

Требования

ФИЗИОЛОГИЯ

1.1. Согласно каноничным описаниям, мутант-ведьмак должен быть и выглядеть активно физически развитым. Путем закрытого голосования, МГ оставляет за собой право отказать игроку-соискателю на роль, если находит его внешность и телосложения не подходящими для роли опасного бродяги-мутанта.

1.2 Базовыми показателями являются:

- Рост от 180+см
- Развитая мускулатура
- Спортивная физическая форма

БРОНЯ

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

2.2 Броня ведьмака должна быть выполнена из аутентичных материалов – ткани, кожи, металла. Пластиковые доспехи и бутафорские имитации допускаться не будут.

2.3 Ведьмак, представляющий свою школу, должен моделировать броню соответствующего типа.

Легкая броня: Школа Кота, Школа Змеи, Школа Мантикоры

Средняя броня: Школа Волка, Школа Грифона

Тяжелая броня: Школа Медведя.

ОДЕЖДА и АКСЕССУАРЫ

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

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

Ведьмак представивший «Амулет ведьмака» получает стартовый ведьмачий контракт.

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

Ведьмак представивший «Пояс и перевязь с зельями» получает три стартовых рецепта зелий.

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

Ведьмак предоставивший «Книгу-Бестиарий» получают четыре набора знаний о локальных монстрах или их слабостях.

3.4. Книга-дневник. Частично заполненный журнал охотника на чудовищ, позволяющий ведьмакам не потерять квестовые завязки, полезную информацию или найденные тайны.

Ведьмак, активно ведущий дневник сможет получать по одной монете в экономической цикл

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

Ведьмак предоставивший «Трофеи» получает большой стартовый набор алхимических

компонентов.

ГРИМ

4.1 Кошачьи глаза - “визитная карточка” любого мутанта и профессионального охотника на монстров. МГ отлично осведомлена о сложности использования линз в рамках ПРИ, но “кошачьи глаза” всегда желанный атрибут мутанта.

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