, компрессы, стеклянный шприц без иглы; ларцы и иные контейнеры для хранения алхимических компонентов.

Манипуляции: Горчичники, Капельница, Клизма, Компрессы, Пункция, Растирание
Алхимические продукты: Мочегонное, Слабительное, Жаропонижающее, Тонизирующее, Седативное, Желчегонное, Анестетик, Спазмолитическое.

Отыгрыш:

1. Поместить раненого игрока на лежак.
2. Произвести осмотр пациента, изучив состояние здоровья и приняв показания, установить источник болезни. Занести показания и номер ДК пациента в Книгу Лекаря.
3. Используя полученные знания провести подходящую манипуляцию и назначить алхимический продукт.
4. Произвести отыгрыш применения алхимического продукта.

Период восстановления: 10 минут

4.2.2. Лечение отравлений

Материалы для визуализации: система для внутривенных инфузий, клизма; ларцы и иные контейнеры для хранения алхимических компонентов

Манипуляции: Капельница, Клизма.

Алхимические продукты: Мочегонное, Рвотное, Желчегонное, Вяжущее, Тонизирующее

Отыгрыш: Идентичен с лечением Болезней.

Период восстановления: 10 минут

4.2.3. Восстановление после хирургических операций

Персонаж помещается на лежак. Период восстановления варьирует (засекается с помощью песочных часов, время игрок отслеживает сам):

- a. Персонаж не получает дополнительных манипуляций. Период восстановления: 15 минут.
- b. Персонажу устанавливается Капельница. Производится отыгрыш применения алхимического продукта (Ранозаживляющее). Период восстановления: 10 минут.
- c. Персонажу устанавливается Капельница. Производится отыгрыш применения алхимического продукта (Ранозаживляющее, Тонизирующее). Период восстановления: 5 минут.

После окончания вышеуказанного периода персонаж восстанавливает все хиты, считается полностью здоровым и может вернуться к игре.

5. Аутопсия

5.1. Аутопсия - это процесс позволяющий получать информацию после осмотра мертвого тела, улики и алхимические ингредиенты из мертвых тел монстров.

5.2. Отыгрыш аутопсии проводится только с использованием хирургических инструментов. Для полевого вскрытия, кроме инструментов также нужны **Сумка медика и импровизированный госпиталь**.

5.2.1. Полевая аутопсия позволяет узнать причину смерти жертвы и получить 1 алхимический ингредиент с тела монстра.

5.2.2. Стационарная аутопсия позволяет узнать причину смерти жертвы и получить 3 ингредиента с тела монстра.

5.2.3. Персонаж-Ведьмак проводящий любую форму аутопсии получает 6 алхимических ингредиентов с тела монстра.

5.3. Время на вскрытие тела мертвого человека ограничено десятью минутами, которые персонаж-мертвец проводит на месте после смерти. Вскрытие тела монстра или иного игротехнического персонажа может быть не ограничено по времени.

5.3.1. Для проведения Вскрытия необходимо:

Манипуляции: Аутопсия

Алхимические продукты: Антисептик

Отыгрыш:

- Разместить мертвое тело на расстеленной подстилке и достать и подготовить с помощью Антисептика набор инструментов и бинтов, игл.
- Произвести осмотр мертвого тела, изучая природу его травмы. Занести собранные сведения и номер его ДК (или специальный код от игротехнического персонажа) в Книгу Лекаря.
- Опционально, медик может зашивать или не зашивать вскрытое тело.
- После завершения операции, медик может задать до пяти вопросов касательно физических обстоятельств смерти данному персонажу или получить ответы от регионального мастера, используя ключевой код.

6. Обучение у медика

Во время игрового процесса, персонаж любого типа юнита может попытаться начать обучение основам медицины. Для этого ему необходимо найти игрока-учителя, обладающего умением “Медицина”, у которого планируется перенимать опыт. Для активации процесса обучения, двум игрокам необходимо зарегистрировать у регионального мастера любой локации создание пары “учитель-ученик” и указать время начала обучения. Отыгрыш процесса обучения может происходить в любой подходящей форме - от лекций в госпитале до полевых практических занятий или создания полноценного анатомического театра. Ученик во время обучения заполняет информацию и создает макет конспекта лекций своего преподавателя.

По завершению шести игровых часов с момента начала обучения, персонаж-ученик, при наличии необходимого антуража, получает возможность использовать умение Первая Помощь.

Необходимый антураж: Для успешного применения изученного умения Первая Помощь, необходимо получить у учителя или заранее подготовить антураж, позволяющий применять умение: Книга Лекаря, Сумка Лекаря, бинты либо ленты из белой ткани. Если при использовании Первой Помощи, ученик медика планирует пользоваться опциональными лекарствами, то ему также понадобятся шкатулки, ларцы и иные контейнеры для хранения алхимических продуктов.

ПРАВИЛА ПО МАГИИ

1. Общие положения.

- 1.1. Магия привязана к циклам. Магический цикл длится с 9 утра текущего дня до 8.59 следующего дня.
- 1.2. МГ не предоставляет фаерболы и иные реквизиты для отыгрыша магии и жречества за исключением магических амулетов и мастерской пиротехники для обрядовой магии и ведьмачьих знаков.
- 1.3. Количество игроков с магическими способностями магов на игре ограничено (см. сетку ролей).
- 1.4. Магия подразделяется на четыре вида: боевая магия, ПДА-магия, ведьмачьи знаки и обрядовая магия.
 - 1.4.1. Боевая магия – это метательные магические снаряды, которые маг может бросать в бою. Боевая магия доступна только чародеям, но не ученикам.
 - 1.4.2. ПДА-магия – это заклинания и способности, активируемые с помощью устройства и направленные только на других носителей ПДА. Такая магия доступна чародеям, друидам и служителям культов.
 - 1.4.3. Ведьмачьи знаки - это простейшая магия, которая на игре доступна только ведьмакам.
 - 1.4.4. Обрядовая магия – это заклинания, для создания которых нужно потратить игровые ресурсы, а также требующие времени на подготовку. Такая магия доступна чародеям, друидам и служителям культов.
 - 1.4.5. Для использования различных магических умений, необходимы жетоны Магии. Способ получения жетонов Магии описан в главе по Экономике. Количество жетонов магии указаны в соответствующих разделах.

2.1 Боевая магия

- 2.1.1. Чародей в начале игры получает в свое распоряжение один магический снаряд.
- 2.1.2. Магический снаряд моделируются заантуражированным пробитым теннисным мячом (протектированным аналогом) с хвостом длиной не менее 20 см, соответствующим правилам по допуску оружия.
- 2.1.3. Маг может применить магический снаряд один раз за бой. Подбирать и повторно применять магический снаряд в том же бою запрещено.
- 2.1.4. Заклинание осуществляется броском снаряда в цель. Снаряд снимает с персонажа, в которого попал, 5 хитов. Снаряд снимает 5 хитов, даже при попадании в щит. Снаряд, попавший рикошетом, не засчитывается.
- 2.1.5. Магический снаряд не снимает осадных хитов.
- 2.1.6. Маг может увеличить число применяемых в бою магических снарядов до 2 (двух) путем проведения соответствующего ритуала обрядовой магии.

3.1 ПДА-Магия

- 3.1.1. Чародей в начале игры получает в свое распоряжение ПДА и излучатель (атакующий артефакт).
- 3.1.2. Остальные игроки класса “мистик” получают в свое распоряжение только ПДА.
- 3.1.3. Чародей может атаковать с помощью излучателя других носителей ПДА.
- 3.1.4. Существует два атакующих заклинания: “огненный шар” и “удар молнии”. Каждый чародей в начале игры выбирает одно атакующее заклинание и получает щит (флешку) от своего типа урона (огонь или электричество). Активируя излучатель, чародей должен озвучивать вид заклинания.
- 3.1.5. Радиус действия излучателя - 30 метров. Все носители ПДА, попавшие в зону излучателя, теряют 20-30% жизни каждый 5-15 секунд.

3.1.6. Если у игрока активен щит (флешка), то при каждой атаке, щит будет терять 10% своей емкости, пока не будет уничтожен. Только после этого игрок начинает терять жизнь.

3.1.7. Чародей может включать и выключать излучатель по своему желанию.

3.1.8. После перехода в состояние “тяжело ранен” или “мертв”, чародей обязан немедленно выключить излучатель.

3.2. Защита и лечение с помощью ПДА.

3.2.1. Игрок с ПДА может активировать магический щит (флешка), чтобы получить временную защиту от урона от заклинаний или магической атаки монстра. Для этого, игрок вставляет флешку в ПДА и громко произносит «Защита!».

3.2.2. Игрок с ПДА может использовать заклинания “лечение” (флешка), чтобы мгновенно восстановить 50% процентов жизни. Для этого, игрок вставляет флешку в ПДА и громко произносит «Лечение!».

3.2.3. В ПДА одновременно можно вставить не более 3 (трех) флешек, то есть не более трех щитов или заклинаний лечения. По мере расходования, щиты и заклинания можно менять.

3.2.3. Создание нового магического щита или подготовка заклинания “лечение” требует 8 жетонов магии и 3 орена. Эти ресурсы меняются на новые флешки и мастера магии.

3.3. Места и монстры, которые взаимодействуют с ПДА.

3.3.1. Место силы. Это место, в котором любой носитель ПДА может быстро восстановить проценты жизни. Без отрицательных воздействий ПДА самостоятельно восстанавливает проценты жизни с 1% до 100% в течение 2-3 часов.

3.3.2. Гиблое место. Это место, в котором любой носитель ПДА начинает быстро терять проценты жизни, как при магической атаке или получает долговременный эффект отравления, который снимает по 2-3% жизни некоторое время, даже после выхода из гиблого места.

3.3.3. Магический источник. Это место позволяет накапливать магическую энергию до 800.000 единиц. Накопленную на ПДА магию можно будет обменивать у мастера магии на жетоны Магии. Накопленная свыше 600.000 единиц магия начинает постепенно убивать владельца. При 600.000 накопленных единиц магии, смерть наступит примерно в течение часа, при 800.000 накопленных единиц - около 30 минут. При 1.000.000 единиц накопленной магии смерть наступит мгновенно.

3.3.4. Магический монстр. Это монстр, который, как и чародей, обладает не только ПДА, но и излучателем. Каждый раз, когда игрок с ПДА будет входить в радиус действия излучателя монстра, он будет терять 20% жизни каждые 5-15 секунд. ПДА будет предупреждать о приближении магического монстра.

4.1. Ведьмачьи знаки.

4.1.1. На игре Ведьмак: Содденский Холм ведьмакам доступны четыре знака: Квен, Игни, Аард и Аксий.

4.1.2. Знаки моделируются применением предоставляемой мастерами микропиротехники.

4.1.3. В каждый цикл ведьмак получает набор микропиротехнических патронов, позволяющий отслеживать применение знаков. На старте игры, ведьмак получает три патрона на магический цикл.

4.1.4. Ведьмак может восстанавливать запас микропатронов путем медитации в дружественной локации или Заречье (микропатроны выдает либо региональный мастер, либо мастер по магии). Количество медитаций – не более двух за один магический цикл.

4.1.5. На старте игры любой ведьмак может знать три из вышеперечисленных знаков в зависимости от школы, которую представляет:

“Волк”: Игни, Аард, Квен

“Кот”: Аксий, Аард, Квен

“Грифон”: Любые три на выбор

“Змея”: Игни, Аард, Аксий

“Медведь”: Игни, Аард, Квен

4.2.1. Боевой Знак Игни моделируется взрывом микропиропатрона и громким, четким выкриком: "Игни" с указанием цели знака. Знак работает на одну цель. Дистанция: 3 метра. Знак "Игни" снимает 3 хита.

4.2.2. Боевой Знак Аард моделируется взрывом микропиропатрона и громким, четким выкриком: "Аард" с указанием цели знака. Знак работает на одну цель. Дистанция: 3 метра. Знак Аард заставляет цель отступить на три полных шага. Если по каким-то причинам цель не может отступить, она должна упасть или сесть на месте, если падение невозможно по иным причинам.

4.2.3. Боевой Знак Квен моделируется взрывом микропиропатрона и громким, четким выкриком: "Квен" с соответствующим купольным жестом. Применяя "Квен", Ведьмак мгновенно получает возможность игнорировать весь физический или магический урон от одного первого попадания до конца боевой ситуации. В течение боя можно применять только один знак "Квен".

4.2.4. Небоевой Знак Аксий моделируется жестом свободной руки ведьмака и выдачей цели жетона с символом Знака, с соответствующим тихим, но четким звуковым подтверждением: "Аксий" с указанием цели знака. Применяя "Аксий", ведьмак способен магическим образом убедить собеседника в одном факте во время беседы или заставить выполнить одну простую команду типа “Уйди”, “Выпей это зелье”, “Брось меч” и т.д. Аксий не действует на чародеев. Аксий может заставить жертву нанести вред окружающим, но не себе. В случае если ведьмак не дает команду, но выдает жетон, цель бездействует на месте, медленно считая до двадцати. Аксий воздействует на столько целей, сколько жетонов Знака есть у ведьмака. Если свидетель применения знака "Аксий" акцентирует внимание любой из целей знака на факте его использования, магический эффект аннулируется.

5.1. Обрядовая магия.

5.1.1. Обрядовая магия – это сложный и продолжительный по времени игровой процесс, позволяющий при успехе получить серьезный игровой эффект.

5.1.2. Обряды делятся на Простые, Средние и Сложные. Минимальное число участников с ПДА для проведения обряда: Простой – 1, Средний – 3, Сложный – 5.

5.1.3. Для проведения обряда необходимо потратить некоторое количество игровых ресурсов и времени. Простой обряд требует 10 оренов, 10 ресурсов, 10 жетонов магии. Время проведения – 5 минут. Средний обряд требует 20 оренов, 20 ресурсов, 20 жетонов магии. Время проведения – 10 минут. Сложный обряд требует 30 оренов, 30 ресурсов, 30 жетонов магии. Время проведения – 15 минут. Есть несколько исключений из этого правила (см. подробности описания обрядов ниже).

5.1.4. Деньги, ресурсы и жетоны магии передаются региональному мастеру до начала обряда. В случае неудачи или срыва обряда, деньги, ресурсы и жетоны магии не возвращаются.

5.1.5. Можно провести только описанный в правилах обряд. Вы можете придумать и провести свой обряд, но только с целью отыгрыша.

5.1.6. Эффекты от одинаковых обрядов не суммируются (например, два обряда на увеличение хитосъема оружия).

5.1.7. Обряд является общедоступным, если не указано иное.

5.1.8. В начале игры, заклинатель знает все фракционные или классовые обряды и все простые обряды. Кроме того, при сертификации чародей случайным образом выбирает два средних обряда и один сложный, которые будут ему известны, а друиды и жрецы – только два средних. Ученик чародея знает только простые обряды.

5.1.9. В течение игры заклинатель может обучаться неизвестным ему обрядам. Для этого другой заклинатель должен на время взять его в ученики. Срок обучения простому обряду – 10 минут, среднему – 20 минут, сложному – 30 минут. По завершению обучения, новый обряд вписывается в ДК ученика региональным мастером. При этом ученик должен заплатить «магическую» цену обряда: за простой обряд – 1 жетон магии, за средний – 2 жетона магии, за сложный – 3 жетона магии. Жетоны сдаются региональному мастеру.

5.1.10. В течение игры друиды могут обучиться сложному обряду «Яд Мантикоры», а жрецы – обряду «Магический Барьер», но не другим сложным обрядам.

5.1.11. В течение игры описание обрядов можно будет найти в данжонах, спрятанных сокровищах или выучить у других заклинателей.

5.2. Обязательные требования к обрядовой магии.

5.2.1. Провести обряд может только игрок с ПДА, который знает данный обряд. Инициатор обряда должен быть жив в течение всего проведения обряда.

5.2.2. Обряд обязательно проводится в присутствии регионального мастера или мастера по магии.

