

Полигонные правила

Игра Ведьмак 1062 проходит на территории коттеджа Шато Габо по адресу МО. деревня Глазово д.26

На территории коттеджа ЗАПРЕЩЕНА парковка личных автомобилей в зимний период, обращаем ваше внимание на этот ВАЖНЫЙ момент (используйте такси или каршеринг)

Внутри коттеджа запрещено:

курение (в том числе и электронные сигареты, все только на улице)

нахождение внутри без сменной обуви, обращаем ваше внимание на то, что основные боевые ивенты будут весь день (с 10 до 22:00 в субботу на улице) запаситесь крепкой, нескользкой и непромокаемой обувью - мг понимает, что это обычно не про антуражную обувь и просит лишь, чтобы она была НЕ ярких цветов БЕЗ ярко выраженных современных элементов (цветастые шнурки, кнопки, молнии).

разведение открытого огня

боевка внутри коттеджа осуществляется ТОЛЬКО кулуарная и касательными заклинаниями. (Король ТЕМЕРИИ Адальберт, заранее попросил наложить особую сферу на замок, и Орден чародеев выполнил его просьбу.) исключение некоторые *данжи* - *мастера и игротехники* сами скажут вам условия внутри.

Проживание

Размещение в коттедже осуществляют мастера по заранее заготовленному списку и схеме, мы попробуем учесть пожелания игроков (опрос в джойне), но не обещаем им полностью соответствовать. Так как в коттедже предусмотрены ТОЛЬКО двухместные кровати ожидайте:

1. Размещение по гендерному признаку.
2. Размещение с доселением (некоторые комнаты подразумевают это) - кемпинговая раскладушка или надувной матрас + комплект белья, одеяло и подушка.

В этом коттедже туалеты общие и находятся на этажах, так же как и души, учитывайте это.

Расписание игры

Сбор и заселение игроков 17.01. 2025 - 20:30

Парад - 22:30 Пир и бал.

(1 - ый игровой цикл - 23:00-02:00)

Королевский турнир по Гвинту - 23:30

Стоптайм - 2:00

18.01.2025

Завтрак - 9:45

Старт игры - 10:00

(с 10 :00 до 22:00 в рамках игры во власть, будут проходить различные боевые ивенты во дворе коттеджа, запись на них будет осуществляться на мастерке на 2 -ом этаже, вы можете участвовать в них как своим персонажем так и 3 чародеем в пятом ряду)

Ведьмачий турнир - с 12 до 14

(2 - ой игровой цикл - 10:00 - 15:00)

Обед - 14:45 -16:00

(3 - ий игровой цикл - 15:30 - 20:30)

Турнир по гвинту с 17:00

Ужин

19:45 - 21:00

(4 -ый игровой цикл. 21:00 - 01:00)

Окончание игры и подведение итогов 02:00 -03:00

19.01.2025

Завтрак - 9:00

Разъезд и сдача коттеджа 10:00 - 11:00.

(Любое из мероприятий - кроме официальных (парадов, и заезда - выезда НЕ обязательно для посещения, это свободная воля игрока)

Правила по антуражу

Спасибо за их основу [ПРИ Вархаммер от МГ Крафт](#) .

. Общие положения

1.1. Антураж — костюмы, доспехи, обувь, аксессуары, оружие, выполненные в фэнтезийном или средневековом стиле и соответствующие требованиям данных правил.

1.2. Требования по антуражу — комплекс представлений о внешнем виде игрового персонажа, общего вида фракции, игровых предметов и строений, основанный на лоре мира Ведьмака и Шадоурана, а также способах их воплощения на ролевой игре, установленных мастерской группой. Костюмы всех участников игры должны им соответствовать.

1.3 Фотодопуск – согласование внешнего вида антуража с мастером по антуражу или лицами, его замещающими. Обязателен для всех игроков.

Производится путем добавления фотографии в альбом по ссылке vk.com/album-227699273_3077...

