

## ПРАВИЛА ПО РЕМЕСЛУ И ИНЖЕНЕРИИ

### 1. Ремесло.

1.1. Ремесло – группа под-умений, основной целью которых является создание игровых ценностей или преобразование их в другие ценности. Для использования умения, ремесленник должен обладать собственной Мастерской – антуражным сооружением, соответствующим виду его ремесла. Такое сооружение может считаться Экономической Постройкой и сертифицируется **региональным мастером**.

1.2. Ремесленник должен выбрать одну специализацию (Травник, Охотник, Кузнец) и выполнить ее требования к антуражу, чтобы пользоваться этим умением. Один персонаж может обладать только одной специализацией. В качестве альтернативы, игрок может предложить и согласовать с региональным мастером ремесло, не представленное в списке. Альтернативные варианты ремесла должно быть согласовано на этапе подачи заявки до игры.

1.2.1 «Травник». Необходимый антураж: домик травника с садом с лекарственными растениями.  
- Травник получает умение «**Медицина (Фармакология)**», даже если оно недоступно его типу юнита.

- **Сад травника**: Экономическая постройка "Сад Травника" может вместо монет или ресурсов приносить доход в виде жетонов Алхимических Ингредиентов. Базовый доход такой экономической постройки 5 случайных жетонов ингредиентов в цикл. В зависимости от уровня антуража постройки, базовый доход может быть увеличен до 10 жетонов в цикл.

- **Лекарственный сбор (20 Жетонов Ресурсов)**: один раз в цикл травник может создать одно Простое Лекарство.

1.2.2. «Охотник». Необходимый антураж: домик охотника, инструменты для ремесла.

- Охотник получает умение «**Стрелковое Оружие (Лук и Арбалет)**», даже если оно недоступно его типу юнита.

- **Охота на дичь**: один раз в цикл охотник может получить один распространенный Алхимический Ингредиент монстра.

- **Охота на редкую дичь**: один раз в цикл охотник может получить один редкий Алхимический Ингредиент монстра.

1.2.3. «Кузнец». Необходимый антураж: кузница с антуражными инструментами.

- Кузнец может снимать кандалы, разбивая их молотом.

- **Улучшение доспехов (20 Жетонов Ресурсов)**: увеличить количество доспешных хитов на 1 (максимум).

- **Улучшение оружия ближнего боя (20 Жетонов Ресурсов)**: увеличить хитосъем оружия на 1 (максимум).

1.3. Каждое ремесленное действие должно быть отыграно на протяжении не менее чем **5 минут**.

1.4. Создание игровой ценности: один раз в экономический цикл, ремесленник может потратить **30 ресурсов** и не менее **15 минут отыгрыша** на создание уникальной вещи согласно его специализации (уникальный комплект трав, редчайший трофей, предмет, изготовленный в единичном экземпляре). Ремесленник сам предоставляет макет этой вещи. Уникальная вещь может обладать игровыми свойствами, которые заранее согласовываются с региональным мастером. После окончания отыгрыша региональный мастер крепит на макет сертификат и вещь становится отчуждаемой игровой ценностью.

### 2. Инженерия.

2.1. Для использования умения «Инженерия» требуется наличия антуражного инструмента.

2.2. Инженер получает умение «Ловушки», даже если его тип юнита не позволяет это.

2.3. Инженер может **снимать кандалы и обезвреживать ловушки** (нужен подходящий инструмент).

2.4. Инженер может устанавливать Ловушки на контейнеры (см. Правила по Специальным взаимодействиям).

2.5. Инженер может заявить **Починку военной машины (20 Жетонов Ресурсов, 5 минут отыгрыша)**: восстанавливает все осадные хиты военной машине.

2.6. Инженер может заявить **Починку сооружения (20 Жетонов Ресурсов, 5 минут отыгрыша)**: восстанавливает все осадные хиты сооружения, а также убирает эффект от Разрушения.