5.2.3. Обязательно наличие «сакральной геометрии» (для средних и сложных обрядов) и текста обряда с четким указанием желаемой цели обряда. Так же обязательным элементом проведения обряда являются материальные компоненты (список представлен ниже).

5.2.4. Обряд должен проводиться в прямой видимости цели, но не далее чем 100 метров.

5.3. Причины неудачного проведения обряда.

5.3.1. Обряд был прерван, остановлен или не был доведен до конца.

5.3.2. Один из участников обряда был атакован **физически** или **магически**.

5.3.3. Региональный мастер или мастер по магии объявил, что обряд не дал эффекта (ритуал проводился с нарушением обязательных требований, был забыт текст, нарушена сакральная геометрия и т.д.).

5.3.4. Цель обряда находится под магической защитой или под действием обряда Щит Альзура.

Список обрядов:

ПРОСТЫЕ ОБРЯДЫ

Простой обряд требует:

1. 10 оронов, 10 ресурсов, 10 жетонов магии.
2. Время проведения – 5 минут.
3. 1 элемент из списка материальных компонентов.
4. Минимальное число заклинателей: 1

- Щит Альзура (Чародеи):

Цель: Игроки с ПДА.

Радиус: 20 метров.

Материалы: Для создания этого обряда необходимо предварительно создать особый материальный компонент – бенгальский огонь. Чтобы создать этот материальный компонент нужно передать мастеру по магии 3 орена и 8 жетонов магии и получить от него прочитанный бенгальский огонь.

Отыгрыш: Чародей поджигает бенгальский огонь и громко сообщает: «Щит Альзура».

Эффект: Позволяет поставить персональный магический купол с целью защититься от вражеской магии или изолировать носителей ПДА. Пока горит бенгальский огонь, все, у кого нет ПДА, должны покинуть “купол”, радиусом 20 метров от чародея. Игроки без ПДА, которые не покинули радиус купола за это время, переходят в состояние “тяжело ранен”. Купол воздействует только на игроков в прямой видимости чародея. После активации купола, по взаимному согласию игроков внутри купола он может быть «перемещен» на расстояние до 50 метров. С момента поджигания бенгальского огня, игроки без ПДА не могут войти в купол, игроки внутри купола не поражаются оружием или магией снаружи купола, но и сами не могут атаковать игроков снаружи купола. Внутри купола действует только магия на ПДА.

Длительность: Проведение этого обряда не требует присутствия регионального мастера и происходит мгновенно. Щит Альзура активен 15 минут, но создавший его чародей может прекратить действие обряда в любой момент.

- Создание магического снаряда (Чародей):

Цель: Чародей.

Радиус: -

Материалы: 8 оренов, 16 жетонов магии (а не 10/10/10).

Эффект: Успешный обряд позволяет чародею использовать два магических снаряда в бою, а не один. Подбирать и повторно метать один и тот же снаряд – запрещено!

Длительность: Действует до начала следующего магического цикла.

- Голубой Сон Ханмарвина (Чародей):

Цель: Персонаж, находящийся в состоянии «мертв».

Радиус: -

Материалы: -

Эффект: Успешный обряд позволяет пробудить дух мертвого для допроса. Чародей может задать духу до 5 вопросов, на которые он обязан ответить правдиво. По завершению допроса, тело цели распадается и не может быть целью такого же обряда повторно.

Длительность: Действует немедленно после успешного окончания обряда, но не более 15 минут.

- Гром Альзура (Чародей Нильфгаарда):

Цель: Оружие чародея.

Радиус: -

Материалы: Маркируется желтой лентой, прикрепленной к оружию.

Эффект: успешный обряд позволяет зачаровать оружие чародея на одноразовый съем 10 хитов.

Длительность: 1 час или до того, как будет использовано. Нельзя повторно проводить этот обряд, пока предыдущая зачаровка активна.

- Треугольник в треугольнике (Чародей Темерии):

Цель: Чародей или монстр.

Радиус: -

Материалы: 1 узор сакральной геометрии, куда призывается монстр.

Эффект: Успешный обряд позволяет чародею призвать игрока-монстра, который будет служить ему в течение часа (согласовывается с мастером по монстрам). Либо, при наличии антуража, чародей сам превращается в монстра с указанными характеристиками. Характеристики такого монстра оговариваются заранее с мастером по монстрам.
Длительность: 1 час.

- Дар Природы (Чародеи Дол Блатанны):

Цель: -

Радиус: площадка 2 на 2 метра

Материалы: 1 узор сакральной геометрии на месте создания и бело-зеленая лента, которой ограничивается пространство.

Эффект: Успешный обряд позволяет создать скрытое от взглядов всех, кроме заклинателя, место. Выход из этого ограниченного пространства любого из тех, кто был внутри, немедленно разрушает магию. Однако, сам заклинатель может доставать и прятать в ограниченном пространстве любые предметы, не разрушая магию. В этом пространстве запрещено колдовать и любое действие изнутри наружу немедленно прекращает действие обряда.

Длительность: 4 часа.

- Обряд лечения (Жрецы Мелителе):

Цель: Группа тяжело раненных персонажей до 3 человек.

Радиус: 3 метра от места проведения обряда.

Материалы: -

Эффект: Успешный обряд заменяет собой действия Первая помощь, Хирургия и Терапия (см. Правила по медицине) - переводят цель из состояния «тяжело ранен» в состояние «здоров».

Длительность: Немедленно после успешного окончания обряда.

- Погребальный обряд:

Цель: Персонаж или группа персонажей до 3 человек в состоянии «Мертв».

Радиус: 3 метра от места проведения обряда.

Материалы: -

Эффект: Успешный обряд сокращает срок пребывания в мертвяка вдвое. После того как над персонажем был проведен отряд, мастером регионалом делается соответствующая пометка в ДК.

Длительность: Немедленно после успешного окончания обряда.

- Обряд лечения болезни:

Цель: Персонаж или группа персонажей до 3 человек, зараженные игротехнической болезнью.

Радиус: 3 метра от места проведения обряда.

Материалы: -

Эффект: Успешный обряд позволяет нейтрализовать болезнь у группы до трех игроков.

Длительность: Немедленно после успешного окончания обряда.

- Обряд защиты от монстров (Жрецы Вечного Пламени):

Цель: Межевой столб локации.

Радиус: Подконтрольная зона локации.

Материалы: сертификат, который крепится на межевой столб.

Эффект: Успешный обряд позволяет защитить локацию от монстров выбранного типа. В процессе обряда выбирается один из типов монстров: инсектоиды, животные, дракониды, гибриды, спектры, реликты, проклятые, огроиды, духи стихий, трупоеды, вампиры.
Длительность: 1 час.

- Обряд посвящения:

Цель: Сквайр. Целю обряда также может являться ученик чародея или ученик ведьмака, но только в случае незаполненных лимитов или сложившейся игровой ситуации (например, игровая смерть одного из чародеев). Наличие вакансий чародеев или ведьмаков можно уточнять у региональных мастеров.

Радиус: -

Материалы: Маркируется соответствующей пометкой в ДК.

Эффект: В результате обряда, сквайр становится полноценным рыцарем, ученик чародея - полноценным чародеем, а ученик ведьмака – мастером ведьмаком.

Длительность: Немедленно после успешного окончания обряда.

- Обряд увеличение защиты:

Цель: Доспех персонажа.

Радиус: -

Материалы: Маркируется оранжевой лентой с датой обряда, прикрепленной к доспеху.

Эффект: Успешный обряд увеличивает защиту одного доспеха на 2 хита.

Длительность: До начала следующего магического цикла.

СРЕДНИЕ ОБРЯДЫ

Средний обряд требует:

1. 20 оронов, 20 ресурсов, 20 жетонов магии.
2. Время проведения – 10 минут.
3. 2 элемент из списка материальных компонентов.
4. 1 узор сакральной геометрии.
5. Минимальное число заклинателей: 3

- Маяк монстров (Чародеи и Друиды):

Цель: Межевой столб локации.

Радиус: Подконтрольная зона локации.

Материалы: Маркируется сертификатом, который крепится на межевой столб.

Эффект: Успешный обряд позволяет поставить магическую метку на границе подконтрольной зоны локации (межевой столб с названием локации), которая приманивает монстров определенного типа в эту область. В процессе обряда выбирается один из типов монстров: инсектоиды, животные, дракониды, гибриды, спектры, реликты, проклятые, огроиды, духи стихий, трупоеды, вампиры.

Длительность: До начала следующего магического цикла.

- Проклятие (Чародеи и Жрецы):

Цель: Один персонаж по выбору заклинателя.

Радиус: Данный обряд можно проводить без прямой видимости цели.

Материалы: Полное игровое имя цели обряда и сделать куклу, имитирующую цель. Кукла должна быть того же пола, что и цель, иметь атрибутику цели (например, оружие или

набор инструментов) и должна быть в цветах локации цели. Маркируется записью «ПРОКЛЯТЬЕ» в ДК цели.

Эффект: Успешный обряд накладывает на цель проклятье. Проклятье запрещает цели обряда использовать все особые умения (не оружейные и не доспешные), которые у него есть. Кроме того, цель случайным образом получает один из трех дополнительных эффектов: импотенция (невозможность вступать в интимную связь), припадочное сквернословие (навязчивая необходимость нецензурно ругаться), кровожадность (неутолимое стремление убивать). Если обряд проводится дистанционно, то региональный мастер заклинателя сообщает о факте проклятья региональному мастеру цели обряда, а региональный мастер цели доносит факт обряда до проклятого.

Длительность: До того, как проклятье не будет снято с помощью обряда очищения или до того, как кукла, имитирующая персонажа, не будет уничтожена.

* Так же мы предлагаем необязательный вариант развития этого обряда, если цель обряда умирает до того, как проклятье будет снято. Жертва обряда "Проклятие" может заменить время "мертвяка" на отыгрыш мстительно духа. Еще раз обращаем внимание, что этот вариант не обязательный и реализуется только по желанию игрока.

- Обряд очищения (Друиды и Жрецы):

Цель: «Гиблое место», строение или персонаж.

Радиус: -

Материалы: -

Эффект: Успешный обряд позволяет очистить «гибкое» место (см. пункт 3.3.2 правил по магии) или строение или снять проклятье с одной цели. Если обряд используется для очищения гибкого места, то требуется обязательное присутствие мастера по магии.

Длительность: Немедленно после успешного окончания обряда.

- Аэромансия (Друиды):

Цель: Подконтрольная зона выбранной локации.

Радиус: -

Материалы: Маркируется дымами, предоставляемыми мастерской группой. Требуется предварительного согласования с мастером по магии!

Эффект: Успешный обряд позволяет создать туман в указанной зоне. С момента завершения обряда и до окончания срока действия, в этой зоне нельзя использовать стрелковое оружие и метательные осадные машины. Таран использовать можно.

Длительность: 15 минут после завершения обряда

- Увядание (Друиды):

Цель: Один персонаж по выбору заклинателя.

Радиус: Данный обряд можно проводить без прямой видимости цели.

Материалы: Полное игровое имя цели обряда и сделать куклу, имитирующую цель. Кукла должна быть того же пола, что и цель, иметь атрибутику цели (например, оружие или набор инструментов) и должна быть в цветах локации цели. Маркируется записью «УВЯДАНИЕ» в ДК цели.

Эффект: Успешный обряд постоянно высасывает из цели жизненные силы. Увядание снижает хиты цели обряда до 1, независимо от доспехов, умений или специальных свойств. Кроме того, цель увядания с момента действия обряда должна говорить шепотом. Если обряд проводится дистанционно, то региональный мастер заклинателя сообщает о факте проклятья региональному мастеру цели обряда, а региональный мастер цели доносит факт обряда до игрока.

Длительность: До того, как увядание не будет снято с помощью обряда очищения или до того, как кукла, имитирующая персонажа, не будет уничтожена.

- Благословление на рост растений (Друиды):

Цель: Игротехнический сад.

Радиус: -

Материалы: Маркируется шестью зелёными ленточками, завязываемыми по периметру сада в течение обряда.

Эффект: Успешный обряд позволяет увеличить количество получаемых алхимических ингредиентов (растения) вдвое, а так же получить дополнительный урожай в данный экономический цикл.

Длительность: Немедленно после успешного окончания обряда.

- Обряд на увеличение добычи ресурсов:

Цель: Игротехническая шахта.

Радиус: -

Материалы: Маркируется специальной пометкой на доске данной шахты.

Эффект: Успешный обряд увеличивает добычу с 1 шахты по выбору заклинателя в 2 раза.

Длительность: Следующий экономический цикл.

- Обряд увеличения урона:

Цель: Оружие персонажа.

Радиус: -

Материалы: Маркируется оранжевой лентой с датой обряда, прикрепленной к оружию.

Эффект: Успешный обряд увеличивает хитосъем одного оружия на 1 хит. Легкое оружие не может быть целью обряда.

Длительность: До начала следующего магического цикла.

- Обряд увеличения прочности:

Цель: Ворота укрепленного лагеря, башня или любое строение.

Радиус: -

Материалы: Маркируется соответствующей пометкой в сертификате ворот, башни или строения.

Эффект: Успешный обряд добавляет цели обряда 10 осадных хитов.

Длительность: До начала следующего магического цикла или до того, пока цель обряда не потеряет все осадные хиты.

- Обряд увеличения атаки осадной техники:

Цель: Осадная машина.

Радиус: -

Материалы: Маркируется оранжевой лентой с датой обряда, прикрепленной к осадной технике.

Эффект: Успешный обряд увеличивает осадный хитосъем машины вдвое.

Длительность: До начала следующего магического цикла или до того, пока цель обряда не потеряет все осадные хиты.

СЛОЖНЫЕ ОБРЯДЫ

Сложный обряд требует:

1. 30 оренов, 30 ресурсов, 30 жетонов магии.
2. Время проведения – 15 минут.

3. 3 элемента из списка материальных компонентов.
4. 2 узора сакральной геометрии.
5. Минимальное число заклинателей: 5

- Градобой Меригольд:

Цель: Строение или осадная машина.

Радиус: -

Материалы: Маркируется пиротехникой, предоставляемой мастерской группой и громким выкриком «Градобой Меригольд». Требуется предварительного согласования с мастером по магии!

Эффект: Успешный обряд снимает 25 осадных хитов с указанного строения или выводит из строя одну осадную машину.

Длительность: Немедленно после успешного окончания обряда.

- Огонь Мелгара:

Цель: Все, и дружественные и враждебные заклинателям игровые персонажи, в подконтрольной зоне или в локации автоматически попадают под воздействие обряда.

Радиус: Подконтрольная зона выбранной локации или сама локация.

Материалы: Маркируется салютом, предоставляемым мастерской группой и громким выкриком «Огонь Мелгара». Требуется предварительного согласования с мастером по магии!

Эффект: Одоспешенные персонажи снижают хиты до 1, бездоспешные персонажи сразу переходят в состояние “тяжело ранен”. С момента запуска салюта до его окончания, заклинатель получает иммунитет к любому физическому или магическому урону.

Длительность: Немедленно после успешного окончания обряда.

- Яд Мантикоры:

Цель: Все, и дружественные и враждебные заклинателям игровые персонажи, в подконтрольной зоне или в локации автоматически попадают под воздействие обряда.

Радиус: Подконтрольная зона выбранной локации или сама локация.

Материалы: Маркируется взрывом цветного порошка, предоставляемым мастерской группой и громким выкриком «Яд Мантикоры». Так же на межевой столб локации крепится сертификат с указанием продолжительности обряда.

Эффект: В течение двух часов с момента успешного завершения обряда, в подконтрольной зоне или в локации игроки не могут пользоваться умениями Атаки и Особыми умениями (см. Правила по умениям).

Длительность: Немедленно после успешного окончания обряда.

- Эпидемия:

Цель: Локация.

Радиус: Локация.

Материалы: Маркируется сертификатом, который крепится на межевой столб.

Эффект: Успешный обряд активирует в локации «очаг заражения» (см. правила по Медицине). Пока болезнь не вылечена с помощью магии, медицины или алхимии, локация проводит на один Час Ремесла в цикл меньше, и не может формировать отряды.

