

Правила ПРИ Ведьмак 2026

Манифест:

Дата проведения: 28–30 мая 2026 года

Количество игроков: 200+

Общее описание игры:

Нильфгаардская Империя стремительно продвигается на север, и её войска уже стоят у стен Новиграда — крупнейшего и богатейшего города континента.

Формально Новиград — вольный город, не принадлежащий ни одному королевству. На деле власть здесь делят Совет купцов, Церковь Вечного Огня и преступные группировки, контролирующие кварталы и гавани. Купцы торгуют с обеими сторонами конфликта, священники устраивают показательные сожжения магов и нелюдей, а контрабандисты богатеют на войне. На улицах всё чаще появляются шпионы и наемники, слухи о тайных переговорах множатся, и никто уже не знает, на чьей стороне стоит город.

За морем, на Скеллиге, кланы собираются на великий тинг — собрание вождей, где будет избран новый Конунг. Старые роды спорят о том, стоит ли поддержать Север или заключить союз с Нильфгаардом. Острова тоже втянуты в большую игру — и их выбор может изменить исход войны.

Оглавление

Правила ПРИ Ведьмак 2026.....	1
Манифест:.....	1
Общее описание игры:.....	1
Оглавление.....	1
1. Правила по игровым регионам.....	3
1.1. Основные правила по регионам и определения.....	3
1.2. Морские путешествия.....	4
1.3. Стратегические точки и стратегические перемещения.....	4
2. Правила по боевым взаимодействиям.....	6
2.1. Правила по допуску игрового оружия.....	6
2.2. Правила поражения и использования игрового оружия.....	6
2.3. Хитосъем.....	7
2.4. Доспехи и защита.....	8
2.5. Ранения и лечение.....	9
2.6. Смерть и посмертие.....	9
2.7. Группировки и персонажи:.....	10
2.8. Прочие взаимодействия, связанные с боевыми:.....	13
3. Правила по магии и ритуалистике.....	14
3.1. Общие правила:.....	14
3.2. Боевая магия ведьмаков и чародеев.....	14

3.3. Боевая магия ведьмаков.....	15
3.4. Боевая магия чародеев.....	16
3.5. Ритуалистика.....	17
3.6. Заклятия.....	19
4. Правила по зельеварению.....	21
4.1. Общие правила.....	21
4.2. Токсичность зелий.....	21
4.3. Эффекты зелий и отваров.....	22
5. Правила по ведьмакам.....	23
5.1. Особенности и способности ведьмаков.....	23
5.2. Ведьмачьи заказы, расследования, сражения с монстрами.....	24
6. Правила по монстрам.....	25
6.1. Общие положения.....	25
6.2. Боевые особенности монстров.....	25
6.3. Классификация монстров.....	26
7. Макроэкономика.....	29
7.1. Общие положения.....	29
7.2. Основные виды товаров.....	29
7.3. Ресурсные точки игроков.....	29
7.4. Экономическая деятельность предпринимателей.....	30
7.5. Завершение экономического цикла.....	30
8. Микроэкономика.....	30
8.1. Общие положения.....	30
8.2. Игровая валюта.....	30
9. Предметы и артефакты.....	31

1. Правила по игровым регионам

1.1. Основные правила по регионам и определения

- 1.1.1. Игровые регионы - крупные территории моделирующие обширные земли государств.
- 1.1.2. Игровые локации - объединенные по определенному признаку поселения, лагеря, данжи, логова монстров.
- 1.1.3. Сублокации - буквально "локация в локации" отдельные строения в городе храмы, таверны, склады, частные дома.
- 1.1.4. Стратегические точки - точки на карте за которые сражаются противоборствующие армии в ходе ведения военных действий. Стратегические перемещения - перемещения армий и отрядов и путешествия "на" и "с" Скеллиге.
- 1.1.5. На проекте присутствуют 3 основных региона:
 - а)Велен
 - б)Новиград (с предместьями)
 - в)Скеллиге.
 - "Домашние" территории Нильфгаарда и Редании на игре отсутствуют, однако присутствуют военные лагеря армий этих фракций.
- 1.1.6. Важно отметить, что персонажам не состоящим в армии соответствующего региона запрещено находится внутри военного лагеря без разрешения коменданта лагеря или лиц наделенных полномочиями пропускать кого-либо (военный режим). Исключением является осада лагеря или диверсионные операции, о них ниже. Лагерь может быть как "глухим" - с одним игровым входом, так и "сквозным" представлять собой "пропускной пункт" - в этом случае, солдаты могут проводить проверку документов, осматривать груз и т.д. в специально выделенном для этого месте.
- 1.1.7. Большинство локаций на игре - "боевые", в них допустимы боевые взаимодействия.
- 1.1.8. Пожизневые/буферные зоны, туалеты, души, сублокации исполняющие роль "малых, региональных мастерок" - здания, шатры занимаемые региональными мастерами, маршалами; стоянки и т.д. в игре не участвуют. Игрок, находящейся в этот момент в одной из этих не игровых локаций, обязан возвращаться в игру только через ближайшую примыкающую игровую локацию или сублокацию. Если в это время считается, что локацию осаждают и захватывают - персонаж игрока считается также захваченным или убитым (прятаться в пожизняке или в туалете от проблем это очень плохая тактика). Проспал целый день и локацию взяли штурмом - подвел и себя и друзей.
- 1.1.9. Исключениями являются таверны, где множество лавок, столов, посуды, еды и напитков. Персонажи, находящиеся в подобных местах, все еще находятся в игре, но не могут быть втянуты в боевую ситуацию внутри таверны. Однако, не боевую сублокацию могут "взять в осаду" - игроки заявляют что осаждают заведение, где прячется их цель. В течении 5ти минут, целевой персонаж или группа обязаны или согласиться, что их взяли в плен (дальнейшее на усмотрение осаждающих) или покинуть не боевую сублокацию и им будет запрещено 5 минут возвращаться в таверну. Осаждающие должны предоставить свободное

место для выхода, после чего могут продолжить игровое или боевое (если нужно) взаимодействие.

1.2. Морские путешествия

- 1.2.1. Так как острова Скеллиге находятся в море, обычный пеший проход к ним не доступен. Путешествия между Скеллигом, Веленом и новиградом возможно через игротехнические “причалы/порты” - антуражные постройки.
- В Велене эта пристань в деревне Черминь;
 - В Новиграде - это доки, на Скеллиге это порт у Каэр Трольде и порт Гольмштейн рядом с Каэр Мюром.
- 1.2.2. “Вместительность” одного “корабля” составляет 20 человек. Переход происходит организованно, двумя колоннами по 10. Между “путешествующих на корабле” должно быть расстояние не более 1 метра. В случае встречи с противником “на корабле” и инициации сражения бой происходит двумя рядами на два ряда. Выпавший из строя - погиб (утонул). Все остальные контакты “корабль” игнорирует направляясь строго в один из “портов” кратчайшим путем.
- 1.2.3. Для упрощения представлен лишь один остров - Ард Скеллиг - домашний остров клана Ан Крайт и Друммонд. Представители прочих кланов, ввиду приближения Тинга - выборов Конунга, приглашены на земли Ан Кайтов в качестве гостей до конца событий игры. События на иных островах будут освещаться на проекте игротехнически.

1.3. Стратегические точки и стратегические перемещения.

- 1.3.1. Идет война и война идет не за пустоши, а за живущий своей несчастной, бедной жизнью регион. На пути сражающихся армий - деревни, поля, большаки по которым ездят торговцы и путешественники. Противоборствующие армии атакуют не одним стремительным прорывом через труднопроходимую местность, но постепенно продвигаются внутрь ничейной земли постепенно выбивая и вытесняя неприятеля из одной деревни за другой.
- 1.3.2. В начале игры, разведчики обеих сторон (количество будет указано в перед игрой) устремляются к стратегическим точкам и устанавливают свои флаги на них. Если вражеский флаг уже установлен, сражаться за установление флага с противником запрещено. В этой фазе устанавливается действующая “линия фронта”.
- 1.3.3. Боевая фаза начинается в 10 утра, но крупные сражения, приносящие победу той или иной стороне происходят не спонтанно и состоят из Наступлений (атак) и Контрнаступлений (контратак), а также диверсионных операций.
- 1.3.4. Три раза за дневную фазу боя происходят встречные сражения между силами северных королевств и нильфгаарда. Происходят они в 12:15 15:15 и 18:15 “+-”15 минут (так что готовыми нужно быть заранее). Первая атакующая сторона определяется мастерской группой, затем они чередуются. Каждое сражение состоит из 2ух частей: Атака и Контрнаступление с перерывом 15 минут. Если атакующие захватили точку, они должны ее удерживать в следующей части сражения. Если же атакующим не удалось захватить точку, они должны отступить на ближайшую точку в тылу и попытаться удерживать уже ее от контрнаступления врага. Вне боевых ивентов захватывать точки нельзя (считается что вне “войны” отряды обходят занятые гарнизонами деревни и точки интереса)