2.7. **Ландшафтные Работы.** Реализация любых ландшафтных работ требует присутствия регионального мастера.

2.7.1. Прокладывание Рвов (**5 Жетонов Ресурсов** за каждые 5 метров сетки). Инженер размещает заготовленную строительную сетку яркого синего или оранжевого цвета шириной 1 м, создавая игромеханическую преграду. Такая преграда обязана иметь ограждение (см. **Основы Игры**).

2.7.2. Наведение мостов (**10 Жетонов Ресурсов**). Инженер может установить мост (моделируется настилом из досок с минимальной шириной 2 м) через Ров (см. **Основы Игры**).

2.7.3. Подкоп (**30 Жетонов Ресурсов**) – подкоп можно совершить только во время штурма крепости. Подкоп делается не далее 20 метров от штурмуемой стены локации. Для создания подкопа инженер размечает зону не менее 1,5м на 1,5м с помощью стоек с флажками и отыгрывает рытье подкопа не менее 15 минут. Как только подкоп готов, через него можно провести на территорию штурмуемой крепости до 5 персонажей. Персонажи в тяжелом и полном доспехе не могут пользоваться подкопом. Место выхода подкопа в крепости указывает мастер по боевым взаимодействиям или маршал. Такое место должно находиться в игровой части локации и быть не ближе 15 метров от флага. Защитники крепости дожидаются появления атакующих из подкопа на расстоянии не ближе 5 метров и с появлением последнего могут их атаковать. Подкоп может делать более одного инженера, но не более трех. За каждого инженера после первого, через подкоп можно провести до 5 дополнительных персонажей, а время создания подкопа уменьшается на 5 минут.

2.8 **Гражданская инженерия.** Только персонажи с умением «Инженерия» могут выполнять гражданские проекты, доступные в разных локациях. Завершение гражданских проектов вознаграждается игромеханическими бонусами или препятствует возникновению игромеханических штрафов.

2.9. Инженерные Чертежи. Инженерные Чертежи являются отчуждаемой игровой ценностью, представленной антуражным листом с изображенной схемой механизма, архитектурного сооружения и прочего. В описательной части Инженерного Чертежа указывается эффект и стоимость его создания в Жетонах Ресурсов. *Некоторые эффекты:*

- Строения:

- Надежность конструкции (**60 Жетонов Ресурсов**) – иммунитет к Диверсиям.

- Прочность конструкции (**60 Жетонов Ресурсов**) – увеличивает количество осадных хитов укрепления на **10**.

- Система вентиляции и канализации (**60 Жетонов Ресурсов**) – строение не может стать Очагом Эпидемии.

- Осадное Вооружение:

- Надежность конструкции (**60 Жетонов Ресурсов**) – иммунитет к Диверсиям.

- Эффективный механизм (**60 Жетонов Ресурсов**) – увеличивает хитосъем осадного вооружения на **1**.

- Прочность конструкции (**60 Жетонов Ресурсов**) – увеличивает количество хитов осадного вооружения на **5**.

2.9.2. Бонусы, полученные от использования Инженерных Чертежей, не суммируются.

2.9.3. Инженерные Чертежи могут быть найдены во время игры, а также созданы самими инженерами в Королевской академии.

2.9.4. Использование Инженерного Чертежа требует передачу необходимого количества Жетонов Ресурсов региональному мастеру, а также отыгрыш на протяжении не менее чем **5 минут**.

2.9.5. Инженеры могут делать копии полученных Инженерных Чертежей.

2.10. Образование и наука.

2.10.1. Инженер может заниматься наукой и писать Трактаты, либо создавать Инженерные Чертежи. Направление и тематику Трактатов необходимо согласовывать с региональным мастером.

2.10.2. Для написания Трактата необходимо посещение Королевской Библиотеки и ознакомление с имеющейся в ней литературой.

2.10.3. Игромеханический бонус от написанного Трактата, а также свойства Инженерного Чертежа определяет **мастер Академии или региональный мастер**.