2. Требования

2.1. Запрещено ношение:

- одежды и аксессуаров современного кроя (джинсы, футболки, майки, банданы с принтами, офицерские ремни и т.д.);
- игровой одежды, обуви, аксессуаров кислотных, неаутентичных цветов;
- игровой одежды, доспехов, их элементов и оружия не соответствующих роли, требованиям по антуражу указанным в правилах по антуражу;
- современной обуви с неантуражными элементами (молния, шнуровка, липучки, резинки, яркие элементы оформления и т.д.), которые не прикрыты тканевыми и кожаными обмотками, или антуражными накладками и гетрами;
- игровых костюмов из полностью синтетических тканей, за исключением искусственного меха и кожзаменителей;
- открытое ношение и использование иных незаантураженных современных аксессуаров (электрических фонариков, шариковых ручек, часов, мобильных телефонов, наушников, солнечных очков, бутылок, фляжек и т.п.). Использование защитных пластиковых очков в боевых взаимодействиях разрешено.

2.3. Костюмы по другим фэнтези вселенным запрещены. Возможно использование отдельных деталей костюма после согласования с мастером по антуражу.

3. Контроль и фотодопуск

3.1. Контроль за соблюдением настоящих Правил осуществляют мастер по антуражу, его помощники, а также региональные мастера.

Контроль производится как на игре, так и до игры в форме фотодопуска.

3.2. Все игроки и гости обязаны носить на игре игровые костюмы начиная с открывающего парада до завершающего парада.

Игрок или гость могут находиться без костюма на неигровых территориях и в неигровых лагерях.

3.3.1. В случае нарушения на игре требований Правил по антуражу и несоответствия костюма роли мастер может:

- отправить игрока в неигровой лагерь;
- отправить игрока в мертвятник;
- перевести игрока в статус гостя.

3.4. Для всех игроков действует фотодопуск костюмов.

3.4.1. Фотодопуск проводится до закрытия подачи заявок, в крайнем случае — непосредственно на полигоне до игры.

3.4.2. Для прохождения фотодопуска нужно свое фото в костюме выложить в соответствующий альбом и пройти оценку костюма. Фотодопуск также можно пройти перед игрой уже на полигоне.

3.5.1. В случае, если игрок отказывается от всех предложенных альтернативных вариантов участия в мероприятии, МГ в праве отклонить заявку и отказать в регистрации на игру без возвращения взноса.

3.7. В случае намеренного обмана МГ во время прохождения фотодопуска, МГ оставляет за собой право ограничить присутствие игрока на текущем и последующих мероприятиях.

Мастер по антуражу на 1-ой части игры [Юрий Слободяник](#)

Альбом фотодопуска vk.com/album-227699273_3077...

Правила по боевке

Самое важное в любом бою и на игре "НЕ будь мудаком" и все сложиться прекрасно!

Мы собираемся поддерживать три типа взаимодействий во время боевых ситуаций:

ближний бой — используются LARP-модели ;

перестрелка — используются модели оружия типа NERF;

спецвозможности — использование различных гаджетов и артефактов

Допуск оружия и доспехов

Перед игрой все оружие проверяется мастерами, чипов не будет. Все NERF оружие является мастерским получается в процессе игры и после ее окончания сдается мастерской группе с соответствующей пометкой в профиле.

ВАЖНО: В пространстве замка/королевского приема вам не понадобится оружие длиннее чем 40 см, и в рамках коттеджа, запрещено его использование. Разрешены кулуарные взаимодействия (оглушение, убийство (способность), и магические взаимодействия (магия, артефакты, ведьмачьи знаки). Оружие длиннее 40 см, понадобится вам для участия в дневных субботних ивентах в дворе коттеджа.

- Огнестрельное оружие — моделируются NERFами.

Патроны (стрелки) выдаются мастерской группой.

Одноручное оружие — моделируются LARP-моделями. Общая длина оружия от 40 до 150 см. Любые клинковые модели любых производителей. Кинжалы и даги не более 50 см длиной.

— Ножей на нашей игре нет

— Посохи и стаффы не рекомендованы, обсуждаются в индивидуальном порядке с мастерской группой. (если вы считаете, что это необходимо вашему магу, приходите в лс, в любом случае посох в боевом порядке может быть использован ТОЛЬКО на ивентах, во дворе коттеджа, днем в субботу.

- *Доспехи* — выполняют защитную функцию, и "удваивают" зону цепочки при попадании в нее. Т.е. если у вас одно звено "Ноги" и у вас закрытые полностью латные ноги, то попадание в доспех заставляет вас произнести фразу "Зона" и у вас будет еще одно попадание туда. Важно, доспехи необходимо показывать на фотодопуске! !!!! Материалы доспехов - все что угодно, кроме стали.(по особому согласованию ДО игры, возможно допуск доспехов из металла), у них не должно быть острых выступов и краев.

