

Правила ПРИ Ведьмак Золотой Век: Новиград
МГ Псы Войны

Содержание:		Стр
1	Правила по Антуражу	2
2	Правила по Боевым взаимодействиям	4
3	Правила по Голоду	9
4	Правила по Небоевым взаимодействиям (секс, обыск и т.д.)	10
5	Правила по Ведьмачеству	11
6	Правила Королевской Игры	19
7	Правила по Магии	26
8	Правила по Жречеству	35
9	Правила по Вампиризму	42
10	Правила по Алхимии	42
11	Правила по Медицине	54
12	Правила по Вивисекции	60
13	Правила по Археологии	62
14	Правила Торговых договоров	63
15	Правила по Экономике	64
16	Правила по Обучению	70

ПРАВИЛА ПО АНТУРАЖУ

Общие положения

Антураж – это костюм, доспехи, обувь, аксессуары и оружие, выполненные в фэнтезийном или средневековом стиле и внешне соответствующие основным визуальным источникам (визуальному канону). Обратите внимание, что в понятие визуального канона попадет крой одежды.

МГ также предъявляет требования по антуражу к конкретной расе, роли или классу персонажа.

На территории игровой зоны полигона запрещается открытое ношение и использование современных (анахроничных) предметов – смартфонов, зажигалок, бутылок и т.п. Предусмотрите антуражные сумки для их хранения.

Используя современные осветительные приборы в локациях, маскируйте их под антураж. Запрещено ходить с современными фонариками.

Мастерская группа призывает вас ориентироваться в первую очередь на образы созданные CD PROJEKT RED в её замечательных играх.

Рекомендации и запреты

Костюмы и доспехи.

Для изготовления костюмов рекомендуются натуральные ткани, аналогичные или близкие по текстуре к историческим аналогам: хлопковые (исключения: байка, деним, диагональ), льняные, шерстяные (исключения: твид, шевиот), шелковые. Разрешены изделия из кожи, элементы из кожзаменителя, эвы, а также из металлов, стеклотекстолита и пластика (в случае их удовлетворительного покраса).

Для изготовления костюмов запрещены искусственные и синтетические, а также трикотажные ткани, дающие ненатуральный отблеск или перелив. Исключение составляют: искусственный мех, бархат и шелк.

При изготовлении костюмов разрешается использовать анахроничную миру игры фурнитуру – молнии, кнопки, липучки и т.д., при условии, что она будет спрятана или замаскирована.

На игре запрещено ношение неантуражной современной обуви. В случае невозможности приобретения или пошива антуражной обуви допускается маскировка неантуражных частей обуви накладками из кожи и кожзаменителя, обмотками или гетрами.

Характеристики и внешний вид доспехов, оружия и щитов также регламентируются Правилами по техническому допуску доспехов и оружия.

Жрецы

Жречество в мире ведьмака носит одежды, схожие с монашескими, но имеет свой стиль и особенности. Все жрецы обязаны иметь нательные знаки своего бога, а также божественные символы, которые можно держать в руках или класть на алтарь.

Вечный Огонь

Преимущественно красный и черный цвета (допустимы сочетания с белым), роба с накидкой и капюшоном (худом).

Культ Креве

Внешний вид очень схож со жрецами Вечного Огня (родственные культы). Цветовая гамма - серая, допустимы серо-небесные тона.

Жрецы Мелитэле одеваются в обычную удобную одежду, неброских цветов и без предметов роскоши, ибо проповедуют нестяжательство.

Культ Великого Солнца

Цветовая схема - белый и черный (иные цвета недопустимы). Мрачная готика, строгий крой. Изображение белого солнца на черном фоне.

Культ Фрейи

Жрицы Фрейи носят простые неброские платья на скандинавский манер. Голова обязательно покрыта! Жрецы предпочитают образ скандинавской направленности.

Маги

Маги носят разнообразную одежду, от дорогих изысканных костюмов и платьев до удобной походной. Но в любом маге чувствуется изысканность и вкус.

Ориентируйтесь на все игры CD PROJEKT RED.

Основным атрибутом мага, который будет проверяться мастером по магии, является заполненная магическая книга (заантураженная под ваш вкус), в которой должны находиться формулы, известные вам руны и прочее, что вы найдете необходимым. Могут быть записи по другим дисциплинам (алхимия, медицина).

Маг-отступник

Маги отступники или, иначе говоря, ренегаты (те, кого не признает Орден Магов) обычно одеваются менее пафосно и более практично, чем их придворные коллеги. Их образ жизни заставляет проводить большую часть времени в дороге или в лаборатории, подчас скрываясь среди обычных людей и не привлекая к себе внимание. Однако на нашей игре отступники действуют открыто, ибо получили официальное приглашение на День Ведьмачьего цеха. Посему их наряд должен быть узнаваемым.

Королевские свиты и солдаты

В перечислении всех особенностей каждой фракции мы не видим смысла, иначе это будет целый талмуд. Думаю, каждый из вас всегда может наугадить, как одевались в Редании или Темерии, в каких цветах были гербы и одежда у солдат.

Ориентироваться стоит на произведения CD PROJEKT RED.

Обязательное условие для всех персонажей, отыгрывающих военных - ношение шевронов или иных знаков различия с гербом подразделения и/или государства.

При выборе антуража стоит помнить, что пехотинцу вполне подойдет стегло или гамбез, желательно с элементами доспеха (шлем, горжет, наручи, пехотные цепи, поножи или голени и т.д). А рыцарю или офицеру уже нужен достойный статуса костюм и/или доспех. Можно посмотреть примеры в The Witcher 3 или в Kingdom Come: Deliverance.

Ведьмаки

Все кандидаты, вне зависимости от школы, могут одеваться как простолюдины 13-14 веков Европы. То есть кандидат в брэ на голое тело - это, конечно, перебор, а вот опоясанный в портах и рубахе уже подойдет. Начиная с учеников, ведьмаки следуют стилю своих школ, и чем точнее попадание в образ, тем больше шансов получить бонус на регистрации.

Наличие шрамов и/или линз также учитывается при регистрации и может принести бонусы в виде увеличения стартового капитала и даже хитов.

Школа медведя

Уместен скеллигский (скандинавский) стиль. Кольчуги и хатанги, длинные набивняки, кожаные рубахи, элементы из шкур, кожаные жилеты.

Школа Кота

Мелкопластинчатые бригантины.

Шинно-бригантные элементы.

Школа Волка

Сочетание кожаных и кольчужных элементов.

Школа Грифона

Преобладание рыцарского образа. Кираса и полукираса, латные плечи, кольчужная юбка, наручи и поножи. Уместны будут ноги 3/4 и т.д.

Школа Змеи

Сочетание кожи и кольчужных элементов, высокие сапоги или ботфорты.

Школа Мантикоры

Преобладание кожаных элементов. МГ рекомендует использовать восточный стиль. Обязательно внушительные перевязи под эликсиры!

Расовые различия

МГ настоятельно рекомендует стремиться выбирать расы с оглядкой на свои природные данные. Просьба не уподобляться Netflix Inc.

Также не будем углубляться в такие очевидные вещи, что эльфы должны быть с соответствующими ушами, а краснотелы - носить бороды (не забывая, например, что гномы во вселенной Неверленд бород не носят, однако обладают вытянутыми ушами и длинным носом).

ПРАВИЛА ПО БОЕВЫМ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯМ

ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

- боевка на проектированном оружии (ЛАРП).
- добитый игрок отдает браслет жизни своему убийце (если он замешкался и забыл, стоит вежливо напомнить).
- есть персонажи с неуязвимостью к оглушению и даже добиванию, однако они могут притвориться, что действие оказало на них влияние.
- есть эффекты неуязвимости к любому первому входящему урон и временные эффекты защиты от магии.
- взял в руки щит крупнее баклера - надень шлем (исключение: ведьмаки школы Мантикоры).
- на игре есть магические снаряды двух цветов: красный - снимает 2 хита, зеленый - 6 хитов. Все магические снаряды пробивают (немагические) щиты.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВОГО ОРУЖИЯ

- Адекватно оценивайте травмоопасность своих действий для себя и окружающих игроков.
- Игроки в боевых взаимодействиях могут использовать ТОЛЬКО допущенное, промаркированное игровое оружие. Требования по допуску можно посмотреть в соответствующем разделе ниже.
- Игрокам ЗАПРЕЩЕНО использовать чужое игровое оружие без разрешения хозяина.
- Игрокам ЗАПРЕЩЕНО использовать игровое оружие, которое недоступно их персонажам (согласно имеющимся навыкам). Например, одновременно сражаться полуторным мечом и коротким топориком могут только ведьмаки школы Медведя.
- Игрок, вступивший в боевое взаимодействие, должен осознавать, что может получить или нанести травму. Поэтому не стоит наносить чрезмерно сильные удары по игрокам без доспехов и в не защищенные доспехом места, а если противник не обороняется, следует только обозначить удар/удары.
- В случае умышленного нанесения травмы кому-либо игрок выводится из игры.

