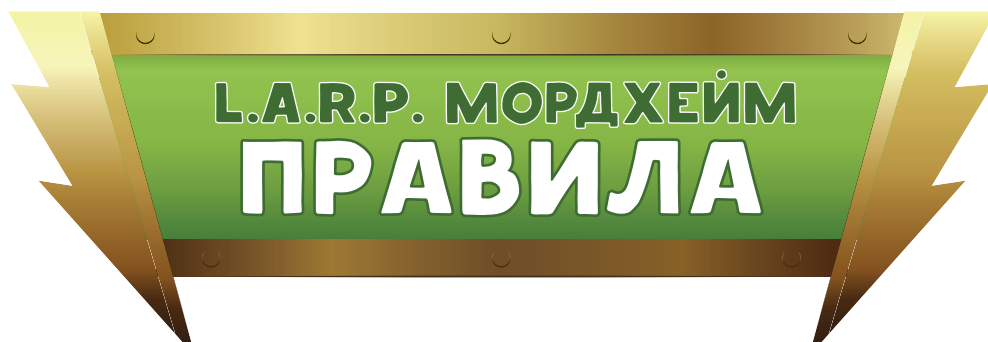




Содержание

0-00 - ПРАВИЛА

- 0-01 - Содержание
- 0-02 - Содержание (продолжение)
- 0-03 - Правила поведения Адвентуры
- 0-04 - Что такое Мордхейм?
- 0-05 - Лагерь «Последний Глоток»
- 0-06 - Правила игрового поведения в лагере
- 0-07 - Принципы конфликтов в лагере
- 0-08 - Охотники и Культист в лагере (пример)
- 0-09 - Культисты и Охотник в лагере (пример)

1-00 - БОЕВКА

- 1-01 - Хитосъем
- 1-02 - Поражаемые зоны
- 1-03 - Этикет хитосъема
- 1-04 - Использование игрового оружия
- 1-05 - Правила по хитам
- 1-06 - Правила по хитосъему и добиванию
- 1-07 - Добивание
- 1-08 - Судьи

2-00 - ПРИКЛЮЧЕНЦЫ

- 2-01 - Приключенцы
- 2-02 - Отряды
- 2-03 - Общий стиль отряда
- 2-04 - Элита Отряда
- 2-05 - Навыки
- 2-06 - Боевые навыки
- 2-07 - Навыки передвижения
- 2-08 - Редкие навыки
- 2-09 - Базовое богатство
- 2-10 - Типы отрядов - Базовый отряд
- 2-11 - Типы отрядов (продолжение)
- 2-12 - Типы отрядов (продолжение)
- 2-13 - Типы отрядов (продолжение)
- 2-14 - Гибридные типы отрядов
- 2-15 - Гибридные типы отрядов (продолжение)
- 2-16 - Знамя отряда
- 2-17 - Специальный инструмент
- 2-18 - Репутация отряда
- 2-19 - Трансферт приключенцев
- 2-20 - Сгинувшие отряды

3-00 - НЕ ПРИКЛЮЧЕНЦЫ

- 3-01 - Наёмники
- 3-02 - Души артефактов
- 3-03 - Мародёры
- 3-04 - Культисты Хаоса
- 3-05 - Монстры
- 3-06 - Охотники на ведьм Дрангера
- 3-07 - Обитатели Лагеря
- 3-08 - Примеры обитателей Лагеря
- 3-09 - Особые типы персонажей

Содержание

4-00 - МАГИЯ

- 4-01 - Заклинатель в отряде
- 4-02 - Энергетический снаряд
- 4-03 - Критический удар
- 4-04 - Виды заклинаний
- 4-05 - Касательные Заклинания
- 4-06 - Список касательных заклинаний
- 4-07 - Целевые заклинания
- 4-08 - Список целевых заклинаний
- 4-09 - Территориальные заклинания
- 4-10 - Свитки заклинания
- 4-11 - Ритуалы
- 4-12 - Сфера энергии

5-00 - СОСТОЯНИЯ

- 5-01 - Белый хайратник
- 5-02 - Серебряный хайратник
- 5-03 - Браслет персонажа
- 5-04 - Боевые состояния
- 5-05 - «ОГЛУШЕН»
- 5-06 - «РАНЕН»
- 5-07 - «ВНЕ ИГРЫ»
- 5-08 - «ПЕРСОНАЖ ПОГИБ»
- 5-09 - Простые состояния - «СТРАХ»
- 5-10 - Простые состояния (продолжение)
- 5-11 - Игровые проклятья
- 5-12 - Игровые увечья
- 5-13 - Метка Нежити
- 5-14 - Мутация

6-00 - ТЕРРИТОРИИ

- 6-01 - О безопасности на территории
- 6-02 - Улицы и дома Мордхейма
- 6-03 - Преграды
- 6-04 - Запертые двери или ставни
- 6-05 - Сундучки
- 6-06 - Особые игровые территории

7-00 - ТЕРРИТОРИИ

- 1-01 - Требования к игровому снаряжению
- 1-02 - Требования к игровому оружию
- 1-03 - Проверка и сертификация
- 1-04 - Одноручное и двуручное оружие
- 1-05 - Древковое оружие
- 1-06 - Луки и арбалеты
- 1-07 - Стрелы
- 1-08 - Допуск стрелка
- 1-09 - Безопасная стрельба
- 1-10 - Проверка стрел игроками
- 1-11 - Доспехи

Правила поведения Адвентуры

Чтобы никто не ушёл с синяками, обидами и плохим настроением, читаем и соблюдаем эти нехитрые правила.

Играем с умом — отдыхаем с душой!

Всё просто: уважение, безопасность, ответственность и честность — основа наших игр.

1. Уважение

- Запрещены оскорбления, дискриминация и домогательства.
- Физический контакт (*прикосновения, объятия, игровые схватки*) — только по обоюдному согласию.
- Используйте цензурную лексику.

2. Безопасность

- Не входите в чужие палатки и не используйте чужое имущество без разрешения.
- Разводите огонь только в отведённых местах с согласия организаторов.
- В сражениях применяйте только безопасное игровое оружие.
- При травмах или угрозах немедленно сообщите организатору.

3. Ответственность

- Алкоголь — только вне игровой зоны и времени. Участие в нетрезвом состоянии и открытое распитие запрещены.
- Соблюдайте чистоту, убирайте за собой мусор и личные вещи.
- Бережно относитесь к реквизиту, локациям и природе.

4. Честность

- Играйте по правилам.
- Не пытайтесь обмануть организаторов или других участников.

Нарушения могут повлечь предупреждение, временное или полное отстранение от игры.

В экстренных случаях (*угроза жизни, преступление*) — обращение в полицию или экстренные службы.

Что такое Мордхейм?

Мордхейм — это захватывающая **однодневная полевая ролевая игра живого действия**, вдохновленная мрачным фэнтезийным миром Warhammer.

Игра проводится в руинах пионерского лагеря, которые прекрасно имитируют окраины проклятого города Мордхейм. Город был разрушен в результате падения загадочной кометы, оставившей после себя ценные варп-камни.

В игре участники воплощают различных персонажей: приключенцев, торговцев, мастеров, наёмников, монстров и даже воплощения магических предметов.

Центром игрового мира является лагерь с таверной «Последний глоток». Это стартовая локация, респаун и небоевая зона.

Основная сюжетная линия заключается в конкуренции отрядов Империи, стремящихся собрать как можно больше варп-камней для своей фракции.

Однако цели есть и у других обитателей Мордхейма: **культистов, мародеров и монстров**, которые стремятся стать самой влиятельной силой в руинах города, выживая среди его опасностей.

Важно отметить, что данная игра является творческим проектом энтузиастов, созданным из любви к оригинальной вселенной. Все материалы представлены как фанатская интерпретация и не претендуют на официальный статус или права интеллектуальной собственности, принадлежащие соответствующим правообладателям.

Наш «Мордхейм» — это **фанатская адаптация**, разработанная сообществом поклонников без коммерческих целей и распространяемая на принципах энтузиазма и любви к жанру. Все торговые марки и авторские права принадлежат их законным владельцам.

«Последний Глоток»

История

На окраине Морджейма, среди руин и тумана, существует небольшой хаб — полуразрушенная таверна, известная как «Последний глоток».

Это место стало нейтральной зоной для отрядов Империи, которые ищут варп-камень. Здесь нет охраны, только негласное перемирие: каждый понимает, что разрушение лагеря лишит всех шанса на отдых, обмен и подготовку.

Таверна служит центром жизни лагеря. Внутри — общий стол с картами города, где лидеры отрядов обсуждают маршруты и делятся сведениями. Кабатчик продаёт слухи и разбавленный эль, алхимик — зелья и примитивные лекарства. Снаружи расположились торговцы, предлагающие оружие, припасы и редкие артефакты.

Отряды сами охраняют лагерь, зная, что его безопасность — их общее преимущество. Здесь нет места для фанатиков и хаоса, только холодный расчёт. Каждый понимает: нарушить порядок — значит потерять всё. Ночью лагерь окутывает туман, а за его пределами слышны шёпоты и крики, но внутри горят огни. Это место — их временный шанс выжить в проклятом городе.

Игромеханическое описание лагеря

«Последний глоток» функционирует как **центральный штаб** игры для отрядов. Здесь сосредоточены ключевые мастерские персонажи и игровые сервисы.

Физически лагерь представляет собой **небоевую территорию**.

Отряды размещают свои **стоянки по периметру** — простые навесы и места для отдыха, которые игроки оформляют самостоятельно в соответствии с характером своих персонажей.

Лагерь служит **точкой респауна** для приключенцев, наёмников и мастерских персонажей.

Здесь игроки могут сдать **варп-камень** в счет игры, получить и выполнить игровые задания, отдохнуть и обменяться информацией.

Правила игрового поведения в лагере

Лагерь служит нейтральной зоной, где все **боевые взаимодействия строго запрещены**. Это фундаментальное правило поддерживает целостность игрового процесса и предотвращает конфликты, способные разрушить атмосферу

Ключевые принципы

1. Абсолютный запрет на боевые действия:

- Битвы, сражения, дуэли, угрозы оружием, физические столкновения недопустимы в пределах лагеря
- Сражения разрешены только за пределами нейтральной территории.
- Если персонажи враждуют, они должны использовать ролевые методы для вывода противника из лагеря: уговоры, провокации или обман.

2. Отыгрыш сдержанности:

- Персонажи обязаны проявлять сдержанность. Даже при острой ненависти (*например, сигмаритов, к культистам*) игроки должны использовать креативные методы:
- Символические жесты: *Бросить верёвку к ногам врага со словами: «Привыкай к оковам, еретик»*
- Публичные обвинения: *Задать провокационный вопрос: «Сколько ещё вас, крыс, прячется в нашем лагере?»*
- Демонстрация презрения: *Ритуальное сожжение символа Хаоса при свидетелях*

3. Особый статус NPC:

- Торговцы, кабатчики и другие мастерские персонажи лагеря неприкосновенны. Атака на них вне лагеря выводит их из игры надолго, что вредит всем участникам

Принципы конфликтов в лагере

Независимо от того, на чьей стороне превосходство, качественное ролевое взаимодействие в лагере должно достигать следующих целей:

- **Создание напряжения** без нарушения правил нейтральной зоны
- **Эскалация конфликта** через словесные провокации и психологическое давление
- **Вовлечение аудитории** в происходящее, создание зрелища для других игроков
- **Сохранение верности персонажей** своим убеждениям и мотивациям

Ключевые приемы отыгрыша

Психологическое давление — основа успешного конфликта в лагере. Используйте провокационные вопросы, которые заставляют противника оправдываться и терять инициативу в диалоге. Публичные обвинения перед свидетелями усиливают эффект, создавая дополнительное давление. Особенно эффективно указание на очевидные слабости оппонента: бедность, неопытность или прошлые неудачи — это заставляет его чувствовать себя неуверенно.

Символические действия позволяют демонстрировать превосходство без прямой агрессии. Показывайте качественную экипировку, богатство или глубокие знания — это подчеркивает разницу в статусе. Ритуальные жесты, такие как проверка оружия или подсчет монет, создают невербальную угрозу. Вызовы на поединок вне территории лагеря — классический способ эскалации конфликта с сохранением правил нейтральной зоны.

Работа с аудиторией превращает личный конфликт в публичное представление. Обращайтесь к свидетелям за поддержкой, используя их как судей происходящего. Создавайте зрелище через театральные жесты и яркие речи — это вовлекает других игроков и делает сцену запоминающейся. Умело превращайте противника в агрессора в глазах окружающих, заставляя его выглядеть неразумным или жестоким.

Помните: мастерство заключается в создании максимального напряжения, оставаясь в рамках правил лагеря.

Охотники и Культист в лагере

Участники: капитан-охотник **Маркус**, его помощник **Йоханн** и Культист Хаоса Дамиен, скрывающий свою истинную природу

Маркус замечает Дамиена у костра, медленно подходит, демонстративно проверяя свой молот:
«Интересно... Новое лицо в нашем скромном лагере.»

Дамиен, настороженно:
«Добрый вечер, воин Зигмара. Просто путешественник, ищущий кров на ночь.»

Йоханн громко, обращаясь к другим у костра:
«Братья! Посмотрите на этого «путешественника». Видели ли вы когда-нибудь такие... необычные татуировки на запястьях честного человека?»

Маркус достает веревку, начинает вязать петлю, не отводя взгляда:

«Знаешь, друг, я видел много «путешественников» за свою службу. И у каждого была своя... история.»
(бросает веревку к ногам Дамиена)
«Это всё, что остается таким, как ты. Привыкай к весу.»