Длительность: До начала следующего магического цикла.

- Магический Барьер:

Цель: Локация.

Радиус: Локация.

Материалы: Маркируется сертификатом, который крепится на межевой столб.

Эффект: Обряд создает антимагическую сферу, которая блокирует и нейтрализует воздействия и результаты обрядовой магии любой фракции на территории применения.

Длительность: До начала следующего магического цикла.

Список материальных компонентов:

- цветные свечи
- благовония
- лепестки цветов
- кукла
- цветной порошок
- дым
- пиротехника
- бусы
- еда
- кубок
- карты
- клинки
- кадило
- чучело
- пепел
- кости
- драгоценности
- блюдо
- кристалл
- священные тексты

ПРАВИЛА ПО СМЕРТИ

1. Игровая смерть

1.1. Игровая смерть персонажа наступает после снятия браслета жизни.

1.1.1. В случае игровой смерти персонажа, игрок самостоятельно срывает с себя браслет жизни, который необходимо впоследствии сдать своему региональному мастеру.

1.1.2. В любой из локаций, игровая смерть персонажа может наступить только в следствие:

- казни по законам данного поселения или казни в случае захвата поселения (повешения, отрубания головы и т.д., отыгрыш казни длиться не менее 15 минут)
- убийства игроком с умением «Удар в спину»,
- кровопотери в результате тяжёлого ранения,
- отравления смертельным ядом,
- смертельной болезни,
- дуэли до смертельного исхода,
- самоубийства,
- убийства монстром.

1.1.3. На всей остальной территории полигона, кроме зон, где игровое боевое взаимодействие запрещено, персонаж может погибнуть по любой из причин, перечисленных выше, а так же к нему может быть применено Добивание (см. Правила по боевым взаимодействиям).

1.1.4. Персонаж с умением «Маг» переходит в состояние «мертв» по обычным правилам, если смерть наступает от болезней, ядов, самоубийства или кровопотери. Однако, если хиты мага стали равны 0 в результате физической атаки, ведьмачьего знака, метательного магического снаряда, были сняты все ПДА-хиты или чародей стал целью умения "удар в спину", чародей выжидает 5 минут, как и любой игрок. Добивать или обыскивать чародея в это время нельзя. Если за эти 5 минут на него не надели кандалы из двимерита, чародей телепортируется (надевает красную повязку и идет) в свою локацию к своему рабочему месту. Если локация чародея захвачена, он может переместиться либо к Содденскому холму, либо к ближайшей ресурсной точке. Там чародей снимает повязку, получает 1 хит и состояние "легко ранен". Если за полчаса чародей не находит способ восстановить хиты, он умирает по обычным правилам. Если кандалы были надеты, то чародей лишается всех своих магических способностей и может быть доставлен в любую локацию для казни. После казни в кандалах чародей умирает по обычным правилам.

1.1.5. Персонаж с умением «Меч Предназначения» переходит в состояние «мертв» по общим правилам и переходит к действиям, описанным в пункте 1.4.2. Однако, по прибытию в локацию, он вместе с региональным мастером совершает бросок по таблице (см. Правила по умениям). Если выпадает значение «мертв», то персонаж игрока погибает, а игрок отбывает полный срок в мертвятнике и выходит новым персонажем по общим правилам. Если выпадает любое другое значение, игрок может немедленно покинуть мертвятник и вернуться в игру тем же персонажем, но с некоторыми игротехническими или ролевыми особенностями, приобретенными в результате броска.

1.2. Персонаж, потерявший браслет жизни по не игровым причинам, должен сразу перейти к действиям, описанным в пункте 1.4.2. Такой персонаж не считается погибшим, и после получения нового браслета жизни возвращается в игру в своей локации.

1.3. Игровая смерть персонажа может быть применена мастером или региональным мастером как дисциплинарная мера за нарушение Правил игры. Персонаж, к которому была применена такая мера, сразу же переходит к действиям, описанным в пункте 1.4.2.

1.4. После игровой смерти персонажа, игрок должен находиться на месте, где наступило это состояние, не менее 5 минут (медленно считая про себя до 300), очевидно изображая

труп (не вступая в контакт ни с кем из живых персонажей, не уходя с места смерти, сидя или лёжа с закрытыми глазами).

1.4.1. Если в течение 5 минут после игровой смерти персонажа игрока начали обыскивать, оплакивать, хоронить или производить другие, предусмотренные игровой механикой, действия с мёртвым телом (например, применять Аутопсию, см. п.5 правил по Медицине), дождитесь окончания процедуры. При этом задерживать игрока на срок, более чем в 30 минут игровыми действиями с телом его персонажа можно только по его согласию.

1.4.2. Если за 5 минут после игровой смерти к телу его мёртвого персонажа не проявили интереса, персонаж игрока окончательно переходит в состояние «мёртв». «Мертвый» игрок надевает на голову красную ленту и мигающий красный диод и, ни с кем не общаясь по пути, отправляется кратчайшим путём в свою локацию. По прибытии в локацию, игрок сразу сообщает региональному мастеру о смерти своего персонажа и сдаёт ему сорванный браслет. После этого он считается находящимся в мертвятнике.

2. Мертвятник.

2.1. Зарегистрировать гибель своего персонажа у регионального мастера можно с 10-00 утра до 02-00 ночи. Игроки, персонажи которых погибли в тихое время (с 2.00 до 10.00), регистрируют их гибель после 10.00 утра следующего дня.

2.2. Схема работы мертвятника:

Игрок сдаёт региональному мастеру своей локации ДК, браслет жизни (если он не был утерян или отобран другим игроком), игровые предметы, деньги и т.д. В дальнейшем он находится вне игры до выхода новым персонажем.

2.2.1. Игрок, находящийся в мертвятнике, должен носить на голове красную ленту и мигающий красный диод. Он может есть, пить, спать, помогать в хозяйственных работах в локации, но не имеет право обсуждать игровую информацию и покидать локацию.

2.2.2. Срок нахождения в мертвятнике – 2 часа. Он отсчитывается региональным мастером с момента сдачи ДК, игровых денег и прочей игровой атрибутики. Этот срок может быть сокращен за счет следующих действий:

- Помощь МГ в неигровых зонах.
- Выход в игротехнических ролях (при наличии подходящего антуража и необходимости для МГ).
- Для всех жителей Заречья срок мертвяка – 1 час.
- Для знаковых фигур локации (чародеи, военные лидеры и т.д.) в случае красивого отыгрыша посмертных манипуляций с телом (похороны, кремация и т.п.) нахождения в мертвятнике уменьшается на 1 час.
- Для игрока, чей персонаж был реданским пехотинцем и погиб в бою время нахождения в мертвятнике уменьшается на 30 минут
- Для игрока, чей персонаж был захвачен в рабство и “умер” по истечении 1ого часа рабства (см. Правила по специальным взаимодействиям)
- Выкуп солдат (без умения «Командир»). Стоимость выкупа одного солдата равна 5 оренам. Выкупить игрока можно в течение любого момента нахождения игрока в мертвятнике. После оплаты выкупа, игрок может немедленно покинуть мертвяник и вернуться в игру новым персонажем.

2.2.3. По истечению срока нахождения в мертвятнике региональный мастер выдаёт игроку ДК нового персонажа, и он возвращается в игру.

3. Новые персонажи

3.1. Новая роль определяется, исходя из антуража игрока, локации, в которой он находится, пожеланий игрока и потребности МГ в данной роли.

ПРАВИЛА ПО ЛОКАЦИЯМ, СТРОЕНИЯМ И МЕХАНИЗМАМ

1. Общие положения.

- 1.1. Данный раздел правил регламентирует моделирование и использование строений, иных построек и моделей местности, а также различных механизмов и приспособлений.
- 1.2. Места расположения стен локации, ворот, игровых строений, а также неигрового лагеря должны быть согласованы с региональным мастером или с МГ. Будьте готовы переносить строения и лагеря, несогласованные с мастерами, в другое место.
- 1.3. Материалы для ограды, стен, ворот и строений.
- 1.3.1. Для каркаса стен, ворот и строений могут использоваться следующие материалы: брус, кругляк, обрезная доска, строительные леса, металлические или полимерные трубы или балки. Также для каркаса могут использоваться деревья без нанесения им повреждений (например, вбивание гвоздей). Каркас должен быть рассчитан так, чтобы сооружение не разрушилось от предполагаемой на него нагрузки.
- 1.3.2. Для оград, стен, крыш, иных поверхностей, не несущих нагрузку могут использоваться следующие материалы: фанера, ДСП или иные плиты, баннерная ткань, брезент, нетканые и тканые материалы, блоки из сена, тростниковые маты, модели из веревки, пластиковые или тканые сетки или решетки.
- 1.3.3. Перекрытия, предполагающие нагрузку (стрелковые галереи, второй этаж здания и т.п.) могут быть изготовлены из: обрезной доски, фанеры, ДСП и иных плит, с учетом предполагаемой на них нагрузки.
- 1.3.4. Сооружения (стены, строения, каркасы, мебель и т.п.) указанные региональным мастером или иным представителем мастерской группы, после игры должны быть разобраны до удобного для утилизации размера и сложены в месте, указанном региональным мастером.

2. Стоянки.

- 2.1. К локациям этого типа относятся все локации на игре кроме Укреплённых лагерей и Данжонов.
- 2.2. Стоянка может иметь элементы ограждений (плетни, загородки и прочее) ограничивающие проникновение в неё с какой либо из сторон.
- 2.3. На территории стоянки могут быть укреплённые строения (см. пункт 5.4. настоящих правил).
- 2.4. Рядом с границей игровой территории Стоянки должен находиться межевой столб с указанием названия этой локации. Место установки межевого столба согласовывается с региональным мастером и МГ.
- 2.5. Стоянка «Беглецов из Аретузы» может не устанавливать межевой столб, пока эта локация является скрытой.

3. Укреплённые лагеря.

- 3.1. Количество возможных Укреплённых лагерей на игре ограничено локациями Реданский военный лагерь, Темерский военный лагерь, Военный лагерь Нильфгаарда и Военный лагерь Дол Блатанны.
- 3.2. Укреплённый лагерь должен иметь штурмовую ограду длиной не менее 10 метров, включая ворота, и высотой не менее 150 см. Предпочтительная визуальная составляющая укрепленной ограды - частокол (дощатый или из прочной ткани на каркасе (баннерной или раскрашенной самостоятельно)). Остальная территория укрепленного лагеря должна быть чётко обозначена. Для обозначения границы лагеря может быть использована имитация плетня, стены типа фахверк, засеки, ограды типа «воры», веревка с вымпелами в цветах локации или заантураженная сетка или ткань. Частью ограды могут быть стены строений или шатров, а также кусты и лес.

- 3.3. На расстоянии 30 метров от ворот укрепленного лагеря должен находиться межевой столб с указанием названия этой локации. Место установки межевого столба согласовывается с региональным мастером и МГ.
- 3.4. Территория между стеной укрепленного лагеря и межевым столбом является «подконтрольной зоной локации».
- 3.5. Возле штурмовой ограды может быть расположен ров. Ров отыгрывается уложенной в 2 слоя строительной сеткой зелёного цвета не менее чем в 1,5м шириной, ограниченной с одной стороны оградой, а с другой линией прочно вбитых кольев и натянутой на высоте не менее 10 см верёвкой. Игротехнически ров действует аналогично Болоту (см. пункт 9.2. настоящий правил)
- 3.6. Внутри штурмовой ограды возможен настил шириной не уже 1 метра. Настил, находящийся на высоте более 1,5 м от земли должен иметь парапет (перила).
- 3.7. Штурмовая ограда может быть оборудована бойницами с обязательной твердой рамкой. Во время штурма через бойницу можно стрелять в обе стороны, но нельзя наносить удары оружием ближнего боя и древковым оружием.
- 3.8. Укреплённый лагерь должен иметь ворота не менее: 1,5 м высотой, 2 м шириной. Высота притолки над воротами (если она есть), должна находиться на высоте не менее 2 м от земли. Ворота Укреплённого лагеря должны свободно открываться. Они должны быть оснащены засовом, запором или подъемным механизмом. Ворота укреплённого лагеря должны выдерживать лёгкие удары тараном.
- 3.9. В Укреплённом лагере может быть потайной выход. Он должен быть снабжён калиткой шириной не менее 50 см, высотой не менее 1,5м. Калитка должна быть заперта на Замок (см. раздел 7 настоящий правил) доступный как изнутри, так и снаружи.
- 3.10. Проход в Укреплённый лагерь возможен только через ворота и потайной выход (если он есть).
- 3.11. Во время штурма атакующие должны снять все хиты с крепостных ворот. Хиты с ворот снимаются только при помощи осадных орудий, осадных снарядов, оружия некоторых монстров, а так же обрядовой магии. Потайной выход штурмовать нельзя.
- 3.12. Базовое число осадных хитов у ворот равно 20. Осадные хиты воротам могут быть добавлены инженером вне штурма с расходом ресурсов, а также с помощью обрядовой магии.
- 3.13. После разрушения во время штурма (0 осадных хитов) ворота открываются настежь (считаются разбитыми). После окончания штурма осадные хиты ворот восстанавливаются автоматически из расчёта 5 осадных хитов сразу, далее по 10 осадных хитов за каждый следующий час. Ворота могут быть восстановлены одновременно инженером с расходом ресурсов.

4. Данжоны (они же данжи, подземелье или квестовые локации)

- 4.1. Данжоны - это подконтрольная монстру или группе чудовищ, ограниченная территория обладающие уникальными свойствами.
- 4.2. Как и любая игровая постройка, любое гнездо или донжон должен соответствовать визуальным и материальным требованиям, но не обязан быть фортифицированной постройкой и иметь ворота или калитки.
- 4.3. Данжон представляет собой одну или несколько ограниченных по периметру зон-комнат в которых, находящийся на территории и принимающий игроков персонаж-монстр подвергает гостей произвольным испытаниям. Данные испытания могут затрагивать различные области - от физической силы или ловкости до знания сеттинга или заданий на логику.

- 4.4. Каждое испытание данжона должно быть представлено МГ на инспекцию на стадии проекта для более тесного обсуждения и выяснения соответствия теста технике безопасности и духу проекта.
- 4.5. Монстры, контролирующие донжон, решают какие правила применимы на подконтрольной им территории, а какими важно пренебречь. Эти изменения обязательно должны быть согласованы с МГ и представлены в правилах посещения донжона.
- 4.6. Правила посещения должны содержать время работы данжона, минимальную и максимальную численность отряда, которую может принять данжон, указание можно ли вести на территории боевые действия и есть ли ограничение на типы оружия внутри на территории донжона, можно ли на его территории умереть и так далее.
- 4.7. Монстры, вывозящие квестовые локации получают больше монет, алхимических компонентов и основных и второстепенных квестовых предметов, чем боевые монстры-одиночки.

5. Строения.