- 1.3.5. В 20:15 (“+”15 минут) каждая сторона делит свои войска на две части: диверсионную группу и охранную. Диверсионная группа нападает на домашнюю локацию (лагерь) противника, а охранная ждет этого нападения. У каждой диверсии есть своя цель:
- Захватить “языка” (за чародея или офицера больше победных очков);
 - Украсть важный ресурс;
 - Убить больше чем потерять самим.
 - Могут быть иные
- 1.3.6. Если условия диверсии выполнены - диверсанты победили, если пришлось отступить или диверсанты уничтожены - победа охраны лагеря.
- 1.3.7. Кроме Армии Северных королевств и Нильфгаарда в сражениях могут участвовать союзные силы.
- 1.3.8. “Отряды” по 5 человек, офицеры и командиры регулярных армий, если остаются “остатки” - они считаются как отряд из 5-ти человек. Количество получившихся отрядов сообщается мастерам перед сражением (важно для подсчета победных очков). Союзные войска получают победные очки за участие в каждом ивенте.
- 1.3.9. Проигравшие победные тоже получают, но примерно вдвое меньше (так что участвовать проиграв, все равно полезнее, чем просто сдавать позиции без боя).
- 1.3.10. Вероятность окончательной смерти на ивентах снижена.

2. Правила по боевым взаимодействиям

2.1. Правила по допуску игрового оружия

- 2.1.1. Все игровое оружие ближнего боя моделируется изделиями из легких вспененных материалов (протектированное оружие) с жестким сердечником при общей длине оружия более 40 (сорока) см, также допускается отсутствие сердечника для оружия общей длиной менее 40 (сорока) см.
- 2.1.2. Допускаются луки с натяжением до 14 (четырнадцать) кг и скоростью полета стрелы не более 33 (тридцати трех) м/с. Допускаются арбалеты с натяжением до 18 (восемнадцать) кг при ходе тетивы не более 30 см и скоростью полета болта не более 33 (тридцати трех) м/с. Допускаются стрелы и болты с серийными гуманизаторами диаметра 5 см и более.
- 2.1.3. Гуманизатор должен быть в целом состоянии, без повреждений. Хорошо закреплен на древке стрелы, не крутиться и не слетать. Древко не должно иметь выщерблен и сколов, так-же зацепов на дереве. Гуманизатор должен иметь мягкую ударную часть и при сильном продавливании не должно прощупываться древко стрелы. Все снаряды перед игрой проходят отдельный допуск мастером по боевым взаимодействиям.
- 2.1.4. Дополнительно в качестве имитации арбалетов на игре допускается применять изделия системы NERF или аналогов, при условии соблюдения следующих условий:
- Соответствие условно историческому, либо допустимому для сеттинга антуражу (для допуска антуража проконсультируйтесь с мастерской группой);
 - Стандартные для системы NERF снаряды заводского изготовления должны быть изначально окрашены в черный, коричневый или металлик.
- 2.1.5. Магические снаряды любого типа моделируются окрашенным мячиком, по плотности и весу не превышающим теннисный мяч, надрезанный на 1/3-1/2 окружности с «хвостом» из цветной ткани, либо антуражным магическим снарядом, по плотности не превышающим снаряд метательного оружия. Все снаряды перед игрой проходят отдельный допуск мастером по боевым взаимодействиям на предмет безопасности и внешнего вида. Такие магические атаки снимают 3 (три) хита при попадании, игнорируя доспехи и щиты.
- 2.1.6. Все оружие проходит предварительный допуск и чиповку мастером по боевым взаимодействиям до начала игры.

2.2. Правила поражения и использования игрового оружия

- 2.2.1. Кисти, оружие, ступни, когти, клешни, щупальца не являются “хитовой” зоной для рукопашного оружия (в т.ч. когтей). Голова является хитовой зоной ТОЛЬКО при наличии у цели щита и шлема (не только шлема). В иных случаях СЛУЧАЙНЫЕ попадания в голову игнорируются при учете хитов.
- 2.2.2. Акцентированные удары оружием ближнего боя, когтями и преднамеренная стрельба в голову без шлема и щита и пах запрещены. В случае целенаправленного нарушения этих правил игрок может быть выведен из игры представителем мастерской группы.

- 2.2.3. Магические снаряды воздействуют на персонажа после попадания в любую часть тела, оружия, снаряжения, одежды или ногтей, в том числе после попадания по щиту. Голова без шлема хитовой зоной не является.
- 2.2.4. Удары “Машинкой”, то есть серией коротких быстрых неамплитудных ударов в одной плоскости в одно место, считаются за нанесение одного удара. Во избежание спорных моментов рекомендуем наносить удары подряд в разные участки поражаемой зоны.
- 2.2.5. Запрещено использование дальнобойного оружия в ближнем бою, а именно - на расстоянии возможности использования оружия ближнего боя.
- 2.2.6. Для повышения безопасности игроков на игре допускается и приветствуется ношение защитных очков (страйкбольные, строительные, баллистические и т.д.) во время боевых взаимодействий. Вне боевых взаимодействий их рекомендуется снимать для поддержания антуражности. Медицинские очки никак не ограничиваются.
- 2.2.7. Активированные способности персонажа в процессе боя обозначаются повязкой (днем) или фонарем (в темное время суток) определенного цвета. Способность работает только при наличии активированного цветового маркера – широкой повязки или зажженного фонаря. Если игрок использует несколько способностей, нужно иметь на видном месте обе повязки или зажечь ВСЕ необходимые фонари. Фонари должны находиться на видных местах и четко различимы для участников. В случае, если цветовой маркер отсутствует или отключен, способность считается не активированной и использование ее игроком невозможно.
- Красный — персонаж получает +1 к урону рукопашным оружием.
 - Зеленый— персонаж имеет на 1 хит больше стартовых.

2.3. Хитосъем

- 2.3.1. Одноручным оружием являются изделия имитирующее рубящее и дробящее оружие общей длиной до 130 (ста тридцати) см и снимает 1 (один) хит при попадании в зону поражения, не защищенную тяжелыми доспехами. Колющие удары запрещены!
- 2.3.2. Двуручным оружием являются изделия, имитирующие рубящее и дробящее оружие суммарной длиной от 130 (ста тридцати) см до 220 (двухсот двадцати) см, требующее удержание двумя руками. При удержании одной рукой снимает 1 (один) хит при попадании в зону поражения. При удержании двумя руками игнорирует защиту от тяжелых доспехов и цель получает урон 2 (два) хита. Колющие удары запрещены! В случае древкового оружия попадание древком считается за попадание дробящим оружием (не пробивает тяжелые доспехи, наносит 1 хит, может оглушить, и тд).
- 2.3.3. Рубящее оружие снимает хиты при попадании в зону поражения, согласно правилам одноручного и двуручного оружия.
- 2.3.4. Колющее оружие снимает 1 (один) хит при попадании в зону поражения, не защищенную тяжелыми доспехами. Должно соответствовать требованиям двуручного по длине, но может использоваться одной рукой. Может быть комбинированно с рубящим, но наносит урон по своим правилам при данном применении.
- 2.3.5. Дробящее оружие снимает хиты при попадании в зону поражения, согласно правилам одноручного и двуручного оружия, но урон снижается на 1 при попадании в защищенную дублетом или латным доспехом (для двуручного) область. Не вызывает кровотечения.

Может быть использовано для выведения из строя персонажей без опасности для цели истечь кровью (хиты снимаются без кровотечения).

- 2.3.6. Когти, щупальца и клешни монстров являются рукопашным оружием, требуют соответствующего антуража, моделируются перчатками или лапами соответствующего внешнего вида из тех же материалов, что и холодное оружие, снимают 2 (два) хита и игнорируют защиту любых доспехов, но не их добавочные хиты.

2.4. Доспехи и защита

- 2.4.1. Доспехи делятся на дублет, легкие и тяжелые. На персонаже может быть комбинированный доспех. В таком случае бонусы являются смешанными, смотря куда приходится попадание.

- 2.4.2. Дублет - костюм из натуральных материалов, смягчающий удары тупого дробящего урона/используемый как амортизирующий слой под латным (или иным) доспехом. Снижает на 1 хит урон, получаемый от дробящего оружия. Не дают дополнительных «хитов». Бонус при тесте на окончательную смерть +1, если присутствует на 50% тела.

- 2.4.3. Легкими доспехами считаются имитации кожаных, кольчужных доспехов. При попадании по ним владелец теряет хиты от любого оружия, но получает бонусы хитов от покрытия тела. Бонус при тесте на окончательную смерть +2.