ЗАПРЕЩАЮТСЯ:

- умышленные удары в непоражаемую зону (голову, шею, пах, кисти рук);
- колющие удары оружием (кроме древкового);
- удары небоевой частью игрового оружия – твёрдыми рукоятями, древком и т.д.;
- любые захваты противника игровым оружием, щитом или конечностями, перехват чужих щитов и игрового оружия за любую часть, зажимание оружия или щитов с использованием конечностей или тела;
- борцовские приёмы – подножки, броски, толчки;
- любые толчки и удары щитом (давление щитом в щит противника допускается), удары ногой в щит, толчки телом в щит.

ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ БОЁВКИ

- Снятие хита – это удар (попадание) игровым оружием ближнего боя или снарядом (эффектом) в поражаемую зону.
- Голова, шея, кисти рук, область паха, стопы – НЕпоражаемые зоны.
- Удар должен наноситься с силой и амплитудой, достаточными, чтобы адресат его почувствовал. Приём "швейная машинка" засчитывается за один удар.
- Игрок самостоятельно считает снятые с него хиты. Можно обратить внимание МГ на игрока, подозреваемого в умышленно неправильном подсчете своих хитов.

Таблица игровых эффектов и их соответствия маркеру

Название эффекта/воздействия	Описание/действие	Маркер
Невидимость	данный персонаж невидим и неосязаем в мире игры	красный диод в помещениях и в темное время суток
красный маг. снаряд	снимает 2 хита	красный шар
зеленый маг. снаряд	снимает 6 хитов	зеленый шар

магическая стена	снимает 3 хита пересекающему ее существу	Яркое (обычно красное) полотно длиной 3 метра, постеленное как преграда. Сотворивший озвучивает эффект.
Увеличение хитосъема магическое, алхимическое или кузнечное.	+1 к хитосъему	красный маркер (лента) на оружии (кроме дальнобойного)
защита от любого первого входящего урона	игнорирование первого входящего урона	оранжевая лента на груди
защита от любого урона (постоянная)	пока действует, цель не получает урона и не способна нанести урон оружием	Горящий бенгальский огонь над головой Голосовой маркер "Защита бога [имя бога]
Защита от магического воздействия	Блокирует любое маг. воздействие на цель	оранжевая лента на голове *если лента на артефактном щите, то он непробиваем маг. снарядами
серебряный меч	Увеличен урон по монстрам вдвое ДЛЯ ВЕДЬМАКОВ (Таким образом, удар по монстру с двух рук снимет с него 4 хита, с одной руки - 2)	чип на оружии (чип разбираем, оружие без него считается сломанным, чип считается ломом серебряной руды, возможно из двух чипов сделать новый меч)
меч из метеоритной руды	Увеличен урон по монстрам и людям вдвое (Таким образом, удар по противнику с двух рук снимет с него 4 хита, с одной руки - 2)	фиолетовая лента на мечах от МГ
Знак Ирден	Воздействие и реализация Знаков - см. раздел "Правила по Ведьмачеству".	Голосовой маркер "Ирден"
Форма тумана вампира	невидим и неуязвим, не может взаимодействовать с игроками и объектами, проникает в любые здания	Кусок черной ткани на голове и плечах не менее чем 50 на 50 см (желательно прозрачный, как вуаль) Красный диод.
Бомба		Базовая ведьмачья бомба. В бою с людьми вызывает ослепление всех, кто видел взрыв, в радиусе 4 метров, кроме бросившего бомбу. В бою с монстрами бомба вызывает ослепление + снимает 3 хита с ближайших (в радиусе метра) противников.
Лента виртуальной стражи	Ленты находятся на пьедесталах для знамен. Работает, если стоит фракционное знамя, на члена этой фракции. (Умер в пределах квартала, снял ленту - жив в полных хитах)	Короткие ленты разных цветов, закрепленные на пьедестале или находящиеся в руках рега (во время боевки). Не требуют надевания на корпус. Взял - активировал жизнь.

Временное или постоянное увеличение кол-ва хитов	зелья, маг. воздействия, артефакты	зеленая лента, закрепленная на корпусе
Огненная стрела	наносит урон по монстрам, снимает два хита (игнор первого урона защищает, щит защищает)	красная лента на стрелу\болт голосовой маркер "огненная стрела\болт" Болты - только для ведьмаков Школы волка
Ослепление	Заклинания/бомбы. Попавший под воздействие обязан закрыть глаза на 1 минуту	голосовой маркер "Ослеплён" с указанием цели от мага
Страх	Попавший под воздействие обязан убегать от источника страха 30 секунд	голосовой маркер "Страх" с указанием цели от мага
Полиморф	Заклинание "полиморф" превращает цель в указанное животное на 1 минуту. При получении урона цель возвращается в прежний вид. Необходимо вести себя, как указанное животное.	бросок прозрачного шара от мага

Боевое Взаимодействие

- Боевое Взаимодействие – особый вид игрового взаимодействия, который регулируется соответствующим разделом Правил. Боевое Взаимодействие разрешается только в Боевых Зонах. Боевой зоной являются все зоны на игре, кроме таверны, мастерских зданий - алхимической лаборатории, 3 и 2 этажа башни мага (донжона). Кроме того, боевка внутри здания является ограниченной - запрещено использовать (закрывать) двери и окна во время нее, запрещена боевка на лестничных проемах и в зоне 1 метра от лестницы. Если игротех или мастер, находящийся внутри здания, просит вас его покинуть (особенно касается лабораторий и иных локаций с хрупким оборудованием), необходимо неукоснительно выполнить его просьбу.
- Боевое Взаимодействие подразумевает активный отыгрыш ударов, защитных маневров, стрельбы и использование моделей боевой магии.
- В случае начала любого Боевого Взаимодействия зона в радиусе 10 метров от сражающихся считается боевой обстановкой.
- Участником Боевого Взаимодействия считается любой игрок, оказавшийся в пределах этой зоны, вне зависимости от того, отыгрывает он бой или нет.

Дневное и ночное оружие

С 21:00 до начала боев в 10:00 считается ночным временем!

Запрещено пользоваться любым стрелково-метательным, кроме магических шаров.

Запрещено все оружие с возможностью укола (копья, алебарды и проч.) и все оружие длиной 150+ см (магические посохи разрешены).

Запрещены любые щиты! (баклер - тоже щит)

Хиты и доспехи

- Хит - количество попаданий оружием, эффектами или снарядами, которое может выдержать персонаж.
- Изначально у персонажей 2 хита, у краснотелов (маркер - густая борода) 3 хита. У ведьмаков наличие "красивых" шрамов по легенде добавляет +1 к хитам (не ранее чем в ранге подмастерья). Линзы в глазах аналогично +1 к хитам (не ранее чем в ранге ученика).

Доспехи добавляют от 1 до 3 хитов.

Легкий доспех: +1 хит

Обязательные элементы (на выбор): короткая (ниже талии, но не ниже колена) кольчуга, бригантина, кожаный панцирь (из кожи толщиной не менее 3 мм), латный, чешуйчатый или ламинарный нагрудник.

Стилизация под кожу, кость, дерево, металл.

ИЛИ

Отсутствие защиты корпуса, НО обязательное наличие трех любых элементов из списка:

- парные наручи или бицепсы с локтями;
- парные голени с защитой колена или ноги 3/4 (латные или бригантные);
- горжет/бувигер/коиф;
- парные плечи;
- кольчужная/латная/бахтерная юбка.

Стилизация под кожу, металл

Тяжелый доспех: +2 хита

Обязательные элементы:

- латная, чешуйчатая, кольчато-пластинчатая или ламинарная защита корпуса;
- латные или иные наплечники (плечи могут быть закрыты кольчугой или коифом);
- латные или пластинчатые наручи;
- латная, пластинчатая или иная защита бедра до колена или защита голени+колена.

Стилизация под металл.

Полный доспех: +3 хита

Обязательные элементы:

- полная латная, чешуйчатая, кольчато-пластинчатая или ламинарная защита корпуса (с защитой спины);
- полная латная или пластинчатая защита рук (наплечники+налокотники+наручи);
- полная латная, пластинчатая или иная защита ног до низа голени (защита бедра+наколенники+наголенники);
- закрытый шлем (закрывающий лицо более чем наполовину).