- 5.1. Основными строениями в лагерях являются модели шатров, навесов и др. временных строений.
- 5.2. Для стационарных строений: стены строений моделируются тканными и нетканными материалами, фанерой и иными плотными материалами, затрудняющими проход и осмотр. Высота таких стен должна быть не менее 2 м.
- 5.3. Стены любых строений не разрушаемы, проникнуть в строение можно только через вход или через окна.
- 5.4. Строение может быть штурмуемым, если оно имеет достаточно прочный каркас и дверь не менее 200 см высотой и 150 см шириной, которая оборудована засовом или замком. Такое строение считается укрепленным.
- 5.5. Осадные хиты двери указываются на сертификате, который крепится к косяку двери. Осадные хиты снимаются аналогично разрушению ворот крепости соответствующим осадным вооружением или магией. Количество осадных хитов двери строения равно 3. Количество осадных хитов строения можно увеличить аналогично воротам крепости, но не более 10.
- 5.6. Восстанавливаются двери инженерами с затратой ресурсов. В отличие от ворот укрепленного лагеря, самостоятельно не восстанавливаются.
- 5.7. Каждое антуражное игровое строение (лазарет, караванный двор, кухня и т.д.) приносит своей локации доход, согласно правилам по экономике. Ниже представлены примеры условных зданий. Обращаем внимание на то, что это всего лишь несколько примеров и игроки могут вывезти свои варианты зданий, обязательно согласовав их вид с региональным мастером.
- 5.7.1. Караванный двор: крытое строение, размером не менее 2 на 2 метра, снабженное стойкой для скота, макетами груза и крепким столом. Необходим торговый журнал с записями торговца.
- 5.7.2. Алхимическая лаборатория: крытое строение, размером не менее 2 на 2 метра, соответствующее требованиям техники безопасности, содержащее рабочий стол, реальную химическую лабораторию и Коллекцию Алхимика.
- 5.7.3. Кухня: Навес или крытое помещение, размером не менее 3 на 3 метра, укомплектованное столами, скамьями, насыпным кострищем и бытовыми принадлежностями.
- 5.8. Помимо обычных строений, может быть смоделировано одно уникальное для данной локации строение, которое приносит удвоенный доход. Список строений: Остатки магической библиотеки (Аретуза), Храм Вечного пламени (Редания), Братская могила северян (Темерия), Центр пропаганды (Нильфгаард), Сад Памяти (Дол Блатанна), Доска

объявлений (Заречье). Ниже представлены минимальные требования к уникальным строениям:

5.8.1. Остатки магической библиотеки: макет разрушенного одноэтажного строения, размером не менее 2 на 2 метра, завитого плющом. Среди обязательного содержимого - стеллаж с макетами книг и рабочий стол.

5.8.2. Храм Вечного пламени: часовня произвольной формы, размером не менее 2 на 2 метра, с перманентно действующим макетом горящего пламени, снабженная священными текстами и лампадами с благовониями.

5.8.3. Братская могила северян: огражденный периметр не менее 3 на 3 метра, на котором располагается крупный земляной холм с макетом надгробного камня, украшенный цветами, площадками с мелкими подношениями «на удачу» и обломками разбитого обмундирования.

5.8.4. Центр пропаганды: крытое помещение размером не менее 2 на 2 метра с портретом Эмгыра вар Эмрейса. Содержит средства для создания и распространения агитационных листовок, запасы нашивок и лычек, лекторий для проведения общественных собраний.

5.8.5. Сад Памяти: небольшой произвольный комплекс размером не менее 3 на 3 метра из наполовину погребенных руин в «эльфийском стиле» (Пламенеющая готика), увитых розами и дикими растениями.

5.8.6. Доска объявлений: крупная и крепкая доска размером не менее 1 на 1, 5 метра с легкой деревянной резьбой в качестве украшения, вкопанная на толстых деревянных ножках.

6. Неигровая территория.

6.1. Неигровой территорией считается территория мастерки и прилегающая к ней, медпункт, пункт охраны, стоянка автомобилей, отдельно стоящие неигровые торговые точки и другие места, имеющие соответствующие надписи или логически неподходящие для игровых взаимодействий.

6.2. Неигровые лагеря локаций огораживаются сигнальной лентой в две полосы красно-белого цвета, могут быть огорожены и другими материалами. Из неигрового лагеря может быть сделан проход в игровые зоны с установкой указателя «неигровой лагерь».

7. Замки.

7.1. Замок моделируется навесным замком антуражного типа с ключом. Дверь, сундук и т.п., на которые вешается замок должны быть оборудованы проушинами, на которые он вешается.

7.2. От каждого замка есть как минимум три ключа. Один ключ моделирует отмычку, один хранится у регионального мастера локаций, остальные передаются владельцу замка.

7.3. Открыть и закрыть замок может любой игрок, имеющий ключ. Открывать замки, повреждая их механически, запрещено.

7.4. Взлом замков осуществляется путем использования ключа отмычки (дубликата).

Ключи-отмычки помещаются мастерами в данжоны, клады, в редком случае передаются ворами без указания принадлежности к замку, и т.п.

7.5. После взлома замка при помощи отмычки замок обязательно остается в открытом виде.

7.6. Замки можно приобрести в торговых лавках или привезти с собой, однако для того чтобы ввести его в игру обязательно сдать один из ключей региональному мастеру.

7.7. При разрушении двери укрепленного строения, закрытого на замок оружием, снимающим осадные хиты, хозяин должен сам открыть замок, либо, в его отсутствие, мастер может разрешить проникнуть в строение через неигровую стену.

8. Ловушки.

8.1. Ловушки представляют собой механизм, который при натягивании веревки активирует хлопушку или иное приспособление, издающее громкий звук.

8.2. Ловушки должны быть безопасны для активирующего их игрока. Запрещено засыпать в хлопушку песок, конфетти и иные материалы. Вербка должна рваться при усилии натолкнувшегося на нее человека. Вербка не должна быть натянута на уровне глаз или горла человека т.е. не выше 1 м над поверхностью.

8.3. Длина веревки активатора – не более 3 м.

8.4. Игрок, попавший в ловушку, в переходит в состояние «тяжело ранен». Если в ловушку попало несколько человек, то она действует на ближайшего из них.

8.5. Ловушки иного типа, а также иные механизмы согласовываются с МГ в индивидуальном порядке.

9. Естественные преграды.

9.1. На игре могут быть смоделированы естественные преграды, например, болото, море, горы. Возможность подобного моделирования и правила естественных преград обязательно согласовываются с мастерами. Моделируемые преграды должны иметь четкие и визуально понятные границы, а также маркироваться табличками с названием преграды.

9.2. Пример естественной преграды: “Болото”. Болото моделируется строительной пластиковой сеткой зелёного цвета, лежащей на земле с обязательными табличками с надписью "Болото". Мостки, переброшенные через участки земли, имитирующие болото, должны быть расположены на высоте не более 30 см. Персонаж, попавший в болото (ставший на сетку двумя ногами), самостоятельно выбраться из него не может (обязан оставаться на месте). Покинуть болото он может только с помощью другого игрока (взявшись за часть тела, кинутую верёвку, древко оружия и т.п.). В случае, если в течении 15 минут игрок не покинул болото его персонаж погибает.

9.3. Естественные преграды нельзя заявлять для защиты или изоляции своей локации, но можно заявить как часть общего периметра игрового лагеря.

ПРАВИЛА ПО ЭКОНОМИКЕ

1. Общие положения

1.1. Правила описывают экономические взаимоотношения на игре, возникающие в процессе добычи, производства, обмена и потребления игровых ценностей и услуг.

1.2. Игровые ценности (сырье, деньги, ценные предметы, артефакты и т.п.), участвующие в экономических отношениях, являются отчуждаемыми, за исключением случаев, описанных в прилагаемых к таким ценностям сертификатам. Термин "отчуждение" означает, что предмет можно продать/купить, подарить, украсть, снять с трупа, отобрать силой.

1.3. Игровые ценности вводятся в игру мастерской группой. Игроки, желающие ввести в игру свои игровые ценности, должны согласовывать причину и вид вводимых ценностей с МГ.

1.4. Игровые услуги могут осуществляться как на возмездной, так и на безвозмездной основе. Их виды могут придумываться игроками самостоятельно после консультации с мастером. Такие услуги не должны входить в противоречие с реалиями мира Ведьмака и духом игры. Вознаграждение за услуги может осуществляться исключительно игровыми ценностями или услугами.

1.5. Макроэкономика игры привязана к экономическим циклам. Каждый игровой день делится на два экономических цикла: 10:00-15:00, 15:00-20:00.

1.6. На старте игры выдается фиксированная сумма оренов каждому игроку. Элитные роли получают 10 оренов, обычные роли – 5 оренов.

1.7. Игровые ценности можно получить/заработать:

- Деньги за сбор налогов или разграбление Заречья.
- Деньги за разграбление других локаций.
- Деньги за присутствие в локации игрока с умением Богатство.
- Деньги за активный отыгрыш в Час Ремесла.
- Деньги или ресурсы за успешно проведенный караван.
- Деньги от экономических строений.
- Деньги от различных умений.
- Ресурсы или магию за удержание контрольных точек.
- Деньги, ресурсы или магию в качестве награды за прохождение данжона.
- Деньги, ресурсы или магию, найдя клад.
- Деньги за предоставление игровых услуг (инженеры, алхимики, наемные рабочие, писари и т.д.)
- За куплю-продажу или обмен игровыми ценностями между игроками.
- За кражу или ограбление других игроков.

1.8. В Заречье находится офис банка Вивальди, где можно обменять деньги на ресурсы, ресурсы на деньги, жетоны магии на деньги, жетоны магии на ресурсы. Курс обмена уточняйте в банке. Так же в банке можно получить или обналичить вексель.

2. Игровые ценности

2.1. Деньги.

2.1.1. Деньги – это монеты из разных государств. На игре моделируются монеты трех государств: Темерский орен, он же «Лилия», Новиградская крона, она же «Орел», Нильфгаардский флорен, он же «Солнце».

2.1.2. Нильфгаардский флорен – это самая дорогая валюта, темерский орен – самая дешевая. Один флорен равен 2 кронам или 10 оренам. Соответственно, одна крона равна пяти оренам и 0,5 флорена.

2.1.3. Если у регионального мастера нет при себе нужного числа игровых денег, он может выдать «долговую расписку» на необходимую сумму. Долговая расписка представляет

собой документ с печатью регионального мастера и является отчуждаемой игровой ценностью. Долговую расписку можно обналичить в банке Вивальди в Заречье.

2.2. Векселя банка Вивальди.

2.2.1. Вексель банка Вивальди – это игровая ценность, которая выдается в банке Вивальди в обмен на деньги.

2.2.2. Вексель не отчуждается при убийстве или грабеже. Вексель остается с игроком после смерти персонажа.

2.2.3. Вексель выписывается на сумму на 10% больше, чем сумма внесенных за вексель наличных. Минимальная сумма – 10 оронов. Таким образом, если вы сдаете 10 оронов, то получаете вексель на 11 оронов.

2.2.4. Вексель можно использовать в любой ситуации, в которой можно использовать деньги: при покупке, продаже, формировании отряда, формировании каравана, восполнении казны и т.д.

2.2.5. Игрок может сдать вексель обратно в банк, но при этом банк берет комиссию в 10% за обналичивание векселя.

2.3. Жетоны ресурсов.

2.3.1. Жетоны ресурсов используются при строительстве и ремонте стен, ворот и башен, создании и ремонте осадной техники, при создании или улучшении оружия и доспехов, в обрядовой магии.

2.3.2. Жетоны ресурсов можно добыть, занимая отрядом соответствующие контрольные точки: Лесопилка, Каменоломня, Шахта и т.д.

2.3.3. За каждые полчаса контроля, точка ресурсов дает 15 жетонов, меньшее время контроля не дает жетонов. За один цикл с одной точки можно получить не более 75 ресурсов.

2.3.4. Чтобы занять контрольную точку, отряд должен вписать данные с сертификата отряда и время прихода на точку на специальной доске, которая находится на точке. Например, «Дол Блатанна, №4, 11:15». С этого момента, точка начинает «работать» на фракцию.

2.3.5. Один отряд может контролировать только одну точку.

2.3.6. Контроль над точкой переходит от одной фракции к другой, если на доске точки появляется более поздняя надпись, например «Редания, №3, 13:20».

2.3.7. В конце экономического цикла (в 15:00 и в 20:00) мастер собирает все доски с экономических точек и сообщает о результатах региональному мастеру каждой локации. После чего региональный мастер выдает соответствующее количество ресурсов капитану команды.

2.3.8. Контроль записей на доске осуществляется самими игроками. Так, отряд может охранять точку целый час или записать на себя точку и уйти.

2.3.9. Игроки, уличенные в жульничестве с записями на досках, будут исключены из игры без возвращения взноса, а команда, в которой состоял жулик, будет оштрафована игровыми методами (отсутствие прибыли с контрольных точек, невозможность снарядить караван или заявить час ремесла и т.д.)

2.4. Жетоны магии

2.4.1. Жетоны магии используются для изготовления и использования свитков, амулетов и оберегов, проведения магических обрядов.

2.4.2. Жетоны магии добываются иначе, чем ресурсы. При приближении к точке магии, ПДА начинает накапливать магическую энергию. Информация о количестве энергии, накопленной на данный момент, высвечивается на ПДА.

- 2.4.3. Каждые 100.000 единиц магии, накопленные на ПДА, можно обменять у мастера магии на 1 жетон магии. Полученные жетоны являются отчуждаемой ценностью.
- 2.4.4. Накапливать магическую энергию слишком долго – опасно для жизни. Если накопить 600.000 единиц магии на ПДА, то жизненные силы начнут медленно покидать персонажа. Чем больше энергии, тем сложнее ее удержать. Например, накопив 900.000 единиц магии, персонаж потеряет все жизненные силы в течение 10 минут.
- 2.4.5. При списании магической энергии с ПДА у мастера, значение жизни персонажа становится равно 100%, а количество магической энергии – 0 единиц.
- 2.4.6. На начало игры известна только одна точка магии – Обелиск на Содденском холме. В процессе поисков и выполнения квестов можно будет обнаружить или активировать дополнительные контрольные точки магии.
- 2.4.7. Кроме того, жетоны магии получить путем проведения специальных магических обрядов.

3. Час Ремесла.

- 3.1. Час Ремесла – это игровое событие, которое жители любой локации могут заявлять один раз в экономический цикл с целью получения игровых денег.
- 3.1.1. Жители локации Заречье могут объявлять Час Ремесла дважды в экономический цикл.
- 3.1.2. Деньги, которые получают жители Заречья за первый Час Ремесла в данном экономическом цикле, собираются региональным мастером и идут либо на выплату «сбора налогов» (см. ниже), либо на пополнение казны локации, если она разграблена.
- 3.1.3. Деньги, которые получают жители Заречья за второй Час Ремесла в данном экономическом цикле, передаются сельскому голове Заречья, который может распоряжаться ими по своему усмотрению.
- 3.2. Час Ремесла обязательно проводится в присутствии регионального мастера и должен длиться не менее получаса и не более часа. Время проведения Часа Ремесла в каждом конкретном цикле остается на усмотрение игроков и их регионального мастера.
- 3.3. Во время Часа Ремесла отдельная группа игроков локации демонстрирует свои игровые навыки и умения. Например, группа солдат проводит маневры и строевую подготовку или группа алхимиков демонстрирует последние достижения своей лаборатории или бард, зашедший в локацию, развлекает жителей песнями и рассказами. Группа игроков и события могут быть совершенно разными и зависеть от локации.
- 3.4. По результатам Часа Ремесла региональный мастер выдает команде некоторое количество игровых денег в зависимости от яркости, слаженности и общей антуражности действия, но не менее 20 и не более 40 оронов.
- 3.5. Нельзя два раза подряд заявлять один и тот же Час Ремесла. То есть, если в первый экономический цикл были солдатские маневры, то во второй цикл должно быть что-то другое, например, выступление барда.
- 3.6. Переход одного ученика в чародея, посвящение сквайра в рыцаря так же осуществляется в час ремесла. Кроме того, один игрок, утративший умение «командир», может восстановить его в Час Ремесла. Факт такого посвящения или восстановления обязательно должен быть зафиксирован региональным мастером, о чем он делает соответствующую пометку в ДК игрока.

4. Караваны

- 4.1. Караван моделируется носилками или тачкой с грузом. Носилки, тачка и груз являются неотчуждаемым игровым предметом. Носилки или тачка изготавливается игроками самостоятельно и допускается региональным мастером.