- 2.4.4. Тяжелыми доспехами считается имитация латных и схожих с ними конструктивно доспехов. Владелец получает бонусы хитов от покрытия. При попадании по ним владелец теряет хиты только от двуручного оружия, магии, стрельбы и ударов монстров, игнорируя одноручное дробящее и рубящее, и колющее оружие. Снижает урон от дробящего двуручного на 1 хит. Бонус при тесте на окончательную смерть +2.

- 2.4.5. Легкие и тяжелые доспехи добавляют хиты к базовым в зависимости от степени защищенности. При наличии нагрудника, добавляется +1 хит. При добавлении к нагруднику любой защиты на всех конечностях (например, тассет или защита бедра и брассар или наплечник) итого добавляется +2 хита.

- 2.4.6. Щиты являются защитным снаряжением, не допускается использовать щит для атаки: ими нельзя наносить удары или "таранить" противника. Допускаются только полностью протектированные с наружной стороны щиты. Толщина протектирующего слоя на кромках щита должна быть не менее 2 см. При продавливании ранта щита, не должно прощупываться твердое основание щита. Использование любых щитов, кроме малого, допустимо только при наличии шлема, защищающего голову. Шлем должен быть прочным и выдерживать удар акцентированный удар двуручным протектированным оружием. Щиты делятся на три класса: малый щит, средний щит, и большой щит.

- Малый щит (баклер). Круглый щит до 40 (сорока) см диаметром, либо щиты иных форм вписывающиеся в этот круг
- Средний щит . Круглый щит до 80 (восьмидесяти) см диаметром, либо щиты иных форм вписывающиеся в этот круг.
- Большой щит. Щит размерами не более чем 70 (семьдесят) см шириной и 120 (сто двадцать) см высотой, имеющий форму в соответствии с общим антуражем персонажа.

2.5. Ранения и лечение

2.5.1. Легкое ранение – состояние, после получения игроком ранения, в результате которого у игрока остается больше 0 (ноля) хитов.

- На получившего ранение от оружия игрока накладывается эффект «Кровотечение» (за исключением удара дробящим оружием) и дополнительно эффект «повреждение конечности», если нанесение урона пришлось в конечность. Кровотечение должно быть снято посредством перевязки бинтами.
- В случае, если перевязка не была произведена в течении 10 (десяти) минут игрок переходит в состояние «тяжелое ранение».
- «Повреждённая конечность», если это рука, то она не может быть использована в бою, если одна из ног – персонаж может только передвигаться шагом, делать рывок толкаясь «здоровой ногой» позволяется. «Повреждённая конечность» лечится медициной или магией.

2.5.2. Тяжелое ранение - состояние, наступающее при падении количества хитов персонажа до 0 (ноля), при котором игрок отыгрывает, что его персонаж повержен. Персонаж не может двигаться никак, кроме как ползком (в пределах нескольких метров уйти с дороги), может звать на помощь, но не может ни сражаться, ни ходить, ни колдовать. По истечении 10 (десяти) минут, если персонаж не излечен или не перебинтован, он погибает.

2.5.3. Лечение персонажей происходит в течении 10 (десяти) минут с момента перехода пациента в сидячее/лежачее положение (на подстилку, кровать или иное) от начала отыгрыша процедуры лечения. Рекомендованным элементом антуража для медиков являются песочные часы для контроля времени лечения каждого пациента. В начале процедуры игрок-врач бросает при мастере куб (или кубы если мастер фиксирует множественные лечения).

- 1-2 – персонаж получает дополнительную рану (навредили),
- 3-4 лечение не приносит ни положительного ни отрицательного эффекта, через 10 (десять) минут можно повторить процедуру,
- 5 – персонаж излечивается, но после окончания лечения (10 мин) должен ходить шагом или не может пользоваться поврежденной рукой ближайшие 15 минут,
- 6 – полное излечение, нужно лишь дождаться истечения 15-ти минут окончания лечения.
- В зависимости от уровня госпиталя (полевое лечение, мобильный госпиталь, больница) и образа и оснащённости персонажа врача (коновал, медбрат, врач) возможны модификаторы броски: -1, +0, +1 за каждый источник получения бонуса (мин -2, макс +2, кроме амулетов на удачу и магии).
- Вне госпиталя персонажи излечиваются магией (жречеством), зельями или с помощью "докторских саквояжей". «Докторский саквояж» восстанавливает до 2 (двух) хитов персонажу в легком ранении и 1 (один) хит персонажу в тяжелом ранении после теста на кубе. Обезболивающее средство при этом тратится, для повторного использования требуется обновление чипа.

2.5.4. Транспортировка тяжелораненого персонажа возможна одним персонажем в случае его согласия. В противном случае транспортировка тяжелораненого персонажа возможна лишь вдвоем.

2.6. Смерть и посмертие

2.6.1. Смертью персонажа является полный вывод персонажа из игры на 2 часа (не пугаемся, есть варианты сократить время) путем:

- Добивания, пока тот находится в состоянии тяжелого ранения. Добивание возможно только вне боевого взаимодействия легким ударом по поверженному персонажу или выстрелом рядом с ним.
- Истечения кровью. Если персонажу не оказана первая помощь в течении 10 (десяти) минут после получения тяжелого ранения.
- Умерший персонаж отмечается белым хайратником (полоской белой ткани) и следует в мертвятник.
- В случае, если персонаж не был «умерщвлен» с отыгрышем казни, поедания, принесения в жертву, эффектно театрально добит – в этом случае является допустимым забрать у персонажа карточку или чип его персонажа. Такой персонаж не может вернуться в игру и считается окончательно погибшим. Если же, игрок погибшего персонажа оказывается в «мертвятнике» с картой/чипом своей роли – он может бросить кубик при мастере. При броске 1-4 его персонаж погибает. При броске 5-6 после отсидки в мертвяке его персонаж возвращается в игру в одном из госпиталей на выбор мастерской группы.
- Модификаторы доспехов, магические приметы и особые заклятия или проклятия могут изменить результат броска.

2.6.2. Кроме "легкого ранения", "тяжелого ранения" и "смерти", бывают состояния:

- "Оглушен" - Персонаж является недееспособным на 30 (тридцать) секунд. Он не видит и не слышит, что происходит вокруг, его можно транспортировать по правилам тяжелораненого. Его можно глушить повторно. Третье и дальнейшие оглушения подряд (менее минуты между оглушениями) наносят урон. Состояние возникает вне боя при применении дробящего оружия по персонажу без шлема или иммунитета к оглушению (при наличии иммунитета цель может имитировать оглушение, если считает нужным).
- "Очарован": персонажу можно дать простой приказ (3-4 слова, не считая предлогов), который не наносит ему или его союзникам прямого урона, он обязан выполнять приказ немедленно. Если приказу можно следовать лишь частично - персонаж попытается его выполнить, до момента невозможности его завершения. Независимо от результата, персонаж войдет в состояние "оглушен" и не будет помнить источник приказа.
- "Отравлен": Персонаж получает состояние отравлен в момент употребления яда или получения карточки.
 - Через 3–5 минут (время указывается на карточке или мастером) персонаж автоматически переходит в тяжёлое ранение.
 - Ещё через 3–5 минут после наступления тяжёлого ранения персонаж погибает, если не выпил противоядие, не получил магическое лечение или не был вылечен иным допустимым игровым способом.
 - Время до ухудшения состояния всегда фиксируется мастером или указано на карточке.
 - Если персонаж получает повторное отравление, таймеры могут ускоряться в соответствии с правилами зелий и ядов.
 - Отравление может быть вызвано зельями (почти все ведьмачьи зелья — яды), монстрами, ядовитыми веществами, карточками заклятий или эффектов.

2.7. Группировки и персонажи:

2.7.1. Все группировки и персонажи в игре делятся на представителей:

- Регулярных войск;
- Иррегулярных соединений;
- Представителей банд, некомбатантов (мирных жителей) и приключенцев;

- Особые персонажи обсуждаются отдельно.

2.7.2. В соответствии с принадлежностью к определённой группе имеются ограничения числа определенного вида вооружения/снаряжения. Дополнительное снаряжение, изначально не доступное группе, возможно получить в случае добычи группой поставки снаряжения редкой группы (воинское или элитное). Дополнительное снаряжение моделируется дополнительными чипами. После «смерти» новый персонаж может выйти только со снаряжением доступным ему или его группе на старте.