Дамиен пытается сохранить спокойствие):
"Не понимаю ваших намеков, сир. Я честный торговец из Остланда.»

Йоханн, провокационно:
«Торговец? И чем же торгуешь? Душами? Или может, проклятыми артефактами? Скажи нам, сколько еще твоих «коллег» скрывается в окрестностях?»

Маркус встает, демонстративно поправляя доспех:
«В лагере я связан правилами гостеприимства, еретик.»
(указывает на выход из лагеря)
«Мы сможем продолжить нашу беседу в более... подходящем месте. Что скажешь на прогулку к старой мельнице на рассвете?"

Дамиен понимая вызов:
«Боюсь, у меня есть дела в противоположной стороне города...»

Йоханн (обращаясь к толпе):
«Слышите, добрые люди? Храбрый «торговец» внезапно вспомнил о срочных делах! Как удобно!»

Культисты и Охотник в лагере

Участники: • Магистр культа **Валериус**, культистка Селена и молодой охотник Густав

Валериус элегантно одетый, изучает свитки у прилавка алхимика, замечает приближающихся охотников:

«О, какая неожиданная встреча. Служитель Молота в поисках... знаний?»

Густав, агрессивно:

«Еретик! Я чую на тебе запах скверны!»

Селена мягко смеется, обращаясь к собравшимся:

«Посмотрите на этого щенка, братья. Такой юный, такой... неопытный. Скажи мне, мальчик, сколько «еретиков» ты поймал за свою славную карьеру?»

Валериус достает из кошелька несколько золотых монет, демонстративно пересчитывает:

«Селена, не будь жестока. Возможно, у юноши просто... финансовые трудности. Я слышал, храм Зигмара не слишком щедро оплачивает услуги своих... менее успешных служителей.»

Селена, обращаясь к алхимику):

«Мастер Гюнтер, а правда ли, что этот мальчик уже третий день пытается выторговать у вас священную воду в долг? Какая... трогательная преданность вере при таких скромных возможностях.»

Валериус, философски:

«Знаешь, юный охотник, я изучал древние тексты о твоём ордене. Когда-то охотники на ведьм были грозной силой. А теперь...»

(оглядывает потрепанную экипировку)

«...посмотри на себя. Дырявые доспехи, тупые клинки, пустые кошельки. Твои предшественники бы устыдились.»

Густав, краснея от ярости:

«Я вызываю тебя на поединок, демонопоклонник!»

Селена, притворно испуганно:

«О нет! Валериус, он хочет драться! Что же нам делать против таких... грозных воинов?»

(обращается к толпе)

«Добрые люди, вы видите? Они не могут победить нас словом или делом, поэтому прибегают к грубой силе. Как... предсказуемо.»

Валериус, снисходительно:

«Мальчик, дуэль? В лагере? Ты даже правил не знаешь. Но если ты настаиваешь...»

(достает изящную перчатку, но не бросает, а медленно надевает)

«...то встретимся у разрушенного храма на восходе.

Только... постарайся не опоздать из-за поисков достойного оружия.»

Валериус, собирая свитки:

«Что ж, нам пора. У нас есть... важные дела. В отличие от некоторых, мы можем позволить себе не торговаться за каждую медяшку.»

(бросает золотую монету алхимику)

«Мастер Гюнтер, это за беспокойство. И... возможно, поделитесь с нашими бедными друзьями парой медяков. Из жалости.»



Хитосъём

— это система подсчёта повреждений персонажа, где «хиты» символизируют здоровье. Потеря всех хитов означает выход из боя.

Два способа снятия хитов:

- 1) Ролевые удары — основной механизм хитосъёма.
- 2) Прямые попадания игровым снарядами

Критерии ролевого удара

- **Безопасность:** разрешёнными игровым оружием, без риска травм, с умеренной силой
- **Акцентированность:** визуально убедительный «рубящий» удар с замахом около 90° (*кроме копий*)
- **Точность:** в поражаемую зону
- **Достоверность:** боевой частью оружия (*ударная часть алебарды*)
- **Чистота:** не через блок щитом или оружием

Что НЕ считается ролевыми ударами?

Небезопасные действия:

- ✗ Чрезмерно сильные удары
- ✗ Колющие удары (*кроме копий*)

Некорректная механика:

- ✗ Неакцентированные — без замаха или нечёткие удары
- ✗ «Швейная машинка» — серии слабых ударов без смены траектории
- ✗ Удары через блок игровым оружием или щитом
- ✗ Удары небоевой частью (*древком*)

Критерии прямого попадания

- **Безопасность:** разрешёнными игровыми снарядами, без риска травм, с умеренной силой
- **Точность:** в поражаемую зону
- **Без рикошета:** не от земли, щита или другого объекта.

Важные правила:

- ✗ **Не обсуждайте хитосъём в бою** — следите только за своими хитами.

В крайнем случае, обозначьте попадание игровым диалогом (*например, «Я тебя достал»*), но без давления (*а не «Сел!»*)

- Учитывайте особенности персонажей (*лечение, иммунитеты и т.д.*)
- При систематических нарушениях — сообщите Судье. Не разбирайте конфликты во время раунда — это портит впечатление от игры.

Поражаемые зоны



Поражаемые зоны

— допустимые цели, ролевые удары и прямые попадания игровыми снарядами засчитываются только в эти области:

- туловище до ключиц (*без шеи*)
- руки до запястья (*без кистей*)
- ноги до щиколотки (*без стоп*)

Непоражаемые зоны

— запрещённые цели, любые атаки игровым оружием в эти области не засчитываются и запрещены:

- × голова
- × шея (*выше ключиц*)
- × пах
- × стопы
- × кисти

НО попадания «энергетическим снарядом» считаются в любую часть тела, кроме шеи и головы

Важные правила:

- × **Удары в голову полностью запрещены**
- × Запрещено хватать оружие или щиты руками
- × Нельзя намеренно блокировать непоражаемой зоной (*например, подставление кисти под удар меча, танкование головой*)

Дополнительно:

Хотя иногда могут происходить случайные попадания в непоражаемые зоны, это часть нашего хобби. Просим вас быть лояльными и готовыми к нечаянным ударам, особенно если вы со щитом и в шлеме.

Никогда не используйте непоражаемую зону как щит или инструмент сражения. Помните о личной ответственности каждого участника.

Этикет хитосъема

- Легкие случайные удары в непоражаемые зоны (*например, скольжение клинка по шлему*) не нарушение, если без вреда. Бой непредсказуем.

- При болезненном попадании: выйдите из боя, помогите пострадавшему, при необходимости проводите к врачу и возвращайтесь через респаун.

Самодисквалификация добровольна. Не требуйте от обидчика завершить бой, продолжая его — это портит игру. При повторных нарушениях сообщайте судьям.

Важно! Удаление за нарушения — только Судьей. Попытки намеренно задисквалить противника — нарушение.

- Адаптируйте манеру боя к ситуации: смягчайте удары по новичкам, лежащим, при атаках с тыла. Будьте внимательны, контролируйте силу и направление ударов, всегда учитывайте безопасность других участников.

Удары в спину

- **Допустимы легкие ролевые удары в спину**, но учитывайте, что противник может резко развернуться, и ваш удар может попасть в непоражаемую зону.
- После удара будьте готовы уворачиваться от **слепой контратаки**.
- **Не используйте "швейную машинку"** — серия слабых ударов без замаха не засчитается и заход в тыл не принесет преимущества.
- Сила удара в спину должна быть снижена на 50%

Удары по лежащим

- Лежащий игрок остается в бою и сохраняет хиты.
- Перед атакой **убедитесь, что соперник не травмирован** после падения
- **Дайте возможность сдаться** — если противник поднимает руку или явно выбыл, прекратите атаку.
- **Допустимы легкие ролевые удары** в поражаемые зоны

Удары в щит

- При ударах, направленных поверх щита, существует вероятность, что при попытке блокирования оружие может соскользнуть. Будьте внимательны, чтобы не попасть в лицо щитника.

Использование игрового оружия

- Игроки в боевых взаимодействиях могут использовать ТОЛЬКО допущенное, промаркированное игровое оружие.
- Игрокам ЗАПРЕЩЕНО использовать чужое игровое оружие без разрешения хозяина.
- Игрокам ЗАПРЕЩЕНО использовать игровое оружие, которое не могут использовать их персонажи (согласно имеющимся навыкам персонажа). За нарушения этого правила, игроки будут выводиться из игры.
- Игрок, вступивший в боевое взаимодействие, должен осознавать, что может получить или нанести травму. Поэтому ЗАПРЕЩЕНО наносить чрезмерно сильные удары по игрокам без доспехов и в незащищённые доспехом места, а в случае, если противник не защищается — следует только обозначить удар/удары. За нарушения этого правила, игроки будут выводиться из игры.
- В случае умышленного нанесения травмы игрок выводится из игры.

ЗАПРЕЩАЮТСЯ:

- ✗ Умышленные удары в непоражаемую зону голову, шею, пах, кисти рук
- ✗ Колющие удары игровым оружием (*кроме игровых копий*)
- ✗ Удары небоевой частью игрового оружия — твёрдыми рукоятями, древком и т.д.
- ✗ Любые захваты противника игровым оружием, щитом или конечностями, перехват чужих щитов и игрового оружия за любую часть, зажимание оружия или щитов с использованием конечностей или тела
- ✗ Борцовские приёмы — подножки, броски, толчки;
- ✗ Любые толчки и удары щитом (*давление щитом в щит противника допускается*), удары ногой в щит, толчки телом в щит.

ЗАПРЕЩЕНО производить выстрелы из пыжестрелов или арбалетов в противника, находящегося ближе, чем 1 метр.

При использовании в боевом взаимодействии большого или среднего щита игроку обязательно использовать шлем или иную качественную защиту головы

Правила по хитам

Хит — количество попаданий обычным оружием, которое может выдержать персонаж до перехода в состояние «РАНЕН».

Изначально у базового персонажа 2 хита.

Количество хитов можно увеличить. Бонусы хитов можно комбинировать.

+2 хита — корпус (из кожи, пластика, ПП или метала).

+4 хита — тяжёлые доспехи, состоящие из обязательных частей:

а) Жёсткого корпуса

б) Шлема или массивной маски, например скавена или бистмена

в) Четырёх жестких и антуражных элементов защиты конечностей (*например, защита спины, один наплечник и два наколенника*).

Чтобы тяжёлый доспех увеличил общее количество хитов на +4, на персонаже должны быть все его элементы.

Тяжелый доспех добавляет только +2 хита, если, например, шлем в данный момент не на персонаже.

+2 хита добавляет игровая мутация

+4 хита — получают все огры по умолчанию не зависимо от внешнего

+2 хита — получают все вампиры все скавены и зверолюди в массивных масках.

Правила по хитосъему и добиванию

Снятие хитов — попадание игровым оружием ближнего боя или снарядом в поражаемую зону.

Игровые оружия делятся на: простое оружие и мощное оружие.

К простому оружию (снимающему -1 хит при попадании) относятся:

- тямбары
- одноручное клинковое и инерционное ПО
- протектированные посохи
- луки, арбалеты, метательные ПО
- протектированные копья

К мощному оружию (снимающему -2 хита при попадании) относятся:

- двуручные клиновые (включая алебарды) и инерционные ПО
- протектированные алебарды
- пыжестрелы
- мощными могут быть так же зачарованные и некоторые волшебные одноручные тямбары, мечи, топоры, или молоты, помеченные красной лентой.

Все мощное оружие без исключения должно быть помечено красной лентой.

ВАЖНО! Попадания в щит или в оружие НЕ СЧИТАЕТСЯ попаданием по персонажу. Это касается и снарядов пыжестрелов, и «энергетических снарядов», и ударов «касательными заклинаниями».

Исключения — персонаж в простом состоянии слабость засчитывает удары в щит и оружие как удары по себе. Атаки редких огромных монстров «пробивают» щит и блок оружием.

Добивание

«Добитый» персонаж переходит в состояние «ВНЕ ИГРЫ».

Как можно добить?

- Обозначить удар по персонажу в состоянии «РАНЕН» игровым клинковым или двуручным оружием и ПОНЯТНО произнести слово «ДОБИВАЮ/ДОБИТ!»
- Обозначить удар по персонажу в состоянии «ОГЛУШЕН» игровым клинковым или двуручным оружием и ПОНЯТНО произнести слово «ДОБИВАЮ/ДОБИТ!»
- Добить Целевым Заклинанием: Казнь и ПОНЯТНО произнести слово «ДОБИВАЮ/ДОБИТ!»
- Попасть выстрелом пыжестрела персонажу в состоянии «РАНЕН» (но на расстоянии менее 1 метра до цели, придется выстрелить в воздух) и ПОНЯТНО попавший «ДОБИВАЮ/ДОБИТ!»
- Любым попаданием по персонажу в состоянии «СТРАХ»

Раненый игрок может «добивать» другого раненного персонажа только игровым кинжалом.

При добивании можно дополнительно снять с руки игрока браслет персонажа. В этом случае игрок будет бросать «кости судьбы» с дополнительным модификатором -1 к броску первого куба.

Нельзя добить тямбарой, заклинанием типа фаербол, метательным оружием, снарядом лука или арбалета (*кроме ситуации, при которой цель находится в простом состоянии Страх*).

Если вашего персонажа доби́ли, постарайтесь издать стон боли, хрип, крик и т.п., так же если вас, при добивании, театрально (*но аккуратно*) ткнули мечом, отнеситесь к этому, как к отыгрышу, несмотря на запрет колющих ударов.