- 4.2. Караван формируется только в локации. В составе каравана обязательно должен быть персонаж с умением «Торговля».
- 4.3. При формировании каравана, региональный мастер выдает сертификат Каравана.
- 4.3.1. В сертификате Каравана указывается «стоимость каравана» - это любое количество денег и/или ресурсов, потраченное на создание каравана. Эти деньги и ресурсы сдаются региональному мастеру.
- 4.3.2. Сертификат Каравана крепится к грузу на носилках или на тачке.
- 4.3.3. В сертификате Каравана так же указывается локация создания каравана и время его создания (выхода из локации). При прохождении промежуточной локации, персонаж с умением «Торговля» обязан проставить в сертификате у регионального мастера этой локации отметку о прохождении с печатью и временем прохождения.
- 4.4. Караваны курсируют между локациями. Т.е. любой караван должен выйти из своей локации, посетить все точки маршрута и вернуться обратно в свою локацию.
- 4.5. Маршрут каравана обязательно включает Заречье и еще одну локацию по выбору караванщика. Последовательность посещения данных локаций остается на усмотрение игроков.
- 4.6. Караван, прошедший маршрут "туда-обратно" и вернувшийся в локацию с отметками из всех локаций маршрута, получает от регионального мастера «стоимость каравана» умноженную на два.
- 4.7. Караваны могут ходить только в дневное время игры (с 10:00 до 20:00).
- 4.8. Из локации может быть отправлено не более двух Караванов в экономический цикл. Время и порядок выхода караванов из локации остается на усмотрение игроков.
- 4.9. Во время путешествия сертификат Каравана может быть украден или захвачен. Отчуждаемым является только сертификат каравана. Захваченный сертификат можно продать персонажу с навыком «Торговля» или обменять на указанные в нем ценности у регионального мастера.

5. Экономические постройки.

- 5.1. Экономические постройки – это игровые макеты зданий, построек и сооружений, которые приносят доход локации, в которой находятся.
- 5.2. Вид и антураж каждой экономической постройки в локации согласовывается с региональным мастером, а потом с МГ.
- 5.3. Вид и антураж экономической постройки ограничен логикой и эстетикой мира «Ведьмака», но в остальном игроки свободны в выборе.
- 5.4. Экономические постройки делятся на «обычные» и «уникальные».
- 5.4.1. Обычная экономическая постройка может быть сделана игроками любой локации и может дублировать аналогичные постройки в других локациях (например, солдатская столовая или госпиталь).
- 5.4.2. Уникальная экономическая постройка для каждой локации своя и не может дублироваться в других локациях (см. п.5.8. правил по локациям, строениям и механизмам).
- 5.4.3. Обычная экономическая постройка приносит 10-20 оронов в цикл, уникальная экономическая постройка – 20-40 оронов в цикл. Количество дохода определяется региональным мастером при сертификации постройки и зависит от уровня антуражности.
- 5.4.4. При разграблении локации, обычные экономические постройки перестают приносить прибыль, уникальная экономическая постройка – продолжает приносить прибыль.

6. Казна локации.

- 6.1. Казна локации – это сумма оренов, равная количеству участников локации, умноженному на 2. Например, в локации из 35 человек, казна будет составлять 70 оренов.
- 6.2. Казна локации обязательна для всех локаций, кроме тайной стоянки беглецов из Аретузы.
- 6.3. Казна локации формируется из средств персонажей. Исключением является деревня Заречье – первоначальную казну Заречья обеспечивает МГ.
- 6.4. Казна локации храниться у регионального мастера локации.
- 6.4.1. Персонажи локации не получают доступ к казне локации.
- 6.4.2. Региональный мастер локации обязан выдать казну локации командиру отряда, который заявил Разграбление локации (см. п.7.6-7.7 правил по боевым взаимодействиям).
- 6.5. С момента, когда казна локации была разграблена и до момента, когда игроки полностью не восстановят казну, на локацию налагается ряд игротехнических штрафов:
- 6.5.1. Обычные экономические постройки перестают приносить прибыль.
- 6.5.2. Все инженерные улучшения зданий перестают действовать.
- 6.6. После восстановления казны локации, экономические постройки начинают приносить прибыль, но любые инженерные улучшения зданий не восстанавливаются.

7. Заречье.

- 7.1. Заречье, помимо того, что является игровой локацией, так же остается важнейшим экономическим объектом, на который многие из фракций хотят объявить права.
- 7.2. Чтобы объявить права на Заречье, отряд должен установить флаг своей фракции в центре деревни и удерживать его там, в течение 30 минут. Время засекается региональным мастером Заречья.
- 7.3. Если, в течение 30 минут с момента установки, флаг был убран или заменен на флаг другой фракции, то попытка контроля признается неудачной. Если флаг фракции простоял в центре деревни полные 30 минут, то данная фракция считается контролирующей Заречье.
- 7.4. Фракция, контролирующая Заречье, может заявить «Разграбление», «Сбор налогов» или «совместный Час Ремесла».
- 7.5. Разграбление.
- 7.5.1. Разграбление можно заявить только в случае, если у Заречья есть сформированная казна (см. п. 6.1. текущих правил).
- 7.5.2. Разграбление приносит фракции, контролирующей Заречье, казну локации (50 оренов).
- 7.5.3. С момента, когда казна Заречья была разграблена и до момента, когда игроки полностью не восстановят казну (сами или с помощью других команд), вступает в силу ряд игротехнических ограничений:
- 7.5.3.1. Заречье не может вести торговлю, т.е. региональный мастер не может сделать отметку в сертификате проходящего каравана.
- 7.5.3.2. Даже в случае перехода контроля над Заречьем к другой фракции, нельзя заявить «Сбор Налогов», пока казна не сформирована.
- 7.5.3.3. Нельзя заявить совместный Час Ремесла, пока казна не сформирована.
- 7.5.3.4. Разграбление деревни ведет к появлению сюжетных последствий, как для Заречья, так и для фракции, которая его разграбила.
- 7.6. Сбор налогов.
- 7.6.1. Сбор налогов приносит фракции, контролирующей Заречье, сумму денег, которые были собраны жителями Заречья в Час Ремесла и не были изъяты до этого любой другой командой. Игрок, собирающий налоги, может распоряжаться этой суммой по

собственному желанию. Например, часть собранных налогов отдать жителям Заречья обратно.

7.6.2. Деньги, собираемые жителями Заречья на налоги, хранятся у регионального мастера Заречья.

7.6.3. Если казна локации была разграблена, а налоги до этого не были собраны, данная сумма автоматически становится частью новой казны Заречья.

7.6.4. Количество денег в налоговом фонде известно сельскому голове и региональному мастеру Заречья.

7.7. Совместный Час Ремесла.

7.7.1. Совместный Час Ремесла подразумевает общий отыгрыш жителей Заречья и игроков из фракции, контролирующей Заречье.

7.7.1.1. Отыгрыш осуществляется по обычным правилам Часа Ремесла.

7.7.1.2. Можно проводить только один совместный Час Ремесла за один экономический цикл.

7.7.1.3. За совместный Час Ремесла можно получить от 40 до 80 орен. Сумма делится поровну между двумя командами.

7.7.1.4. Для игроков из Заречья, совместный Час Ремесла считается как «второй» (см. п. 3.1.3. текущих правил). Если «первый» (см. п. 3.1.2. текущих правил) Час Ремесла не был проведен до «совместного», игроки Заречья должны в обязательном порядке провести его до конца текущего экономического цикла.

7.7.1.5. Для игроков не из Заречья, совместный Час Ремесла можно проводить в дополнение к «домашнему» Часу Ремесла.

7.8. Игроки Заречья могут пытаться любыми игровыми способами повлиять на решение фракции, захватившей Заречье. Например, отговорить заявлять Разграбление или снизить количество взимаемых налогов в этом экономическом цикле. Окончательное решение по этому вопросу принимает фракция, удерживающая Заречье.

8. Ремесло

8.1. Ремесло – это умение, доступное только для небоевых персонажей.

8.2. При выборе этого умения, игрок выбирает тип ремесла. Например, гончар, охотник, кожевник и т.д. Тип ремесла согласовывается с региональным мастером. Ремесленник должен иметь соответствующий ремеслу антураж.

8.3. Отыгравая ремесло, игрок получает до 5 орен в экономический цикл.

8.4. Дополнительные особенности ремесла должны быть обговорены с региональным мастером и утверждены им. Например, травник может выращивать растения, являющиеся алхимическими ингредиентами и т.д.

9. Предварительный список некоторых игровых цен.

Чай в кабаке – 1 орен

Суп или горячее в кабаке – 5-7 орен

Купить первичный алхимический ингредиент – 1 орен

Купить вторичный алхимический ингредиент – 2 орена

Купить алхимическую формулу 1-5 уровня – 5-25 орен

Увеличить хитосъем оружия или хитовку брони – 20 орен + 20 ресурсов.

Нанять ведьмака – от 50 орен.

ПРАВИЛА ПО АЛХИМИИ

1. Что наверху, то и внизу.

1.1. Первичные элементы являются базовыми элементами, получаемыми из алхимических ингредиентов и используются во всех существующих алхимических зельях и субстанциях. Эфир (ЭФ), Гидроген (ГИ), Квебрит (КВ), Ребис (РЕ), Вермиллион (ВЕ) и Витриол (ВИ) находятся в прямой химической зависимости и сочетания этих элементов способны давать различные эффекты

1.2. Вторичные элементы используются для связи активных элементов между собой в алхимическую формулу. Альбедо (АЛ), Рубедо (РУ) и Нигредо (НИ) относятся к вторичным алхимическим элементам.

АЛХИМИЧЕСКАЯ ТАБЛИЦА 1: ПЕРИОДИЧЕСКАЯ ТАБЛИЦА

01 ГИ ГИДРАГЕН	02 ЭФ ЭФИР	03 РЕ РЕБИС
04 КВ КВЕБРИТ	05 ВЕ ВЕРМИЛЛИОН	06 ВИ ВИТРИОЛ
07 АЛ АЛЬБЕДО	08 РУ РУБЕДО	09 НИ НИГРЕДО

АЛХИМИЧЕСКАЯ ТАБЛИЦА 2: АЛХИМИЧЕСКИЕ ЭЛЕМЕНТЫ

ПЕРВИЧНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ



ГИДРАГЕН



ВИТРИОЛ (КУПОРОС)



ЭФИР



КВЕБРИТ



РЕБИС



ВЕРМИЛЛИОН (КИНОВАРЬ)



ВТОРИЧНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ



АЛЬБЕДО



РУБЕДО



НИГРЕДО

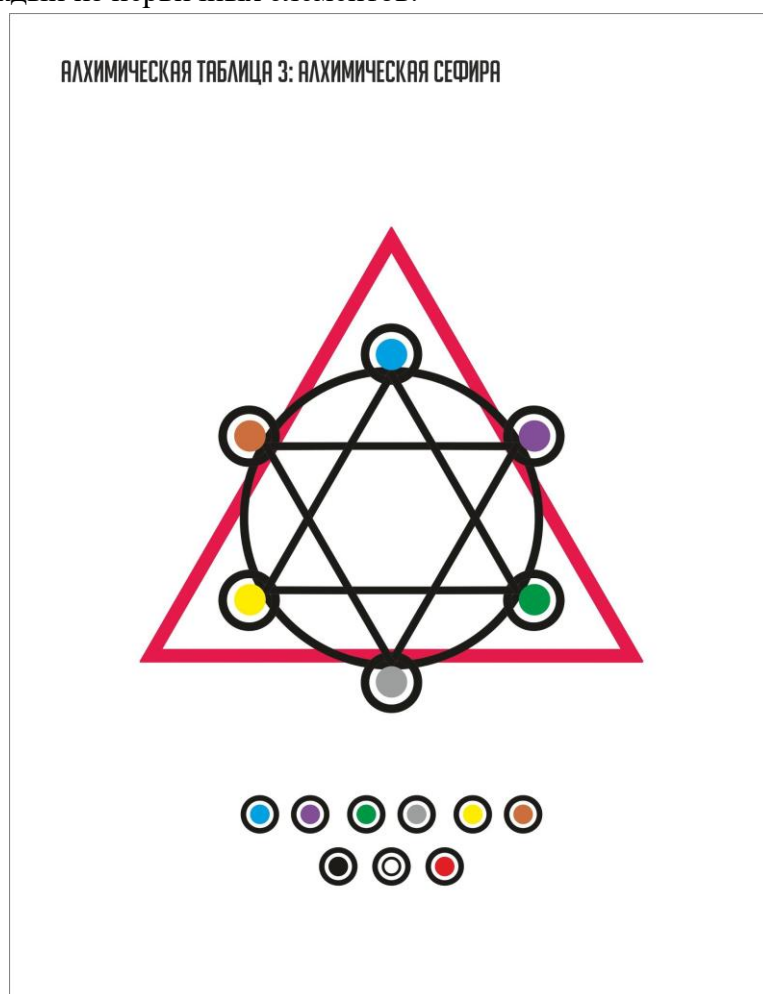
1.3. Продукты Алхимии: Финальной целью любого алхимического проекта является синтез действующего вещества - продукта алхимии. С игромеханической точки зрения, выделяется четыре типа продуктов алхимии:

- **активированные элементы** - это полученные из алхимических компонентов и готовые к дальнейшей трансформации, алхимические субстанции.
- **яды** - вещества, налагающие постоянные игромеханические штрафы на персонажей.

- **лекарства** - вещества отменяющие игромеханические штрафы и позволяющие проводить лечение тяжело раненых пациентов. Чтобы сохранять свои свойства больше одного экономического цикла, Лекарства должны храниться в репозитории.
- **зелья** - вещества придающие временные игромеханические преимущества и штрафы. Доступны для применения только персонажам-ведьмакам и активируются во время медитаций в присутствии региональных мастеров.

2. Игровая механика.

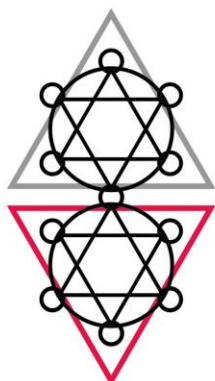
2.1. Варка - это процесс превращения алхимических ингредиентов в алхимический продукт. Чтобы приступить к этому процессу, необходимо, используя алхимические ингредиенты на основе изученной формулы, выстроить трансмутационный баланс и активировать каждый из первичных элементов.