Общие правила

Снятие хитов: «цепочки»

Запрещено использование парного оружия, разрешено использовать меч - нерф, меч - кинжал\дагу.

Даги и кинжалы - не более 40 см. Ведьмакам запрещено использовать щиты и любые виды древкового вооружения.

Зона поражения игрока делится на три части: корпус, руки(правая и левая), ноги (правая и левая) . Также возможна зона «стандарт» - попадание по умолчанию в любую часть тела, аналог «хита».

Не поражаемые части тела для оружия ближнего боя : голова, шея, кисти, стопы, пах. Из нерфов мы также просим прицельно в эти зоны не стрелять. Засчитываются амплитудные акцентированные удары по поражаемой зоне. Колющие удары запрещены.

ВАЖНО: все нерфы снимают очередную зону при попадании в зону Корпус, как если бы попали в необходимую для поражения (при попадании в нужную для поражения - также снимают по стандартным правилам).

Цепочка — это последовательность зон, по которым необходимо попасть, чтобы персонаж перешел в состояние тяжелого ранения.

Есть 4 варианта цепочек

Зона “Общая” - попадание в любую зону считается попаданием в зону “Общая”

Зона “Корпус” попадание в зону от помы до предплечий, считается попаданием

Зона “Руки” полностью руки (кроме кистей) включая плечи

Зона “Ноги” ступней до живота

Длина и сложность цепочки зависит от навыков персонажа. У опытного бойца она будет больше, а у человека, далекого от сражений, — меньше. Но ни у кого не может быть более 4 звеньев. И у большинства персонажей на игре их по 1-2 .

Обычный гражданский человек или ребенок - одна зона “общая”

Солдат - одна зона “корпус”

Очень сильный воин человек - одна зона “корпус” и одна зона “общая”

Чародей или чародейка - одна зона.

Ведьмак - одна зона после прохождения всех испытаний.

Ни у кого не может быть более 4 зон. В зависимости от силы эффектов вы располагаете свои зоны в цепочке, самыми первыми идут эффекты от алхимии, затем заклинания, затем артефакты и гаджеты, но в любом случае сначала идут те зоны которые указаны в паспорте игрока.

Т.е. если чародейка Иннесса на старте имеет зону “Ноги” , накладывает на себя защитное заклинание 1 уровня дающее ей зону “общее”, архимаг Антуан отдает ей свой артефакт дающей ей зону “ноги” и она выпивает зелье дающее ей зону “корпус”. То ее цепочка выглядит как:
ноги - корпус(зелье) - “общая” заклинание - “ноги” артефакт.

Эликсиры ведьмаков и алхимиков, артефакты, заклинания, гаджеты - увеличивают количество зон, и могут нести эффекты

Игнорирование первого попадания в зону. (Игрок НЕ обязан указывать это) находясь под эффектом, но в случае повторного попадания - он действует по общим правилам аксиомы защиты.

В цепочке возможны повторения зон.

Цепочки других персонажей вам неизвестны. Но вы можете узнать их в процессе игры.

Каждый игрок попадания по зонам своей цепочки считает сам. (не запрещается после столкновения уточнить количество цепочек игрока у мастеров или самого игрока, если он не против раскрыть его).

Цепочки игрокам выдаются на старте мастерской группой через паспорт игрока.

Например, у персонажа может быть вот такая цепочка: корпус, ноги, корпус. Это означает, что нападавшему нужно попасть сначала в корпус, потом в ноги, а после еще раз в корпус (именно в такой последовательности!). При этом между зонами из цепочки может быть сколько угодно попаданий по иным зонам — все они не считаются.

ВАЖНО: Аксиома защиты. Если вам попали по зоне, которая является текущей в цепочке или в защищенную броней зону (снимая, её, таким образом), вы обязаны заметно обозначить попадание — обязательно вскрикнуть (можно также искривиться от боли и т. п.) поднять руку и громко сказать “ЗОНА” . В течение пары секунд после этого, если вы не делаете никаких активных действий - вы можете не засчитывать никакие попадания по себе. Имитировать попадание нельзя.

ВАЖНО: Аксиома атаки. После попадания по противнику (не обязательно результативно снявшему зону) атакующему необходимо отойти на пару шагов (на дистанцию, превышающую дальность поражения оружием ближнего боя) и встать в любую стойку.