2.7.3. Таблица ограничений оружия и снаряжения:

№ п\п	Вид вооружения/снаряжения	Тип вооружения/снаряжения	Комментарий
1	Дробящее одноружие	Без ограничений	
2	Одноручное оружие (гражданское)	Без ограничений, кроме ограничений по роли персонажа	Для Одноручного оружия со значительно ограниченной поражающей кромкой протяженностью до 25см – топоры, клевцы, ножи, серпы, имитация бытовых предметов не предназначенных для боя также ограничений нет, кроме подходящего к роли персонажа форм фактору (пример: серп для крестьянин, отсутствие ограничения на одноручные топоры для скелигийцев, мясной тесак для повара, нож для любого персонажа).
3	Одноручное оружие - боевое	Воинское оружие и снаряжение	Одноручное оружие с длиной поражающей кромки более 25 см.
4	Двуручное оружие - боевое	Элитное воинское оружие и снаряжение	
5	Двуручное оружие - колющее	Воинское оружие и снаряжение	
6	Двуручное оружие - колющее (крестьянское)	Без ограничений, кроме ограничений по роли персонажа	Вилы, мотыги, косы и иной хозяйственный инвентарь
7	Лук, арбалет	Воинское оружие и снаряжение	
8	Малый щит (баклер)	Без ограничений	
9	Средний щит (боевой)	Воинское оружие и снаряжение	Щит, вписывающийся в круг диаметром до 80 см.
10	Большой щит	Элитное воинское оружие и снаряжение	Щит размерами не более чем 70 (семьдесят) см шириной и 120 (сто двадцать) см высотой

11	Дублет	Без ограничений	
12	Легкий доспех (кожа, кольчуга)	Воинское оружие и снаряжение	
13	Комбинированный доспех	Воинское оружие и снаряжение	Доспехи, в которых 3 его элемента являются тяжелыми, а все остальные части – легким доспехом, дублетом, или они отсутствуют.
14	Полный доспех, тяжелый доспех	Элитное воинское оружие и снаряжение	
15	Шлем	Без ограничений	Персонаж, использующий средний или большой щит ОБЯЗАН носить шлем. В этом случае шлем работает как ТЯЖЕЛЫЙ доспех.

2.7.4. Распределение числа воинского и элитного снаряжения учитывается с расчетом на группу от 1 до 10 человек. Ограничение увеличивается с численностью группы свыше 10 человек по правилам математического округления. Для некоторых групп действует возможность заменять некоторые элементы ввиду сюжетной обоснованности. Взамен «элитного» снаряжения можно взять «воинское» по желанию.

2.7.5. Таблица распределения оружия и снаряжения на группу:

№	Вид группы	Правило распределения
1	Банды, мирные жители и приключенцы	До 1 «воинского снаряжения» каждого вида в группе. Пример: у лидера банды комбинированный доспех и меч, у другого - средний щит и легкий доспех (2.2), у третьего – алебарда, у четвертого – арбалет, у пятого – копье, остальным членам банды доступно лишь более «импровизированное» оружие.
2	Иррегулярные подразделения: партизаны, дезертиры.	В таких подразделениях доступ воинского оружия увеличивается и становится доступным небольшое количество элитного снаряжения: - У подразделений из книжной серии и видеоигр - до 3 элементов «воинского снаряжения» каждого вида на 10 человек и по 1 элементу «элитного снаряжения». - У отрядов допущенных мастерской группой, но не упомянутых в книгах и играх - до 2 элементов «воинского снаряжения» каждого вида на 10 человек и по 1 элементу «элитного снаряжения».
3	Регулярные подразделения	Солдаты действующих армий снабжаемые своими государствами. До 4 элементов «воинского снаряжения»

		каждого вида на 10 человек и по 2 элемента «элитного снаряжения»
--	--	--

2.8. Прочие взаимодействия, связанные с боевыми:

- 2.8.1. Отчуждаемыми предметами у персонажей являются только золото и игровые (маркированные) предметы.
- 2.8.2. Условное связывание персонажа возможно выдачей ему в обе руки веревки/цепи. Снять путы может любой персонаж, кроме связанного. Если у персонажа имеется бонус к силе (+1) - веревка не может его сковать (допустимо внезапно бросить веревку, объявив о бонусе к силе). Цепь способна удержать персонажа с бонусом (+1), допустимо внезапно бросить цепь, объявив о бонусе больше (+1). Персонажа с суммарным бонусом (+2) сковать нельзя (можно скрывать свою силу).
- 2.8.3. Персонажа, не иммунного к пыткам, можно пытать. Это подразумевает достоверный отыгрыш пыток (физических, ментальных, магия или банально запугивание), после чего допрашиваемый обязан корректно отвечать на задаваемые ему вопросы "да" или "нет". Каждый вопрос наносит допрашиваемому 1 (один) урон. После падения хитов до 0 персонаж сразу умирает, минуя стадию "тяжелого ранения". Персонаж может предупредить о том, сколько хитов он имеет на текущий момент.

3. Правила по магии и ритуалистике

3.1. Общие правила:

3.1.1. На игре представлены 4 группы персонажей которым доступна та или иная магия: чародеи, друиды, ведьмаки и некоторые виды монстров.

3.1.2. Магия делится на три группы в разных сочетаниях допустимых для разных видов персонажей:

- Боевая – знаки ведьмаков и «Боевая магия чародеев», применяется во время боевых взаимодействий, в качестве инициации боевого взаимодействия, либо в рамках подготовки к боевому взаимодействию. Имеет мгновенный эффект, применяется владеющим магией персонажем, не требует подготовки.
- Ритуальная - требует продолжительного отыгрыша, используется в рамках сюжетных линий, имеет более значимый и долгосрочный эффект. Подготовка к ритуалам сложнее, требования к каждому отдельному ритуалу разнятся. Любой ритуал имеет шанс провала, как ввиду неисполнения его условий, так и случайного шанса неудачи.
- Зачарование - процесс наложения накладываемые на игровой предмет или иной объект магических эффектов. Выполняется вне боевых взаимодействий, наложенный эффект может быть как долгосрочным, так и единоразовым.

3.2. Боевая магия ведьмаков и чародеев.

3.2.1. Боевая магия доступна всем персонажам, заявленным на начало игры носителями магического дара, чародеям и ведьмакам. Маркерами принадлежности игрока к этой категории являются:

- Для ведьмаков - наличие ведьмачьего амулета на видном месте. Амулет может носить только прошедший обучение ведьмак, ношением амулетов учениками запрещается;
- Для чародеев - необходимо наличие оружия (посоха \ одноручного холодного оружия) соответствующего антуража: световая иллюминация либо явный “магический” визуал.

3.2.2. Маркеры проходят простой допуск до игры у мастеров по антуражу.

3.2.3. Боевая магия имеет ряд ограничений по применению в зависимости от типа объекта применения

№ п/п	Тип персонажа	Действие ведьмачьей магии	Действие боевой магии чародеев и друидов
1	Смертный (человек \ нелюдь без магических способностей)	Без ограничений	Без ограничений
2	Смертный в полном доспехе	Не работает знак Аард	Без ограничений
3	Смертный с магическими способностями (ведьмак, чародей)	Не работают знаки контроля (Ирден, Аксий)	Без ограничений
4	Монстр, сверхъестественное существо	Без ограничений	Не работают любые заклинания контроля

Данная таблица отражает типичные взаимодействия с основными типами персонажей, не имеющих баффов, улучшений, не находящимися под действием ритуалов и т.д. Правила взаимодействия с подобными персонажами указаны в соответствующем разделе правил

3.3. Боевая магия ведьмаков

3.3.1. Боевая магия ведьмаков - минорные заклинания-знаки, которыми владеют представители ведьмачьего цеха, завершившие обучение. Все ведьмачьи знаки применяются один раз за бой/игровое событие.