У ведьмаков СВОИ правила по доспехам, см. Правила по ведьмакам.

Если вы сомневаетесь, можно прислать мастеру по боевке фото ДО игры.

Максимальное количество хитов у игрока - 7, вне зависимости от роли. Сюда входят личные и доспешные хиты, а также алхимические, магические, кузнечные и иные зачарования и улучшения.

У некоторых мутантов (в т.ч. ведьмаков) и существ максимальное количество хитов может быть равно 10.

Любое увеличение количества хитов (магическое, алхимическое, кузнечное или ведьмачье) и ни одно зачарование не дублирует свой эффект, и в любом случае лимит в 7(10) хитов сохраняется.

! Игротехническая монстра может иметь большее количество хитов.

ОРУЖИЕ

Тип

1. Простое оружие

Ножи, тесаки, дубины, топоры, луки, вилы, лопаты, копья (легкие) и проч. не пробивают латные элементы защиты. Снимают один хит. Маркируются полосой серого скотча. Может быть зачаровано. Не может быть смазано маслом.

2. Воинское оружие

Клевцы, мечи, арбалеты, алебарды, тяжелые двуручные копья и проч. пробивают латные элементы защиты. Снимают один хит, если оружие одноручное, и два хита, если оружие двуручное и удар нанесен двумя руками (обязательно). Маркируются печатью мастерской группы поверх полосы серого скотча. Оружие может быть испорчено, затуплено – в этом случае печать МГ снимается, оружие считается простым. Восстанавливается до воинского у городского кузнеца. Может быть зачаровано и/или усилено алхимией.

Материал

1. Стальное оружие

Наносит урон по людям. Возможно, воздействует на некоторые виды монстров (но это не точно).

2. Серебряное оружие (маркер «серебряный меч» поверх серебряной ленты). Получают на старте только ведьмаки, возможно поднять с трупа (снять чип).

ТОЛЬКО ДЛЯ ВЕДЬМАКОВ! Увеличивает вдвое урон по монстрам. Таким образом, удар по монстру с двух рук снимет с него 4 хита, с одной руки - 2. В руках человека наносит обычный урон.

В бою с людьми считается воинским оружием, ломается после боя (теряет маркер МГ «серебряный меч»), переходя в ранг простого оружия. Сломанный меч можно починить у городского кузнеца или в ведьмачьей мастерке.

** Существует аналог серебряного меча для простых смертных - алхимическое серебрение обычного стального клинка. Держится оно недолго (1 цикл), наносить трудно, однако работает против монстров, устойчивых к стали, и на один раз точно дешевле. Хитосъем в руках людей: -1 с одной руки, -2 с двух.*

3. Оружие из метеоритной руды (маркер фиолетовый)

Редчайшее оружие, о свойствах которого известно не все. Достоверно каждый игрок знает, что оно наносит двойной урон и по людям и по монстрам.

Бомбы: см. правила по ведьмачеству.

Знаки: см. правила по ведьмачеству. (Для обычных людей: атакующий знак снимает с вас 2 хита).

Правила по хитосъему и добиванию

Оружие снимает от 1 до 4 хитов в зависимости от типа и материала (см. выше).

Возможно магическое и алхимическое увеличение количества снимаемых хитов.

Ни одно зачарование не дублирует свой эффект, и в любом случае лимит хитосъема для одного оружия - 4 хита.

Любой хитосъем оружием, превышающий стандартный (для этого типа оружия), имеет визуальный маркер (красная/оранжевая/фиолетовая лента) и голосовой (игрок обязан заявлять наносимый урон).

Хитосъем магическими снарядами и ведьмачьими Знаками - см. в таблице выше.

Щиты не блокируют магию и ведьмачьи Знаки, кроме артефактного щита, отмеченного оранжевой лентой с диодами по бокам. Если лента или диоды слетели - щит считается обычным и требует ремонта.

Ленты стражи - белая лента через плечо, даёт 5 дополнительных хитов (может превышать общий лимит) на бойлер может быть только одна лента одновременно.

Захват и удержание кварталов, ленты виртуальной стражи и иные боевые взаимодействия, связанные с Королевской Игрой - см. Правила по КИ.

ПРАВИЛА ПО ГОЛОДУ

Преамбула

Дорогой игрок помнит, что все персонажи очутились в Застенье - пригороде Новиграда, с трудом пережившем настоящий апокалипсис. Системы логистики разрушены, привычные источники дохода либо отсутствуют, либо не работают в полной мере, сам Новиград недосыгаем, а население Застенья сократилось в пять раз! У жителей кварталов, по сути, не осталось возможности поддерживать свой рацион привычным образом, и большинство начинает голодать. В таких обстоятельствах для многих провиант становится ценнее золота.

Теперь им предстоит бороться за выживание не только против монстров, регулярно нападающих на Застенье, но и против голода!

Каждый цикл персонажи должны принимать пищу.

Пища моделируется самоклеящимся чипом. В паспорте каждого игрока есть отметка для вклеивания пищи на каждый игровой цикл.

Если персонаж не поел один цикл, то на следующий он впадает в состояние **"немощность"**. Он не может бежать, кричать, держать оружие и творить магию и инвокации выше 2-го уровня. Он не в состоянии сопротивляться ментальному воздействию (если, конечно, на нем нет артефактов, которые дают эту способность). Также персонаж не может питаться самостоятельно: измученный организм отвергает неподготовленную пищу. Если в течение второго цикла не вывести персонажа из этого состояния, с наступлением третьего он немедленно умирает.

Выйти из состояния "немощность" можно:

- выпив 2 зелья "допинг" с интервалом в 1 час.

Исключение - ведьмаки.

Организм мутанта может находиться без пищи значительно дольше. Однако, как и обычные люди, не поевший в течение цикла ведьмак впадает в состояние **"немощность"**. Он может владеть оружием, творить знаки и проделывать все остальные взаимодействия, кроме одного момента: он теряет способность к регенерации потерянных хитов естественным путем (через свой лагерь включительно).

Если обессиленный (немошный) от голода ведьмак попадает в мертвятник, он получает модификатор -1 к броску кубика (на результат броска по выходу из состояния комы).

Как найти пищу?

Провиант встречается в луте и в данжах.

Есть модели получения провианта старостами кварталов.

Провиант хранится на складе стражи и может быть продан через черный рынок.

Короли получают провиант через Королевскую Игру в достаточном количестве, чтобы покрыть все нужды своих людей, наемников и тех, кто им полезен.

БУДЬТЕ ПОЛЕЗНЫ КОРОЛЯМ, РАБОТАЙТЕ НА НИХ! ЭТО САМЫЙ ПРОСТОЙ СПОСОБ НЕ УМЕРЕТЬ С ГОЛОДУ!

!Фисстех заставляет резервы организма мобилизоваться - на поддержание жизненной энергии расходуются жиры, поэтому доза фисстеха заменяет потребление пищи в тот же цикл. Конечно, последствия будут печальны, но до них так далеко, что мы вряд ли узнаем об этом в формате нашей истории. Реализация: в карточку вклеивается чип фисстеха.

Чип провианта получается вместе с покупкой еды за игровые.

Модель учета жителей квартала

Бургомистр объявил дотации для жителей Застенья. Он выделяет из городской казны по две медные монеты в цикл каждому жителю. Чтобы получить положенные медяки, необходимо подойти к региональщику и отметить.

Все отмеченные поступают в список живых жителей квартала. С этим списком староста отправляется на заседание городского совета по распределению резервов городской стражи. Таким образом, чем больше живых в квартале, тем на большее количество провианта староста может рассчитывать в результате заседания и дебатов.

Распределение резервов городской стражи

В конце каждого цикла в бургомистрате проходит заседание с участием старост всех кварталов, капитана стражи и бургомистра (аппарат управления городом).

В финале заседания проводится голосование по распределению резервов провианта со склада городской стражи исходя из потребностей, критичности и важности для каждого квартала. Провианта всегда дефицит, поэтому кто-то может не получить ничего, а кто-то очень мало (все зависит от цифр в списках, харизмы и навыков ролевой игры каждого конкретного старейшины).

Правила внебоевых взаимодействий

Секс

Каждый игрок, готовый участвовать в сексуальных взаимодействиях, ДО игры самостоятельно готовит комплект собственных секс-карточек, беря за образец карточки из игры "Ведьмак". В нескольких вариантах - для обычного секса и для принудительного (в первом случае оба игрока обмениваются карточками, во втором случае ее отдает лишь тот, кто инициировал секс).

Для принудительного секса персонаж должен быть связан или обездвижен (например, оглушен). Проводите аккуратно ладонью по носу вниз и говорите "ровно", потом ладонью также по носу вверх и говорите "неровно". После трех раз персонаж считается изнасилованным.