Если при добивании удар был обозначен НЕ клинковым, НЕ двуручным оружием и НЕ выстрелом пыжестрела, а, например, тямбарой, то слово «ДОБИВАЮ!» трактуется игроками как слово «ОГЛУШЕН!».

Судьи

Судьи — это все мастера и некоторые игроки **не из отрядов**, которые контролируют соблюдение правил игроками.

При нарушении игроком правил игры, Судья обращает внимание этого игрока, а при умышленном нарушении может выводит игрока из игры временно или совсем.



Приключенцы

— ключевые персонажи, действующие в составе Отрядов.

- Приключенец может занимать в отряде одну из трёх ролей, от которой зависит начальные и возможные навыки приключенца: Рядовой, Чемпион или Капитан. Выбор роли зависит от антуража, подготовки игрока и ограничений отряда.
- Приключенец начинает игру с экипировкой и набором навыков, соответствующим его роли.
- Приключенец **не может** использовать оружие или доспехи, если у него нет соответствующего **боевого навыка**.
- У всех приключенцев есть навык **«Одноручное оружие»** (можно использовать мечи, топоры и т.п. до 110 см).
- Для другого оружия (луки, двуручные мечи) или доспехов нужны специальные навыки.
- В процессе игры приключенцы могут приобретать различные навыки — как боевые, так и редкие.
- После потери всех хитов, попав «ВНЕ ИГРЫ», приключенец остается на месте **еще 1 минуту после завершения боя**, затем игрок надевает белый хайратник и отправляется **в Таверну на респаун**.

Для возвращения в игру игрок бросает «Кости судьбы», чтобы определить судьбу своего персонажа:

Наихудший исход: 1-1 — персонаж игрока погибает, и игроку придется начать сначала.

В лучшем случае эффект от броска будет положительным (например, редкий навык для персонажа). Хотя возможны и другие результаты: временные или постоянные ограничения (например, «травма руки» — нельзя использовать двуручное оружие), потеря 1 случайного навыка, увечье, мутация или частичная утрата экипировки.

- Игрок может перенести своего приключенца в следующую игру серии с частичным сохранением навыков, последствий от деяний и т.п.

Отряды

— **группы приключенцев** сформированные на основе классических околоимперских отрядов настольной игры «Мордхейм».

Основная задача отрядов — собирать варп-камни. Победителем игры станет отряд, сдавший больше всего варп-камней на конец игры.

Отряд формируется по определённым правилам и имеет фиксированную численность. Так, базовый отряд включает 7 Приключенцев, из которых 1 Капитан и 2 Чемпиона; он начинает игру с 2 монетами, а число мужчин в его составе не превышает пяти.

Создание отряда

- У отряда должно быть имя соответствующее сеттингу и топоним. *Например — «Горлодеры из Мидденхейма»*
- В зависимости от типа Отряды ограничены по составу. *Например в базовом отряде, всего 7 персонажей, минимум 2 девушки, 1 капитан и 2 Чемпиона.*
- Каждый отряд может иметь знамя, выполненное в цветах региона, откуда он прибыл.
- Каждый отряд может оформить свои стоянки в игровой части лагеря, улучшая атмосферу игры.
- Отряды, не набравшие минимальный порог (3 варп-камня), считаются **«сгинувшими в Мордхейме»** и теряют возможность переноса персонажей в следующую игру.

Общий стиль отряда

Внешний вид отряда должен быть продуман таким образом, чтобы подчеркнуть единство команды и её принадлежность к определённой фракции.

Ключевые аспекты

- Принадлежность к отряду должна быть заметна с расстояния 5 шагов. Это важно для идентификации в игре.
- Современные элементы одежды или снаряжения следует скрыть или замаскировать, чтобы не нарушать атмосферу игры.
- Капитаны и чемпионы должны отличаться от остальных — например, дополнительными элементами костюма или отличительными знаками.
- Все элементы костюма и экипировки должны быть безопасны для игроков, чтобы избежать травм.

Если у вас возникли сомнения по поводу внешнего вида, лучше заранее согласовать их с мастерской группой.

Элита Отряда

В игре Морджейм Капитаны и Чемпионы отличаются от Рядовых по своим ролям, возможностям и стартовым характеристикам.

Капитан — лидер Отряда с максимальным авторитетом, воплощающий боевой дух и тактическую смекалку. Он должен **полностью соответствовать стилистике фракции и сеттинга**, а внешне быть **легко узнаваемым как капитан**.

Чемпион — опытный боец Отряда, выдающийся мастерством или харизмой. Чемпион должен **соответствовать стилистике фракции и сеттинга** при этом не сливаться с рядовыми.

Капитаны и чемпионы всегда визуально приоритетны — их образы подчеркивают статус и уникальность.

Привилегии Капитанов и Чемпионов в отряде

- Чемпион начинает игру с одним Боевым навыком
- Капитан начинает игру с двумя Боевыми навыками
- Капитан имеет право отменять один провальный бросок Костей Судьбы для своего отряда за игру (**но не для себя**).
- Если в отряде есть Заклинатель он может занимать только место Капитана или Чемпиона в Отряде
- Огры (или другие "монстроподобные" роли, одобренные МГ) доступны только для Чемпионов
- Капитаны и Чемпионы могут использовать трансферт персонажей между играми серии.
- Потеря Капитана, выбросившего 1-1 на Костях Судьбы снизит репутацию отряда
- Капитан не может потерять доспехи ни при каких игровых эффектах, включая броски «Костей Судьбы» и иные механики потери снаряжения.

Навыки

— это игровые приобретаемые за монеты и по сюжету способности персонажа, позволяющие:

- использовать определенные виды игрового оружия кроме одного одноручного
- дают преимущество в определенных игровых ситуациях,

Виды навыков

Навыки подразделяются на Боевые навыки, Навыки передвижения и Редкие навыки.

По факту изучения любого навыка, игроку выдается значок, который игрок должен прицепить к одежде на видном месте.

- Если значек не выдали, игрок должен сам об этом напомнить.
- Если в ходе игры, игрок потеряет значок навыка, это приравнивается к получению повреждения, мешающего применять навык. Например, при утере значка навыка «Щит», считается что игрок получил травму руки и не может его использовать. Необходимо немедленно найти ближайшего мастера и попросить выдать новый значок. Только после этого навык снова становится доступным.

Боевые навыки

Двуручное оружие

— позволяет персонажу использовать двуручные виды оружия: *мечи, топоры, молоты, дубины и алебарды, а также копья, посохи и т.п.*

- При этом оружие визуально должно занимать в сражении две руки.

Важно! Всё двуручное оружие, кроме посохов и копий должно быть повязано красной лентой и **наносит -2 хита** при попадании.

Посохи и копья **наносят -1 хит** при попадании.

Парное оружие

— позволяет персонажу использовать одновременно два одноручных оружия — по одному в каждой руке

Щит

— позволяет персонажу использовать допущенные к игре щиты.

- Любые попадания по щиту не засчитываются, в том числе снарядами пыжестрелов или «энергетическими снарядами».

Метательное оружие

— позволяет персонажу использовать, луки, арбалеты и метательные муляжи оружия.

Огнестрел

— позволяет персонажу использовать игровые пыжестрелы, пистолы и мушкеты.

Где можно приобрести боевой навык?

- У Торговцев, заплатив 1 золотую монету или обменяв на редкий предмет: «Книга Навыков».
- У некоторых Наёмников.

Навыки передвижения

Взлом замков

— позволяет персонажу использовать **Отмычку** — игровой предмет — и с помощью нее «вскрывать» игровые преграды и сундуки.

Где можно приобрести навык передвижения?

- У Торговцев, заплатив 2 золотые монеты или обменяв на редкий предмет: «Книга Навыков».
- У некоторых Наёмников.

Редкие навыки

Редкие навыки нельзя приобрести покупкой у Торговца и они имеют ряд особенностей при переносе персонажей.

Бесстрашие

— у персонажа не может быть игрового состояния: «СТРАХ», т.е. на персонажа не действуют эффекты проклятий и заклинаний с эффектом «СТРАХ», а также эффект АУРЫ СТРАХА т.п.

- Персонаж с «бесстрашием» должен сообщить о своем ИММУНИТЕТЕ при получении недействительного эффекта. Желательно сообщить громкой фразой в рамках игры, например, «Я не боюсь вас, создания Хаоса!».
- Получить навык «Бесстрашие» можно по сюжету, или броском костей судьбы.

Знание заклинания

— получая этот навык, Персонаж может использовать заклинание, или соответствующее сеттингу отряда и заранее определенное мастером, или одно заклинание из списка Базовых заклинаний, выбранных случайным образом — 1d6.

- Персонаж может получить навык «Знание заклинания» по сюжету
- Заклинатель Отряда может изучить его у Торговца за 2 золотые монеты.

Скрытность теней

– персонаж может становиться невидимым ВНУТРИ игровых помещений.

Для активации навыка ему нужно сесть на корточки и дотронуться кистями обеих рук (ладонями или кулаками) до поверхности пола. Пока персонаж неотрывно держит кисти на полу, он «невидим» для всех остальных персонажей.

Персонаж, который обладает этим навыком, отмечен тенью – черной широкой полосой по линии глаз игрока.

Базовое богатство

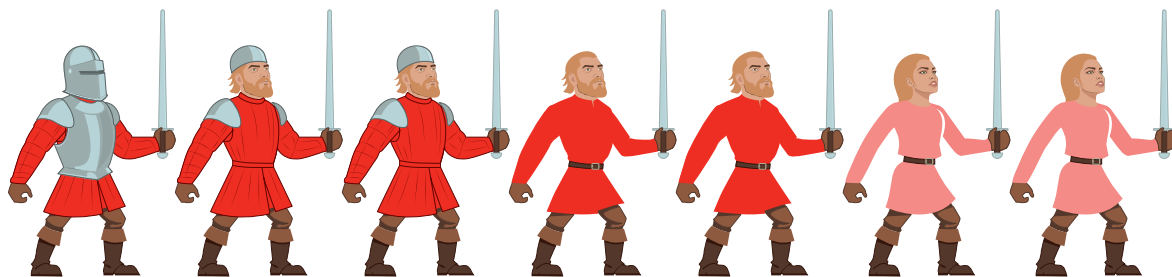
Отряды начинают текущую игру с игровым оружием или снаряжением, купленным за базовое богатство — сумму игровых денег, которую получает отряд на покупки до игры.

- Базовое богатство базового отряда составляет 2 серебряных.
- Победители предыдущей игры серии получают дополнительно 1 серебряный.

Базовый отряд

— стандартный, эталонный тип комплектации отряда в игре Мордхейм, который рекомендован организаторами как основной вариант формирования команды.

- Общий лимит отряда — 7 приключенцев,
- Мужской лимит — не более 5 человек в базовом отряде (девушки могут занять все 7 мест общего лимита).
- Доступны роли не более одного Капитана и двух Чемпионов (если антураж не соответствует ролям, Рядовые могут занять все 7 мест общего лимита).
- На старте у такого отряда 2 монеты.
- Капитан может начинать и восстанавливаться в корпусе.



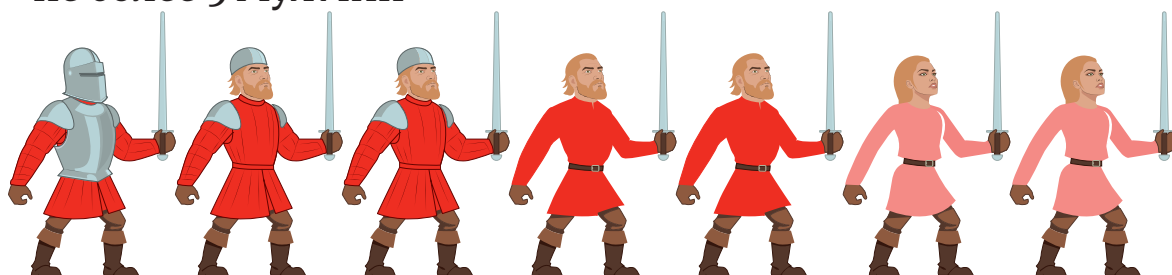
Типы отрядов

Однако, исходя из состава участников можно выбрать другой тип отряда. Сменить тип отряда можно вплоть до регистрации на полигоне, но не позже.

Типы отрядов

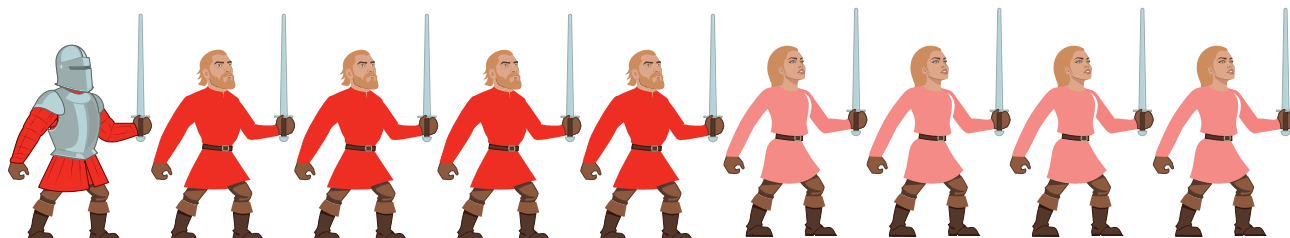
Базовый отряд

- 7 Приключенцев
- 1 Капитан
- 2 Чемпиона
- 2 монеты на старте
- не более 5 мужчин



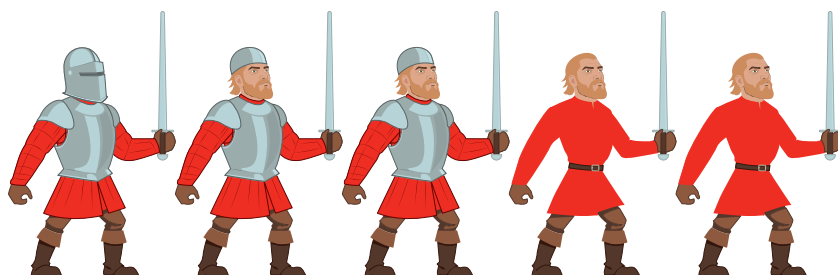
Голожопый..