ВАЖНО: При снятии с вас последней зоны в цепочке необходимо обозначить, что вы выведены из строя: упасть (в случае грязи — сесть на одно колено, обозначив «лося», можно чуть отползти, чтобы не мешать активной боевке, если она продолжается). Симулировать это нельзя. С этого момента персонаж считается тяжелораненым.

Эффекты

В пространстве игры существует набор эффектов, все **специальные возможности, артефакты и заклинания** так или иначе реализуются через этот набор (исключения возможны для игротехов - верьте им, если они говорят что что-то произошло). Фактически, попадание в нужную зону из оружия это эффект “**Минус Зона**” (озвучивать его не надо) :

- **Минус Зона** — директно снимает очередную зону в цепочке цели.
- **Плюс Зона** — Временно восстанавливает последнюю зону в цепочке цели до конца боевой ситуации. После её окончания - см. пункт про лечение.
- **Замри** — заставляет цель замереть на месте на **15 секунд** или до снятия с нее любой зоны. *Вы не можете двигаться, драться, блокировать удары и использовать ваши артефакты.*

Лечение, добивание, смерть

Если с персонажа снята хотя бы одна зона его цепочки, он считается легкораненым, никаких дополнительных ограничений это не накладывает, но рекомендуем отыгрывать. Цепочка полностью восстанавливается после 5 минут отдыха (без передвижений). Этот процесс может быть ускорен игровыми методами.

Если у персонажа сняты все зоны цепочки, он считается тяжелораненым, не может участвовать в бою, использовать гаджеты и/или артефакты(если на них НЕ указано, обратное). В случае отсутствия активного взаимодействия рядом можно медленно передвигаться ползком.

Тяжелораненый персонаж восстанавливает одну (последнюю по счету) зону своей цепочки через 30 минут отдыха без активных действий. В игре есть способности, которые могут ускорить этот процесс. . Восстановив любым способом хотя бы одну зону цепочки, персонаж перестает быть тяжелораненым.

Тяжелораненого персонажа можно добить только ВНЕ боевой ситуации, обозначив добивание оружием и сообщив ваше имя и причину добивания. Старайтесь сделать смерть персонажа интересной и не лишённой смысла. Если вашего персонажа доби́ли, обратитесь к мастерам.

Отнятие конечностей и прочие увечья на нашей игре не моделируются.

Гаджеты и Артефакты

Применение достижений магии и технологии реализовано через карты.

Играются в любое время. После розыгрыша цель имеет 30 секунд на ответные действия, либо может сразу заявить, что действие карты прошло. Список карт будет объявлен позднее.

Прочие правила: Обыск, изъятие оружия, оглушения, кулуарки, связывание и т. п.

Оглушений и кулуарных убийств на игре нет.

Связывание — по игре, на конечности накидывается петля из веревки.

Оставшись без присмотра, персонаж может освободиться за 5 минут. С

чужой помощью — мгновенно. Связать можно не сопротивляющегося или тяжелораненого персонажа.

Обыск персонажей — по игре, называете конкретные места (карманы, сумки, сапоги) — обыскиваемый выкладывает все игровые предметы. Предполагается, что посвятив 5 минут обыску, вы можете найти ВСЁ, что есть у персонажа. Обыскивать можно не сопротивляющегося или мертвого персонажа.

Магия

Магия на игре строится по принципу карточных колод. Все заклинания представляют собой карту, на которой указаны:

- уровень заклинания
- затраты маны на его сотворение
- школа магии
- принцип его действия и доп особенности
- возможность обучения этому заклинанию
- нарисован магический круг заклинания
- для ритуала указаны к-во носителей ритуала для его исполнения



-

Заклинания на игре можно :

- применять
- изучать
- модифицировать
- создавать

Маги имеют гримуар для хранения своих изученных заклинаний и для мешочка/кармана синего и красного цветов. В синий они вкладывают

выкупленные на этот цикл заклинания, которые после использования перекладываются в красный. Выкуп заклинаний из своего пула изученных происходит у мастера в любой момент времени.

Мана - к-во очков магии персонажа. Мана нужна для сотворения заклинаний (выкупа) и осуществления ритуалов. Ману нельзя передать или отобрать у живого существа (по крайней мере об этом никто не слышал). У каждого мага есть лимит маны, зависящий от его уровня и врожденных параметров. Очки маны восстанавливаются до этого лимита каждый цикл. Маг может получить ману сверх своего лимита из других источников, однако это не поднимет ее лимит. Увеличение запаса маны - один из обязательных этапов роста уровня мага.