На самой игре секс отыгрывается массажем и/или расчесыванием волос (в зависимости от пожеланий игроков).

Обыск

Обыск персонажа производится в любом состоянии, когда тот не может оказать сопротивление (оглушение, тяжран, труп) или когда он не хочет его оказывать – например, его обыскивает пара дюжих стражников/шайка грабителей, и возражения чреватые.

Акт обыска подразумевает четкое словесное указание конкретной вещи, которая обыскивается (проверяю вот эту сумку, проверяю левый ботинок и т.д.).

ПРАВИЛА ПО ВЕДЬМАЧЕСТВУ

Ведьмаки сильно отличаются от остальных людей от начала своего существования и до конца.

Оружие и доспехи, доступные для школ ведьмаков

*Нельзя брать во вторую руку иного оружия, если в основной руке полторный или двуручный меч (исключение составляют ведьмаки школы Медведя, которые могут носить во второй руке свой топорик).

Базовым оружием, доступным для любого ведьмака, является:

Серебряное - полторный меч (длина лезвия до 95 см включительно).

Виды серебряного оружия на игре:

- Серебряный меч. Их изготовление - тайна ведьмачьих школ и махакамских кузнецов. Дорогой, поэтому ценен. Самый важный подарок кандидату при вступлении в цех. Ни один ведьмак в здравом уме не отдаст свой серебряный меч кому бы то ни было. На серебряный меч можно нанести 1 руну и масла.
- Меч из метеоритной стали - НЕВЕРОЯТНО дорогое оружие, тайну изготовления которого хранят особые кузнецы-маги. Причиняет равный урон и людям, и монстрам. На него можно нанести до 3 рун.

* существует аналог серебряного меча для простых смертных - алхимическое серебрение обычного стального клинка. Держится оно недолго (1 цикл), наносить трудно, однако работает и на один раз точно дешевле.

Стальное - полторный меч или одноручный классический меч.

В паре с одноручным стальным мечом в бою ведьмаки (кроме школы Кота) традиционно не используют второго оружия, за исключением ножа.

Арбалет - ведьмакам доступны арбалеты (допущенного натяжения). Пистолетного типа - может использоваться сразу со старта игры, винтовочного - после прохождения обучения у мастера-арбалетчика.

Руны - зачарованные особым образом камни, вплавляемые в меч и фиксируемые заклинаниями магов-кузнецов (мастеров рун). Позволяют усиливать урон меча по монстрам определенного типа (аналог масел, но действует постоянно). Руны можно налутать или изготовить из метеоритной стали у мастера рун. Он же производит нанесение.

Всего на игре присутствует 4 типа рун:

Стрибог - увеличивает урон по трупоедам;

Зоря - увеличивает урон по магическим тварям и проклятым;

Даждьбог - увеличивает урон по вампирам и реликтам;

Перун - увеличивает урон по призракам.

Кандидаты в ведьмаки могут пользоваться ЛЮБЫМ оружием, допустимым на игре.

Каждая школа имеет свои специфические виды **вспомогательного оружия**

Школа	Стальное	Серебряное *	Дополнительно	Доспехи
Медведя	Полторный топор (бродекс) длиной до 150 см. Одноручный короткий стальной топорик общей длиной до 50 см.	нет	могут носить топорик в паре с полторным мечом	тяжелый
Змеи	Короткие и длинные кинжалы, ножи, корды длиной клинка до 65 см.	да	возможно метание ножей, допущенных как метательное оружие; 5 стальных копий на школу.	легкий

Кота	Палаши и шпаги длиной клинка до 85 см. Кинжалы/даги общей длиной до 50 см.	нет	-	легкий
Грифона	Двуручный меч общей длиной до 155 см. Фальшион общей длиной до 95 см.	двуручный меч	Один люцернский молот или одна алебарда на школу, длиной до 180 см.	тяжелый
Мантикоры	Восточная сабля общей длиной до 85 см.	да	Восточный малый локтевой щит диаметром до 60 см; одна стальная глефа на школу.	средний
Волка	нет	нет	+1 доступный ведьмачий знак. Возможность использовать арбалет любого типа и болты, поражающие монстров	средний

*Может ли быть серебряным (то, что в списке стального)

Доспехи ведьмаков

Доспехи - легкие/средние/тяжелые - дают 1/2/3 хита.

Внешний вид доспеха должен максимально соответствовать артам и образам, созданным компанией CD PROJEKT RED.

! Ведьмак может носить только доспех, соответствующий его школе. Если доспех не соответствует - считается, что на ведьмаке его нет.

Легкий - кожаная куртка/расшитый дублет + любые наручи.

Средний - наручи, поножи (либо голени, либо ноги $\frac{3}{4}$), суставы + дублет/ кожаная броня/ короткая кольчуга.

Латные плечи/плечо заменяют один из элементов, кроме суставов.

Тяжелый - кираса/хатанга/бригантина/кольчуга с горжетом+защита суставов+ наручи, поножи (либо голени, либо ноги $\frac{3}{4}$). Латные плечи/плечо заменяют один из элементов, кроме корпуса и суставов.

Ношение доспеха влияет на эффект некоторых ведьмачьих зелий (добавляющих хиты).

Доспех, соответствующий каноничному (из игр) доспеху ведьмака выбранной школы (косплейного уровня), автоматически приравнивается к собранному доспеху школы при наличии скрытых элементов, ограничивающих подвижность (суставов), если таковые нужны по правилам.

Ранги ведьмаков

Гроссмейстер (выборная должность)

Наставник (опытный ведьмак-мастер, занимающийся обучением нового поколения, выборная должность)

Мастер (опытный ведьмак, заслуживший уважение своим мастерством)

Подмастерье (рядовой ведьмак, большинство проводят всю жизнь в этом статусе)

Ученик (прошедший мутации, но не закончивший обучение ведьмак)

Кандидат (юноша, еще не прошедший мутации)

Хитовка ведьмаков

Базовые ведьмачьи хиты:

кандидат: 2 хита

ученик: +1 хит

подмастерье: +0 хитов

мастер: +1 хит

Опциональные ведьмачьи хиты:

+1 хит за измененные глаза (от ранга ученика и выше). *Измененными глазами считаются только линзы с явным изменением радужки зеленого или желтого цвета.*

+1 хит за "красивые" шрамы по легенде (от ранга подмастерья и выше)

+2 хита на бой при приеме Полнолуния

+1-3 хита при ношении доспеха, соответствующего школе (ношение доспеха, не соответствующего школе, не дает хитов).

Помимо этого количество своих хитов можно увеличить при получении новых мутаций и наложением на ведьмака заклинаний магов.

! Максимальное кол-во хитов ведьмака равно 10.

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.

! Ведьмаки заезжают на игру в ранге, соответствующем роли и согласованном с мастером по Ведьмачеству. Однако в процессе игры ведьмак может при определенных условиях (например, неудачный выход из комы) откатиться на более низкий ранг - в таком случае потребуются повторное прохождение испытаний/обучения. Кроме того, оно актуально для тех, кто решил освоить эту специальность непосредственно на игре.

Испытание травами

**кандидат, прошедший Испытание травами, получает статус УЧЕНИКА*

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 третьей 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 этой школы (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 +один/два хита).

Представители школ могут обменять 2 чипа травы и алкоголь на 3 мл вытяжки. Вытяжки можно смешивать до введения (не более трех). Введение происходит с помощью особой машины в лаборатории Маласпины].

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, где кандидат должен в одиночку ее победить.

Испытание медальоном

В самом конце, чтобы доказать свои навыки, кандидат должен отправиться в путешествие к камням силы, чтобы зарядить свой медальон. В процессе он должен найти 3 камня силы и получить из них 3 элемента медальона. [Игротехника: на первом камне висит оболочка медальона, на втором - адаптер для батареи, на третьем - крышка с ней, собираешь - глазки светятся].

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

Ведьмачья алхимия

Ведьмачьи зелья отличаются от людских. Они сильнее, дают существенный прирост навыков и просты в изготовлении - однако смертельны для тех, кто не прошел мутации. На самих же ведьмаков человеческие эликсиры не действуют.

Ведьмачьи эликсиры и масла готовятся на основе отваров трав и базовых субстанций. Для этого нужно обладать базовыми алхимическими знаниями, но не более. Этому учат в школах ведьмаков.

[Игротехнически создание ведьмачьего эликсира представляет собой создание отвара из добываемых по игре ингредиентов, который впоследствии заливается во флакон игрока, маркируемый специальным чипом. Данные зелья можно и нужно употреблять (пить) при использовании (если у вас отсутствуют МЕДИЦИНСКИЕ противопоказания)].