- -2 Чемпиона
- Отряд становится больше на 2 Приключенцев
- Рядовые всю игру не используют доспехи и не изучают навыки



Элитный..

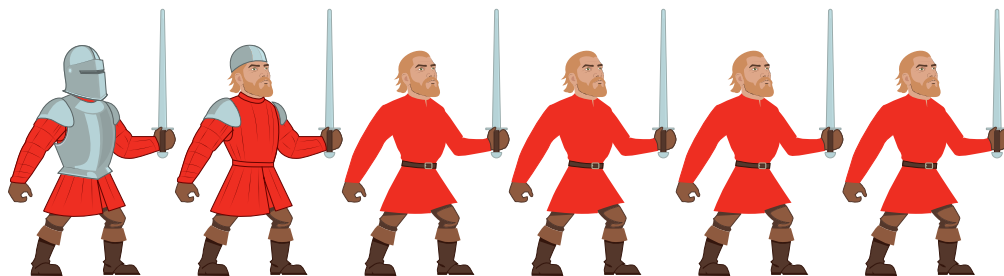
- Отряд становится меньше на 2 Приключенцев
- +1 монета на старте
- Чемпионы стартуют в корпусе



Типы отрядов

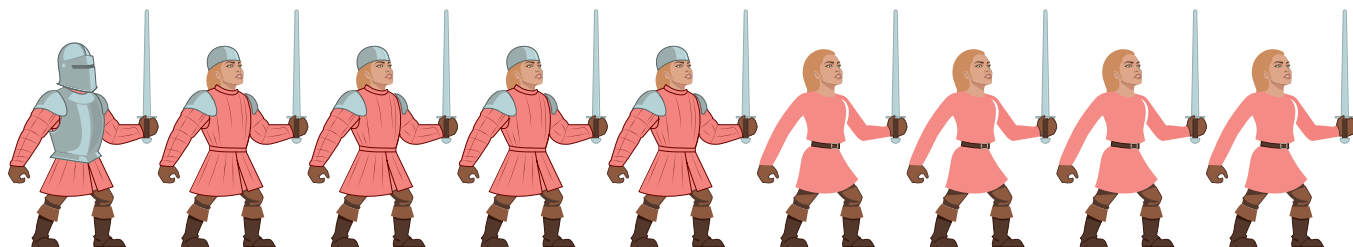
Мужской..

- Отряд становится меньше на 1 Приключенца
- В отряде становится меньше на 1 Чемпиона
- На одну монету меньше денег на старте
- Сколько угодно мужчин



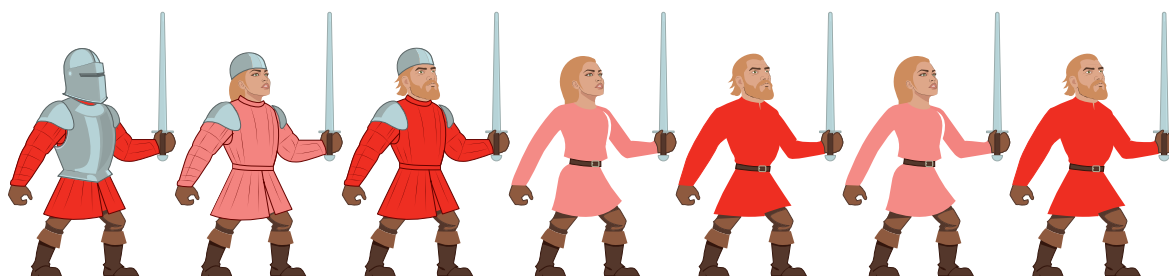
Женский..

- Отряд становится больше на 2 Приключенцев
- В отряде только девушки
- +2 Чемпиона



Сбалансированный..

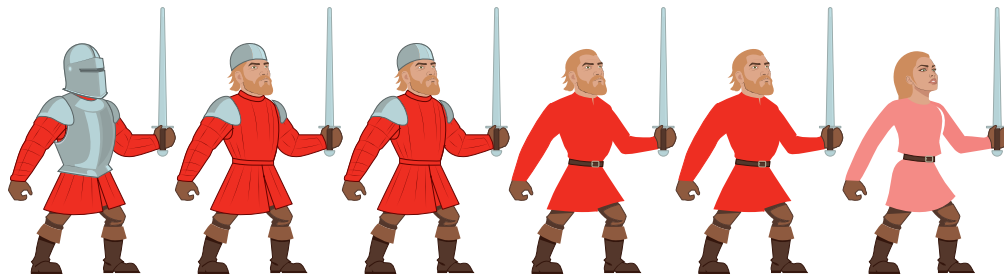
- Практически поровну мужчин и девушек, допускается гибкость в распределении, например, 4/3
- +2 монеты на старте



Типы отрядов

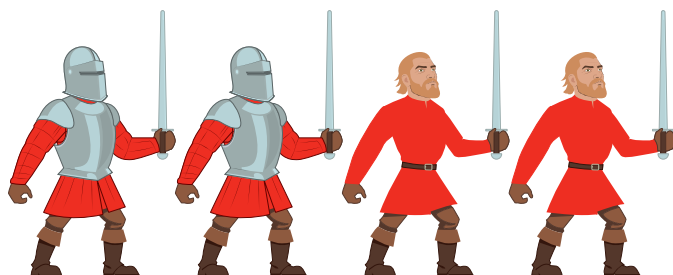
Богатенький

- Отряд становится меньше на 1 Приключенца
- +2 монеты на старте



Героический..

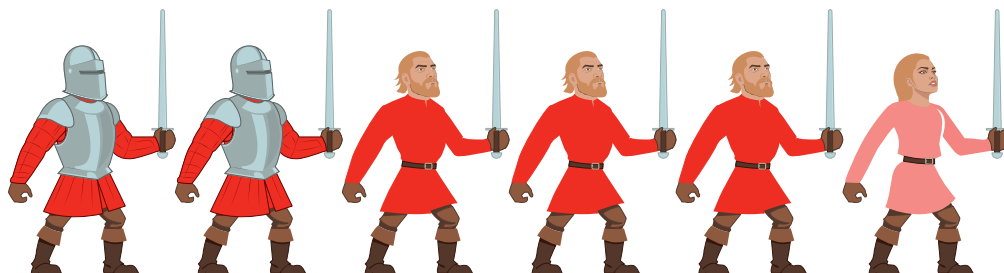
- Отряд становится меньше на 3 Приключенцев
- -2 Чемпиона
- +2 монеты на старте
- Дополнительный Капитан



Гибридные типы отрядов

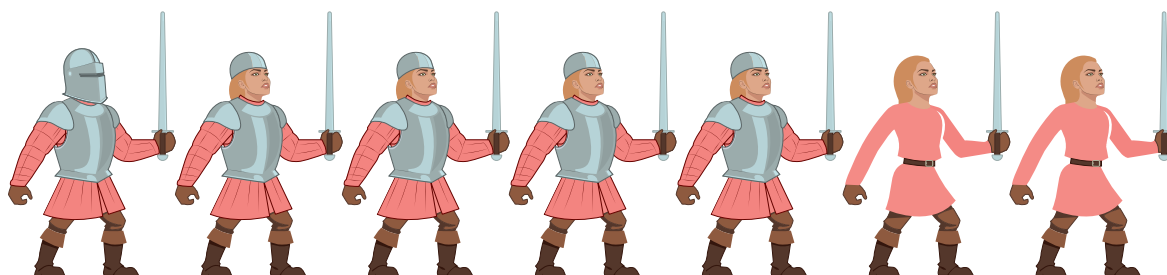
Героический-голожопый..

- Отряд становится меньше на 1 Приключенца
- Дополнительный Капитан
- -4 Чемпиона
- Рядовые всю игру не используют доспехи и не изучают навыки
- +2 монеты на старте



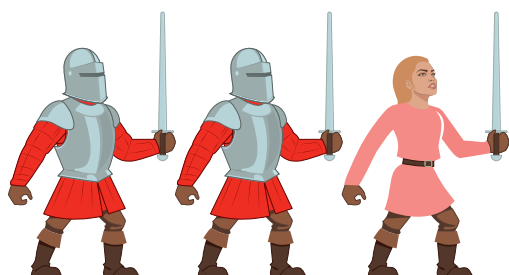
Элитный-женский..

- В отряде только девушки
- +2 Чемпиона
- Чемпионы стартуют в корпусе
- +1 монета на старте



Героический-Богатенький-Сбалансированный

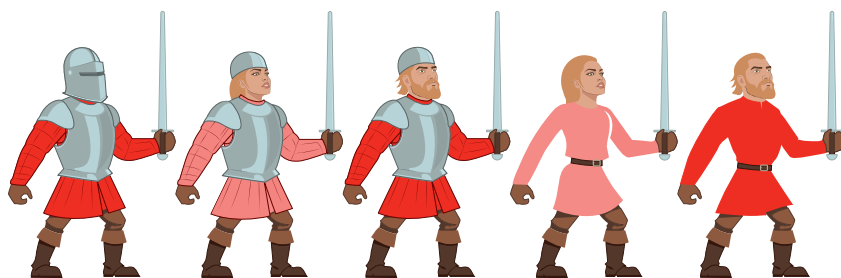
- Отряд становится меньше на 4 Приключенца
- Дополнительный Капитан
- -2 Чемпиона
- +5 монет на старте



Гибридные типы отрядов

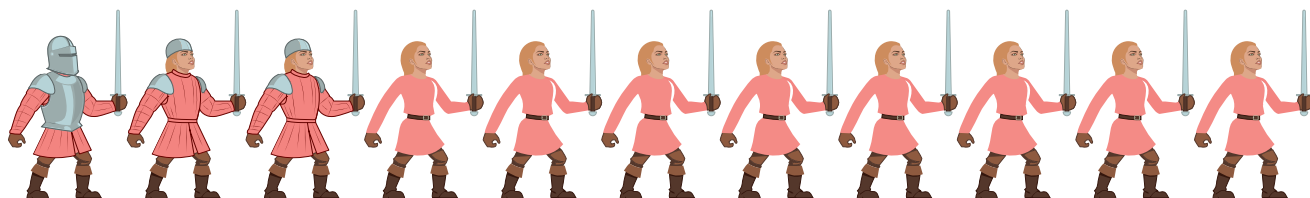
Элитный-Сбалансированный

- Поровну мужчин и девушек
- +2 монета на старте
- Отряд становится меньше на 2 Приключенцев
- Чемпионы стартуют в корпусе



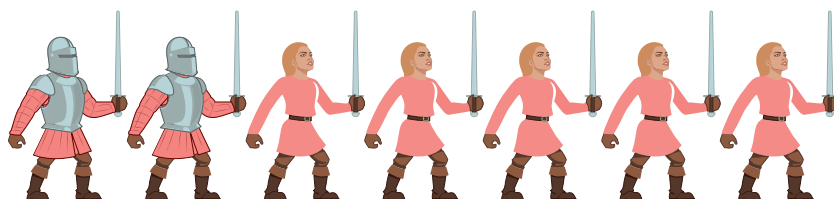
Женский-Голожопый

- Отряд становится больше на 4 Приключенцев
- В отряде только девушки
- Рядовые всю игру не используют доспехи и не изучают навыки



Женский-Голожопый-Героический-Богатенький

- В отряде только девушки
- Рядовые всю игру не используют доспехи и не изучают навыки
- +4 монеты на старте



Знамя отряда

Желательно чтобы у Отряда было знамя.

Требования к знаменам:

- Флагшток (палка) длиной не менее 1,5 метра
- Яркое узнаваемое полотнище с цветом и символикой фракции или Отряда
- Полотнище должно быть расположено на горизонтальной перекладине, а не как повисающий на безветрии флажок.
- Размер полотна не менее 33 см на 50 см.

Лечение от знамени

- Исключительно вне боя, отряд может собраться вокруг (круг до 5 метров диаметром) своего знамени, минуту громко распевая песни. По завершению минуты все персонажи вокруг знамени восстанавливают все свои «потраченные» Хиты.

Что можно делать со знамёнами?

- Знамена побираемы, их можно отбирать чтобы сдать тавернщику, за награду или в качестве доказательства превосходства
- Свое знамя можно безопасно хранить у Тавернщика до удобного момента

Что НЕЛЬЗЯ делать со знаменами?

- Забирать чужие знамена из Таверны
- Ломать, портить, пачкать, закидывать на небоевые и неигровые территории
- Закидывать за игровые «стены», «двери» и «ставни» из нетканки, даже в недозатянутые нетканкой щели

Специальный инструмент

В мире Мордхейма варп-камень — это не просто ценный ресурс, но и крайне опасное вещество, обладающее разрушительным и мутагенным воздействием на все живое. Согласно бэку, даже кратковременный контакт с необработанным варп-камнем может вызвать у человека тяжелые мутации, безумие или смерть. Поэтому к обращению с этим материалом в Городе Проклятых относятся с предельной осторожностью.

Отряд может (*и должен*) приготовить специальный инструмент, который позволяет безопасно переносить варп-камни. Обыкновенная тряпка, мешок или привычная сумка не подойдут — контакт с ними не защищает от последствий воздействия варп-камня и может привести к немедленным или отсроченным негативным эффектам (*мутациям, проклятиям, потерям здоровья и т.д.*).