3.3.2. Виды знаков и особенности их применения указаны ниже:

№ п/п	Название	Применение
1	Знак "Аард"	Сбивает с ног легкую цель. Игрок совершает «толкающий» жест рукой и громко объявив "ААРД!". Цель, кроме полностью защищенных латами рыцарей обязана отыграть остановку иных действий и «падение», коснувшись рукой земли.
2	Знак "Аксий"	Ведьмак совершает пасс рукой и четко произносит «ЗАМРИ!». Цель замирает на 5 секунд/до получения урона. Возможно применение этого навыка в небоевом взаимодействии, механизм работы в подобном случае следующий: • Цель замирает на 10 (десять) секунд, по прошествию этого времени возвращается в сознание, не помня о том, что с ней произошло. • Знак можно применить одновременно только на одну цель. • После применения данного знака ведьмак не может применять его в последующем боевом взаимодействии, либо по прошествию тридцати минут, в случае если боевого взаимодействия не было.
3	Знак "Игни"	Ведьмак бросает в оппонента горсть мягких нерф-шаров. Если хотя-бы один попадает в цель - цель обязана упасть и сбить с себя условное пламя, если этого не делает - получает 1 (один) урон в раз в 3 (три) секунды. Знак можно использовать для инициации боевого взаимодействия, либо в случае необходимости применить его в игровом моменте, не предполагающем прямое нанесение урона персонажу (зажечь огонь на расстоянии, создать огонь для ритуала и т.д). В подобном случае ограничений по применению на ведьмака не накладывается.
4	Знак "Ирден"	Ведьмак бросает на землю, либо в игрока сеть. Любой персонаж, кроме имеющих иммунитет (см. таблицу №1) вступивший на сеть, либо после попадания брошенной сети в персонажа, не может менять своего положения в течении 7 секунд. Сеть можно разложить до боя в

		рамках подготовки к нему, при этом применять его повторно после начала боевого взаимодействия \ игрового события запрещается.
5	Знак “Квен”	Дает ведьмаку +1 (один) хит. Применяется только на себя, не может применяться на союзника. Отмечается цветной синей повязкой или синей лампочкой-маячком в темное время суток

3.4. Боевая магия чародеев

3.4.1. Персонаж, владеющий магией (чародей или друид) может пользоваться боевой магией в зависимости от их ранга:

- Чародей - может пользоваться любой боевой магией дважды за бой или игровое событие;
- Ученик чародея - может пользоваться любой боевой магией один раз за бой или игровое событие;
- Друид может выбрать лишь два боевых заклинания и пользоваться ими дважды за бой или игровое событие.
- Друид-послушник может выбрать одно боевое заклинание и воспользоваться им один раз за игровое событие/боевую сцену.

3.4.2. Виды заклинаний и особенности их применения указаны ниже:

№ п/п	Название	Применение
1	Телекинез	Заклинание сбивает с ног любую цель без иммунитета. Игрок совершает «толкающий» жест рукой или магическим оружием и громко заявляет «ТЕЛЕКИНЕЗ!». Любая цель обязана отыграть остановку иных действий и «падение» коснувшись рукой земли.
2	Гипноз	Игрок-чародей совершает круговой пасс рукой, заявляет «гипноз» и чётко заявляет цели приказ которому она должна будет подчиниться (3 слова без учёта предлогов). Приказ не должен явно вредить цели напрямую или наносить прямой вред дружественным для нее персонажам. Косвенный вред допустим. Гипноз можно применять небоевом или социальном взаимодействии. В подобном случае после применения заклинания чародей\друид не может применять его в последующем боевом взаимодействии, либо по прошествии тридцати минут, в случае если боевого взаимодействия не было.
3	Фаербол	Чародей бросает магический снаряд, соответствующий правилам по допуску оружия, нанося прямые 3 (три) урона цели, игнорируя любую броню и щиты.
4	Связывание	Касательное, цель не может двигаться, драться в течении 10 секунд или до получения урона. Можно

		коснуться оружием и громко заявить «связан» или «связан, 10 секунд». Персонажи, обладающие атрибутом «сверхъестественное могущество» также могут автоматически снимать такие эффекты, но должны ясно об это заявить: “ИММУНИТЕТ” или “НЕ СРАБОТАЛО”
5	Защитное поле	Чродей накладывает на любого персонажа, в том числе и себя защитный оберег, поглощающий один любой удар, наносящий любое количество повреждений. Отмечается цветной зеленой повязкой или зеленой лампочкой-маячком в темное время суток.

3.5. Ритуалистика

- 3.5.1. Ритуалы доступны чародеям и друидам, а также могут быть частью некоторых механик, связанных с монстрами.
- 3.5.2. Проведение ритуала требует продолжительного отыгрыша, применения антуража, артефактов и броска кубика для определения результата и степени успеха.
- 3.5.3. Любой ритуал обязательно включает три элемента:
- Предмет ритуала — символический объект, связанный по смыслу с целью ритуала.
 - Вербальный и визуальный отыгрыш — полноценная сценическая часть.
 - Стандартный тест кубика с учётом всех модификаторов (качество отыгрыша, артефакты, неблагоприятные условия, число участников и т. д.).
- 3.5.4. Все элементы фиксируются мастером и учитываются при определении результата.
- 3.5.5. Чародеи и друиды могут до игры предлагать мастеру авторские ритуалы.
- 3.5.6. Во время игры друидам разрешено изобретать собственные ритуалы. Это требует:
- набора тестов на «изобретение» ритуала (сложность определяет региональный мастер),
 - комплексного теста,
 - полноценного отыгрыша,
 - броска куба при мастере для получения эффекта.
- 3.5.7. Чародеи могут обращаться к друидам за помощью в разработке новых ритуалов.
- 3.5.8. Количество участников может усиливать или ослаблять результат ритуала. На каждого участника действует строгое ограничение: не более одного ритуала за игровой (экономический) цикл.
- 3.5.9. Таблица с зависимостью результата ритуала от броска кубика (при отсутствии внешних факторов):

Бросок кубика	Результат
1	Провал с катастрофическими последствиями (на усмотрение мастера).

2	Провал с негативным последствием для одного из участников (на усмотрение мастера).
3	Провал
4	«Вы на верном пути»: требуется продолжить ритуал, получая +1 бонус.
5	Успех с негативным последствием для одного из участников (на усмотрение мастера).
6	Успех
7+	Идеально завершённый ритуал с дополнительными бонусами (на усмотрение мастера).

3.5.10. На результат ритуала также может повлиять ряд внешних условий - модификаторов, перечень в таблице ниже:

Бонусы	Штрафы
Артефакты, дающие удачу	Проклятия
Каждый дополнительный участник-чародей или друид	Инициатор ритуала — ученик без наставника, участвующего в ритуале
Исключительно сильный отыгрыш (по решению мастера)	Слабый отыгрыш
Скрытый сюжетный фактор	Скрытый сюжетный фактор

3.5.11. Примеры магических ритуалов

- Лечение.
- Шпионский ритуал («Что происходит в лагере врага?»).
- Раскрытие сущности предметов.
- Получение подсказки от высших сил.
- Дарование удачи персонажам (не более одной на участника).
- Наложение «сверхъестественного могущества» (1 цель за ритуал).
- Связь с душой персонажа.
- Развеяние чар.
- Другие ритуалы аналогичного уровня сложности.

3.5.12. Религиозные ритуалы выполняются жрецами и служителями культа Вечного огня по стандартным правилам проведения ритуалов, описанных в п.3.5.2 - 3.5.3.

3.5.13. Дополнительные правила для жрецов и служителей культа:

- Магистр (верховный жрец) - может инициировать 2 (два) ритуала за один экономический цикл.
- Жрец - может инициировать 1 (один) ритуал за один экономический цикл.
- Служки - могут участвовать в ритуале, давая +1 к броску результата куба (аналогично магическим ритуалам, либо 2 (два) раза инициировать ритуал в группе из 3 (трех) служек
- Проведение проповеди добавляет +1 акт веры/ритуал

3.5.14. Виды ритуалов культа Вечного огня:

№	Название ритуала	Описание
1	Обнаружение мага/магической сущности/нечистой силы/монстра	Обряд проводится с непосредственным участником - целью ритуала (удержание на месте или по согласию). По завершению ритуала, удачном броске куба цель должна четко сообщить, является ли она носителем магии, монстром или простым смертным.
2	Лечение ран/болезней	Сам по себе ритуал не излечивает цель, при этом проведение ритуала во время стандартного решения лечения повышает шансы на успех (+1 к броску врача)
3	Душеспасительный ритуал	Проводится перед боем, дает бойцу или группе бойцов +1 к посмертному броску (п. 2.5 Правил)
4	Экзорцизм	Сложный обряд (сложность повышена вдвое), с помощью которого можно лишить персонажа, владеющего магией его магических сил. Ритуал унизителен и крайне болезнен для чародея. Чародей сможет вернуть себе силу через отдельный ритуал, не менее сложный
5	Мудрость Вечного Огня	Выполняется с целью получить простой ответ на простой вопрос (ответ - да/нет). Степень конкретности ответа варьируется в зависимости от отыгрыша и результата броска с применением модификаторов.

3.6. Заклятия.

3.6.1. Заклятия – это набор карточек выдаваемый персонажу чародея или друида.

3.6.2. Вне боя персонаж может вручить её другому персонажу один раз в 5 минут (допустимо засекать время).

3.6.3. Информацию с карты получивший её персонаж обязан прочесть немедленно сам и никому не показывать её и не рассказывать напрямую о ее содержании, допустимо лишь отметить что «он(а) что-то сделал(а)» после прочтения текста (если в тот же момент началось боевое взаимодействие – прочтение карты необходимо после боя и действие карты начинается после окончания боя). Если не сказано обратного, карту заклęcia можно сдать в конце игрового цикла мастеру, также можно пополнить карты у мастера в начале цикла до максимума 1 карты доступного персонажу вида.