Интоксикация

Интоксикация - важный элемент судьбы ведьмака. Однако ведьмак, перебравший с зельями, умрет. Лимит интоксикации - количество эликсиров, которое ведьмак может принять в течение одного цикла.

Базовый параметр предельно допустимой интоксикации - 3 (у ведьмаков школы Мантикоры - 4). Лимит растет с уровнем (+1 мастеру) и может быть обнулен специальным эликсиром. Помимо этого на предел интоксикации могут влиять мутации ведьмака.

Ведьмачьи эликсиры

Белая чайка - легкий галлюциноген. Поддерживает изменения в теле ведьмака и дает ему возможность творить знаки. Может быть использован как основа для эликсиров. Не влияет на уровень интоксикации.

Ласточка

Ускоряет восстановление здоровья. Позволяет восстанавливать 1 хит за каждые 3 потерянных во время боя (если потеря третьего не переводит игрока в тяжелое ранение) или восстанавливает все хиты после боя в течение 5 минут. Действует в течение 10 мин.).

Зелье Раффара Белого - мгновенно восстанавливает 4 хита здоровья. Поднимает из тяжелого ранения.

Белый мёд - снижает интоксикацию до нуля, но эффекты ранее принятых эликсиров аннулируются.

Гром - увеличивает силу атаки (+1). Выпив зелье, повяжи ленту на меч. Действует одно боевое столкновение.

Полнолуние - увеличивает максимальный уровень здоровья (+2 хита на период боя или ближайшие 5 минут).

Кошка - позволяет видеть в темноте (включает свет в данжах).

Пурга - ускоряет реакцию ведьмака (позволяет игнорировать одно или два попадания любого существа).

Применение ограничено доспехом. Персонаж в легких доспехах игнорирует 2 попадания, в средних - одно, в тяжелых - эликсир не работает.

Иволга - лечит отравление. Позволяет избежать отравления от противника в течении боя.

Черная кровь - вампиры теряют 1 хит за каждые 2, снятых с ведьмака. Вампиры не могут использовать "укус" (моделируется черной повязкой на голову).

Масла

Масло против трупоедов

Увеличивает хитосъем серебряного меча по трупоедам: +2 в течение одного боевого взаимодействия или до нанесения другого масла. Нанеся масло на меч, повяжите ленту. Громко объявите хитосъем противнику в начале боя.

Масло против магических тварей и проклятых

Увеличивает хитосъем серебряного меча по магическим тварям и проклятым: +2 в течение одного боевого взаимодействия или до нанесения другого масла. Нанеся масло на меч, повяжите ленту. Громко объявите хитосъем противнику в начале боя.

Масло против призраков

Увеличивает хитосъем серебряного меча по призракам: +2 в течение одного боевого взаимодействия или до нанесения другого масла. Нанеся масло на меч, повяжите ленту. Громко объявите хитосъем противнику в начале боя.

Масло против вампиров и реликтов

Увеличивает хитосъем серебряного меча по вампирам и реликтам: +2 в течение одного боевого взаимодействия или до нанесения другого масла. Нанеся масло на меч, повяжите ленту. Громко объявите хитосъем противнику в начале боя.

Бомбы и взрывчатка

Взрывчатка

Для уничтожения гнезд монстров (необходимо для получения ценного лута, а также выполнения некоторых квестов) ведьмаки разработали специальные шесты со взрывчаткой. Они устанавливаются в логово и взрывают его.

Бомбы

На начало игры отсутствуют. Однако на наставнике школы Мантикоры видели необычные предметы с фитилями... Бомбы на игре моделируются моделью "шарика с петардой". Выдается МГ, перезаряжается у мастера по ведьмачеству в обмен на ресурсы и при наличии рецепта.

Базовая ведьмачья бомба в бою с людьми вызывает ослепление всех, кто видел взрыв, в радиусе 4 метров, кроме бросившего бомбу. В бою с монстрами бомба вызывает ослепление + снимает 3 хита с ближайших (в радиусе метра) противников.

Ведьмачьи Знаки

Творить Знаки ведьмакам помогают мутации и эликсиры. Если ведьмак не употребляет эликсиры (или хотя бы "белую чайку") в течение цикла, он не может творить Знаки.

Для сотворения Знаков ведьмак использует модель действий, описанную ниже, или электронный девайс "ведьмачья перчатка", выдаваемый мастерской группой наиболее антуражным ведьмакам (по их желанию).

На игре моделируются 5 классических ведьмачьих Знаков:

Аард - воздушная волна. Сшибает с ног легких/мелких противников и заставляет пошатнуться/сбивает атаку крупных.

Радиус действия - 2 м. Световой сигнал - синий.

Для каста без перчатки ведьмак хлопает в ладоши и, делая выпад вперед, направляет раскрытые ладони на противника, громко произнося название Знака "Аард". Противник должен отойти на 3 шага назад. Действует в бою с монстрами и не более чем двумя противниками.

Игни - волна пламени. Наносит противнику прямой урон огнем (по умолчанию 2 хита), способна его поджечь с некоторой вероятностью. Радиус действия - 1 м. Световой сигнал - красный.

Для каста без перчатки используется бросок красного магического шара (с голосовым обозначением знака "Игни!"), который впоследствии можно поднять.

Квен - защитный барьер для ведьмака.

При атаке монстра: защищает от первого урона или снижает его до 1 хита (если монстр крупный и его удар снимает более 1 хита).

При атаке человека: полностью защищает от первого удара, если он наносит не более 2 хитов урона. Если входящий урон выше, уменьшает его вдвое, но не менее 1 хита.

Кастуется на себя, касанием (руку на грудь). Световой сигнал - желтый.

Для каста без перчатки ведьмак опускается на одно колено, скрещивая руки на груди, и громко произносит название знака "Квен!"

Ирден - магическая ловушка. Действует только на монстров. Сковывает, не позволяя ходить, физических монстров, нематериальных переводит в физическую форму и сильно замедляет. Радиус применения - менее 30 см до тела объекта. Световой сигнал - фиолетовый. Требуется голосовой маркер - "Ирден!"

Для каста без перчатки ведьмак сводит большой и мизинец вместе, а растопыренные указательный, средний и безымянный направляет вверх. Радиус применения - менее 30 см до тела объекта. Требуется голосовой маркер - "Ирден!"

Аксий - воздействие на рассудок. Позволяет дезориентировать слабых монстров и немного замедлить и сбить с пути сильных. Примененный на человека, временно подчиняет волю более слабого, чем ведьмак (на 1 действие или минуту бездействия). Может использоваться при допросе. Требуется голосовой маркер - "Аксий!"

Для каста без перчатки ведьмак складывает знак ладонью (указательный и мизинец согнуты и прижаты к ладони, остальные распрямлены), и направляя ладонь на противника громко произносит название Знака "Аксий".

На начало подмастерье знает всего один Знак, базовый для своей школы.

Прокачиваясь и выполняя квесты, он может расширить этот список.

<u>Школа</u>	<u>Стартовый знак</u>
Волка	Аард
Медведя	Квен
Грифона	Ирден
Змеи	Игни
Мантикоры	Игни
Кота	Аард

Кулдаун знаков

При использовании перчатки время, которое вы не можете использовать знак определяется программно.

Ограничений на количество применений знака нет.

При использовании альтернативных путей каста ограничений на время между знаками не накладывается (однако МГ советует не кастовать их без какой-либо задержки), однако вводится лимит на количество применений в цикл.

Оно зависит от ранга ведьмака:

подмастерье - 10 кастов

мастер - 20 кастов

наставник - 25 кастов

количество кастов знака или время кулдауна можно изменить получив мутацию

Прокачка ведьмаков

Ведьмак прокачивается, уничтожая монстров и сдавая их головы (для каждого уровня есть требования по количеству и разнообразию) + выполняя индивидуальные контракты - заказы на конкретного монстра (получение его головы моделируется отдельным брелком). Индивидуальный заказ - заказ-квест, в ходе которого ведьмаку предстоит узнать, что за монстр напал на поселение, выманить его или подстеречь в логове и победить, получив уникальную награду.

Таблица прокачки:

Изначальный ранг ведьмака	Условия для прогресса в следующий ранг
кандидат	Успешное прохождение Испытания травами
ученик	Успешное прохождение всех Испытаний (боем и медальоном)
подмастерье	Уничтожение 8 монстров (сдача голов) и успешное выполнение трех контрактов, один из которых должен быть на монстра высокой силы
мастер	Уничтожение 15 монстров (5 из которых должны быть повышенной силы) и выполнение не менее трех контрактов на монстров высокой силы. Дает право претендовать на выборные должности.
наставник	Нет (выборная должность)
гроссмейстер	Нет (выборная должность)

Мутации

Из редких и уникальных монстров с помощью вивисекции можно добыть уникальные ингредиенты - мутагены. Правильно подготовленные и принятые ведьмаком, они могут вновь запустить процесс мутаций, даровав ведьмаку новые способности.