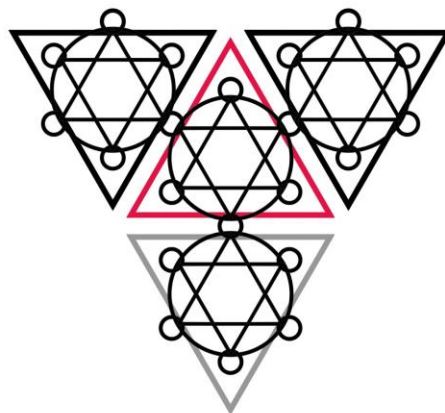
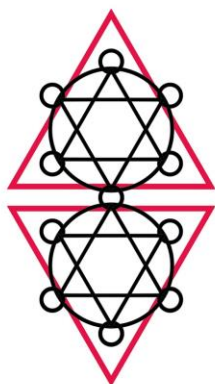
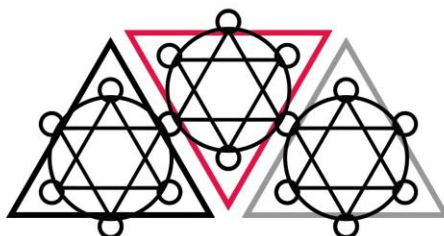
2.2. Трансмутационный баланс (ТМБ) таблица 5 - это количественная величина вторичных элементов в алхимической формуле. ТМБ выражается в виде перечисления наличия Альбедо, Рубедо или Нигредо в формуле. В случае многократного использования одного из вторичных элементов, принято добавлять префиксы: 2 “ДИ”, 3 “ТРИ”, 4 “КВАТРО”, 5”ПЕНТА” Пример: “ПентаРубедо ДиАльбедо формула” (5РУ, 2АЛ)

АЛХИМИЧЕСКАЯ ТАБЛИЦА 5: СТРОЕНИЕ АЛХИМИЧЕСКОЙ ФОРМУЛЫ

АЛЬБЕДО-РУБЕДО ФОРМУЛА



НИГРЕДО-АЛЬБЕДО-РУБЕДО ФОРМУЛА

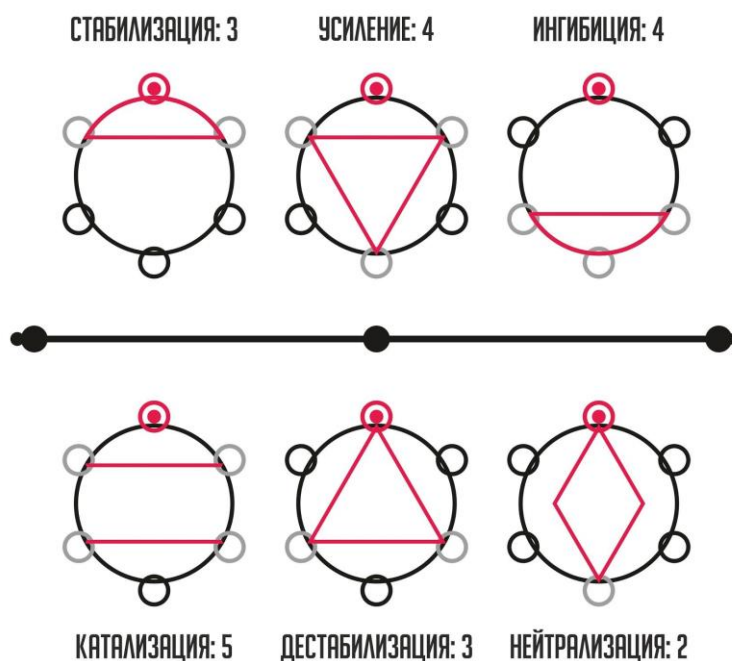


ДИРУБЕДО ФОРМУЛА

ДИНИГРЕДО-АЛЬБЕДО-РУБЕДО ФОРМУЛА

2.3. Активация Первичных Элементов (АПЭ) - это процесс получения Первичного Элемента из алхимического ингредиента. Для этого алхимик выбирает какой из доступных элементов будет получен из конкретного ингредиента и выбирает способ активации, согласно алхимической формуле и отношениям элементов в алхимической сефире (таблица 3): Стабилизация, Усиление, Ингибция, Катализация, Дестабилизация или Нейтрализация (таб. 4)

АЛХИМИЧЕСКАЯ ТАБЛИЦА 4: АКТИВАЦИЯ ЭЛЕМЕНТОВ



Для проведения **активации элемента** необходима **удвоенная доля выбранного ингредиента** и по **одной доле** каждого, **участвующего** в активации элемента.

Пример: “Нейтрализованный Витриол = 2 доли Витриола, 1 доля Гидрагена”;

“Усиленный Эфир = 2 доли Эфира, 1 доля Витриола, 1 доля Ребиса, 1 доля Квебрита”.

2.4. Рецепты и формулы это основания для того, чтобы создавать в лабораторных условиях алхимический продукт.

2.4.1 Рецепт - это любая формула в прямом или зашифрованном виде содержащая указания по созданию алхимического продукта.

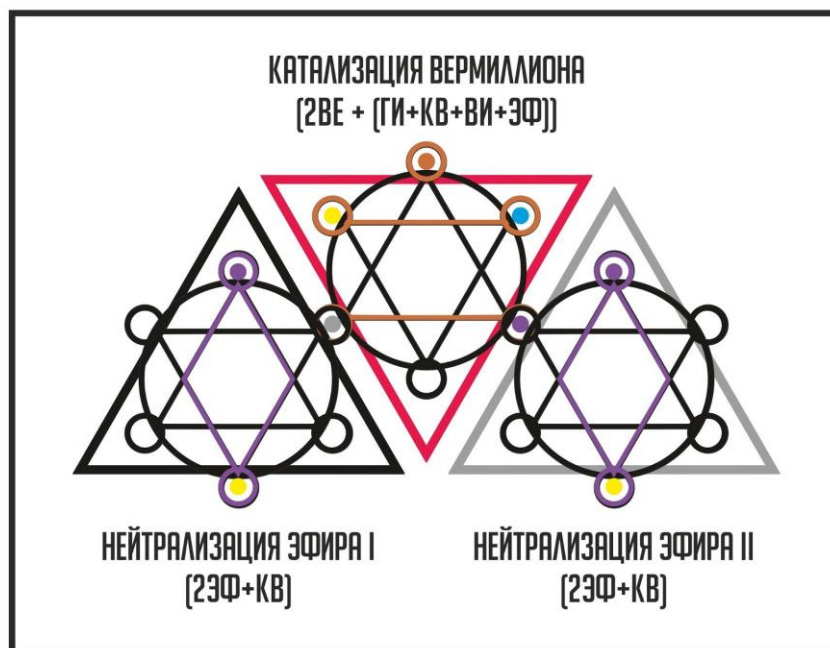
Пример: “Припарки готовятся довольно просто: нужно сначала катализировать киноварь, а затем добавить к ней две порции нейтрализованного эфира согласно черно-бело-красной схеме.”

2.4.2 Формула - это фактическая сумма элементов и последовательность их применения, необходимая для создания алхимического продукта.

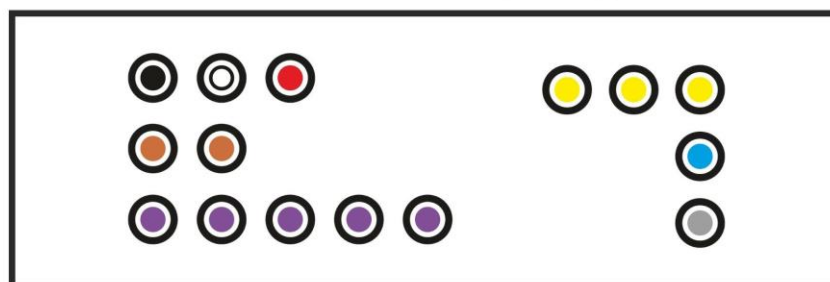
Пример: “НИ/АЛ/ПУ: $(2BE + (ГИ+KB+ВИ+ЭФ)) + 2*(2ЭФ+KB))$ ”

АЛХИМИЧЕСКАЯ ТАБЛИЦА 6: ПРИМЕРЫ РЕАКЦИЙ

ПРИПАРКИ: НИ/АЛ/РУ: $[2\text{ВЕ} + (\text{ГИ} + \text{КВ} + \text{ВИ} + \text{ЭФ})] + 2 * [2\text{ЭФ} + \text{КВ}]$



АКТИВАЦИЯ ПЕРВИЧНЫХ ЭЛЕМЕНТОВ В НИГРЕДО-АЛБЕДО-РУБЕДО ФОРМУЛЕ



ЗАТРАТЫ ИНГРЕДИЕНТОВ ДЛЯ ПОЛУЧЕНИЯ АЛХИМИЧЕСКОГО ПРОДУКТА

2.5. Отыгрыш: После того, как ТМБ и АПЭ утверждены у регионального мастера, а все ингредиенты сданы для получения алхимической Этикетки, теоретическая часть считается завершенной и нужно переходить к **практической части**. Проинструктировав мастера-региональщика о предполагаемом эффекте реакции и продемонстрировав наглядную химическую реакцию, завершившуюся согласно теоретическому заявлению, персонаж-алхимик получает “Этикетку” - складной, заверенный мастером игромеханический чип, складывающийся информацией внутрь и прикрепляющийся к пробирке. Если региональный мастер считает, что практическая часть была выполнена на высоком эстетическом и научном уровне, он может вознаградить персонажа-алхимика дополнительным алхимическим продуктом или сохранением части алхимических ингредиентов.

2.6. Алхимические ингредиенты - это *Травы*, части *Монстров* или *Минералы*, которые содержат в себе остаточные следы Первичных и Вторичных Элементов.

На игре LARP Ведьмак: Содденский Холм будут представлены жетонами с маркировкой соответствующего элементу цвета. Жетоны можно будет найти на полигоне, получить в дандженах или вычленив из трупа убитого монстра с помощью умения Медицина.

Некоторые ингредиенты могут содержать большего одного Первичного Элемента и могут быть активированы как любой из них.

После Активации и перед началом отыгрыша варки, жетоны первичных элементов сдаются региональному мастеру.

2.7. Алхимические ингредиенты могут быть использованы, как часть **обрядовой магии**. В этом случае, их надлежит подготовить согласно указанном в требованиях к ритуалу виде - активировать правильным способом или накопить в нужном количестве.

Алхимические ингредиенты, будучи востребованным товаром, могут быть использованы, как игровая ценность, однако цены, как и экономические транзакции, остаются на усмотрение игроков. Алхимические ингредиенты моделируются жетонами алхимических ингредиентов.

К алхимическим ингредиентам относятся:

Минералы: *Кварц, Кальциум Экум, Пепел, Сера, Аметистовый порошок, Камни из Ис, Винный камень, Двимеритовая руда, Оптима Маттер, Железная руда.*

Растения: *Вороний Глаз, Белый Мирт, Шалфей, Перечная мята, Медунница, Дубовая кора, Паслён, Беладонна, Аконит, Мандрагора.*

Части монстров: *Эктоплазма, Кость монстра, Кровь монстра, Глаз монстра, Коготь монстра, Клыки монстра, Шкура монстра, Сердце монстра, Малый мутаген, Крупный мутаген.*

2.8 Алхимический трактат это написанная сотрудником Алхимической Лаборатории научная работа, позволяющая в ряде наглядных экспериментов и философских изысканий определить более эффективные способы использования Алхимических Ингредиенты и оптимизировать рабочий процесс Алхимической Лаборатории. Объем работы должен составлять не менее трех листов рукописного текста. Работа может содержать иллюстрации, поясняющие рисунки, графики, алхимические формулы и три обязательные части: Вступление, Выводы. Во время написания трактата, должны быть проведены опыты, соответствующие природе исследования.

За каждый Алхимический трактат, в зависимости от качества отыгрыша и наглядности продемонстрированных опытов, качества диспута и качества научного труда, региональный мастер может увеличить приносимый Коллекцией Алхимика на 1 или 2 алхимических ингредиента в экономический цикл.

3. Умение Алхимия:

3.1. Необходимые требования: Для того, чтобы успешно пользоваться умением Алхимия и создавать алхимический продукт, персонаж-алхимик должен располагать личной лабораторией или делить её с коллегами по локации. К строго персональным требованиям относятся личные Средства Защиты, такие как *перчатки и фартук*. Также, каждый

алхимик должен располагать набором расходных **пластиковых** пробирок для оформления алхимических продуктов.

3.2. Специализация - это свойство Главы лаборатории, позволяющее использовать избранный тип ингредиентов, на Одну долю **активируемого** Элемента, вместо двух. В зависимости от качества Коллекции Алхимика, региональный мастер может выдать одному алхимику на лабораторию Специализацию, соответствующую антуражу коллекции.

Пример: *“После инспекции внушительной коллекции Гржегоша, среди которой свитки, книги, осколки и пробы, различные полудрагоценные камни, кристаллы и статуэтки, региональный мастер решает выдать ему специализацию в Минералах. С начала игры, Гржегош может при активации использовать на 1 жетон алхимического ингредиента-Минерала меньше (Пример: **1 жетон** Винного камня при активации Ребиса, **вместо двух**) и раз в экономический цикл получать от регионального мастера 4 случайных жетона алхимических ингредиентов-минералов.”*

3.3. Походная Алхимия - это уникальное свойство, которым располагают только персонажи-ведьмаки, позволяющее им создавать алхимические продукты формул третьего уровня без полноценной алхимической лаборатории. Для использования Походной Алхимии необходимы:

- пробиркодержатель
- 2 колбы.
- минимальный набор компонентов для химических реакций.
- набор пластиковых одноразовых пробирок.
- походная горелка

Персонаж-ведьмак может во время медитации сдать региональному мастеру все необходимые по формуле ресурсы и получить заверенный документ – этикетку для зелья, чтобы создать или активировать его в любой подходящий момент.

4. Антураж и инвентарь:

4.1. Глава лаборатории - это персонаж, который считается главным алхимиком лаборатории. Глава может претендовать на Специализацию и получать алхимические ингредиенты из Коллекции Алхимика.

4.2. Алхимическая лаборатория - это безопасно оборудованное рабочее место с несколькими видами химической посуды, горелкой, рабочей пробиркой и коллекцией реагентов для химических реакций, не содержащей токсичные химические вещества. Для проведения любых практических реакций с нагреванием необходим пробиркодержатель или штатив.

4.3. Коллекция Алхимика - не обязательным, но влияющим на стартовый набор реагентов фактором является коллекция алхимика. Это не используемые в химических реакциях, но красивые с эстетической точки зрения предметы: кристаллы, засушенные существа, всевозможные ракушки, лапки, бусы, плоски, черепа, статуэтки, карты и прочее. Главный алхимик локации может получить специализацию, в случае если коллекция будет соответствовать эстетическим представлениям регионального мастера об одной из трёх вариаций: Растения, Монстры или Минералы.

Коллекция Алхимика 1 раз в экономический цикл генерирует 4 алхимических ингредиента, соответствующих специализации Главы лаборатории.

4.4. Реальные химические ингредиенты и опыты - это часть отыгрыша процесса создания алхимического продукта. МГ оставляет игроку-алхимику выбор того с чем именно проводить практические опыты, но уточняет, что на игру допускаются СТРОГО не токсичные вещества и не сильные кислоты.

4.5. Техника безопасности:

1. На территории алхимической лаборатории запрещается принимать пищу и напитки.
2. Настоятельно не рекомендуется выносить из лаборатории и вносить в него любые активные вещества.
3. В целях соблюдения пожарной безопасности, в алхимической лаборатории следует в любое время хранить от пяти литров воды или сухого песка.
4. Алхимическая лаборатория должна быть оборудована в хорошо проветриваемом месте.
5. Используйте только те вещества, с которыми у вас есть предшествующий практический опыт.
6. Запрещается использование химических реагентов в отыгрыше финального продукта алхимии. Жидкость в пластиковой пробирке на которую прикрепляется Этикетка НЕ ПОЛУЧАЕТСЯ в результате практической химической реакции, а наливается в неё из другого источника.
7. При выяснении запаха не подносите сосуд близко к лицу. Для выяснения запаха нужно ладонью руки сделать движение от отверстия сосуда к носу.
8. Нагревая пробирку с жидкостью, держите ее так, чтобы открытый конец ее был направлен в сторону от себя и от ассистента.
9. Все практические опыты производите только на территории лаборатории или на специально организованной площадке во время Часа Ремесла.
10. В случае пореза, ожога немедленно обращайтесь к региональному мастеру или локационному врачу.
11. Закончив работу, приведите рабочее место в порядок.

4.6. Маркировка алхимических продуктов - это процесс присвоения региональным мастером алхимической Этикетки макету алхимического продукта. Алхимическая Этикетка это заверенный меткой регионального мастера перфорированный листок с указанием названия и свойства полученного алхимического продукта, который складывается информационной стороной внутрь и прикрепляется к расходной пластиковой пробирке или помещается внутрь неё, если алхимик не использует жидкости.

4.7. Тара и отыгрыш алхимического взаимодействия - для стандартизации восприятия игровой ценности, алхимические продукты отыгрываются только с помощью расходной пластиковой химической тары, такими как пробирки любого объема с завинчивающимися или закрывающимися крышками или иные ёмкости минимального литража. Вне зависимости от его формы, типа или агрегатного состояния, **Алхимический продукт**

считается употребленным после вскрытия его Алхимической Этикетки и прочтения свойств.

5. Обучение у Алхимика.

5.1. Процесс обучения.

Во время игрового процесса, персонаж любого типа юнита может попытаться начать обучение основам Алхимии. Для этого ему необходимо найти игрока-учителя, обладающего умением “Алхимия”, у которого планируется перенимать опыт. Для активации процесса обучения, двум игрокам необходимо зарегистрировать у регионального мастера любой локации создание пары “учитель-ученик” и указать время начала обучения. Отыгрыш процесса обучения может происходить в любой подходящей форме - от лабораторных работ и лекций об алхимической природе веществ до сбора алхимических ингредиентов в поле и операций с коллекцией алхимика. Ученик во время обучения заполняет информацию и создает макет конспекта лекций своего преподавателя. По завершению шести игровых часов с момента начала обучения, персонаж-ученик, при наличии необходимого антуража, получает возможность использовать умение Базовая Алхимия и может создавать Алхимические продукты **первого уровня**.