3.6.4. Примеры заклęcia

№ п\п	Название	Эффект
1	Очарование	До снятия заклęcia или прямого нападения чарующего

		персонажа на очарованного, персонаж обязан отыгрывать свое расположение к колдуну.
2	Заклятие правды	Зачарованный обязан всем отвечать только правду, действует 15 (пятнадцати) минут, потом карту можно отдать мастеру
3	Отравление тела	По прошествии 5 (пяти) минут персонаж падает в тяжелое ранение, требуется магическое лечение, не на всех работает (например на монстров)
4	Отравление души	Через 5 (пять) минут персонаж должен совершить убийство на свое усмотрение, если через 10 (десять) минут он никого не убьет – переходит в тяжелое ранение (нанес урон сам себе), требуется магическое лечение иначе смерть.
5	Слепота	Цель не видит иных персонажей: врагов и друзей. Но слышит их. Требуется магическое лечение.
6	Глухота	Цель игнорирует любые слова и звуки. Требуется магическое лечение.
7	Немота	Персонаж перестает разговаривать. Вздыхать, кряхтеть, пыхтеть можно, осмысленная речь исключена. Также колдуны перестают сами накладывать заклинания и мочь участвовать в ритуалах. Требуется магическое лечение.
8	Развеять чары	Разовое, снимает эффекты всех иных чар, карточки возвращаются мастеру.
9	Страх	Цель немедленно начинает испытывать панический ужас перед зачаровавшим. Защищаться он может, но его главное желание – убежать. Если он один – убегает, если есть поддержка – прячется за спинами друзей.
10	Узнать природу заклѣтия	Позволяет прочесть 1 карту заклѣтия у заколдованного персонажа.
11	Диарея	Персонаж должен немедленно убежать чтобы уединиться хотя бы на 2 минуты со всех посторонних глаз или хотя бы попытаться. После 2ух минут «прятѣк» нужно вернуть карту мастеру.

4. Правила по зельеварению

4.1. Общие правила

4.1.1. На игре моделируются ингредиенты разной природы, применяемые для изготовления масел, бомб, зелий и отваров.

4.1.2. Все ингредиенты для изготовления зелий, масел, бомб и отваров, сведены к пяти основным группам. Каждый ресурс представляет собой **тип** ингредиента, а не конкретный предмет.

- травы и растения (включая плоды),
- части чудовищ (сало, органы),
- алхимические субстанции (квебрид, эфир и т. д.),
- алкоголь,
- компоненты и минералы (малахит, руды, металлические элементы).

Ресурсы, необходимые для приготовления:

№ п\п	Тип	Ингредиенты
1	Зелье	• травы и растения — 2 • спирт — 2
2	Отвар	• мутаген (особая часть монстра) — 1 • спирт — 1
3	Бомба	• алхимические субстанции — 1 • спирт — 1 • травы — 1 • сало — 1 • компоненты и минералы — 1
4	Масло	• сало — 2 • травы и растения — 2

4.1.3. Для создания любого алхимического продукта требуется:

- наличие навыка зельеварения.
- рецепт (можно свободно переписывать, обменивать, передавать).

4.1.4. Процесс варки зелья требует простого отыгрыша, фиксируемого мастером (например, заваривание чая или аналогичное действие с водой).

4.1.5. Допускается покупать готовые зелья, добывать их во взаимодействии с другими игроками и просить торговца приготовить зелье за дополнительную плату, передав ему ингредиенты.

4.2. Токсичность зелий

4.2.1. Любое зелье, независимо от эффекта, является сильным ядом.

- Почти все персонажи могут получить эффект от зелья, но также получают и отравление.
- Ведьмаки более устойчивы, но даже они не могут выпить более двух зелий в течение одного боевого или сюжетного взаимодействия.

4.2.2. Последствия отравления

- Через 3 минуты после употребления ядовитого зелья персонаж падает в тяжёлое ранение.

- Если не выпить противоядие или не получить магическое лечение — персонаж погибает.

4.2.3. Повторное отравление. Если персонаж уже отравлен и выпивает ещё одно зелье/яд:

- Если он на ногах — немедленно падает в тяжёлое ранение;
- Если уже в тяжёлом ранении — немедленно погибает.

4.3. Эффекты зелий и отваров

4.3.1. Перечень моделируемых на игре зелий указан в таблице ниже:

№ п/п	Название	Эффект
1	Ласточка	Ускоряет регенерацию; позволяет регенерировать тяжёлое ранение или даёт повышенный бонус к лечению
2	Гром	Увеличивает силу атаки на +1, моделируется красной повязкой или красным световым сигналом
3	Иволга	Даёт иммунитет к одному яду, который будет принят в течение сцены или боя
4	Неясыть	Позволяет повторно использовать один ведьмачий знак в рамках одной сцены
5	Черная кровь	Если вампир кусает персонажа, тот получает 1 урон и замирает на 5 секунд (или до получения урона)
6	Белый мед	Отменяет действие всех зелий и одновременно является противоядием
7	Зелье Раффара Белого	Полностью восстанавливает хиты до максимума

4.3.2. Отвары готовятся из ингредиентов, добытых из монстров.

4.3.3. Эффект отваров действует на принявшего в течении одного игрового цикла.

4.3.4. Перечень моделируемых на игре зелий указан в таблице ниже:

№ п/п	Название	Эффект
1	Отвар из вампира	Добыча: альп, брукса, гаркаин, катакан, фледер. Урон, нанесённый врагам, восстанавливает здоровье персонажа.
2	Отвар из трупоеда	Добыча: гуль, альгуль, водная баба, гнилец, утопец. Увеличивает урон на +1.
3	Отвар из проклятого	Добыча: оборотень Позволяет регенерировать из тяжёлого ранения и даёт ведьмаку дополнительное использование одного знака.
4	Отвар из духа	Добыча: привидения и духи Дает иммунитет к эффектам контроля
5	Отвар из дракониды	Добыча: ящеры, драконы Усиливает силу знака до уровня аналогичного заклинания.

6	Отвар из гибрида	Добыча: суккуб, гарпия Позволяет один раз не тратить зелье: персонаж делает один глоток, сохраняя основную часть, а отвар усиливает действие
7	Отвар из реликта	Персонажа нельзя сбить с ног телекинезом или Аардом

5. Правила по ведьмакам

Ведьмаки — это искусственно созданные охотники на монстров, обладающие уникальными навыками и физиологическими особенностями, которые выделяют их среди обычных людей. Их подготовка, мутации и обучение делают их наиболее эффективными специалистами по борьбе с чудовищами.

На игре представлено несколько школ ведьмаков

5.1. Особенности и способности ведьмаков

5.1.1. Ведьмаки обладают рядом особенностей:

№ п/п	Особенность	Эффект
1	Устойчивость к ядам	Благодаря мутациям ведьмаки могут игнорировать 2 источника отравления в рамках одного боевого взаимодействия или игрового события.
2	Владение ведьмачьими знаками	Знаки - аналог боевой магии, доступный только ведьмакам (см. п. 3.3.2 правил по магии). Каждый знак применяется один раз за бой или событие.
3	Зельеварение и изготовление масел	Ведьмаки умеют готовить зелья, усиливающие их способности, и масла, наносимые на оружие для борьбы с конкретными видами монстров, а также оглушающие бомбы, лишаящие монстров некоторых преимуществ.
4	Знание физиологии монстров	Опытные ведьмаки обладают знаниями о физиологии известных чудовищ, что позволяет им: • Определять вид монстра; • Выявлять слабые места монстра и подбирать правильные масла и тактику. Ученики ведьмаков такими знаниями не обладают (не отличат гуля от альгуля).
5	Уникальные серебряные мечи	Ведьмакам доступны особые варианты оружия: • Два одноручных/полторных меча на школу; • Один двуручный серебряный меч. Серебро критически важно для борьбы с большинством чудовищ.
6	Ограничения в доспехах	Ведьмаки не используют тяжёлые рыцарские латы и щиты.
7	Регенерация	Лёгкие ранения ведьмаки лечат самостоятельно,

		восстанавливая 1 хит в 10 минут. Тяжёлые раны требуют лечения, но ведьмаки получают бонус +1 к броску куба в ходе процесса лечения.
8	Чутье ведьмака	Ведьмаки могут получать подсказки по расследованиям в рамках отслеживания монстров — по усмотрению мастера и в рамках сюжета.

5.2. Ведьмачьи заказы, расследования, сражения с монстрами

5.2.1. Только ведьмаки могут брать специальные контракты на убийство монстров.

- Заказы выдаются как другими игроками, так и NPC.
- На каждого «мастерского» монстра существует только один активный заказ одновременно.

5.2.2. Заказы на монстров-игроков ничем не ограничены. Подобный заказ можно выдать кому угодно.

5.2.3. Контракты приносят:

- славу как ведьмаку так и его школе,
- деньги,
- уникальные трофеи,
- влияние в мире игры.