Охота на монстров и трофеи

Успешная охота на монстров требует знаний о них, их слабостях, повадках и устройстве. Такие знания наполняют страницы бестиария и позволяют:

- опознавать монстров по характеру нападения;
- приманивать монстров, находить их убежища;
- пленить монстров;
- правильно разделять туши монстров, получая с них более редкий и ценный лут (мастер валидирует заполненный бестиарий ведьмака и выдает кодовое слово, которое нужно сказать монстру для получения ценного лута).

Знания о монстрах включают:

- внешний вид;
- информацию о уязвимостях, добываемую в бою;
- информацию о повадках и стиле боя (описание + уничтожение нужного количества);
- информацию о внутреннем устройстве, добываемую путем вивисекции.

На начало игры ведьмаки имеют отрывочные знания о монстрах на игре или полные, но об отдельных видах. Заполнение бестиария может происходить путем :

- наблюдения за монстрами (информация о внешнем виде, местах обитания и повадках);
- сбора информации с жертв нападений (информация о следах/зубах/когтях);
- вскрытия убитых монстров (информация об уязвимостях, следах зубов/когтей, добываемых ингредиентах);
- выполнения базовых квестов (убей 10 накеров - открой их уязвимость).

Полученные сведения можно (и нужно валидировать у мастера. Полностью заполненный бестиарий дает ценную информацию для выполнения заказов (нужных для прокачки), а также открывает ведьмаку кодовое слово, позволяющее собрать с поверженного монстра более ценный лут.

Трофеем на игре считается особый брелок - голова монстра, получаемый с чудовища, убитого по индивидуальному контракту. Такой трофей используется при прокачке ранга ведьмака, а также может быть обменян на победные очки или продан мастерскому торговцу за солидные игровые деньги.

Пример использования бестиария: получил заказ "пропал брат в лесу". Пошел по ориентировке заказчика, обнаружил труп. На нем следы укусов/когтей, вокруг натоптано. Сверившись с бестиарием, понял, что это волколак. Далее смотришь, где они чаще прячутся, когда/как их можно выманить/приманить и как бить. Находишь место и исследуешь на тему подготовки к битве. Собираешь все, что нужно, идешь к мастеру и заявляешь готовность к реализации заказа (кто, где, когда). Если правильно опознал монстра, как с ним биться и как вызвать на бой - мастер дает добро, отправляешься на место, приходит особый тех и вы бьетесь. Исход

зависит от течения боя и от подготовки к нему (монстр, например, может сбежать). Если не угадал - тебе сразу об этом сообщают, и у тебя кулдаун на выполнение новых заказов (типа сидишь ждешь в засаде, а никого нет).

Обустройство ведьмачьего лагеря

Обязательные постройки:

1. Главный шатер/здание.
2. Помещение магов (шатер или комната). Если отсутствует, то маги получают дебаф на количество маны.
3. Место собраний (антуражированная площадка под открытым небом, под навесом или в большом шатре/помещении).

В зависимости от построек и убранства лагеря ему присваивается уровень, дающий те или иные бонусы.

1-й уровень (только главный шатер). Базовый лагерь, где ведьмаки могут хранить запас зелий. Не имеет бонусов.

2-й уровень - лагерь школы (главный шатер + шатер-лаборатория + место собраний). Расширение запасов зелий + своя алхимическая точка со столом и спиртовкой (выменял у мастера чипы - и вари у себя сам, или сварил сам, а у мастера только наклеил чип) + скидки на создание мечей у кузнеца + позволяет тяжелораненому ведьмаку лежать там еще 20 мин + увеличивает шанс на его выживание (+ к броску кубиков).

3-й уровень - походная крепость (лагерь не менее чем из 4 построек, окруженный защитным периметром - мантелеты, ежи и проч.). Обеспечивает защиту от проникновения по периметру, (монстрам необходимо сломать периметр чтобы попасть внутрь)+ 2 ленты охраны лагеря. (ленты аналогичны лентам стражи - белые через плечо) человек с лентой стражи имеет 5 дополнительных хитов.

**прошу обратить внимание, что мы не предусматриваем четких мерил, размерности и требований. Основной посыл и фактор оценки - красота и антуражность! Ограждение может быть даже из сушняка, главное, чтобы оно выглядело аккуратно, уместно и антуражно. Да и все прочее обсуждаемо. Мы этими правилами по лагерю призываем вас создать ведьмачий уголок для всей школы, где каждому игроку будет понятно, что вот тут вот не бомжи делят последнюю куртку Геральта (за которую он месяц на большаке работал), а известная ведьмачья школа в век своего величия приехала на соревнование с собратьями показать всем сильным мира сего, что вот они мы - нанимайте нас, берите на работу, дайте нам права и льготы, грамоты верительные и положение заслуженное.*

Жизнь и смерть ведьмака*

Ведьмаки крепче людей. Поэтому им проще выжить, даже после смертельных травм.

1. Ведьмаков можно перевязать чем угодно.
2. После лечения в госпитале от легкого ранения ведьмак всегда выживает.

В случае легкого ранения, после стабилизации, ведьмак восстанавливает все свои хиты после:

- лечения у медика (всегда успешное);
- 15 минут в лагере 1 уровня;
- 10 минут в лагере 2 уровня;
- 5 минут в лагере 3 уровня.

После тяжелого ранения:

При лечении у медика ведьмак игнорирует карточки "болезнь" и восстанавливает все хиты через:

- 15 минут в госпитале или лагере 1 уровня;
- 10 минут в лагере 2 уровня;
- 7 минут в лагере 3 уровня.

Даже если ведьмак скончался от потери крови или был добит, организм мутанта дает небольшой шанс на выживание. Ведьмак впадает в состояние **летаргии** (комы) - игрок срывает с себя браслет жизни, отдав его добившему или оставив на месте впадения в кому, и идет в мертвяк в белом хайратнике для реализации выхода из комы.

Из комы есть 3 возможных выхода (выбор определяется броском стандартного игрового кубика D6):

- при броске выпадает 6.
Нет негативных последствий, игрок сразу выходит из мертвятника своей ролью.

- при броске выпадает 5.
Получает легкое увечье. Легким увечьем считается: потеря глаза, частичная потеря голоса (разрыв голосовых связок), обезображивание лица.

- При броске выпадает 4.
Получает тяжелое увечье. Тяжелым увечьем считается: полная потеря голоса, потеря конечности.

- При броске выпадает 3/2/1.

Ведьмак умирает.

В случае смерти ведьмак выходит из мертвятника новой ролью ведьмака, теряя при этом 1 ранг в прокачке (мастер -> подмастерье -> кандидат)

ПРАВИЛА ПО КОРОЛЕВСКОЙ ИГРЕ

Введение

Королевская игра (КИ) - настольная игра, действия и события в которой напрямую или косвенно влияют на протекание игрового процесса во всех остальных его сферах. Иными словами, настолка влияет на полигон и наоборот.

Королевская игра (КИ) разделена на циклы, которые совпадают с циклами всей РИ Ведьмак (см. правила по экономике).

Через КИ заявляются экспедиции в зону тумана Новиграда (в основные данжи).

Каждый игрок (монарх) лично или через представителя может в течение всего цикла сделать или изменить свой ход. Окончательно ходы фиксируются за полчаса до окончания цикла.

В последние 30 минут каждого цикла идет подсчет результатов и согласование событий между картой и полигоном, а также подсчет ставок на точках интересов.

В первые 30 минут нового цикла идет выдача доходов, учет бафов и дебафов.

К началу нового цикла Мастер КИ вносит все необходимые изменения в глобальную карту, и игроки могут вновь делать ходы.

Каждой фракции присваивается номер.

Подсчет результатов цикла идет в очередности по номерам фракций.

Ресурсы

На КИ влияют только макроэкономические ресурсы и провиант.



**Фишки Магической мощи МА*



**Фишки Экономической мощи МА*



**Фишки Шлемов*



**Провиант*

Фишки Магической мощи необходимы для совершения действий магического характера и взаимодействия с магией. Например, для снятия воздействий тумана в районах, опустошенных монстрами; для разыгрывания карт магических эффектов; для заявления *экспедиций* в Новиград.

Фишки Экономической мощи необходимы: для проведения улучшений в контролируемых кварталах; для оплаты *экспедиций* в Новиград.