Ученик алхимика не может быть Главой Лаборатории или иметь Специализацию.

Критически важно, чтобы кроме обучения персонажа азам игромеханики алхимии, игрок-учитель подробно пояснил бы игроку-ученику все пункты техники безопасности и правила поведения в реальной химической лаборатории для обеспечения комфорта и безопасности игрового процесса.

5.2. Необходимый антураж: Для работы ученику алхимика необходимо находиться в лаборатории и, соблюдая технику безопасности, но такой персонаж может не обладая собственным набором химической посуды и пластиковых пробирок, пользоваться ресурсами своего учителя или главы лаборатории.

6. Список алхимических продуктов.

6.1. Формулы первого уровня.

Название: Алкагест

Тип продукта: Лекарство

Свойства: Антисептик, Жаропонижающее, Противогнилостное

Формула: 1 уровня

Длительность: 5 минут

Эффект: Пациент, раны которого обработаны продуктом ощущает, что воспалительные процессы в них резко останавливаются и присущий сепсису жар отступает.

Особое: Доза Алкагеста, примененная вместе с Алхимическим продуктом формулы 1 и 2 уровня позволяет отменить одно его свойство.

Название: Фисштех

Тип продукта: Яд/Лекарство

Свойства: Нарушающий Сознание, Тонизирующее

Формула: 1 уровня

Длительность: 10(30) минут

Привыкание: Персонаж использовавший фисштех должен продолжать принимать его минимум раз в экономический цикл или терять возможность пользоваться оружием.

Эффект: Пациент, принимающий продукт испытывает сильную эйфорию, прилив сил и активности, ложно полагает, что его восприятие усилилось. Способен видеть галлюцинации, повышенно эмоционален - 10 минут.

Особое: Находящийся под действием фисштеха персонаж на 30 минут получает умение

Живучесть. Если пациент не ведьмак, то при применении продукта вместе с Алкогестом приводит к мгновенной смерти от интоксикации.

Название: Гелатус

Тип продукта: Лекарство

Свойства: *Кровоостанавливающее, Ранозаживляющее*

Формула: 1 уровня

Длительность: 5 минут

Эффект: При применении в Первой Помощи восстанавливает пациенту дополнительное очко жизни. Пациент, на котором применяется продукт ощущает, как его открытые раны постепенно затягиваются.

Название: Яд Эндриаги

Тип продукта: Яд/Лекарство

Свойства: *Нарушающий Кровообращение, Рвотное*

Формула: 1 уровня

Длительность: 30 минут

Эффект: Пациент, принявший продукт начинает испытывать тошноту, легкое головокружение, легкий подкожный зуд и головная боль. Он стремится согреться и ограничить свои движения. На 30 минут теряет возможность быть субъектом медицинского влияния.

Название: Амарантин

Тип продукта: Лекарство

Свойства: *Желчегонное, Рвотное*

Формула: 1 уровня

Длительность: 5 минут

Эффект: Пациент, находящийся под воздействием препарата, испытывает усиление естественного метаболизма, сопровождаемое слабыми рвотными позывами. Процесс выздоровления ускоряется на 5 минут.

Название: Мандрагоровый настой

Тип продукта: Лекарство

Свойства: *Анестетик*

Формула: 1 уровня

Длительность: 30 минут

Эффект: Пациент, находящийся под воздействием препарата, не испытывает острой боли. Может передвигаться шагом в состоянии тяжелого ранения.

Название: Слезы жен

Тип продукта: Лекарство

Свойства: *Болеутоляющее, Седативное*

Формула: 1 уровень

Длительность: 1 минута

Эффект: Пациент, находящийся под воздействием препарата, испытывает легкое спокойствие, отыгрывает замедленность движений и мгновенно трезвеет от любого игротехнического алкоголя. В течение одной минуты, персонаж может игнорировать своё отравление.

Название: Друидская настойка

Тип продукта: Лекарство

Свойства: *Вяжущее, Противогнилостное*

Формула: 1 уровня

Длительность: 5 минут

Эффект: Пациент, находящийся под воздействием препарата, ощущает прилив сил и мягкого тепла, наполняющего организм.

Особое: Доза Друидской Настойки, примененная вместе с Алхимическим продуктом формулы 1 и 2 уровня позволяет отменить одно его свойство.

Название: Офирский привет

Тип продукта: Лекарство

Свойства: *Мочегонное, Слабительное*

Формула: 1 уровня

Длительность: 5 минут

Эффект: Пациент, находящийся под воздействием препарата, ощущает могущественную тягу к гальюну и пытается всеми силами избавиться от содержимого своего кишечника в течение 10 минут после употребления.

6.2. Формулы второго уровня.

Название: Белая Чайка

Тип продукта: Зелье/Лекарство/Яд

Свойства: *Седативное*

Формула: 2 уровня

Длительность: 5 минут

Эффект: Пациент, принимающий продукт становится расслабленным и видит удивительно приятные сны.

Особое: **Редкое не смертельное для людей зелье.** Может быть приготовлено в виде раствора с двойным выходом после варки для смертных или единичной дозой полноценного зелья для ведьмаков. Служит основой для всех иных ведьмачих зелий и формул 3 уровня.

Название: Болотный газ

Тип продукта: Яд/Лекарство

Свойства: *Нарушающий Дыхание, Седативное*

Формула: 2 уровня

Длительность: 60 минут

Эффект: Пациент, принявший продукт начинает кашлять, массировать грудную клетку, на 60 минут теряет возможность передвигаться бегом.

Название: Бубóник

Тип продукта: Яд

Свойства: *Нарушающий Терморегуляцию*

Формула: 2 уровня

Длительность: 30 минут

Эффект: Пациент, находящийся под воздействием препарата, испытывает постоянные перепады температуры тела, излишнюю потливость, отыгрывает почесывание волдырей по всему телу. В течение 30 минут не может использовать Умения Защиты.

Название: Тира́ния

Тип продукта: Яд

Свойства: *Вызывающий Судороги*

Формула: 2 уровня

Длительность: 30 минут

Эффект: Пациент, находящийся под воздействием препарата, испытывает постоянную дрожь, спазмы, колики и отыгрывает трясущиеся конечности и стучащие зубы, заикается. В течение 30 минут не может использовать Умения Атаки.

Название: Настойка Якоба-Риццио

Тип продукта: Яд

Свойства: *Нарушающий Водно-Электролитный Баланс.*

Формула: 2 уровень

Длительность: 30 минут

Эффект: Пациент, находящийся под воздействием препарата, отыгрывает жуткую мигрень, говорит шепотом, жалуется на все раздражители и постоянно хочет пить. В течение 30 минут не может использовать Специальные Умения.

Название: Изморозь

Тип продукта: Лекарство

Свойства: *Спазмолитическое, Седативное*

Формула: 2 уровня

Длительность: 30 минут

Эффект: Пациент, находящийся под воздействием препарата, испытывает легкое головокружение, сопровождаемое притуплением чувствительности болевых рецепторов. Отыгрывается вялость движений и замедленная речь. Пациент, обработанный Изморозью получает свойство Живучесть на 30 минут.

Название: Зерриканский Песок

Тип продукта: Яд,

Свойства: *Нарушающий Сознание, Седативное*

Формула: 2 уровня

Длительность: 5 минут

Эффект: Срывая этикетку с указанием цикла изготовления с пробирки, обладатель извлекает из неё жетон Воздействия и незамедлительно передаёт жертве. **С момента получения жетона, жертва в течение пяти минут дремлет крепким сном.**

Название: Язык Одрина

Тип продукта: Яд

Свойства: *Нарушающий Сознание, Тонизирующее*

Формула: 2 уровня

Длительность: 5 минут

Эффект: Срывая этикетку с указанием цикла изготовления с пробирки, обладатель извлекает из неё жетон Воздействия и незамедлительно передаёт жертве. **С момента получения жетона, жертва в течение пяти минут вынуждена говорить только правдивую информацию.**

Название: Поцелуй суккуба

Тип продукта: Яд

Свойства: *Нарушающий Сознание, Тонизирующее*

Формула: 2 уровня

Длительность: 5 минут

Эффект: Срывая этикетку с указанием цикла изготовления с пробирки, обладатель извлекает из неё жетон Воздействия и незамедлительно передаёт жертве. **С момента получения жетона, жертва соглашается на обмен эротическими карточками.**

Название: Аэд Глаэдив

Тип продукта: Яд

Свойства: *Нарушающий Кровообращение, Мочегонное*

Формула: 2 уровня

Длительность: экономический цикл

Эффект: Срывая этикетку с указанием цикла изготовления с пробирки, обладатель сохраняет её в течение экономического цикла **С момента активации яда, пациент не способен вступать в половые связи в течение экономического цикла.**

Название: Настойка из Мандрема

Тип продукта: Яд, Лекарство

Свойства: *Болеутоляющее, Нарушающий Сознание, Тонизирующее*

Формула: 2 уровня

Длительность: 15 минут

Эффект: Пациент-вильдкаарл, принявший настойку в течение нескольких минут корчится от ужасающей боли, покрывается шерстью и высвобождает свою истинную форму. Находясь под воздействием настойки, пациент в течение пяти минут способен игнорировать игромеханически штрафы от тяжелого ранения и продолжать полноценно сражаться даже с 0 ночков жизни. На этот период, его хитосъем, вне зависимости от вооружения, становится равным 3, а количество очков жизни увеличивается на 1. По завершению срока действия настойки, пациент погружается в крепкий сон на 15 минут и просыпается в состоянии тяжелого ранения.

Особое: Сваренное зелье должно “настояться” одну игровую ночь и его эффект активируется только в присутствии регионального мастера. Для персонажей не-вильдкаарлов действует, как алхимический продукт “Офирский Привет”.

6.3. Формулы третьего уровня.

Название: Ласточка

Тип продукта: Зелье

Свойства:

Формула: 3 уровня

Длительность: 1 Медитация

Эффект: В течение медитации, персонаж-ведьмак полностью восстанавливает все свои очки здоровья.

Особое: Персонаж не-мутант, принявший этот вид алхимического продукта незамедлительно погибает.

Название: Гроза

Тип продукта: Зелье

Свойства:

Формула: 3 уровня

Длительность: 1 медитация

Эффект: До своей следующей медитации, персонаж-ведьмак получает +1 к хитосъему.

Особое: Персонаж не-мутант, принявший этот вид алхимического продукта незамедлительно погибает.

Название: Экстракт де Врие

Тип продукта: Зелье

Свойства:

Формула: 3 уровня

Длительность: 1 медитация

Эффект: До своей следующей медитации, персонаж-ведьмак получает +1 к хитосъему против Спектров.

Особое: Персонаж не-мутант, принявший этот вид алхимического продукта незамедлительно погибает.

Название: Черная Кровь

Тип продукта: Зелье

Свойства:

Формула: 3 уровня

Длительность: 1 медитация

Эффект: До своей следующей медитации, персонаж-ведьмак получает +1 к хитосъему против Вампиров.

Особое: Персонаж не-мутант, принявший этот вид алхимического продукта незамедлительно погибает.

Название: Золотая Иволга

Тип продукта: Зелье

Свойства:

Формула: 3 уровня

Длительность: 1 медитация

Эффект: До своей следующей медитации, персонаж-ведьмак получает иммунитет к Ядам и Болезням.

Особое: Персонаж не-мутант, принявший этот вид алхимического продукта незамедлительно погибает.

Название: Зелье Раффара Белого

Тип продукта: Зелье

Свойства: ----

Формула: 3 уровня

Длительность: ----

Эффект: ----

Особое: Персонаж-алхимик вместо зелья получает защитную флешку лечения для ПДА.

Название: Ирэ Локк, Ирэ Тэдд

Тип продукта: Зелье

Свойства:

Формула: 3 уровня

Длительность: 5 минут

Эффект: Чародей, распечатавший этикетку освобождается от штрафов, налагаемых двумеритовыми кандалами на пять минут.

Особое: зелье безвредно для и бесполезно для персонажей без умения Маг.

ПРАВИЛА ПО УМЕНИЯМ

1. Общие положения.

- 1.1. Умения – это свойства персонажа, дающие ему определенные характеристики, или позволяющие ему заниматься определенными игротехническими действиями.
- 1.2. Некоторые умения требуют соответствующего антуража и не работают без него. Например, воин без доспеха не имеет хитов, которые дает ему умение Доспех.
- 1.3. Умения делятся на обязательные и доступные.
- 1.4. Обязательные умения – это умения, которые даются на старте игры всем игрокам данного типа юнита. От них нельзя отказаться, их нельзя лишиться. Игрок обязан выполнять требования, предъявляемые обязательными умениями. Например, если Умение "Легкий доспех" является обязательным, то игрок обязан иметь легкий доспех.
- 1.5. Доступные умения выбираются игроками самостоятельно, если доступны их типу юнита, и игрок обладает необходимым антуражем для моделирования умения (например, пехотинец может взять арбалет или боец синих полосок пыточный инструментарий). Приобретенные умения вписываются в ДК игрока региональщиком или на регистрации при проверке антуража.
- 1.6. Некоторые умения могут быть у одних персонажей обязательными, а у других доступными.
- 1.7. Умения являются необратимыми т.е. от них нельзя отказаться.

2. Обучение умениям.

- 2.1. Персонаж может выучиться умениям, которые являются доступными его юниту в процессе игры.
- 2.2. Помимо умений, доступных юниту, персонаж может выучиться следующим умениям: Первая помощь, Торговля, Расчет военной машины, пытки, Базовая Алхимия.
- 2.3. Персонаж может изучить умение в процессе игры только путем ученичества у персонажа, уже имеющего данное умение.
- 2.4. Период ученичества составляет не менее 6 часов. Начало периода ученичества фиксируется региональным мастером. Отыгрыш процесса ученичества дается на откуп игрокам, это могут быть квесты, выданные мастером игроку, экзамены перед комиссией гильдии и т.п. Успешность процесса обучения декларируется мастером, когда он посчитает это нужным. Новое умение вписывается мастером в ДК игрока.
- 2.5. Персонаж не может иметь более одного ученика одновременно.

3. Список умений, которые теряются при смерти персонажа.

- 4.1. Атакующий ПДА
- 4.2. Богатство
- 4.3. Герой
- 4.4. Командир
- 4.5. Меч Предназначения
- 4.6. Народный герой
- 4.7. После выхода из мертвятика вопрос о сохранении выученных в процессе игры умений решается региональным мастером в зависимости от новой роли, в которой выходит игрок.

4. Умения атаки.

- **Легкое оружие:** даёт возможность игроку использовать Лёгкое оружие (см. правила по Боевым взаимодействиям пункт. 4.2.1.1.) доступное его персонажу согласно антуража.
- **Обычное оружие:** даёт возможность игроку использовать Обычное оружие (см. правила по Боевым взаимодействиям пункт. 4.2.1.2.) доступное его персонажу согласно антуража.

- **Тяжелое оружие:** даёт возможность игроку использовать Тяжёлое оружие (см. правила по Боевым взаимодействиям пункт. 4.2.1.3.) доступное его персонажу согласно антуража.
- **Парное оружие:** даёт возможность игроку использовать две единицы Обычного или Лёгкого оружия, доступного его персонажу согласно антуража, в обеих руках. При этом удары двумя оружиями сразу засчитываются как одно попадание. Стандартные варианты: шпага+дага, два кинжала, два топора, меч+кинжал и т.п.
- **Пика:** даёт возможность игроку использовать в бою длиннодревковое колющее оружие - длинную пикку.
- **Стрелковое оружие:** даёт возможность игроку использовать в бою стрелковое оружие - лук или арбалет.

5. Умения защиты.