Варп-камень — это осколки кометы, принесшей проклятие на Мордхейм. Его энергия разрушительна и непредсказуема. В мире Warhammer и Мордхейма любой, кто берёт варп-камень голыми руками, рискует не только своим здоровьем, но и душой. Даже крысы-скавены, для которых варп-камень — источник могущества, используют особые перчатки, контейнеры или магические амулеты для его хранения и транспортировки.

Варианты инструментов

Специальный ящик: может быть укреплён железом, обит изнутри свинцом, украшен защитными письменами или рунами, снабжён замками и печатями.

Щипцы: длинные металлические или деревянные щипцы, иногда с магическими символами, позволяющие брать камни, не касаясь их руками.

Охранная сумка: изготовленная из особых материалов (например, выделанная шкура мутанта или ткань, пропитанная алхимическим раствором), украшенная письменами, рунами или магическими печатями, которые нейтрализуют часть воздействия варп-камня.

Чехол с амулетами: футляр с прикреплёнными защитными амулетами, которые ослабляют излучение варп-камня.

Вид и оформление инструмента — на усмотрение отряда, но он должен иметь антуражную ценность.

Репутация отряда

У каждого Отряда есть репутация, которая влияет на бросок «костей судьбы» обыкновенным модификатором.

ВАЖНО! При этом бросок кубиков на минимальное значение (1-1) всегда приводит к смерти персонажа.

Хорошая репутация отряда — это как игровая удача, не у всех она есть, но иногда она может стоить и победы, а что-то может заставить отряд пренебречь репутацией ради выгоды

Модификаторы репутации, всегда можно узнать в Таверне.

Что может негативно повлиять на репутацию:

- **Отсутствие у отряда знамени на параде**
- **Потеря Капитана**
- **Нечистивые действия отряда**
 - мутант на виду в отряде снижает репутацию на 1
 - игровые действия, противоречащие этике честолубивого имперского отряда, союз с культом, участие в обрядах хаоса.
 - темные сделки, демонопоклонничество
- **Козни других игроков**
 - действия других отрядов и банд, направленные на вас
 - официальный донос шпионов или уличение в ереси от священника Сигмара
 - варп-камень, полученный не по правилам
- **Сильные отклонения от лора**

действия отряда, противоречащие лору отряда в мире Warhammer
- **Нарушение правил**

Что может позитивно повлиять на репутацию:

- Выполнением некоторых сюжетных заданий
- Выполнением доигровых челенджей от мастерской группы

Трансферт приключенцев

Приключенцы постоянных игроков переходят из одной части игры в другую с частичным сохранением навыков.

Что необходимо, чтобы перенести персонажа?

- Сообщить о желании перенести персонажа.
- Вспомнить устно или найти записи о навыках с предыдущей игры серии.
- Написать и отправить файлом историю приключений персонажа.
- Быть готовым привезти на игру экипировку, соответствующую выбранным навыкам.

Нюансы переноса навыко

- Количество и тип перенесенных навыков зависит от выбранной игроком роли:
- Не представленный в новой игре навык с предыдущей игры нельзя будет заменить на другой, даже подобный.
- Персонаж вполне может создать новый отряд, или перейти в подобный своему (при незаполненных лимитах), но при этом перенести навыки по общим правилам.

Сгинувшие отряды

— отряды не прошедшие минимальный порог в три собранных варп-камня к концу игры.

Приключенцы таких отрядов не смогут провести трансферт персонажей в следующую игру серии — потеряют всех имеющихся персонажей с их навыками.



Наёмники

— нейтральные герои, которые работают за деньги

Как нанять наёмника?

- В отряде может быть только 1 Наёмник
- Контракт длится 30 минут, до нарушения условий контракта или если отряд ведёт себя против принципов наёмника.
- Стоимость зависит от наёмника
- Контракт можно заключить повторно

Что умеют наёмники?

- Начинают игру с определенными навыками и могут получить уникальные способности.
- Каждый наемник уникален и имеет ветку развития навыков и предписания от мастерской группы.
- Могут давать квесты отряду и награждать за выполнение.

Параметры

- Не могут подбирать и переносить варп-камни.
 - Не могут переносить богатства Отряда.
 - Наёмник заключивший контракт принимает сторону Отряда и не может заключить другой контракт до конца найма, выполняет приказы командира Отряда, если это не нарушают его принципы.
 - Если наёмник не нанят ни в один Отряд, он не вмешивается в битвы Отрядов. Однако, может защищаться в случае угрозы или путешествовать в одиночку.
 - Богатства наёмников непобираемы.
- Иными словами, с наёмника не будет падать лут.

Восстановление

- После потери всех хитов, попав «ВНЕ ИГРЫ», наёмник остается на месте **еще 1 минуту после завершения боя**, затем игрок надевает белый хайратник и отправляется в Таверну на респаун, где отдыхает 5 минут (либо 15, если у наёмника сорвали «браслет игрока»).
- После восстановления, наёмник ждет приказов от приключенцев своего отряда в лагере, если нет других предписаний.

Души артефактов

— игрок в серебрянном хайратнике, который отыгрывает роль артефакта и взаимодействует с персонажем, владельцем артефакта.

Артефакт состоит из оболочки артефакта — игровой модели (например, двуручного протектированного меча) и души артефакта — игрока отыгрывающего влияние артефакта на игровой мир. Владелец артефакта словно бы видит присутствие игрока-души артефакта как ауру или свечение.

Параметры

- Игрок, отыгрывающий душу артефакта, всегда передвигается **в белом хайратнике**.
- Душа артефакта не сражается, не имеет хитов.
- Душа артефакта неразрывно связана со своей оболочкой и не отходит от неё далее чем на 5 (пять) метров.
- В случае, если душа и артефакт разделились на дистанцию больше чем 5 метров, артефакт считается спящим и его свойства перестают работать пока душа не воссоединится с предметом.
- Душа артефакта может оказывать игровое влияние на персонажей и на оболочку.
- Душа артефакта может исчезнуть у персонажа, использовать заклинания, обучить навыку, дать временный навык, нанести увечье и т.п.
- Способности артефакта ограничены набором параметров и предписаниями от мастерской группы. Такие персонажи действуют, опираясь на эти предписания.
- С развитием артефакта душа артефакта получает новые возможности и может даже изменить оболочку артефакта.
- Душе артефакта не запрещены воздействия на мир типа «Я постою на шухере», «Сзади враг»
- Душа артефакта не может переносить игровые предметы, богатства, снаряжения и т.п.

Мародёры

- персонажи, действующие в составе Банд (лже-отрядов).
- Мародёры подчиняются стандартным правилам по хитам, доспехам и хитосъему.
- Мародёры подбирают варп-камни, но только в сражении, не ищут их в тайниках, и сбрасывают при обыске. То есть, отобранное Мародёрами можно вернуть, если никто другой вас не опередил.
- Мародёры ограничены по количественному составу Банды приблизительно в рамках правил состава отрядов.

Респаун Монстров

- Поверженный Мародёр лежит 1 минуту
(считает до шестидесяти как «варп-камень — РАЗ, варп-камень — ДВА, варп-камень — ТРИ» и т.д.).
- В течение минуты Мародёра можно «обыскать». Он передает общий лут в соответствии с предписаниями МГ; некоторый квестовый лут он передает только по запросу.
- Спустя минуту, надев хайратник, Мародёр уходит на точку перерождения. В процессе игры, при выполнении собственных квестов, Мародёры могут открывать новые точки респауна.

Культисты Хаоса

— персонажи, цель которых в игре — распространять влияние культа и собирать варп-камни для своего лидера.

Культисты имеют свой набор параметров и предписания от мастерской группы. Такие персонажи используют оружие и доспехи, сражаются и действуют, опираясь на эти предписания.

- В целом, Культисты подчиняются стандартным правилам по хитам, доспехам и хитосъему.

- Культисты подбирают варп-камни и передают Главе Культа. Глава Культа вводит эти камни в игру посредством влияния культа, квестов и прочего.

Отряды Культистов не имеют ограничений по количественному и качественному составу и могут в процессе игры по своему усмотрению как разделяться, так и объединяться.

Респаун Культистов

Поверженный Культист лежит 1 минуту (*считает до шестидесяти как «варп-камень — РАЗ, варп-камень — ДВА, варп-камень — ТРИ» и т.д.*).

В течение минуты Культиста можно «обыскать». Он передает общий лут в соответствии с предписаниями МГ; некоторый квестовый лут он передает только по запросу.

Спустя минуту, Культист уходит на точку перерождения — в лагерь культистов. В процессе игры, при выполнении собственных квестов, Культисты могут открывать новые точки респауна.

Монстры

— персонажи, цель которых в игре — уничтожать приключенцев, прибывших в Мордхейм за Варп-камнем.

Монстры имеют свой набор параметров и предписания от мастерской группы. Такие персонажи используют оружие и доспехи, сражаются и действуют, опираясь на эти предписания.

- Монстры не подчиняются стандартным правилам по хитам, доспехам и хитосъему.
- Монстры не подбирают лут и не обыскивают других игроков.
- Монстры не имеют ограничений по количественному и качественному составу отряда и могут в процессе игры по своему усмотрению как разделяться, так и объединяться.

Респаун Монстров

- Поверженный Монстр лежит 1 минуту (*считает до шестидесяти как «варп-камень — РАЗ, варп-камень — ДВА, варп-камень — ТРИ» и т.д.*)
- В течение минуты Монстра можно «обыскать». Он передает общий лут в соответствии с предписаниями МГ; некоторый квестовый лут он передает только по запросу.
- Спустя минуту, надев хайратник, Монстр уходит на точку перерождения. В процессе игры, при выполнении собственных квестов, Монстры могут открывать новые точки респауна.

Охотники на ведьм Дрангера

— игротехнические персонажи, цель которых в игре — уничтожать приключенцев, прибывших в Мордхейм за Варп-камнем.

- Охотники подчиняются стандартным правилам по хитам, доспехам и хитосъему.
- Охотники подбирают монеты и передают их Эрику Дрангеру или сбрасывают при обыске.
- Охотники не подбирают иной лут и варп-камни. Если приключенца обыскали, то монеты забираются, а остальной лут, включая варп-камни, оставляется на месте.
- Охотники не имеют ограничений по количественному и качественному составу отряда и могут в процессе игры по своему усмотрению как разделяться, так и объединяться.

Респаун Охотников

- Поверженный Охотник лежит 1 минуту (считает до шестидесяти как «варп-камень — РАЗ, варп-камень — ДВА, варп-камень — ТРИ» и т.д.)
- В течение минуты Охотника можно «обыскать». Он передает общий лут в соответствии с предписаниями от МГ; некоторый квестовый лут он передает только по запросу.
- Спустя минуту, надев хайратник, Охотник уходит на точку перерождения. В процессе игры, при выполнении собственных квестов, Охотники могут открывать новые точки респауна.

Обитатели Лагеря

— это особая категория персонажей, которые не входят в состав отрядов и не принимают прямого участия в сражениях за варп-камни. Обычно это торговцы, ремесленники, лекари, трактирщики, информаторы, квестовые персонажи и прочие жители Мордхейма, обеспечивающие атмосферу и дополнительные возможности для игроков.

Обитатели лагеря не участвуют в боевых действиях и не могут быть атакованы или ограблены кроме как по условиям квеста или особого игрового события.

Это небоевые персонажи, а попытки их атаковать — нарушение игровой этики. Любые боевые действия на территории лагеря строго запрещены.

Через обитателей лагеря игроки могут получать квесты, покупать и продавать предметы, обменивать ресурсы, получать лечение, узнавать слухи и другую полезную информацию.

Некоторые обитатели могут быть посредниками в найме наемников или выполнении ритуалов.

Отряд или игрок может взаимодействовать с обитателями лагеря только в мирном ключе: вести переговоры, договариваться о сделках, просить помощи или информации, выполнять их поручения.

Обитатели лагеря не собирают варп-камни и не участвуют в гонке за победу. Их основная задача — создавать атмосферу, поддерживать квестовые и социальные механики игры.

Примеры обитателей Лагеря

Торговцы и ремесленники

Меняла-ротшильд — хитрый тип с весами, оценивающий варпстоун «по курсу дня».

Оружейник — кривой на один глаз кузнец, продающий ржавые, но смертоносные клинки.

Контрабандист — поставляет запрещённые зелья и книги из руин Альтдорфа.

Барахольщик — торгует «реликвиями» (чаще всего поддельными).

Лекари и мистики

Аптекарь-шарлатан — его «целебные» отвары вызывают галлюцинации, но хоть не смерть.

Священник Сигмара — фанатик, клеймящий «нечистых» и благословляющий мечи.

Ведьма-травница — знает, как лечить мутации... или скрывать их.

Астролог — предсказывает удачу за монету (его прогнозы сбываются ровно в половине случаев).

Преступники и маргиналы

Вор-карманник — промышляет в толпе, но боится местного палача.

Дезертир — скрывается под чужим именем, дрожит при виде офицеров.

Головорез — нанят для «тёмных дел», но предаст при первой возможности.

Проститутка-шпионка — подслушивает для конкурентов.

Нейтральные и странные фигуры

Безумный пророк — орет о «конце света» (в Mordheim он уже наступил).

Странствующий бард — поёт баллады о погибших героях... за еду.

Охотник на мутантов — молчаливый тип с мешком окровавленных ушей.

Сирота-проводник — ребёнок, знающий руины лучше взрослых.

