

## **2. Активная полевая боевка и штурмы “замков”.**

Знаете почему мы вынесли боевку в отдельный пункт? Потому что последней ролевой игрой в Крыму с массовой боевкой и штурмами крепостей была “Война Роз” в 2006 году. За эти двенадцать лет успело вырасти не одно поколение местных игроков, которое никогда не врывались в ворота вражеской крепости или не скидывали камни на головы захватчиков со стены замка. “Ведьмак: Содденский холм” постарается исправить это упущение.

Итак, как вы уже поняли, военных действий будет много. Во-первых, потому что события нашей игры разворачиваются в 1272 год, а это год начала Третьей Северной войны. Королевства Севера вновь схлестнулись с Империей Нильфгаррда и пощады ждать не стоит! Армия Черных в третий раз пересекла Яругу, но еще не добралась до Понтара, однако земли Соддена, как и десять лет назад вновь оказалась во власти Империи.

Во-вторых, сама механика игры будет активно подстегивать боевые действия: бойцов ожидают патрули и картографирование местности, захват и удержанию ключевых точек, уничтожение живой силы противника и конвоирование караванов с припасами. Конечно, вы можете отсиживаться в своей локации и ждать нападения, в надежде сохранить людей, но чем дольше ваш противник свободно собирает ресурсы, тем меньше у вас будет шансов выйти из этого сражения победителем.

К этому моменту, я уверен, вы уже поняли, что боевка на “Содденском холме” будет тесно связана с экономикой. Формирование отряда будет стоить денег, для осады крепости врага нужны будут ресурсы, а для того чтобы провести ритуал или использовать атакующий артефкт, маги должны будут проводить время рядом с местом силы. Да, все правильно, на Содденском холме будет три типа стратегических ценностей: деньги, ресурсы и магия. Каждая из этих ценностей может быть добыта игроками разным способами, которые вы найдете в правилах по Экономике, сейчас же важно одно - активная боевка неотделима от активной экономики. И если вы

планируете установить знамя своей фракции на Содденском холме, Вы должны будете не только мастерски махать мечом, но и не один раз потряхнуть кошельком с деньгами.

Когда сбор денег и ресурсов будет налажен, а отряд будет сформирован, можно объявлять штурм вражеской локации! На нашей игре будут представлены два типа локаций: Стоянка и Лагерь. Стоянка - это локация без фортификаций, Лагерь - это укрепленная локация, у которой есть ворота, стены, башни и т.д. Отряд, который хочет взять штурмом Стоянку, может это сделать в любое время беспрепятственно. Отряд, который хочет взять штурмом Лагерь, должен сперва открыть ворота, выбив их осадными машинами, уничтожив их магией или воспользовавшись помощью шпионов внутри вражеского лагеря. Тип локации изначально задан только у Беглецов из Аретузы и Заречья. В обоих случаях - это Стоянка. Но лагерь чародеев все время скрыт от посторонних глаз магией и только найдя способ развеять иллюзию, можно будет объявить штурм этой локации. С другой стороны, деревня Заречье никак не защищена от потенциальных захватчиков и чтобы взять ее штурмом, достаточно сформировать боевой отряд и принести в деревню свое Знамя. Тип всех остальных локаций (Темерия, Редания, Нильфгаард и Дол Блатанна) остается на усмотрение игроков этих локаций. Если вам комфортно в чистом поле посреди зоны боевых действий - это ваш выбор, если же вы понимаете, что ваше выживание в этих суровых землях зависит от крепости стен и надежности ворот - возводите фортификации!

Ведьмак: Содденский холм - это игра про магию и чудовищ, игра про лояльность и выбор, игра про прошлое и настоящие, но в первую очередь - про войну! Ждем вас на игре, увидимся на поле битвы!