

ПРИ “Герои меча и магии: Слеза Асхи”

от МГ “Нильфгаард”

Правила по локациям

Многие вещи касательно правил локации, и многих особенностей уже есть в общих правилах, однако этот раздел призван соединить многие механики внутри локации в общую картину.

Механика доски заданий

В каждой локации будет висеть доска с заданиями, всего на доске будет висеть одновременно 30 заданий, они будут обновляться в течении некоторого времени, если заданий будет меньше заданного числа. Задания представлены листом бумаги с текстовым описанием того, что необходимо выполнить. При выполнении задания, вы должны сдать лист регионалу, рассказать об успешности выполненного задания и предоставить доказательства по возможности. Регионал оценивает выполнение жетонами опыта от 1 до 3. Сложность задания, красочность рассказа, а также неоспоримые доказательства - это факторы влияющие на количество получаемых жетонов опыта. Жетоны опыта нужны вам для повышения уровня героя, игрок отдает их герою на свое усмотрение. Подробнее про Жетоны опыта в Правилах по Героям.

Один игрок одновременно может владеть только одним заданием. И избавиться от него может только двумя путями. Выполнить его, или обменять его. При потере листа, Локация получает малый штраф от предупреждения до уменьшения максимального количества заданий, висящих на доске. Задания висят в открытую, вы можете заранее посмотреть какое задание, взять понравившееся и выполнить его. Всего в каждой локации будет 200 заданий.

Механика Древо Правления

Помимо получения жетонов опыта, каждые 10 выполненных квестов позволяют получить одну наклейку, которая может быть поставлена на древо Правления. У древа есть три пути. Слезы, Кровь и Вода. У каждого из путей есть набор эффектов, которые вы получаете при постановке наклейки на древо. Помимо того, что наклейки нужно получить за каждые 10 сданных квестов, для того, чтоб их поставить на древо- нужно заплатить Эмблемы Правления (подробнее про них в разделе данжей). Определенные “вехи” для наклеек, будут просить определенные эмблемы. Эмблемы добровольно отчуждаемы. Каждая веха дает

определенные бонусы одноразово или на постоянную основу в локацию. Только прокачав ветку полностью (одну из трех) можно понять положение Слезы Асхи. После того как Слезу добудут, активируется ивент на ее удержание. Ивент происходит отдельным событием во время ближайшей БВК. Локация сможет забрать свои укрепления с КТ для усиления точки обороны слезы. Где можно будет ставить укрепления будет обозначено МГ. Слеза, после ее нахождения даст **ЗНАЧИТЕЛЬНЫЙ** бонус команде, к которой Слеза принадлежит на данный момент. Бонус Слезы у каждой локации будет свой, и выдан сертификатом, закрепленным со слезой.

Бонусы всех Вех.

Кровь

1. Вы можете уничтожить одного вашего героя и получить 20 жетонов опыта. Одноразовое.
2. Вы получаете 10 жетонов опыта, если вернулись с БВК без лент.
3. Любой ваш герой может вызвать другого героя на дуэль. Отказаться нельзя, иначе герой погибает. Герой проигравший дуэль погибает, минув тяж. ран. Одноразовое. Чтобы вызвать героя на дуэль необходимо прийти к локации, откуда хотите совершить вызов героя, и назвать Имя, или признак, по которому можно безошибочно понять о каком герое речь. Независимо от тиров и способностей героев, во время дуэли они имеют 5 хитов. Попадание фаерболом во время дуэли снимает 2 хита. Дуэль должен фиксировать Регионал.
4. Вы получаете 10 комплектов лечения. Одноразовое.
5. Если вы единственный герой локации, то при смерти вы отдадите половину своего уровня своему приемнику. Приемника можно назвать в мертвятнике, в том числе это может быть новый герой этого же игрока.
6. Вы получаете одну единицу опыта за каждого умершего персонажа вашей локации в этот и последующий цикл.
7. Вы получаете карточку усиления шахты. Одноразовое.
8. Вы получаете слот героя.
9. Вы получаете карточку ускорения захвата шахты.
10. Ваши гексы Т4 дают дополнительно +1 к лимиту.

Вода

1. Вы получаете слот под героя.
2. Вы получаете карточку усиления шахты. Одноразовое.

3. Вы можете перераспределить способности одного героя раз в цикл.
4. Персонажи вашей локации могут в два раза чаще посещать Хижину Ведьмы и Библиотеку Заклинаний.
5. Ближайшие 5 выполненных квестов дадут в два раза больше опыта.
6. Вы получаете 10 комплектов лечения. Одноразовое.
7. Получаете 10 любых ресурсов, на выбор активного героя. Одноразовое.
8. Ваши гексы T2 дают дополнительно +2 к лимиту.
9. Вы получаете карточку ускорения захвата шахты. Одноразовое.
10. Если вы единственный герой локации, то при смерти вы отдаёте половину своего уровня своему приемнику. Приемника можно назвать в мертвятнике, в том числе это может быть новый герой этого же игрока.