Особые типы персонажей

Огр (или Крысоогр у скавенов)

- Обладает постоянным увечьем «Глупость» и навыком «Бесстрашие».
- +4 хита к двум базовым (*стакается с +2 за скавена или за мутацию*).
- Огр может занять слот Чемпиона в отряде из Империи.

Зверолюди и скавены

- +2 хита к двум базовым

Вампир

- Обладает навыком «Бесстрашием» и восстанавливает +1 хит в минуту вне боевой обстановки.
- +2 хита к двум базовым
- Вампир может занять слот Чемпиона или Капитана в отряде.

Призрак

- На призраке надет серебряный хайратник, он **ВНЕ БОЯ!**
- **Призрак может** быть заклинателем и использовать магию. но касательные заклинания проводит только «через ладонь».
- **Призрак не может** использовать игровое оружие или энергетический снаряд.
- **По призраку нельзя** проводить атаки, как игровым оружием, так и энергетическими снарядами.
- Призрака можно изгнать (*в мертвятник*) заклинанием: Разочарование.
- Призрак не может заходить в закрытые пространства, проходить через игровые препятствия, переносить лут

Зомби и скелеты

- Не могут передвигаться бегом
- Обладают «Бесстрашием»

Мутации

- +2 хита к двум базовым за каждую



Заклинатель в отряде

— ключевой магический персонаж, который занимает место Капитана или Чемпиона, обладает уникальными магическими способностями и может метать энергетические снаряды.

Особенности Заклинателя

- Изначально в отряде может быть ТОЛЬКО ОДИН Заклинатель, занимающий место Капитана или Чемпиона
- Должен внешне соответствовать сеттингу игры
- Может использовать игровое оружие и доспехи согласно боевым навыкам
- Оружие заклинателя отмечается синей лентой и применяется для Касательных заклинаний
- Способен использовать энергетические снаряды

Заклинания

Заклинатели могут изучать в Таверне **редкий навык: «знания заклинаний»** как боевой навык.

Изучив навык, он получает случайное заклинание, из базовых, броском шестигранника:

- 1 — Лечение
- 2 — Оглушение
- 3 — Разочарование
- 4 — Минутный страх
- 5 — Минутное замедление
- 6 — Барьер

Энергетический снаряд

— механика магической атаки в игре, позволяющая персонажам-заклинателям наносить урон на расстоянии через метание стилизованных снарядов.

Энергетические снаряды — это стилизованные пробитые теннисные мячи или муляжи, соответствующие правилам игрового оружия. Тип снаряда варьируется: удар света, фаербол, варп-болт.

Основные правила:

- Точное попадание **в любую часть тела, кроме шеи и головы**, наносит 2 хита урона. Рикошеты не засчитываются
- Для использования снаряда не требуется Сфера Энергии
- Энергетический снаряд **можно отбить щитом или оружием**

Максимум 3 муляжа на руках

У базового Заклинателя может быть не более трех муляжей энергетического снаряда на руках. Если игрок привез большее количество, он может хранить их в лагере, но использовать ТОЛЬКО при порче или потере снаряда на полигоне

Правила использования энергетического снаряда

1. Громко произнести название заклинания (*«Огненный шар!»*)
2. Метнуть муляж энергетического снаряда в цель, полностью выпустив его из руки
3. Если муляж попадает, заклинатель громко обозначает эффект, например, *«Попал огненным шаром!»*

Восстановление энергетического снаряда

ВАЖНО! Заклинатель может использовать только личные муляжи. Подбирать и использовать чужие муляжи **ЗАПРЕЩАЕТСЯ**.

Для того чтобы подобрать свой муляж, нужно отыграть двухминутное «восстановление» (*например, прочитать молитву, провести медитацию или небольшой ритуал длительностью две минуты*).

Будьте морально готовы оставить брошенный вами муляж. Кроме «восстановления», свои брошенные муляжи могут подбирать только игроки в белом хайратнике.

Критический удар

Если энергетический снаряд Заклинателя отскочил от цели, не коснулся земли и был пойман Заклинателем в руки – он может использовать этот энергетический снаряд повторно

Виды заклинаний

Заклинания делятся на несколько видов:

- Касательные
- Целевые
- Территориальные
- **Свитки Заклинаний** встречаются в виде чипов и доступны любому персонажу, даже не наделенному магическими способностями.
- Ритуалы

Касательные Заклинания

— тип магического воздействия, который применяется непосредственным контактом с целью через ладонь или специальное оружие, помеченное синей лентой.

Оружие заклинателя

• Оружие заклинателя отмечается синей лентой и применяется для Касательных заклинаний

ВАЖНО! При проведении заклинания ударом «через оружие», при ролевом ударе цель также получает урон согласно боевым правилам.

Например, если Воинствующий Священник, используя заклинание: «Оглушение», наносит удар священным двуручным молотом по зверолюду — тот оказывается в простом состоянии: «оглушен» и теряет -2 хита.

Если же вместо удара получается касание оружием, а не ролевой удар — то зверолюд оказывается в простом состоянии: «оглушен» и не теряет хиты.

Правила использования

1. Громко прочитайте название заклинания

Например — «Заклинание: Оглушение!»

2. **Лопнуть Сферу Энергии**

3. Начать громко считать до пяти и за время счета (1-2-3-4-5) должен успеть коснуться цели ладонью или ударить оружием

4. Громко и ясно обозначить для цели эффект заклинания.

Например — «Ты Оглушён!»

ВАЖНО! Если за 5 секунд заклинатель не коснулся цели, заклинание считается невыполненным и Сфера Энергии тратится впустую.

Список касательных заклинаний

Лечение (базовое)

При касании заклинанием «не добитый» персонаж немедленно восстанавливает все хиты

Оглушение (базовое)

При касании заклинанием персонаж попадает в простое состояние: Оглушен. Шлем не защищает от заклинания

Разочарование (базовое)

При касании заклинанием с цели снимаются:

- Все простые состояния,
- боевое состояние «Оглушение»,
- заклинание «БАРЬЕР»

ВАЖНО! Можно использовать Разочарование, как целевое заклинание, чтобы отправить в состояние «ВНЕ ИГРЫ» призраков и души артефактов

Поднятие нежити (специальное)

При касании заклинанием, зомби из своего отряда, раненый или добитый, поднимается в полных хитах.

Заклинание можно наложить на добитого персонажа чужого отряда, на котором есть «Метка Нежити».

Целевые заклинания

— тип магического воздействия, который применяется дистанционно по ясно обозначенной цели

Правила использования

1. Громко прочитать название заклинания

Например — «Заклинание Страх!»

2. Громко обозначить цель, используя для этого имя персонажа или описание цели. *Например — «Эрик Дрангер», «зомби в красном плаще» или «чародей, удерживающий барьер».*

ВАЖНО! Цель должна быть в поле зрения Заклинателя и должна слышать, что говорит заклинатель. Необходимо убедиться, что цель поняла, что в неё направлено заклинание.

3. **Лопнуть Сферу Энергии**

4. Громко и ясно обозначить для цели эффект заклинания.

Например — «На тебе страх, Эрик!»

Список целевых заклинаний

Минутный Страх (базовое)

Названный персонаж на 1 минуту попадает в простое состояние Страх.

Такой персонаж **от первой же атаки**, наносящей ему урон, **попадает в состояние «ВНЕ ИГРЫ»**

ВАЖНО! Бесстрашные персонажи игнорируют данный эффект, декламируя – *«Я Бесстрашен!»*

Минутное Замедление (базовое)

Названный персонаж на 1 минуту попадает в простое состояние «Замедление».

Такой персонаж **передвигается только гусиным шагом** (в присядку)

Заклинание «минутная Слабость» (специальное)

Названный персонаж на 1 минуту попадает в простое состояние: Слабость.

Такой персонаж **не может парировать удары — засчитывает ВСЕ попадания в свой щит или оружие, как по себе**

Казнь (специальное)

Названный персонаж в состоянии «РАНЕН» считается добитым и попадает в состояние «ВНЕ ИГРЫ»

Территориальные заклинания

– тип магического воздействия, который применяется массово или на определенную территорию

Список территориальных заклинаний

Зов Ванхелла (специальное)

Правила использования:

1. Громко прочитать название заклинания — «Зов Ванхелла!»,
2. **Лопнуть Сферу Энергии**
3. Дуть в свисток или горн, максимум три долгих раза

Зомби и скелеты могут передвигаться бегом, пока слышат зов Ванхелла

Барьер (базовое)

Правила использования:

1. Громко прочитать название заклинания — «Заклинание Барьер!»
2. **Лопнуть Сферу Энергии**
3. Немедленно растянуть тканевое полотно и держать его в обеих руках, перегораживая выбранный дверной или оконный проём.

Сильный заклинатель (наемник или НПС) может установить Барьер навывбранный проём и при этом не держать в обеих руках тканевое полотно, однако он должен будет повесить на такое препятствие специальный «Чип: Барьер» с обеих сторон.

• Если необходимо, громко и ясно обозначает для других игроков эффект заклинания. Например — «Перед вами магический барьер!»

Полотно имитирует стену, пусть даже прозрачную (зависит от ткани), по нему и по рукам мага **СТРОГО ЗАПРЕЩАЕТСЯ** наносить удары, производить выстрелы.

На барьер нельзя воздействовать физически или проходить через него, пока чародей «держит заклинание».

Барьер **ЗАПРЕЩАЕТСЯ** ставить в Таверне и на выходе из небоевых территорий.

Барьер можно снять заклинанием: «Разочарование».

Свитки заклинания

— это бланк игры с соответствующим заголовком.
Применить Свиток заклинания может любой игрок,
персонаж которого может внятно и громко говорить.

Свиток Заклинания можно продать Торговцу.
Купить можно только свиток заклинания «Разочарование».

Правила использования Свитка Заклинаний.

- Громко прочитать название заклинания.

Например — «Заклинание Страх!»

- Громко и ясно обозначить цель, используя для этого имя персонажа или описание цели.

Например — «Эрик Дрангер», «зомби в красном плаще» или «чародей, удерживающий барьер». Необходимо убедиться, что цель поняла, что в неё направлено заклинание.

- Порвать этот Свиток Заклинания.

- Громко и ясно обозначить для цели эффект заклинания.

Например – «На тебе страх, Эрик!»

Ритуалы

— это особые игровые действия, выполняемые отрядом в полном составе, которые позволяют достичь значительных игровых эффектов, таких как изменение состояния персонажей или выполнение заданий.

Ритуалы позволяют:

- выполнить требования заданий
- избавиться от мутации (*мутацию затем нужно сдать Тавернщику*)
- избавиться от надоедливого приключенца из чужого отряда — т.е. добить окончательно, как если бы он кинул 1-1 на «костях судьбы». Жертва сама должна сообщить о ритуале Тавернщику — приключенец погиб.
- забрать «мутацию», если это возможно игротехнически. Для пересадки мутации ритуал должен проводиться с участием донора мутации, пойманного живым.
- поставить на приключенца из чужого отряда «метку нежити».

Порядок проведения ритуала

- Ритуалы проводятся отрядом только в полном составе.
- В начале ритуала открывается Гримуар — специальный лут — запечатанный в игровой конверт. Информацию внутри конверта можно прочесть, приняв на читающего персонажа весь риск тайных знаний.
- Ритуал должен длиться не менее 5 минут и может проводиться игроками самостоятельно, без мастера.
- Ритуалы могут проводиться с использованием фальшфейеров или цветных дымов, как добытых в процессе игры, так и заготовленных игроками для красоты. Дым не имеет игротехнических эффектов во время ритуала.

ВАЖНО! Просим быть бдительными и соблюдать правила безопасности и использования любой пиротехники, и НЕ БРОСАТЬ горящие фальшфейеры или мусор в лесу.

Сфера энергии

Сферы Энергии моделируются маленькими воздушными шариками. Для использования необходимо лопнуть шарик в кулаке.

Заклинатель может восполнить Сферы Энергии, обратившись к Тавернщику.

ВАЖНО! У базового заклинателя может быть на руках не более трех Сфер Энергии.



Белый хайратник

— это тканевая полоска, повязанная на голове человека, означающая, что этот человек не играет в данный момент.

Персонажи полностью игнорируют человека в «белом хайратнике», словно рядом никого и нет. Если это, конечно, не фотографы — тогда лучше героически позировать. Впрочем, если на вас кто-то смотрит, лучше всегда героически позировать.

ВАЖНО! Персонаж, которого добили и который попал «ВНЕ ИГРЫ», должен повязать на голову «белый хайратник» прежде, чем отправиться в таверну или другое место воскрешения.

ВАЖНО! Персонаж, который пришел в таверну для бросков «костей судьбы» без «белого хайратника», будет бросать «кости судьбы» с дополнительным модификатором -1 к броску первого куба.

Игрок должен самостоятельно привезти с собой на полигон повязку, которую с дистанции в 10 шагов можно однозначно и четко идентифицировать как «белый хайратник».

Если по каким-либо объективным причинам игрок не может надеть белый хайратник на голову, допускается надевать его на плечо или нести в руках, и при этом демонстрировать любым игрокам поблизости.

Другим маркером состояния «ВНЕ ИГРЫ», если хайратника, например, нет, может быть рука, поднятая вверх открытой ладонью, или оружие, поднятое вверх гардой или небоевой частью.

Кем могут быть игроки в белом хайратнике?

- Игроки, направляющиеся в таверну для бросков костей судьбы (находящиеся «ВНЕ ИГРЫ»).
- Игроки, направляющиеся к другому месту воскрешения (находящиеся «ВНЕ ИГРЫ»).
- Люди, не играющие в Мордхейм (гости).
- Фотографы.
- Игроки, по разным причинам вышедшие из игры. Важно, что надевание хайратника приравнивается к «ВНЕ ИГРЫ». Вернуться можно только через респаун.