ФЭМ могут быть обменены на игровые *деньги* у мастера по Королевской Игре. Обмен может осуществить либо король, либо министр финансов фракции.

Фишки Шлемов необходимы: для некоторых улучшений кварталов; для борьбы за *точки интересов*.

Шлемы могут быть обменяны на ленты стражи прямо во время цикла по курсу два шлема за одну ленту (не выше лимита лент на квартал).

Все не потраченные в цикл ленты *виртуальной стражи* квартала трансформируются в *шлемы* по курсу 1 к 1.

Провиант нужен для покупки лент стражи в удерживаемых кварталах. Покупать *ленты виртуальной стражи* за *провизию* можно только в последние 30 минут цикла. Стоимость будет известна на игре. Ресурсы можно получить: на *точках интересов*; за контроль *кварталов*; в данжах; через разыгрывание карт событий. Чип провизии совпадает для макро и микро игры. То есть провизия (еда/пища) что используется в модели голода и в КИ это один и тот же чип.

Кварталы и контроль над ними

На карте есть семь кварталов, все они моделируются на полигоне.

На старте каждый квартал нейтрален. В процессе игры его можно взять под контроль.

В начале каждого цикла сторона, которая удержала квартал, получает с него прибыль (если является королевской фракцией (страной)). Правила захвата и удержания кварталов см. ниже.

Все не потраченные в цикл ленты виртуальной стражи квартала трансформируются в шлемы (КИ).

Каждый квартал приносит свой уникальный доход в цикл. Кварталы можно улучшать с помощью инженерии и действий в КИ. Улучшенный квартал имеет больший лимит лент и приносит более высокий доход. Улучшение стоит макро- и микроресурсов.

Для улучшения квартала игрок заявляет об этом Мастеру КИ, уплачивает необходимое кол-во фишек и предоставляет акт выполненных работ.

Акт выполненных работ выдает региональный мастер квартала после того, как ему было предоставлено все необходимое для улучшения (письмо или очное заверение от главы или уполномоченного контролирующей квартал фракции; Инженерный сертификат; микроресурсы; физическое воплощение улучшения).

Уровень квартала

Уровень квартала зависит от количества улучшений в нем. Чем выше уровень, тем выше степень защищенности квартала и его доход.

Степень защищенности базово равна уровню квартала, однако может быть увеличена магическим эффектом. В зависимости от уровня угрозы (который формируется из действий или бездействия игроков) нападению монстров могут подвергнуться от одного до шести кварталов в каждый цикл. Чем выше уровень угрозы, тем больше кварталов подвергнутся нападению. Чем выше уровень защищенности квартала, тем меньше шансов, что он подвергнется нападению.

Изменения уровня квартала вступают в силу только с новым циклом.

0-й уровень. Базовый.

1-й уровень. Нужно 1 улучшение. Дает: +1 защищенности. +1 лимит лент. $\times 1.5$ от базового дохода (результат округляется в меньшую сторону: „ $1 \times 1.5 = 1$ ”; „ $3 \times 1.5 = 4$ ” и т.д.). +1 место в экспедиции.

2-й уровень. Нужно 2 улучшения. Дает: +1 защищенности. +1 лимит лент. $\times 2$ от базового дохода. +1 место в экспедиции.

3-й уровень. Нужно 4 улучшения. Дает: +1 защищенности. +1 лимит лент. $\times 3$ от базового дохода. +1 место в экспедиции.

4-й уровень. Нужно 6 улучшений. Дает: +1 защищенности. +1 лимит лент. $\times 4$ от базового дохода. +1 место в экспедиции.

Список улучшений квартала:

Некоторые улучшения кварталов вступают в силу в том цикле, в котором были произведены (учитываются при подсчете в последние 30 минут цикла). К ним относятся улучшения лимитов лент и дохода.

Однако эффекты от увеличения уровня квартала и его защищенности вступают в силу только на следующий цикл. Все улучшения кварталов имеют физическое моделирование или виртуальное (по желанию игроков) в самом квартале. Этим занимается нанятый вами инженер.



Улучшения могут быть выведены из строя действиями на полигоне (см. правила по экономике).

Чтобы построить улучшение, необходимо оплатить его стоимость в макро ресурсах, а также предоставить акт выполненных работ (наняв инженера и дождавшись окончания его работы).

Улучшение	Стоимость	Требования	Доход
Колодец	 2  2		 2 доступ к воде
Баррикады	нет		+2 к лимиту лент
Караулка	 2		+2 к лимиту лент
Скотный двор	 3	 и Колодец	 6
Склад	 3		 6
Канализация	 5  3	 и Колодец	Профилактика эпидемий как на карте так и на полигоне

Все постройки могут иметь как виртуальный характер, так и физический.

Если квартал не имеет сил, возможностей и желания физически строить постройку, то она отмечается только на виртуальной карте улучшений. Все взаимодействия с ней также проходят на доске объявлений. Однако если квартал строит физическую модель постройки, то получает с нее еще и доход в микроресурсах (с виртуальных же доход идет только королю).

Стоимость физической модели постройки (помимо макро ресурсов на КИ) - 15 материалов для инженера первого уровня и 10 материалов для инженера 2 уровня.

Доход с физической модели постройки равен 2 кроны в цикл за каждое здание (помимо макро ресурсов для КИ). Если здание приносит пищу (ресурс) королю, то при физическом воплощении столько же пищи получает староста квартала или прописанный договором владелец постройки.

Пример: Скотный двор приносит 4 единицы еды для короля, он построен физически в квартале Нелюдей, значит он также приносит 4 единицы и старосте квартала.

Колодец приносит 1 единицу еды, владеть им нельзя, он построен физически в квартале бедноты, староста квартала получает с него 1 единицу еды в цикл.

Так же со складом и т.д

Если игроки квартала построили все модели улучшений до начала игры, то они могут выбрать одну постройку, которая будет активна с самого старта игры и приносить им доход. Остальные постройки все равно должен построить (на карте КИ) лидер королевской фракции, контролирующей квартал. Доход поступает старосте квартала или владельцу здания, имеющему игровой документ на собственность. Если у здания нет владельца, то им является по умолчанию староста.

Кварталы которые могут иметь как физический формат, так и виртуальный (или даже смешанный):
Нелюдей, Нищеты, Казино.

Кварталы которые имеют только виртуальный формат улучшений:

Арена, Шахты, Поместье.

Лобный квартал улучшается по особым правилам. Улучшения в нем виртуальны, однако имеют квестовую составляющую.

Улучшения Лобного квартала

Бургомистрат

Алхимическая лаборатория

Госпиталь

Рынок

Городская стена

Список улучшений кварталов (кроме Лобного):

Колодец. Моделируется ведром и П-образной конструкцией, к которой оно привязано. Дает +1 единицу провианта в цикл и дает доступ к микроресурсу "вода". Для постройки нужно произвести поиск воды. Король кидает кубик D6; результат 1-3 - вода не найдена, результат 4-6 - найдена. Если вода найдена, нужно предоставить акт выполненных работ мастеру КИ.

Баррикады. Моделируется деревянным ежом. Увеличивает лимит лент стражи квартала.

Караулка. Моделируется столом и табуретом. Увеличивает лимит лент стражи квартала.

Скотный двор. Моделируется деревянным загоном. Приносит 4 единицы провианта в цикл

Склад. Позволяет получить прибыль от прохождения через квартал Зерриканского караванам. Приносит провианта за проход каравана.

Моделируется постройкой минимум 2x2 м, имеющей стены, дверной проем и крышу. Альтернатива - деревянный поддон под навесом, на поддоне - несколько бочек, ящиков и сундуков. Оформление должно быть антуражным. Склад приносит равное количество провианта как фракции, контролирующей квартал, так и старосте(главе) квартала. Если квартал ничейный, провиант получает только староста квартала (у рега) после прохождения каравана.

Канализация. Препятствуют возникновению эпидемий при вытягивании соответствующей карты в КИ, а также практически сводит на нет возникновение эпидемий в квартале естественным путем.

**Для строительства необходим колодец в квартале.*

Базовый доход кварталов

Кварталы имеют разные показатели базового дохода

*

Квартал	ФММ: 	ФЭМ: 	Провиант: 	Шлема: 
Лобный	2	3	4	4
Нищеты	2	2	2	3
Нелюдей	3	2	4	3
Казино	2	4	4	2
Арены	2	3	4	3
Поместье	2	2	10	3
Шахты	3	4	2	3

Захват и удержание кварталов

Чтобы осуществить захват (взятие под контроль) квартала, нужно водрузить знамя своей фракции на его пьедестал.