Слезы

1. Вы получаете 10 комплектов лечения.
2. Персонажи в вашей локации получают минус 30 минут отсидки в мертвяке внутри локации.
3. Если у вас погиб герой, то любой другой герой в вашей локации может получить один уровень без оплаты жетонов опыта. Одноразовое.
4. Вы получаете карточку ускорение захвата шахты. Одноразовое.
5. Вы получаете 1 жетон опыта за каждую оставшуюся ленту после БВК. Максимум 10.
6. Персонажи вашей локации могут в два раза чаще посещать Хижину Ведьмы и Библиотеку Заклинаний.
7. Ваши герои, которые не участвовали в ближайшем БВК, в качестве героя, могут двумя своими способностями влиять на локацию, как будто это способности активного героя. Герои обязаны быть в составе армии во время БВК в качестве юнитов.
8. Вы получаете карточку усиления добычи шахты. Одноразовое.
9. Вы получаете слот под героя.
10. Вы получаете 10 любых ресурсов, на выбор активного героя. Одноразовое.

В сумме нельзя получить больше одной карточки усиления шахты и одной карточки ускорения захвата шахты. Карточкой шахта усиливается на 50 процентов от добычи. Карточка захвата позволяет захватить шахту моментально при участии тех же 5 человек.

Комплекты лечения. В стандартной ситуации - выход из тяжелого ранения возможен только, если персонаж оказывается внутри своей локации. Ну или

если он перешел в состояние мертв. В вашей локации исцелить от тяжелого ранения может игрок магического тира. Для этого ему необходимо 5 минут отыгрывать лечение над вами, на его усмотрение. Комплекты лечения позволяют в течении 5 минут вылечить персонажа из тяжелого ранения в состояние здоров вне зависимости, где происходит лечение. Для этого нужно отыграть перевязку/ операцию/ другое медицинское вмешательство персонажем с комплектом лечения больному. Вытаскивать из тяжелого ранения себя самого комплектом лечения запрещено. Применять в боевом взаимодействии и во время БВК запрещено. Комплект лечения многоразовый и дает носящему его персонажу это умение. Выдается комплект МГ, выглядит в виде белой сумки через плечо. Внутреннее наполнение (бинты, мед оборудование, дыхательные соли, и прочее) оставляется на откуп игрокам. Независимо от выбранных вех - нельзя получить больше 10 комплектов на локацию.

Слот под героя — это ваша возможность получить нового героя. Как только умирает герой - его слот тратится вместе с гибелью героя. В начале игры игроки получают своих героев согласно правилам по героям + 1 слот, который они могут потратить на героя в любое время.

Механика Данжей

На игре у каждой локации есть свой собственный данж. Они работают одновременно все вместе в Часы Ремесла. Часы Ремесла будут по расписанию:

1 мая: 18:00;

2 мая: 12:00; 18:00;

3 мая 12:00; 18:00.

В вашей локации вы будете должны провести данж с определенным количеством гостей. Принимать гостей из той или иной локации личный выбор владельцев данжа. Каждый данж рассчитан, на команды от одного до пяти человек, которые будут пытаться пройти испытания данжа. Любой игрок, пришедший в чужой данж обязан за свое участие отдать Эмблему Правления - специальный предмет, который нужен для модели Древа Правления. По результатам данжа команда может получить от одной до пяти Эмблем Правления, то есть данж ОБЯЗАН выдать команде хотя бы одну свою Эмблему за участие. Эмблемы присуждает команда, которая проводит данж.

В начале любого часа ремесла регионалы выдают эмблемы на максимальное количество человек, которое может таким образом получить эмблемы, то есть чтобы принять 3 другие локации в данж, и сходить в три других данжа. То есть $15+15=30$ Эмблем. Вы можете отправлять меньшее количество людей в данжи и таким образом экономить свои собственные Эмблемы, которые вам уже

выдали. Эмблемы (независимо каких фракций) могут быть обменяны по нечестному курсу у Торговца. Однако не факт, что у него в наличии окажутся нужные Эмблемы. Эмблемы добровольно отчуждаемы и могут быть обменены на что угодно по желанию их владельца, отобрать чужие эмблемы силой нельзя.

Стоимость постановки наклейки на ветку правления в эмблемах индивидуальная у локаций и станет известна игрокам непосредственно на игре.

Ремесло

На игре в каждой локации будут представлено Ремесло.

Ремесло — это возможность создавать предметы специфичные для каждой локации. Произведенные предметы, связанные с вашей локацией называются Товары. Товары игроки продают региональному мастеру за ресурс золото.