Серебряный хайратник

— это серебряная тканевая полоска, повязанная на голове игрока, которая означает, что этот человек играет, но игротехнически находится вне боевого взаимодействия. В таком случае персонаж в хайратнике сам обозначит это своим поведением.

Это могут быть игроки, отыгрывающие сознание волшебных предметов, или игроки, отыгрывающие призраков, привидений или духов.

Взаимодействие с ними разрешено в рамках игровых правил, но не может быть боевым. Сражаться с такими игроками можно только с помощью заклинания «Разочарование».

Браслет персонажа

— специальный бумажный браслет ЗЕЛЕНОГО цвета, который прочно крепится на запястье игрока.

Если конструкция образа не позволяет закрепить браслет на запястье, игрок сам выбирает удобное, доступное для «обезбраслечивания», место на своём образе.

Браслет персонажа должен находиться на всех персонажах.

Добитый игрок самостоятельно не снимает с себя браслет.

Добивающий может или потребовать у добитого снять браслет, или, с разрешения, снять браслет лично.

Если по результатам игрового события персонаж игрока погибает, игрок сдает браслет в мертвятнике. После окончания пребывания в нем, он должен получить новый браслет у Мастера.

Если браслет был снят с Приключенца до попадания в Мертвятник, то в состоянии «ВНЕ ИГРЫ», приключенец будет бросать «кости судьбы» с дополнительным модификатором -1 к броску первого куба.

Если браслет был снят с Наёмника, то он выбывает из игры на 15 минут, вместо 5.

Браслеты, снятые с Марадёров, Хаоситов и Монстров в определенных случаях могут повлиять на скорость их восстановления

Собранные браслеты можно добровольно передать другому игроку, однако они не являются обязательным лутом, если иное не сказано в специальных правилах.

Таким образом, снятие «браслета персонажа» — это способ снизить шанс добитого приключенца на удачное будущее или способ задержать воскрешение наёмников

Боевые состояния

— игровые состояния, причиняемые и получаемые боевым взаимодействием.

«ОГЛУШЕН»

Когда персонажа оглушили, игрок ложится или садится с поднятой рукой, молчит и не двигается сам — его могут обыскать или «перенести» (игрок идет за «несущими» без сопротивления). Через 5 минут возвращается к прошлому состоянию, если его не доби́ли.

«РАНЕН»

Когда у персонажа становится 0 хитов, он считается раненым: может только ползать или идти, опираясь на плечо, не может сражаться и стрелять. Чтобы восстановиться, нужен хотя бы 1 хит.

«ВНЕ ИГРЫ»

Если раненого доби́ли (*или оглушённого доби́ли*), он выбывает из игры — это состояние «вне игры». Тогда, побыв на месте 5 минут, игрок надевает белый хайратник и идет в Таверну бросать «кости судьбы», чтобы узнать, погиб ли персонаж окончательно или сможет вернуться в игру

«ПЕРСОНАЖ ПОГИБ»

Если персонаж погиб, игрок снимает браслет, отдыхает в Таверне 20 минут, а затем возвращается новым персонажем своего отряда.

«ОГЛУШЕН»

Персонаж в состоянии «ОГЛУШЕН» — это оглушенный игровым взаимодействием персонаж.

«ОГЛУШЕННЫЙ» игрок лежит, изображая безмолвное, бездыханное тело, или молча сидит на корточках с поднятой рукой.

В таком положении игрок остается на месте **около 5 минут**, чтобы его персонажа могли обыскать или перенести, после чего возвращается в предыдущее состояние (к примеру «РАНЕНый» остается «РАНЕНым»).

- Персонажа в состояние «ОГЛУШЕН» можно переносить. Оглушенный игрок ОБЯЗАН без сопротивления самостоятельно передвигаться туда, куда его «понесут».
- «ОГЛУШЕНный» персонаж может быть «ДОБИТ», не обязательно снимать все хиты.

Как можно оглушить?

1. Неожиданно и нежно хлопнуть протектированным обухом игрового оружия ближнего боя или докаснуться рукоятью пыжестрела по спине персонажа БЕЗ ШЛЕМА и ПОНЯТНО произнести слово «ОГЛУШЕН!».

ВАЖНО! Игрока в шлеме невозможно оглушить таким образом. Маски скавенов и зверолодей не дают иммунитет к оглушению.

2. Неожиданно взять за плечо персонажа (пусть даже в шлеме) и выстрелить пыжестрелом в воздух (подалее от ушей жертвы, пожалуйста) и ПОНЯТНО произнести слово «ОГЛУШЕН!».

3. Обозначить удар по персонажу (пусть даже в шлеме) в состоянии «РАНЕН» и ПОНЯТНО произнести слово «ОГЛУШЕН!».

4. Удачно провести касательное заклинание «Оглушение» по персонажу (срабатывает даже в шлеме), после чего ПОНЯТНО произнести слово «ОГЛУШЕН!».

ВАЖНО! Добивание НЕ клинковым, НЕ двуручным оружием и НЕ пыжестрелом, трактуется игроками как оглушение.

«РАНЕН»

Когда у персонажа закончились хиты (игровые жизни), то игрок театрально ложится, падает или опускается на четвереньки, попадает в состояние «РАНЕН».

- «РАНЕННЫЙ» персонаж может быть «ДОБИТ»

Чтобы благополучно избавиться от состояния «РАНЕН» нужно восстановить хотя бы 1 хит.

Что можно делать в состоянии «РАНЕН»?

- ползать
- передвигаться на четвереньках (на коленях и руках)
- идти шагом, опираясь на плечо другого персонажа
- говорить или кричать
- использовать заклинания (кроме «энергетических снарядов» и касательных заклинаний «через оружие»)
- использовать свитки снаряжения или зелья
- «добивать» НО ТОЛЬКО игровым кинжалом

Что нельзя делать в состоянии «РАНЕН»?

- × сражаться
- × использовать игровое оружие ближнего боя
- × использовать стреляющее и метательное оружие
- × использовать касательные заклинания «через оружие»
- × использовать «энергетический снаряд»
- × использовать стреляющее и метательное оружие
- × оглушать (кроме заклинания: оглушение «через ладонь»)
- × передвигаться иначе, чем ползком, на четвереньках или шагом, опираясь на плечо другого персонажа
- × «добивать» игровым оружием, кроме кинжала.

«РАНЕНОГО» персонажа можно перемещать, если он вам НЕ сопротивляется, двумя способами:

1. Реально взять персонажа на руки и **переносить с любой скоростью**. Сам персонаж не перемещается.
2. Положить руку на плечо персонажа, и передвигаться вместе с ним шагом. Если перемещающий персонаж побежал, то перемещаемый персонаж отстает, двигаясь в соответствии с игровым состоянием.

«ВНЕ ИГРЫ»

Тут раскрывается особенная механика взаимодействия со «смертью» персонажа в нашей игре.

Персонаж в состоянии «ВНЕ ИГРЫ»

— это **«добитый» игровым взаимодействием персонаж.**

- Персонаж «вне игры» находится вне игровых действий, но он **еще не мертв**. До тех пор, пока персонаж не бросит «кости судьбы» в Таверне, он не узнает, погиб он окончательно или, может, очухается и вернется в игру.

- Игрок «ВНЕ ИГРЫ» лежит или сидит на корточках 5 минут с момента наступления состояния, чтобы его могли обыскать или утащить для ритуала далее надевает «белый хайратник» и направляется в Таверну или другому месту воскрешения.

Как попасть во «ВНЕ ИГРЫ»?

- Персонажа в состоянии «РАНЕН» доби́ли
- Персонажа в состоянии «ОГЛУШЕН» доби́ли
- Персонажу, находящемуся в состоянии «СТРАХ», нанесли урон любым доступным способом
- Персонаж провел в игровом плену более 20 минут и сам объявил себя «ВНЕ ИГРЫ» (не рекомендуется).
- Персонаж попал в состояние «ВНЕ ИГРЫ» в результате игрового события.
- Персонаж был заперт «барьером» более 5 минут и сам объявил себя «ВНЕ ИГРЫ»

Действия при попадании во «ВНЕ ИГРЫ»?

- Лежать или сидеть на корточках необходимое персонажу время (см. ниже)
- Спустя 5 минут, приключенцы, в «белом хайратнике», отправляются в Таверну для бросков «костей судьбы».
- Спустя 5 минут наёмники, надев «белый хайратник», отправляются в таверну, где отдыхают 5 минут (либо 15, если сорвали «браслет игрока»).
- Спустя 1 минуту, Марадёры и Монстры, сбрасывают весь игровой лут и, надев белый хайратник, отправляются к ближайшей точке воскрешения.

ВАЖНО! Персонаж, который пришел в Таверну для бросков «костей судьбы» без «белого хайратника», будет бросать «кости судьбы» с дополнительным модификатором -1 к броску первого куба.

«ПЕРСОНАЖ ПОГИБ»

Данный раздел касается исключительно игроков отрядов — приключенцев.

При каких условиях ваш персонаж погибает?

- Неудачно бросили «кости судьбы», будучи «вне игры» (например, единички на обоих кубиках).
- В результате успешного проведения ритуала противниками

Если с персонажем игрока произошло что-то из перечисленного, то игрок снимает браслет игрока (если он есть), в «белом хайратнике» отсиживается в таверне за кружкой чая 20 минут, а после выходит в игру новым приключенцем своего отряда.

Простые состояния

— игровые состояния, получаемые от игровых проклятий, заклинаний, по сюжету, в аурах (*на специальных территориях*) или иными описываемыми в других правилах способами.

ВАЖНО! Простые состояния снимаются тавернщиком за 1 монету.

При наложении состояния заклинанием важно, чтобы персонаж четко понимал, какому эффекту он подвергся. Для этого:

- Объявляйте эффект громко и ясно.
- Проверьте, что игрок вас слышит и понимает, что происходит.

«СТРАХ»

Если в персонажа в состоянии «СТРАХ» попасть любым игровым оружием или энергетическим снарядом, то персонаж **сразу переходит в состояние «ВНЕ ИГРЫ»**

ВАЖНО! На персонажей с редким навыком «Бесстрашие» **не действует** состояние «СТРАХ».

Если персонаж в состоянии «СТРАХ» (*по вашему мнению, в этом состоянии*) не падает «ВНЕ ИГРЫ» после первого попадания, возможно, этот персонаж обладает навыком «Бесстрашие».

В состоянии «СТРАХ» от «АУРЫ СТРАХА» персонаж находится только на специальной территории («священная реликвия» не поможет). При покидании персонажем этой территории, эффект от «АУРЫ СТРАХА» снимается.

Простые состояния

«ЗАМЕДЛЕНИЕ»

«Замедленный» персонаж передвигается на корточках (*гусиным шагом*) в течение 1 минуты. Он самостоятельно отсчитывает время: *«Сигмар с нами — РАЗ, Сигмар с нами — ДВА... Сигмар с нами — ШЕСТЬДЕСЯТ»*

«СЛАБОСТЬ»

«Слабый» персонаж не может парировать удары — все попадания по своему щиту или оружию, игрок самостоятельно трактует, как попадание по своему персонажу.

«ГОЛОД»

«Голодный» персонаж всегда ищет, чем бы подкрепиться, еда (*любая реальная*) может отвлечь его от битвы. Если противник положит, например, апельсин в очень опасном месте, или «голодный» персонаж увидит еду, то первой своей целью он ставит получение этого «сокровища». Ради еды персонаж с «ГОЛОДОМ» вырывается вперед строя, бросает соратников на произвол судьбы и т.п.

Пример отыгрыша — фраза Матери Берты с первого Мордхейма: — «У тебя есть еда? Я на многое готова за еду!»

«НЕВНЯТНОСТЬ»

«Невнятный» персонаж разговаривает только с вытянутым языком либо держит что-то во рту, что мешает говорить (*например, снаряд от пыжестрела, но будьте предельно аккуратны*), и, соответственно, не может прочитать заклинания.

СПИСОК НЕПОЛНЫЙ...

Некоторые простые состояния отсутствуют в списке и будут для игроков сюрпризом.

Игровые проклятья

— игровая механика при которой персонаж подвергается эффекту простого состояния или игрового увечья

Как можно получить Игровое Проклятье?

- Залутать Свиток Проклятья (бланка Игры с заголовком Проклятье).
 - Как только игрок увидел заголовок на свитке или по другим причинам осознал, что заглянул в Свиток Проклятья, то его персонаж подвергнется описанному в данном свитке эффекту.
 - Игрок должен дочитать данный свиток до конца и следовать инструкциям из него.
 - Будьте честными, принимайте проклятия и отыгрывайте их, это создает неповторимую атмосферу в игре.
 - При передаче Варп-камня Торговцу без специальных инструментов (голыми руками, или в обычных перчатках без охранных писем).
 - При броске «костей судьбы».
- Персонаж, попавший во «ВНЕ ИГРЫ» может отделаться «простым состоянием» или «увечьем»
- Получив **СПЕЦИАЛЬНЫЙ** Свиток Проклятья от другого персонажа.
 - В свитке под Заголовком будет соответствующая пометка, например, «**Проклятье, если вы получили свиток от другого персонажа**».

Игровые увечья

— игровые усложнения, получаемые от игровых проклятий, заклинаний, по сюжету или иными описываемыми в других правилах способами. Их не может снять таверщик, как правило они перманентны для персонажа.

«ЛИШИЛСЯ РУКИ»

Рука персонажа не функционирует (*обмотайте кисть белой лентой*).