Уровни магов:

в зависимости от уровня меняются следующие параметры магов:

- лимит маны
- к-во слотов под изученные заклинания
- доступность заклинаний для сотворения (только своего уровня)
- доступность заклинаний для изучения (на 1 уровень выше)

Всего на игре 5 уровней магов

- аколит
- маг-ученик
- маг
- великий маг
- первородный маг

Высокая магическая дуэль: бой двух магов не чета бою простолюдинов и может быть решен магической дуэлью, когда маги состязаются в искусстве применения заклинаний без их разрушительного использования (карточная игра по типу магии или еще чего)

Алхимия

Алхимия позволяет создавать зелья, мази и масла с различными свойствами путем смешивания ингредиентов и их обработки алхимическими способами. Свойства полученного зелья зависят от суммы свойств используемых ингредиентов.

В Каждый алхимический ингредиент на игре имеет таблицу со значениями всех возможных свойств (не видна игрокам, открытие всех значений идет через эксперименты). Их можно модифицировать путем алхимических обработок (обработка может усиливать одни свойства и ослаблять другие) Для изготовления зелья нужно использовать от 3 до 5 различных компонентов, одним из которых обязательно является основа. При создании зелья все их свойства суммируются и при превышении ими определенного порога (как в + так и в -) зелье приобретает свойство различной силы. Так при превышении порога в изменения здоровья в +5 мы получаем зелье лечения, восстанавливающее 1 хит через 5 минут, а при превышении порога в 8 - сильное зелье лечения, восстанавливающее уже 2 хита через 5 минут.

Для изготовления зелья впервые необходимо физически провести реакцию на столе мастерского алхимика, после чего он ставит печать на Алхимический рецепт и все последующие раз можно напрямую менять ресурсы на очиповывание зелья у любого мастера.

На начало игры алхимики знают ряд рецептов, и могут провести игру не открывая нового, а лишь пользуясь готовыми однако создание уникальных и невероятно мощных зелий лежит через множественные эксперименты, суть которых сводится к открытию всех свойств веществ и пониманию процессов их изменения алхимическими методами.

Для качественного отыгрыша и упрощения работы, всем алхимикам рекомендуется завести личный алхимический справочник - книгу, в которую будут записываться полученные сведения о свойствах ингредиентов, их модификациях и рецептах изготовления зелий. Красивый и антуражно оформленный алхимический справочник - один из элементов, определяющих количество исходных знаний алхимика (рецептов, свойств и пр.).

Всем алхимикам на начало игры будет доступна таблица лимитов по которой назначаются эффекты и их неполный список.

Токсичность: одним из свойств, присущих всем веществам является токсичность. Если полученное зелье будет иметь токсичность выше порога в 5 ед, выпивший его человек мгновенно умрет. Для ведьмаков этот параметр равен 10 единицам.

Примеры:

Зелье здоровья:

Восстанавливает выпившему его 1 хит через 5 минут

Рецепт: смешайте лепестки ромашки и перетертый корень мирта в воде и дайте настояться.

Принцип работы (игромеханический):

лепестки ромашки имеют значение параметра “восстановление здоровья” +3, корень мирта -2. При этом перетирание меняет значение параметра следующего третьим на противоположное и для корня мирта это именно “восстановление здоровья”. Получается что сумма значения параметра для этого рецепта +5, что и дает зелью свойство.

Эффект	Параметр на котором базируется	уровни и лимиты	связанные зелья
восстановление хитов	восстановление здоровья	5\8	зелье лечения мощное зелье лечения ласточка зелье петри
яд снимающий хиты	восстановление здоровья	-5/-10	Яд/тяжелый яд

Ведьмачество

Ведьмаки отличаются от обычных людей. И все их естество можно описать 3,5 особенностями.

1. Здоровье и боевая система:

Ведьмаки - быстрые, ловкие и живучие мутанты, поэтому в боевом взаимодействии для их убийства нужно попадать в поражаемые зоны в строгой очередности (выясняется по игре). Их к-во зон может быть от 2-х (как у обычного человека) до 4, у мастера под действием эликсиров. Помимо этого некоторое оружие может использоваться только в руках ведьмака (в руках обычного человека оно быстро теряет свойства и/или ломается)

2. Эликсиры и Алхимия

Ведьмака делают его эликсиры, и это правда так. Мутации позволяют сильно, относительно обычных людей поднять порог переносимой токсичности зелий, что позволяет ведьмаку пить те элексиры, что убьют на месте обычного человека или даже мага. И именно эти зелья дают им нечеловеческую силу, скорость, регенерацию и прочие способности, позволяющие наравне или даже более сражаться с самыми опасными тварями.