- **Баклер:** даёт возможность игроку использовать в бою круглые щиты до 50 см диаметром, либо щиты иных форм вписывающиеся в этот круг.
- **Щит:** даёт возможность игроку использовать в бою круглые щиты до 80 см диаметром, либо щиты иных форм вписывающиеся в этот круг.
- **Ростовой щит:** даёт возможность игроку использовать в бою ростовой щит, размерами не более чем 70 см шириной и 140 см высотой, с формой, согласно антуража юнита.
- **Стеганный доспех:** даёт возможность игроку носить Стёганный доспех.
Требуется: стёганая куртка
Стеганный доспех добавляет +1 хит.
- **Легкий доспех:** даёт возможность игроку использовать Лёгкий доспех.
Требуется: кольчуга, бригантина, кожаный панцирь, латный, пластинчатый, чешуйчатый или ламинарный нагрудник, а также открытый шлем или минимум один дополнительный парный элемент фурнитуры (руки - наплечники, налокотники, наручи; ноги - набедренники, наколенники, поножи). Полная латная защита корпуса (кираса) без дополнительных элементов или полная латная защита рук и ног без необходимой (см. выше) защиты корпуса считаются Лёгким доспехом. Стёганая куртка с дополнительными латными элементами (не менее 2х) так же может рассматриваться как основа для лёгкого доспеха.
Легкий доспех добавляет +2 хита.
- **Тяжёлый доспех:** даёт возможность игроку использовать Тяжёлый доспех
Требуется: полная (грудь+спина) латная, пластинчатая (бригантинный панцирь), чешуйчатая или ламинарная защита корпуса, открытый или закрытый шлем, а так же минимум 3 дополнительных парных элемента фурнитуры (руки - наплечники, налокотники, наручи; ноги - набедренники, наколенники, поножи). Кольчуга или бригантина с дополнительными (не менее 2х латными элементами) так же может рассматриваться как основа для тяжёлого доспеха.
Тяжёлый доспех добавляет +3 хита.
- **Полный доспех:** даёт возможность игроку использовать Полный доспех
Требуется: полная латная защита корпуса (грудь+спина), рук (плечи+локти+предплечья) и ног (бёдра+колени+голени) и закрытый (с забралом или узкими прорезями) шлем. Весь комплекс должен быть выполнен в едином стиле.
Полный доспех добавляет +4 хита.

ВАЖНО! Защитный комплекс, имеющий недостаточное количество элементов для определённого уровня считается защитным комплексом на уровень ниже (лёгкий - стёганным, тяжёлый - лёгким, полный - тяжёлым)

6. Особые умения.

- **Алхимия:** даёт возможность игроку создавать продукты алхимии, и специализироваться на источнике алхимических ингредиентов.

Требуется: алхимическая лаборатория, алхимическая коллекция.

- **Атакующий ПДА:** дает возможность персонажу использовать атакующий артефакт, защитные свитки и артефакты.

Требуется: антуражный чехол для ПДА.

- **Базовая алхимия:** персонаж с таким умением может создавать Алхимические продукты первого уровня, но не может быть главой Лаборатории или иметь Специализацию.

Требуется: алхимический антураж.

- **Бард:** персонаж с таким умением получает перечень особых способностей. Первое, бард, используя музыку и песни, может отогнать дикого монстра. Второе, бард может сконцентрироваться на одном тяжело раненном игроке и пока бард играет, этот игрок не переходит в состояние “мертв”. Третье, один раз в день бард может собрать отряд за половинную стоимость.

Требуется: соответствующий роли антураж, музыкальный инструмент.

- **Богатство:** локация, в которой живет персонаж с этим умением, получает дополнительные 10 оронов в Час Ремесла. Персонаж с умением «Богатство» должен присутствовать в локации во время Часа Ремесла, чтобы использовать это умение. Не более двух персонажей с таким умением на локацию. Все владельцы такого умения должны быть известны минимум месяц до игры. Нельзя научиться данному умению. Нельзя получить это умение после выхода из мертвяка новым персонажем. Монстр не может обладать этим умением.

Требуется: соответствующий роли антураж.

- **Герой:** персонаж с таким умением получает дополнительно умение «Командир», умение «Меч Предназначения» и +1 хит. Так же персонаж с таким умением получает карту Гвинта со своим изображением. Не более трех персонажей с таким умением на локацию (кроме Заречья). Все владельцы такого умения должны быть известны минимум месяц до игры. Нельзя научиться этому умению. Нельзя получить это умение после выхода из мертвяка новым персонажем. Монстр не может обладать этим умением.

Требуется: -

- **Дипломат:** персонаж с таким умением считается приглашенным гостем (см. Менталитет и Ксенофобия) в любой локации и может заключать договоры (см. Правила по специальным взаимодействиям).

Требуется: соответствующий роли антураж.

- **Дневник:** позволяет персонажу сохранять игровую информацию (имена, сведения, квестовые завязки и .д.) для передачи третьим игровым лицам или самому себе после выхода из мертвяка. Форма ведения дневника и тип сведений, указанных в нем, остается на усмотрение владельца дневника.

Требуется: антуражно оформленный дневник.

- **Друид:** дает возможность персонажу инициировать и проводить соответствующие ритуалы обрядовой магии.

Требуется: соответствующий роли антураж.

• **Живучесть:** позволяет персонажу с таким умением не умирать через 15 минут после получения тяжелого ранения.

Требуется: -

• **Жрец:** дает возможность персонажу инициировать и проводить соответствующие ритуалы обрядовой магии и проводить молитвы. Кроме того, один раз в экономический цикл жрец может проводить ритуальную службу со своей паствой. В результате молитвы жрец получает 3 жетона магии, +1 за каждого другого жреца, участвовавшего в службе.

Требуется: соответствующий роли антураж.

• **Защитный ПДА:** дает возможность персонажу использовать защитные свитки и артефакты.

Требуется: антуражный чехол для ПДА.

• **Избранный противник:** при выборе этого умения, персонаж определяет, какая из фракций будет для него «избранным противником». Каждый раз, когда персонаж с таким умением сдает региональному мастеру браслет жизни персонажа из выбранной фракции, он получает 2 орена. Нельзя научиться этому умению, но можно получить его в процессе игры.

Требуется: -

• **Инженерия:** даёт возможность персонажу с таким навыком использовать и ремонтировать осадные машины, а также увеличивать осадный хитосъем осадных машин, увеличивать осадные хиты строений и фортификаций, восстанавливать снятые со строений и фортификаций осадные хиты. Кроме того, инженер может обезвреживать ловушки.

- увеличение осадного хитосъема в два раза (ресурсы 60 + орены 30 + 10 минут отыгрыша).

- увеличение хитовки строений, ворот и башен на 10 осадных хитов (ресурсы 60 + орены 30 + 10 минут отыгрыша).

- починка строений (6 ресурсов + 3 орена + 1 минута отыгрыша за каждый осадный хит).

- починка военных машины (6 ресурсов + 3 орена + 1 минута отыгрыша за каждый осадный хит).

- обезвреживание ловушек, снятие канадалов (требуется только отыгрыш).

- персонаж с умением «Инженерия» так же получает умение «Расчет военной машины».

Требуется: соответствующий антураж - муляжи инструментов, рабочее место.

• **Командир:** дает возможность персонажу с таким умением формировать отряд с собой во главе.

Требуется: -

• **Крепыш:** базовое количество хитов персонажа с таким умением – два, а не один.

Требуется: -

• **Кузнечество:** дает возможность персонажу производить кузнечные улучшения оружия и доспехов. При выборе этого умения, игрок также выбирает, будет ли он кузнецом-оружейником или кузнецом-бронником. Оружейник может улучшать только оружие, бронник - только доспехи. Оружейник дополнительно получает умение “Обычное оружие”, бронник дополнительно получает умение “Легкий доспех”.

Требуется: соответствующий антураж - муляжи кузнечных инструментов, игровая кузница.

- **Ловец:** позволяет персонажу с таким умением уводить в плен других игроков и сдавать их за деньги (см. правила по специальным взаимодействиям). Не более 5 игроков в один экономический цикл. Ловец не может брать в плен и сдавать за деньги игроков своей локации. Срок плена равен 1 часу и считается с момента прибытия в локацию. Персонаж в плену не теряет свои умения, так что ловец может заставить алхимика варить зелье, а солдата – воевать.

Требуется: антураж погонщика рабов – плеть, кандалы, сети и т.д.

- **Ловушки:** позволяет персонажу устанавливать ловушки (см. правила по локациям, строениям и механизмам), но не более трех в цикл. Также персонаж с таким навыком может обезвреживать чужие ловушки.

Требуется: средства для установки ловушек.

- **Маг:** дает возможность персонажу использовать магические снаряды, а также инициировать и проводить соответствующие ритуалы обрядовой магии. Персонаж с таким умением имеет 10 хитов, но не может носить доспехи.

Требуется: соответствующий роли антураж.

- **Медицина:** даёт возможность персонажу лечить ранения, яды и болезни в госпитале, а также осуществлять перевязку или лечение легких ранений в полевых условиях. Кроме этого, персонаж с таким навыком может собирать улики или алхимические ингредиенты с трупов.

Требуется: Персональная книга лекаря. Для отыгрыша стационарного лечения необходим госпиталь. Для осуществления полевой медицины требуется подстилка.

- **Меч Предназначения:** некоторые герои отмечены судьбой или заколдованы, в любом случае, когда персонаж с таким умением попадает в состояние “мертв”, он вместе с региональным мастером совершает бросок d66 (двух шестигранников, где значение на одном - это десятки, а значение на другом - единицы) и сверяется с результатом таблицы (см. ниже). Если выпадает результат “Мертв”, то персонаж окончательно умирает, во всех остальных случаях персонаж остается жив, но получает некоторые игротехнические или ролевые особенности. Игрок всегда может отказаться от броска по таблице “Меч Предназначения” и выйти из мертвяка новым персонажем. Нельзя получить это умение после выхода из мертвяка новым персонажем.

Требуется: -

- **Монстр:** персонаж с таким навыком является монстром, который примкнул к одной из сторон конфликта на Содденском холме. Игротехнические характеристики такого монстра (количество хитов, хитосъем, особые свойства) обязательно обсуждаются с мастером по монстрам и региональным мастером.

Требуется: соответствующий роли антураж.

- **Народный герой:** данное умение доступно только персонажам Заречья. Персонаж с таким умением получает дополнительно умение «Меч Предназначения» и две специальные способности:

- раз в экономический цикл персонаж приносит своей локации 5 ресурсов,

- раз в день персонаж с таким умением может выгнать одного любого монстра из своей локации, пожертвовав жизнью (персонаж автоматически переходит в состоянии мертв после встречи с монстром) Монстр не может входить в локацию до начала следующего дня.

Так же персонаж с таким умением получает карту Гвинта со своим изображением. Не более одного персонажей с таким умением на локацию. Владелец такого умения должен быть известен минимум месяц до игры. Нельзя научиться этому умению. Нельзя получить это умение после выхода из мертвяка новым персонажем. Монстр не может обладать этим умением.

Требуется: -

- **Одиночка:** персонаж с этим умением может посещать донжоны в одиночку, а не в составе отряда.

Требуется: соответствующий роли антураж.

- **Первая помощь:** персонаж с этим умением может стабилизировать тяжело раненных персонажей и перевязывать легко раненных персонажей.

- **Пытки:** позволяет персонажу производить форсированный допрос с целью получения игровой информации.

Требуется: набор зловещих инструментов для дознавания.

- **Расчет военной машины:** персонаж с таким умением может стрелять баллисты, катапульты и других военных машин, требующих специального умения. Расчет военной машины – это не менее трех игроков с данным умением.

Требуется: военная машина, прошедшая сертификацию.

- **Ремесло:** при выборе этого умения, игрок выбирает тип ремесла. Например, гончар, охотник, кожевник и т.д. Тип ремесла согласовывается с региональным мастером. Отыгравая собственное ремесло, игрок может получить деньги или ресурсы в зависимости от типа ремесла.

Требуется: инвентарь для ремесла (гончарный круг, лук и капканы, отрезки кожи и т.д.)

- **Саботаж:** если отряд, включающий персонажа с таким умением, успешно контролирует ресурсную точку час и более, то в следующий экономический цикл эта точка приносит в два раза меньше ресурсов.

Требуется: указать наличие персонажа с таким умением в сертификате отряда при его формировании.

- **Торговля:** позволяет персонажу совершать специальные игротехнические действия, связанные с торговлей.

Требуется: соответствующий роли антураж.

- **Удар в спину:** позволяет убить любого персонажа, в том числе и в зоне "Локация". Удар в спину может быть нанесен только вне боя. т.е. когда в радиусе 10 метров нет боевого столкновения. Для отыгрыша можно использовать только кинжал (нож). Моделируется проведением оружием от плеча к пояснице жертвы по спине, с объявлением действия и выдачей сертификата "Удар в спину". Удар в спину игнорирует любую броню.

Требуется: умение «легкое оружие».

• **Шпион:** персонаж с таким умением при регистрации получает два ДК, один со списком умений шпиона, второй с умениями роли, которую имитирует шпион. ДК шпиона может обнаружить только персонаж с умением “Пытки”. Шпион может имитировать любую роль, кроме магов и друидов. Шпион получает доступ ко всем умениям выбранной роли, и должен предоставить весь антураж для отыгрыша соответствующих умений. Кроме того, шпион может совершать «шпионские действия» (см. правила по Специальным взаимодействиям).

Требуется: соответствующий роли антураж.

МЕЧ ПРЕДНАЗНАЧЕНИЯ

11-15 Мертв: Персонаж окончательно погибает.

16-21 Многочисленные раны: Персонаж делает d3 бросков на травмы (кроме Мертв, В плену, Продан в рабство, Многочисленные раны)

22 Ранение в руку: Персонаж обязан носить поддерживающую повязку до конца дня, может пользоваться только одноручным оружием.

23 Ранение в ногу: Персонаж хромотает при ходьбе и не может бегать до конца дня.

24 Голоса: Персонаж слышит голоса своих мертвых друзей. Они могут помогать, мешать или просто отвлекать, но игнорировать их персонаж не может.

25 Раздроблена нога: Персонаж передвигается только с помощью костыля и трости и не может бегать до конца игры.

26 Рана груди: Персонаж не может носить доспех тяжелее стеганного до конца игры.

31 Ослеп на один глаз: Один глаз на выбор игрока перевязывается до конца игры.

32 Старая рана: Каждый раз перед вступлением в отряд персонаж бросает d6, на 1 - не может вступить в отряд. Персонажи с умением “Одиночка” перебрасывают этот результат.

33 Параноик: Персонаж видит угрозу в каждой тени.

34 Травма кисти: Персонаж может пользоваться только одноручным оружием, а его кисть должна быть перебинтована до конца игры.

35 Глубокая рана: Персонаж больше не может входить в состав отряда.

36 Вечный голод: Персонаж постоянно хочет есть или пить.

41-45 Полностью здоров: Персонаж не получает никаких травм.

46 Заика: Персонаж начинает заикаться.

51 Кипящая ярость: Персонаж получает возможность пользоваться двуручным оружием. Персонаж, который уже умеет пользоваться двуручным оружием, перебрасывает этот результат.

52 Алкоголик: Персонаж испытывает сильную тягу к спиртному.

53 Расист: Персонаж видит источником своих бед нелюдей (или людей).

54 Как та карга мне нагадала: Персонаж получает пророчество, свершение которого видит во всем.

55 Как сапожник: Персонаж начинает активно сквернословить.

56 Ксенофоб: Персонаж видит источником своих бед любых иноземцев.

61 В плену: Персонаж на 30 минут попадает в данжон к монстрам.

62 -63 Жажда возмездия: Персонаж получает умение «избранный противник» с указанием локации своего убийцы.

64-65 Продан в рабство: Персонаж теряет все свои ресурсы и игровые ценности, кроме Дневника. Его возможно выкупить за деньги.

66 Выжил вопреки всему: Персонаж выжил и получил деньги или ресурсы.