Персонаж не можете использовать щиты, стрелковое, парное, древковое или двуручное оружие. Все игровые действия персонаж производит одной рукой (*рвёт свитки заклинания, собирает монеты и т.п.*)

В целях безопасности игрок можете использовать рука для предотвращения падения и т.п.

Есть сложные возможности вернуть персонажу руку!

«ПОВРЕЖДЕНА НОГА».

Нога персонажа нестерпимо болит. Желательно перевязать её белой лентой.

Персонаж не может бегать. При ходьбе хромает и/или опирается на палку/копье и т.п.

«ГЛУПОСТЬ»

«Глупый» персонаж имитирует поведение тупого. Он не может действовать без ПРОСТОГО(!) приказа соратников. Например — «УБЕГАЙ! АТАКУЙ! ОБОЙДИ С ФЛАНГА!».

Если соратник отсутствует поблизости, то глупый персонаж направляется в Таверну, имитируя тупого, по желанию слушает приказы «не соратников» или атакует встречных, все так же имитируя тупого. Нельзя приказать глупому персонажу быть умными т.п.

СПИСОК НЕПОЛНЫЙ...

В игру могут быть добавлены увечья, которых нет в правилах, их так же необходимо отыгрывать.

Метка Нежити

— это особый игровое состояние, которое приключенец может получить по сюжету или которое может быть наложено на него с помощью Ритуала.

Основное последствие наличия «Метки Нежити» заключается в том, что если персонаж, обладающий этой меткой, будет добит и к нему применят заклинания «Поднятие нежити», то он превратится в подчиненного некроманту зомби на срок от 15 минут.

От «Метки Нежити» можно избавиться только с помощью Ритуала.

Мутация

— это особое игровое состояние или свойство, которое приключенец может получить по сюжету, в результате контакта с варп-камнем, как награду/наказание в квестах, броском «костей судьбы», а также с помощью Ритуалов.

Как правило, мутация выдаётся мастером. Самовольно придумывать себе мутацию нельзя, однако игрок может заранее подготовить физическое воплощение мутации (*элемент костюма, грим, реквизит*) и обсудить это с МГ до игры.

Описание и механика каждой мутации выдаются мастером индивидуально: мутация может быть, как бонусом (*например, дополнительная рука, иммунитет к яду*), так и минусом (*например, уродство, невозможность использовать определённое оружие*).

- У мутанта +2 хита к двум базовым

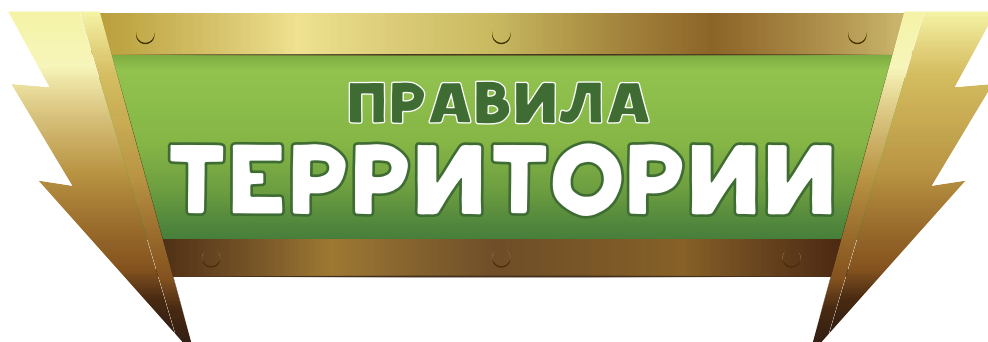
Некоторые мутации могут быть излечимы (*например, с помощью редких зелий, магии или особых квестов*), другие остаются с персонажем перманентно.

Мутацию можно передать другому персонажу с помощью специального ритуала. Для пересадки мутации требуется участие донора (*живого персонажа, обладающего мутацией*) и того, кому она передаётся.

Игрок с мутацией обязан явно и заметно отыгрывать её проявления (*внешние или поведенческие*), не скрывать их от других игроков и мастерской группы.

От Мутации можно избавиться только с помощью Ритуала.

Мутации не действуют на Вампиров и не действуют на Скавенов отрицательно



О безопасности на территории

ВАЖНО! На полигоне, особенно в зданиях могут встречаться ямы, неровности, торчащие балки, ветхий пол, скользкие поверхности или даже торчащие ржавые гвозди.

Здания и комнаты, представляющие опасность для игроков будут огорожены киперкой, **проход через которую ЗАПРЕЩЁН**

Окна, двери и другие места, закрытые черной нетканкой (геотекстилем) считаются стенами, которые нельзя срывать, отодвигать и делать иные действия, нарушающие целостность конструкции. Так же нельзя перепрыгивать, проползать и т.п. чтобы преодолеть их.

Если нетканка светлая и посередине есть специальный игровой чип, сообщающий что это игровое препятствие (барьер, дверь, ставня) и его можно преодолеть, то значит это можно сделать только указанным на чипе способом.

Все игроки без исключения должны быть предельно внимательными и осторожными. Мы не несем ответственность за жизнь и здоровье игроков, но готовы помочь в случае необходимости.

Играем без фонариков

Несмотря на то, что в домах есть неосвещенные помещения, пользоваться современными средствами освещения запрещено. На полигоне запрещено пользоваться фонариком, телефоном или иными неигровыми предметами.

Улицы и дома Мордхейма

Улица — это вся местность вне реальных построек.

На улице могут находиться игровые сокровища, варп-камни, предметы для квестов и т.д.

Дом — это реальная постройка и комнаты в ней. В комнатах могут находиться игровые сокровища, варп-камни, предметы для квестов и т.д.

Частью домов могут быть темные подвальные помещения, внутри которых, мы рекомендуем воздержаться от сражений.

Преграды

Игровые стены

— перегородженные **темной нетканкой** дверные или оконные проёмы. ПРОХОД ЗАПРЕЩЁН!

НЕЛЬЗЯ! Стрелять через игровые стены **из нетканки**

Непроходимое препятствие

— перегородженные **киперной лентой** дверные или оконные проёмы и огороженные территории. ПРОХОД ЗАПРЕЩЁН!

МОЖНО! Стрелять через препятствие **из киперной лентой**

Волшебные барьеры

— дверные или небольшие оконные проёмы реальных строений могут быть временно перегороджены

Заклинанием: «Барьер» в двух исполнениях:

- **Чародей держит заклинание «Барьер»** — держит в обеих руках плащ или другое **тканевое полотно** перегородывающее выбранный проем.

- Полотно должно быть большим, около 1,5 метров в длину и физически практически полностью перекрывать проход, например отрез ткани 1 500 на 800 мм.

- **Перманентный «Барьер»** ранее установленный Чародеем на выбранный проём.

- Для этого чародею нужно:

- 1. знать заклинание «Барьер»

- 2. использовать «Реагенты для волшебных преград» — набор для установки барьера (*светлая неткана 1 500 на 1 000 и два игровых чипа*), который можно купить у Торговца.

- 3. вне сражения повесить на такое препятствие и специальные чипы: «Барьер» с обеих сторон препятствия.

ВАЖНО! Барьер можно снять заклинанием «разочарование».

Полотно «Барьера» имитирует стену, пусть даже прозрачную (зависит от ткани).

По нему и по рукам мага **СТРОГО ЗАПРЕЩАЕТСЯ** наносить удары, производить выстрелы; нельзя воздействовать физически или проходить через него, пока чародей держит заклинание.

Барьер **ЗАПРЕЩАЕТСЯ** ставить в Таверне, мертвятнике, на входе в любую небоевую локацию и на арене

Запертые двери или ставни

— перегороденные **светлой нетканкой** дверные или оконные проёмы с приклеенным чипом, обозначающим требование для того чтобы пройти через препятствия.

НЕЛЬЗЯ! Стрелять через игровые двери и ставни **из нетканки**

Как правило, открыть такой замок может только персонаж с навыком «Взлом».

Сундучки

В Морджейме встречаются специальные сундучки с игровыми ценностями. На сундучках будет наклеен чип с объяснениями.

Вскрыть такой сундучок можно только в лагере «Последний Глоток» или в лагере Культистов, обязательно перед мастером за 1 серебряную монету или бесплатно, если рядом с мастером присутствует персонаж с навыком взлома замков.

В сундуке может быть всё, что угодно, включая стопку проклятий или легендарное задание.

Особые игровые территории

«АУРА СТРАХА»

— особая игровая территория, которая моделируется ограждением с соответствующими чипами по периметру. На персонажа, который входит или находится на территории «АУРЫ СТРАХА», воздействует состояние «СТРАХ», т.е. при первом боевом попадании оружием или энергетическим снарядами, персонаж сразу попадает в Боевое состояние: «ВНЕ ИГРЫ».

Помимо помеченных территорий, «АУРУ СТРАХА» могут создавать специальные монстры.

ВАЖНО! Действие «АУРЫ СТРАХА» не распространяется на персонажей с редким навыком «Бесстрашие».

Таверна и лагерь «Последний Глоток»

— особая игровая территория, где правилами игры запрещены боевые взаимодействия. На огороженном участке у таверны отрядам запрещено проводить ритуалы.

Таверна — это игровой мертвятник, где вас ждет мастер с «костями судьбы».

В Таверне обитают Таверщик и его помощники со сходными возможностями.

В Таверне можно находиться и живым персонажам, чтобы решить какой-либо игровой вопрос с мастером или просто попить чаю и отдохнуть. За травление игровых баек, анекдотов и прочего фольклора по миру Мордхейма Таверщик может поблагодарить игрока чем-нибудь особенным.

ВАЖНО! Монстры, скелеты, зомби, **не скрытые** вампиры и враги империи могут находиться в лагере только в двух состояниях «ВНЕ ИГРЫ» в хайратнике или как пленник.



Требования к игровому снаряжению

Общие требования к снаряжению:

1. Исправность снаряжения

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

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

2. Отсутствие острых кромок

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

3. Обязательная проверка

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

4. Проверка навыков

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

Ответственность игроков:

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

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

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

Требования к игровому оружию

Материалы и конструкция:

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

Сердечник:

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

Пена:

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

Проверка и сертификация

Визуальный осмотр

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

Тест на гибкость и безопасность удара

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

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

Проверка мастером

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

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

Одноручное и двуручное оружие

Одноручное оружие

Одноручное оружие (*мечи, топоры и прочие*) должно быть легким и удобным для использования одной рукой.

- Длина: **до 110 см**
- Для цепного оружия: измеряется расстояние между концами с учётом всей растянутой цепи.

Двуручное оружие

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

Допуск с двуручным оружием

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

Проверка мастерства:

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

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

Древковое оружие

Общие требования:

Длина копья должна быть до 250 см, алебарды до 220 см

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

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

Копьё до 160 см можно держать и одной рукой, но во время боя рекомендуется держать его на расстоянии **не более 15 см от центра древка**.

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

Это важно для обеспечения безопасности и предотвращения травм.

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

Допуск с древковым оружием

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

Проверка мастерства:

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

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

Проверка мастерства должна проводиться перед каждым мероприятием.

Луки и арбалеты

Общие требования

Ограничения по натяжению:

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

Запреты:

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

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

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

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

Дополнительные рекомендации:

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

Стрелы

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

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

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

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

Требования к гуманизатору стрелы:

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

Требования к древку:

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

Требования к оперению:

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



Субъективная, но весомая рекомендация мастера:

Используйте гуманизаторы производства Ларпарсенала или оранжевые УДЗ

Гуманизаторы саровской артели и китайские накручивающиеся без доработки не будут допущены

О надёжных способах изготовления и доработки обращайтесь в личные сообщения к мастеру — <https://vk.com/elorsan>

Допуск стрелка

Проверка мастером стрел, луков и арбалетов:

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

1. Визуальный осмотр:

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

2. Тест натяжения:

- Измерение силы натяжения лука или арбалета с помощью динамометра.

3. Осмотр наконечников:

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

4. Осмотр древка и оперения:

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

2. Проверка мастерства стрелка:

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

Безопасная стрельба

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

Проверка стрел

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

Прицеливание

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

Обращение с оружием

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

Стрельба на близкой дистанции

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

1 тетива — 1 стрела

- Можно использовать только одну стрелу на тетиве.
- Стрельба двумя стрелами запрещена.

Проверка стрел игроками

Быстрая проверка

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

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

Тщательная проверка

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

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

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

Доспехи

Доспехи — сложная система, сочетающая красоту сеттинга, безопасность и игровую механику.

Каждый материал, от пластика до дублёной кожи, должен соответствовать строгим критериям визуальной убедительности и функциональности.

Требования к материалам

- Металл: сталь (от 3 мм) без острых кромок.
- Пластик: с текстурой под металл или кожу. ABS, полипропилен (от 3 мм) без острых кромок.
- Кожа: дублёная (от 3 мм).
- EVA-пена: плотная, с текстурой под металл или кожу и декоративными элементами, визуально добавляющими массивность (заклёпки, рельеф).
- Ткань для поддоспешников: как натуральная, нейтральных исторических тонов, без блеска.
- **Вязаное полотно для шерстяной кольчуги:** вязка должна быть плотной (кольца ≤ 10 мм), без рыхлости, с массивным видом элементов. Допустима только имитация кольчужного плетения. Рекомендуются комбинировать с кожей или металлическими декоративными кольцами для усиления антуража. Желательна тканевая основа для предотвращения растяжения.
- Современные элементы должны быть замаскированы.

Требования к безопасности

- Перед игрой обязательна проверка всех элементов.
- Запрещены острые кромки; детали должны быть закруглены и тщательно обработаны.
- Не допускаются незакреплённые детали и токсичные материалы.