Однако даже ведьмаки не могут пить эликсиры бесконтрольно. Их предел - это порог интоксикации - к-во токсичных зелий, которые ведьмак может выпить за 1 цикл, если его превысить, то он получит различные дебафы, от уменьшения хитов и сокращения зон до гибели (дебафы указаны на карточке ведьмака и являются индивидуальным следствием пройденных мутаций). Обычное значение порога интоксикации - 3, однако оно может быть изменено. Наиболее известные зелья ведьмаков:

Ласточка - зелье ускоряющее регенерацию. Принятое, оно позволяет восстанавливать 1 хит через 20 секунд, что сильно увеличивает шансы выжить

Иволга - зелье дающее временный иммунитет к части ядов

Кошка - зелье увеличивающее чувствительность глаз к свету, позволяет видеть при очень тусклом освещении.

2.5 Магия.

Ведьмаки - не маги, и заклинания недоступны для них, однако в процессе мутаций их тело делается чувствительным к потокам магии, пронизывающим мир, что позволяет им интуитивно противостоять некоторым чарам чудовищ и проходить мутации. И некоторое время назад, Альзур, второй из прородителей ведьмаков придумал, как это использовать. С помощью особых фокусируемых камней он смог направлять магию через тело ведьмаков, высвобождая ее через особые фигуры - знаки. Обучение знакам отличается от обучения колдовству и сводится к долгой медитации вблизи фокусируемого камня и месте сосредоточения силы для направления потоков и обучению специфическому жесту высвобождения.

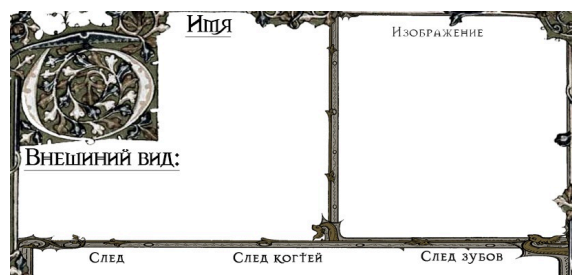
На данный момент есть всего один тип знака - аард, позволяющий сбить мелкого врага с ног или заставить отшатнуться крупного, однако говорят, что великий маг воздвиг и другие камни по всему миру.

На начало игры ведьмак может использовать только один тип знака, изучение другого отменяет возможность пользоваться предыдущим. Каст знаков напрямую зависит от поддержания организма ведьмака в определенном состоянии, достигаемом принятием эликсиров.

Поэтому, если ведьмак не выпьет ни одного эликсира за цикл, то он теряет возможность кастовать знаки в следующем.

3. Охота на чудовищ.

Это смысл жизни и основная профессиональная черта ведьмаков. Однако Борьба с чудовищами это не столько скорость и сила, сколько знания. Победить врага позволяет длительное его изучение и четкое понимание его особенностей. Чудовища имеют уникальный для вида, а иногда и для особи паттерн поражаемых зон, разное к-во хитов, особые уязвимости и уникальные атаки (если монстр говорит вам, что вы отравлены и должны терять 1 хит каждые 5 секунд, или что вы умерли на месте, значит так оно и есть). Знания ведьмаков о монстрах, позволяющие им подготовиться к бою и победить находятся в бестиарии, что хранится в школе. Его изучение наизусть - неременная часть обучения



ведьмака, а его пополнение новыми данными - обязанность всех ведьмаков. Изучение монстра происходит двумя способами: наблюдением и вскрытием. Наблюдая за монстром ведьмак заполняет ответы на ряд вопросов, таких как внешний вид, повадки или особенность атак в бою, что позволяет определить группу монстра и дать первое понимание о его поражаемых зонах и хитах, вскрытие дает знание о уязвимостях, спец способностях и том, какие ценные ингредиенты можно получить с монстра. Наблюдение сдается ответственному мастеру, после чего он выдает информацию о новом монстре. Вскрытие выполняется на мастерской модели при сдаче определенного трофея, получаемого при убийстве монстра, при условии что с него не получено ингредиентов. Информация из bestiaria нужна для выполнения контрактов, так как дает информацию о том, какие следы оставляет тот или иной монстр.