Товары имеют различный уровень сложности производства, который для удобства оценки в золоте разбит на тиры. Максимальное кол-во тиров 4:

1. Тир 1 - 10 золота. Время создания до 10 минут.
2. Тир 2 - 50 золота. Время создания до 30 минут.
3. Тир 3 - 200 золота. Время создания до 2 часов.
4. Тир 4 - 500 золота. Время создания до 5 часов.

Количество золота, которое можно получить за продажу товаров в цикл ограничено уровнем вашей Ратуши. Каждый гекс не прибавляет лимит, а расширяет лимит вашей локации до значения:

Первый гекс - 100 золота.

Второй гекс - 200 золота.

Третий гекс - 400 золота.

Четвертый гекс - 800 золота.

Какое именно у вас ремесло и что нужно делать конкретно вашей локации - уточняйте у капитанов вашей локации.

Исследование

Это вторая уникальная профессия вашей локации, которая позволяет получать индивидуальные игровые преимущества. Исходя из названия эта профессия будет ориентирована на изучение полигонного мира игры, или его персонажей, а также особенностей других игроков. Бонусы индивидуальны, как и сама механика, за ней тоже можно обращаться к капитану вашей локации.

Все вышестоящие профессии подходят для любого тира персонажей и не требует специального навыка для участия в ней.

Механика фортификаций

Как было понятно из градостроительства - на игре будет представлены некоторые сооружения, которые предоставляет МГ. Для их получения нужно построить специальные гексы, подробнее в правилах по градостроительству. После строительства необходимо отправить игроков на мастерку и получить свои укрепления. Установка самих осадных сооружений происходит по согласованию с региональным мастером. Всего сооружений три типа, это Мантилет, Пехотный Еж и Осадная башня.

Мантилет представляет собой деревянное прямоугольное укрытие с упорами размером 220 на 150 см. Мантилет имеет свои жизни, которые имеют статус Осадных хитов. В базе Мантилет имеет 5 осадных хитов, улучшается в градостроительстве. Осадные хиты может снимать только Оружие или способность, где указана возможность снятия Осадных хитов. Помимо способностей осадные хиты могут снимать такие сооружения как Таран или Осадные машины.

Таран снимает осадный хит раз в минуту с момента первого удара его части об предмет с которого он должен снять хиты. Удар должен быть номинальным, не стоит бить по мантилетам слишком сильно. Таран может быть изготовлен из произвольных материалов, которые не являются слишком хрупкими. При этом он должен быть длиной от 2 метров и диаметром в сечении от 15 см. Таран одновременно должны держать не менее 4 персонажей, если одного из персонажей убили, у игроков есть 1 минута заменить его, до того, как таран будет считаться разрушенным и выведенным из строя до конца штурма данной точки. Тараном наносить удары по игрокам запрещено. Осадная машина должна иметь достаточно гуманизированные снаряды, которые могут поражать объекты дистанционно. Снимают осадный хит раз в минуту, при обязательном попадании снарядом раз в минуту. Снаряды для таких машин должны быть ПРОТЕКТИРОВАННЫ, в зависимости от формы снаряда уровень протектирования, как и допуск боевой машины, нужно ОБЯЗАТЕЛЬНО уточнить у Мастера по Боевке ДО начала игры.

И Таран и Осадные машины должны выглядеть антуражно.

Мантилет защищает от фаерболов, снарядов и ударов находящихся за ним людей, как естественное укрытие. Когда мантилет разрушен, он убирается в сторону мастером, на это время объявляется короткий стоп-тайм. Игроки, не

занятые в переносе мантилета, должны оставаться на своих местах.

Пехотный еж представляет собой 6 метровый оборонительный участок, который запрещено преодолевать, и который НЕ имеет осадных хитов. Уничтожить Еж по-игровому невозможно. Ежи нельзя размещать вплотную к другому ежу, между ними должно быть расстояние не менее полутора метра от крайних точек ежей.. Другие сооружения между ежами размещать можно. Сквозь ежи можно воевать по обычным правилам. Перескакивать, перелезать и по-другому преодолевать ежи сверху, или снизу под ними ЗАПРЕЩЕНО.

Осадная башня представляет собой башню 2 метра высотой с загрузкой на 2 человека. С башни можно совершать дальнобойные атаки (лук, арбалет, ручница, фаербол и т.п.). Людей на башне можно поражать такими же атаками. Запрещено поражать находящихся на башне людей любым другим видом оружия, тыкать копьем, алебардой, доставать мечом и т.д. Люди, находящиеся на башне, не могут поражать других игроков такими же видами оружия. ЗАПРЕЩЕНО залезать на башню больше, чем двум людям. Человек, который стоит на лестнице башни считается взобравшимся на нее. Игрок, находящийся на лестнице, не может сражаться, стрелять и бить по нему также запрещено, и не наносит хиты. Игрок, встав на лестницу должен как можно быстрее по ней спуститься или подняться. Башня по умолчанию имеет 10 осадных хитов. Все остальные тонкости схожи с описанными выше у мантилета.