5.2.4. Чтобы выйти на монстра и получить возможность провести полноценную охоту, ведьмак должен выполнить три ключевых шага:

- Определить тип монстра по уликам
 - Подтип определяет мастер-ведьмак автоматически.
 - Если в бою присутствует ученик ведьмака, он может ошибаться (например, не отличит гуля от альгуля).
- Выследить личность монстра, если он скрывается под личиной человека, или найти логово, если это обычное чудовище (по следам, уликам, поведению).
- Привлечь монстра ритуалом (опционально, зависит от вида монстра).

5.2.5. Если ведьмак вычислил логово или призывает монстра:

- Ведьмак сообщает квестодателю (игротеху или мастеру), что он знает где логово и кто монстр.
- Сражение проводится рядом с логовом, когда:
 - костюм монстра готов,
 - присутствует мастер, контролирующий бой,
 - все факторы подготовки предъявлены и учтены (серебряный меч, масло нужного вида, бомбы, знания о типе монстра).

5.2.6. Если монстр скрывается под человеческим обликом:

- Ведьмак сообщает игроку-монстру или игротеху, что **монстр раскрыт**.
- Независимо от правильности догадки, считается, что монстр **спугнут**.
- Монстр в человеческом обличии или мастер рядом сообщает, **куда именно он убежал**.

5.2.7. В указанной локации происходит сражение, аналогичное бою в логове монстр предстаёт в истинной форме (костюм надевается), и бой проводится по правилам охоты.

5.2.8. Сражение между ведьмаком и монстром может завершиться тремя основными способами:

- **Прямое боевое столкновение** Проходит по общим правилам боя, с учётом всех модификаторов обеих сторон: масла, серебряного оружия, бомб, особенностей монстра, его способностей и т. д.
- **Театральная победа** Применяется, если монстр заранее предупреждает, что он *не боевой* или не предназначен для полноценного боя. В этом случае ведьмак должен показать **связку ударов** с финальным касанием серебряным мечом. Это считается победой.
- **Дипломатический путь** - Возможен при разумных монстрах.

Исход сражения зависит от качества отыгрыша, логики персонажей и характера монстра.

6. Правила по монстрам

6.1. Общие положения

6.1.1. Монстры на игре представлены как игроками (со своей историей и сюжетами), так и игротехами (повторяющиеся сюжеты для разных групп). Чтобы упростить взаимодействие с ними в боевых ситуациях, для всех монстров действуют единые условности.

6.1.2. Монстр не будет сражаться с армией, он сбежит. При этом для единичных персонажей (не ведьмаков) монстр - практически непобедимый противник.

6.1.3. Некоторым монстрам доступны заклинания (например, гипноз). Монстр сообщает об этом при применении.

6.1.4. Любой монстр полностью лечит свои раны вне боя, если по сюжету не указано иное.

6.1.5. На игре существует фиксированное число монстров, но победа над каждым доступна любой школе ведьмаков.

6.1.6. После победы над монстром его «новая» версия появляется в другой локации и снова доступна для охоты.

6.2. Боевые особенности монстров

6.2.1. Монстры обладают повышенной боевой опасностью. Их атаки игнорируют многие виды защиты.

6.2.2. Урон от естественного оружия

- Когти, клешни — 3 урона, пробивают доспехи.
- Щупальца — 2 урона, игнорируют доспехи.
- Человеческое оружие в руках монстра — базовый урон оружия +1, при этом удар пробивает доспехи.

6.2.3. Естественное оружие монстров и призрачное оружие пробивают щиты: урон засчитывается напрямую в цель, минуя щит.

6.2.4. Монстр обладает базовым количеством хитов, зависящим от его вида. Однако итоговое число хитов может меняться в зависимости от:

- верного расследования ведьмака о виде монстра,
- изготовления подходящего масла,
- применения серебряного оружия

6.2.5. Количество хитов монстра складывается из нескольких параметров:

- 5 — базовые хиты,
- +5 — физиология вида (отменяется верной догадкой о виде, если персонаж обладает знаниями),
- +5 — природная стойкость (отменяется подходящим маслом),
- +5 — массивность,
- +5 — способность к невидимости или иллюзии (может быть отменена бомбой; отыгрывается петардой в радиусе 3 м),
- итоговая сумма умножается на 2, если применяемое против монстра оружие стальное (отменяется серебряным оружием, доступным только ведьмакам).

Пример: Катакан = $(5+5+5+5+5) \times 2 = 50$ хитов при использовании обычного оружия.

6.2.6. Если ведьмак знает вид монстра, использует правильное масло, сражается серебряным оружием, удачно применяет бомбу, лишив монстра камуфляжа, то итоговое число хитов монстра может снизиться до 5 (или 10 если это массивный монстр). Если подготовка частичная — хитов становится больше, вплоть до максимального количества

6.2.7. Все факторы, уменьшающие хиты, игрок сообщает игротеху-оператору монстра или сопровождающему мастеру.

6.2.8. В ночном бою

- Любое попадание монстра немедленно отправляет цель в тяжёлое ранение.
- Смерть от монстра ночью даёт –1 штраф к броску на выживание.

6.2.9. В дневном бою

- Монстры реже добивают жертв, если это не требуется сюжетом (месть, ненависть, вражда).
- Если монстр не растерзал и не съел персонажа специально, шанс выжить остаётся.

6.3. Классификация монстров

6.3.1. Монстры делятся на две большие категории:

Способные к мимикрии под людей (разумные)	Не способные к мимикрии
• Их можно встретить в человеческом облике. • Чтобы раскрыть монстра, игрок должен заявить ему об истинной сущности. После раскрытия монстр либо сражается в человеческом облике (если это предусмотрено), либо появляется в своём логове, либо сражается вместе с игротехом в ближайшей доступной локации.	• Требуется найти их логово и приманить на бой.

6.3.2. Если монстр, находящийся под личиной человека, оказывается втянут в конфликт, он может действовать двумя способами:

- Не раскрывать свою сущность, в данном случае он:
 - Сражается по общим правилам.
 - Может иметь встроенные бонусы к силе или выживаемости.
 - В случае «смерти» уходит в мертвяк, но затем чудесным образом исцеляется и возвращается в игру в той же роли.
 - Может решить мстить или проигнорировать произошедшее.
- Частично или полностью превратиться:
 - Получает бонусы к атаке или выживаемости.
 - Но раскрывает себя, что приводит к:
 - Рisku быть избитым толпой игроков,
 - Упрощённому вызову ведьмаком,
 - ускоренному началу охоты (ведьмаку достаточно узнать личность и подготовиться).

6.3.3. Некоторые монстры поедают жертв, другие обладают специфическими особенностями.

6.3.4. Дипломатия возможна, но всегда имеет последствия.

6.3.5. Понимание вида монстра необходимо для изготовления правильного масла и выбора тактики. Верное определение вида даёт преимущество в бою. Основные виды монстров:

- Вампиры,
- Трупоеды,
- Инсектоиды,
- Духи и призраки,
- Драконидаы,
- Гибриды,
- Проклятые,
- Реликты.

6.3.6. Понимание вида монстра необходимо для изготовления правильного масла и выбора тактики.

6.3.7. Вампиры и призраки обладают общими уникальными способностями

Вид монстра	Способность
Вампир	Если жертва находится в тяжёлом ранении, вампир может выпить её кровь. Требуется не менее 3 секунд отыгрыша: кусание, терзание или «обнимание» жертвы — на выбор монстра. После завершения отыгрыша жертва либо добивается, либо оглушается (выбор делает вампир).
Призрак	Один раз за бой могут перейти в нематериальную форму — аналог заклинания “Защитное поле”. Могут начать бой с нематериальной формы.