Контракт - квест на убийство уникального монстра. Для выполнения контракта необходимо взять его у игротехника/с доски, обследовать местность для получения информации о монстре, а затем выбрать место и время битвы и подготовиться к ней. Если ведьмак не верно определяет монстра, тот не явится на бой в условленное время.

Пример: заказ - пропал брат в лесу.

В лесу обнаружил место куда шел брат, там труп. На нем следы укусов/когтей /следы вокруг.

Сверившись с bestiарием, понял, что это волколак. -> Смотришь где они чаще прячутся и когда/как их можно выманить/приманить/как бить. -> Находишь место и исследуешь на тему как подготовиться к битве. -> Собираешь все что нужно. -> Идешь к мастеру и заявляешь готовность к реализации заказа (кто, где, когда). -> Если базово попал - в нужный период приходит туда особый тех и вы бьетесь и там исход от подготовки (он еще свалить может например)

Если не попал - тебе сразу говорят и у тебя кулдаун на выполнение новых (типа сидишь ждешь в засаде, а никого нет)

Становление ведьмака

Прежде чем стать настоящим ведьмаком, кандидат должен пройти ряд испытаний:

- *испытание травами;*
- *испытание снами;*
- *испытание боем;*
- *испытание медальоном.*

Прохождение фиксируется в специальной карточке, выдаваемой кандидату.

Чтобы сделать тело будущего ведьмака пригодным для последующих мутаций и тренировок, проводят Испытание травами. Зафиксировав кандидата на столе, ему последовательно вводят 5 различных вытяжек из трав и других ингредиентов, и если он переживет процедуру - то готов к тренировкам.

[Игротехника: игроку выдается карточка на 5 ячеек с описанием, скрытым на начало процесса. В описании есть уникальные для игрока:

- *условие смерти. Открывается при введении второй вытяжки (например, не более трех красных).*
- *условие полного успеха, дающее плюшки при прохождении снов. Открывается при введении 3-й вытяжки (например, две зеленых подряд).*

У школы есть уникальный код, позволяющий сделать ведьмака этой школы (например для школы Волка - желтый-красный-зеленый). Если код не соблюдается, но персонаж выживает, он становится не приспособленным к тренировкам (получает дебафы при прохождении испытаний, например, невозможность использовать конечность на мучильне или уменьшенное количество хитов в боях с монстрами; но при успешном завершении испытаний ему дается баф)

Если кандидат не погиб сразу, его ждет Испытание снами.

Испытание снами

В процессе перестройки организма и мутирования кандидат должен сохранить рассудок - не потеряться на кривых тропинках кошмаров. Кандидат уходит в данж, где его ждет испытание. Каждому - свое, пришедшее ему из снов.

При успешном прохождении Испытаний травами и снами тело кандидата изменяется. Теперь ему доступны прием ведьмачьих зелий и использование ведьмачьих мечей. Если в процессе Испытаний ведьмак получил специфические мутации (измененные глаза), то ему дается +1 хит.

Испытание боем

Чтобы познать искусство битвы, кандидат должен упорно тренироваться и доказать свое мастерство - сначала на тренажерах, потом в бою, приближенном к реальному. Первое достигается работой на мучильне - комплексе пеньков и мешков с соломой, предназначенном для отработки боевых движений. Каждый вечер совет опытных ведьмаков может собраться и оценить мастерство кандидата. При успешной “сдаче” он может готовиться к следующему бою - с монстром.

Опытные ведьмаки ловят в окрестностях тварь послабее - утопца или накера - и приводят на ристалище рядом с мучильней, где кандидат должен в одиночку победить монстра.

Испытание медальоном

В самом конце, чтобы доказать свои навыки, кандидат должен отправиться в путешествие к камню силы, чтобы зарядить свой медальон.

По прохождении испытания кандидат получает статус подмастерья и изучает первый ведьмачий Знак своей школы (см. в разделе ведьмачьих знаков).

Правила по Гвинту

Карты и колоды Гвинта, являются единственной не отторгаемой известной ценностью на игре. Их нельзя забрать силой или принуждением (исключение некоторые разделы ментальной магии),но и тут это будет в любом случае касаться одной карты не более, вы не можете таким образом забрать всю колоду. Каждому игроку мы выдадим стартовую колоду и он сможет самостоятельно усиливать ее играя с другими игроками и нашими мастерами - гвинтоманами.