6.3.8. Отдельные способности отдельных подвидов монстров обладают индивидуальными особенностями:

Вид монстра	Мимикрия	Тип	Способность
Вампир	Да	Брукса	Атака когтями: 3 урона, игнорируя доспехи. Крик — аналог Телекинеза: сбивает с ног любую цель. Исчезновение — аналог Защитного поля.
Вампир	Нет	Альп	Атака когтями: 3 урона, игнорируя доспехи. Аналог знака Акий: «Замри» на 5 секунд / до получения урона. Исчезновение — аналог Защитного поля.
Вампир	Нет	Катакан	Атака когтями: 3 урона, игнорируя доспехи. Исчезновение — аналог Защитного поля.
Вампир	Нет	Фледер	Атака когтями: 3 урона, игнорируя доспехи. Аналог знака Акий: «Замри» на 5 секунд / до получения урона.
Призрак	Нет	Баньши	Атака когтями: 3 урона, игнорируя доспехи. Крик — метает Фаербол (3 урона, игнорируя доспехи).
Призрак	Нет	Покаянник	Использует оружие ближнего боя. Сила удара: +1, пробивает доспехи.
Призрак	Нет	Полуденница/Полуночица	Атака когтями: 3 урона, игнорируя доспехи. Атака косой: сила +1, игнорирует доспехи. Может создавать двойников (каждый имеет 1 жизнь). Если применяется, отыгрывается дополнительными игротехами. Аналог знака Акий: «Замри» на 5 секунд / до получения урона.
Гибрид	Да	Суккуб	Атака когтями: 3 урона, игнорируя доспехи. Набор заклинаний: - Аналог Акия — «Замри» на 5 секунд / до получения урона. - Гипноз — круговой пасс рукой, «Гипноз», приказ из 3 слов (без предлогов), не наносящий прямой вред цели или её союзникам. - Фаербол — теннисный мяч (половинка), 3 урона, игнорируя доспехи.
Проклятый	Да	Оборотень	Атака когтями: 3 урона, игнорируя доспехи. Регенерация — замирает на 7 секунд, касаясь когтями земли; если получает урон, регенерация прерывается. При успешном ударе может заявить Телекинез — сбивает с ног любую цель.
Проклятый		Леший	Атака когтями: 3 урона, игнорируя доспехи. Исчезновение — аналог Защитного поля. Может заявить Телекинез — сбивает с ног любую цель.

6.3.9. Иные монстры не имеют особых способностей, за исключением естественного оружия.

7. Макроэкономика

7.1. Общие положения

7.1.1. В игре существует пять основных регионов, в каждом из которых действует крупный торговец или предприниматель:

- Велен
- Новиград
- Нильфгаард
- Скеллиге
- Редания

7.1.2. Каждый регион имеет свой баланс производимых ресурсов в каждом игровом цикле.

7.1.3. Начальные балансы неизвестны игрокам.

7.1.4. Предприниматель - игрок, владеющий ресурсной точкой (согласовывается на начало игры). Передача ресурсных точек во владение от одного персонажа другому допускается в ходе игры.

7.1.5. Главная задача игроков, занимающихся макроэкономикой — добиться внутреннего экономического баланса каждой фракции к концу каждого экономического цикла.

7.1.6. Баланс определяется количеством разных типов товаров, которыми располагает фракция.

7.2. Основные виды товаров

7.2.1. В глобальном обращении присутствуют шесть типов товаров, производимых во всех регионах:

- Оружие
- Доспехи
- Одежда
- Еда
- Алкоголь
- Предметы роскоши

7.2.2. На макроэкономическом уровне происходит обмен крупными партиями этих товаров между регионами и предпринимателями.

7.2.3. Список доступных товаров, их цены и объем выдаваемой наличности будет опубликован ближе к игре.

Карточка “Крупная партия товаров”- крупные торговцы с розницей не работают, у них есть 1 карточка “крупная партия товара” и есть контракт на крупную партию.

7.3. Ресурсные точки игроков

7.3.1. Игроки могут создавать собственные ресурсные точки, которые:

- производят одну дополнительную карточку ресурса выбранного типа раз в цикл;
- требуют отыгрыша работы точки, который фиксирует мастер;
- после успешного отыгрыша мастер выдаёт соответствующую карту ресурса.

7.3.2. Полученные карты можно:

- продать крупному торговцу за монеты,
- обменять по договорённости,
- использовать в макроэкономических расчётах.

7.4. Экономическая деятельность предпринимателей

7.4.1. Каждый игровой день разделен на два экономических цикла, в ходе которых игроки совершают макроэкономические действия:

- С 10.00 до 15.00
- С 15.00 до 20.00

7.4.2. Игроки-предприниматели могут:

- свободно обменивать один тип макроресурса на другой в течение игрового цикла;
- накапливать товарные карты;
- участвовать в межрегиональной торговле.

7.5. Завершение экономического цикла

7.5.1. В конце каждого цикла предприниматели:

- Сдают локационному мастеру все карточки товаров, которыми располагают.
- Мастер подсчитывает баланс фракции и личный вклад предпринимателя.

7.5.2. Как начисляются очки

- Фракция и предприниматель получают количество очков, равное сумме очков самого отстающего ресурса.
- То есть оценивается не максимальный объём, а минимальный показатель среди всех типов товаров — это стимулирует выравнивание экономики.

7.5.3. После подсчёта карты изымаются мастером. В следующем цикле в игру вводятся новые партии товаров, соответствующие производственным возможностям региона.

8. Микроэкономика

8.1. Общие положения

8.1.1. В игре существует три вида наличности:

1. Новиградские кроны — основная внутренняя игровая валюта.
2. Флорены — нильфгаардская монета, используется для оплаты «за реал».
3. Орены — темерская монета, также используется для оплаты «за реал».

8.1.2. Флорены и Орены имеют фиксированный курс к реальным деньгам:

- 1 орен = 50 рублей,
- 1 флорен = 500 рублей.

8.1.3. Игроки могут обменивать рубли на Орены и Флорены в банке Вивальди.

8.1.4. Также допустим обмен Оренов на Кроны по курсу 1 к 6 (только в одну сторону).

8.1.5. Игроки могут обмениваться между собой по тому же курсу (в обе стороны).

8.2. Игровая валюта: Новиградская Крона

8.2.1. Варианты получения игровой валюты и других игровых ценностей или предметов:

- Фиксированная заработная плата — стража, работники, солдаты и т. д.
- Экономические точки — выручка от продаж за внутреннюю валюту.
- Сбыт партий товаров, произведённых на экономической точке (дорого).
- Выполнение квестов.
- Случайно найденный лут или сокровища.
 - Разбой и грабёж
 - Можно отнимать: Новиградские кроны, карточки артефактов, квестовые предметы.
 - Нельзя отнимать: карточки партий товаров (это контракты, а не товар), карточки заклятий, Флорены, Орены, пожизненные вещи, чипы снаряжения.
- Если персонаж погибает и не успел передать карточки партии товаров — они считаются утерянными (крупная сделка сорвалась).
- Азартные игры.

8.2.2. На что тратить Новиградские кроны

- Товары и услуги игровых заведений — кабаки, услуги ремесленников и т. д.
- Артефакты и игровые предметы у торговцев.
- Ресурсные карты — временное улучшение допуска оружия или доспехов (на 5 человек), выполнение квестов, торговля крупными партиями (дорого).
- Ингредиенты для зелий, ведьмачьих бомб и других алхимических продуктов.
- Оплата услуг (мастера, ремесленники, проводники и т. д.).
- Накопление капитала — общая сумма активов игрока участвует в финальном сравнении самых успешных и предприимчивых.
- Азартные игры.

9. Предметы и артефакты

- 9.1.1. Все игровые предметы, за исключением макроресурсов, личного антуража и личных документов и темерской и нильфгаардской валюты являются побираемыми.
- 9.1.2. Все предметы, выдаваемые мастерской группой, за исключением валюты, обладают мастерским чипом.
- 9.1.3. Предварительный перечень видов представленных на игре предметов представлен в таблице ниже:

№	Вид предмета	Описание и комментарии
1	Зелья, аналогичные ведьмачьим	• Почти все зелья являются ядами. • Обычный человек может получить бонус, но обязательно получает отравление, требующее немедленного лечения и способное привести к смерти. • Форма флакона - произвольная.
2	Карты контрабандистов	• Позволяют один раз переместиться между двумя точками под хайратником. • Требуют отметки региональщиков обеих точек. • Запрещены во время осады, боя, преследования. • Используются только неспешно, под контролем мастеров.

		• Строго ограниченный предмет.
3	Алхимические субстанции, травы, минералы, сало, спирт	Используются для зелий, бомб, масел и других рецептов.
4	Амулеты и артефакты	Дают бонусы: • На удачу, • На здоровье, • На магическую силу, • На ясный разум, • На защиту от нечистой силы, • На защиту от магии. Представляет из себя игровой предмет с мастерским чипом. Перечень артефактов перед игрой не предоставляется.
5	Партия товаров	• Представляет из себя контракт, а не физический товар. • Используется для повышения уровня снабжения отряда (оружие/доспехи на 5 человек). • Может быть важным ресурсом для квестов. • Стоит дорого. • Отнять нельзя, но можно передать союзникам на хранение (не на реализацию).
6	Описание рецептов и ритуалов	Представляют из себя лист бумаги\свиток\книгу с подробным описанием неизвестных ритуалов, и рецептов зелий с требованиями и результатами. Подлинность подтверждается мастерской печатью.
7	Контракты, обязательства, документы	Представляют из себя лист бумаги\свиток\книгу с важным игровым документов. Подлинность подтверждается мастерской печатью.
8	Трофеи	Части монстров, солдатские жетоны, иные трофеи, имеющие игровую и игротехническую ценность.