Если на пьедестале установлено чужое знамя, то его надлежит снять и положить у основания. Уносить знамена категорически запрещено всем, кроме их владельцев. Снимать знамена может только тот, кто имеет при себе свое знамя (держит его в руке).

Захватывать квартал в последние 30 минут до конца цикла ЗАПРЕЩЕНО!

Монстры, опустошая квартал, снимают знамя и также кладут у основания пьедестала после чего район считается неконтролируемым. Если за полчаса до конца цикла на пьедестале не окажется знамени, район поглощает туман. Поглощенный туманом квартал становится точкой респауна монстров.

В поглощенном квартале нельзя водружать знамена.

Поглощенный квартал маркируется знаменем монстры (для наглядности).

Развеять туман можно с помощью заявления ритуала очищения на карте КИ и оплаты действий *Фишками Магической мощи*. Стоимость будет известна на игре.

Заявить действие может любой маг от имени любой фракции.

Оплата должна быть произведена сразу.

Знаменами обладают:

- государства, представленные на карте ИК, а также Зерриканская торговая миссия;
- школы ведьмаков;
- отряды наемников.

Знамена игроки завозят самостоятельно, в том количестве, которое сочтут нужным.

Ленты виртуальной стражи

Каждый квартал, взятый под контроль, имеет ленты виртуальной стражи. Ленты виртуальной стражи обновляются регами кварталов и крепятся на пьедестал.

Лентами может пользоваться любой член фракции. Король может нанять наемников для охраны квартала - в таком случае они глава наемников подписывают контракт и визируют его мастерской печатью.

При представлении действительного контракта регу квартала наемники также могут воспользоваться лентами виртуальной стражи.

В случае перезахвата квартала ленты не обновляются сами собой, а покупаются новым владельцем.

Пример: Каэдвен отжал квартал у Аэдирна, на момент захвата на пьедестале осталось 6 лент, их теперь может использовать Каэдвен и пополнить лимит при желании.

Ленты покупаются только на Королевской Игре.

Любая фракция может приобрести ленты за шлемы для любого квартала, даже для чужого. После покупки мастер КИ передает информацию об этом по рации Регу квартала.

В случае начала боевого эпизода ленты будут обновлены только после его окончания. При снятии знамени ленты не работают до установки нового, даже если смена произошла во время боевого эпизода.

Пример: Редания контролирует квартал, на знамени 10 лент. На квартал нападает Темерия, в ходе боя темерцы устанавливают свое знамя на место реданского. К этому моменту остается 6 лент. Эти ленты теперь работают на темерцев, т.к. их знамя стоит на пьедестале.

Все не потраченные в цикл ленты виртуальной стражи квартала трансформируются в шлемы (за 30 минут до конца цикла рег квартала сообщает количество мастеру КИ).

Базово у квартала 5 лент

Точки интересов

На карте есть пять виртуальных точек интересов.

Каждый цикл точку интересов можно обыскать. Действие должно быть заявлено не позднее чем за полчаса до конца цикла.

Бой за точки интересов

Игрок устанавливает на точку щит активности своей фракции.

Под щит кладется ставка в шлемах.

Ставить могут все желающие. За 30 минут до конца цикла запрещено менять ставку.

В конце цикла мастер Игры берет дайс и кидает поочередно на каждую ставку. Показатель - это количество уничтоженных монстрами шлемов.

В первый день используется дайс Д4, в остальные дни - Д6.

Все, кто пережил нападение монстров, переходят в следующую фазу.

Высчитывается игрок, у которого осталось на ставке больше всего шлемов - он становится лидером. Лидер решает, делиться ли добычей поровну с другими ставками - или же он может напасть на ставку любого игрока.

В случае нападения кидается дайс Д4, и к результату прибавляется количество оставшихся шлемов на ставке. У кого показатель больше, тот побеждает. Если обороняющегося игрока нет за столом, за него кидает мастер. Если показатели атак совпали, кубики перебрасываются.

Проигравший теряет количество шлемов своей ставки, равное разнице между показателями атаки. Он обязан забрать остатки своей ставки с поля.

Пример: Темерия нападает на ставку Редании. У Темерии выпало 2 на кубике и ставка составляет 10 шлемов, показатель атаки = 12. Редания выбросила 4, имеет 9 шлемов, показатель атаки = 13.

Редания выигрывает, Темерия теряет $(13-12=1)$ 1 шлем и забирает остатки ставки.

Количество нападений в одной точке интересов, которое может сделать лидирующий игрок, равно: $1 + \text{количество подконтрольных районов}$.

Оставшиеся со ставками игроки делят награду с точки интереса поровну, с приоритетом разницы в сторону лидера.

Пример: Награда 10 единиц ресурсов. На точке интереса осталось 3 ставки. Лидер получает 4, остальные по 3 ресурса.

Если разделить таким образом не получается, то всю разницу забирает лидер.

Пример: Награда 11 единиц ресурсов. На точке интереса осталось 7 ставок. Все получают по 1 ресурсу, лидер - 4.

Если в добыче несколько видов ресурсов, лидер выбирает необходимые ему, а остальные мастер распределяет случайно (перемешивает и отдает в закрытую).

Если к концу цикла на точке интереса только одна ставка и она выживает после хода монстров, то награда с точки удваивается.

Добыча с точек интересов

Каждая точка интересов приносит свой тип ресурсов.

Точка	ФММ: 	ФЭМ: 	Провиант: 	Шлема: 	+1 место в экспедиции
Замок Драхим		2	5	10	
Хижина дровосеков		0	5		+2
Усадьба Мольдави	5	1			
Деревня Альнесс			30		
Деревня Карстен			15	5	+1

Карты событий

В начале каждого цикла мастер КИ тянет от одной до нескольких карт событий (количество зависит от уровня угрозы). Это могут быть как положительные события, так и отрицательные.

Карты реликвий

В начале каждого цикла мастер КИ тянет от одной до нескольких карт реликвий (количество зависит от уровня угрозы).

Мастер бросает дайс D20, результат от 1 до 11 является номером выигравшей реликвию фракции. Значения от 12 до 20 - реликвию не получает никто.

*если фракций менее 10, то кидается 10

Аукцион

В начале каждого цикла мастер КИ тянет от одной до нескольких карт аукциона (количество зависит от уровня угрозы) и объявляет торги за каждый лот. Ставка в торгах делается в игровой валюте (а не в фишках).

- карта излечения эпидемии (на один квартал)
- карта базовой экспедиции
- карта +1 место в экспедиции
- карта защиты квартала от нападения монстров (на один цикл)
- карта, приносящая 2 единицы провианта каждый цикл
- карта, приносящая 2 единицы ФММ каждый цикл
- карта, приносящая 2 единицы ФЭМ каждый цикл
- карта, приносящая 2 шлема каждый цикл

Экспедиции

Попасть в зону тумана Новиграда можно только с помощью экспедиций - и добыть ценный лут: ресурсы, деньги, артефакты, знания, а также продвинуться в сюжетных перипетиях. Игра построена таким образом, что экспедиции нужны и важны всем (или почти всем), если не за личным участием, то за результатом.

Экспедиции могут заявить короли во время цикла (но не в последние полчаса). Каждый король может заявить столько экспедиций в цикл, сколько кварталов он контролирует, или использовать карту экспедиции.

Базовое количество мест в экспедиции: 4.

Количество мест увеличивается за счет прокачки уровня квартала.

Максимальное количество участников в экспедиции - девять (4 базово + 4 за максимальный уровень квартала и +1 за бонусную карту). Карты, которые разово увеличивают число мест в экспедиции, не могут увеличить лимит в 9 мест.

Экспедиция проходит физически! Король определяет участников по своему усмотрению. Участники отправляются к зоне тумана, подходят к мастеру-проводнику и объясняют цель визита и место назначения. Проводник ведет их сквозь туман к цели (одному из четырех глобальных данжей Новиграда). По дороге вероятны нападения монстров и иные злоключения. Проводник оставляет экспедицию у данжа. Покинув данж, выжившие члены экспедиции ожидают проводника у входа. Вернувшись за ними, проводник выводит экспедицию обратно в Застенье (и, разумеется, по дороге назад она может опять подвергнуться нападениям). Отставшие участники экспедиции, теряющие визуальный контакт с проводником, считаются пропавшими в тумане.

Дополнительная информация

Карта "Покровитель Академии"

Каждый цикл один из монархов может стать покровителем Академии. Покровителя выбирает Ректор Академии по своему усмотрению (или не выбирает, если не узрит достойного).

Покровительство дает королю карту покровительства Наукам. В случае розыгрыша она заменяет три единицы любого ресурса в КИ.

Играется разово.

Если карта не была разыграна, то она обменивается по завершении цикла на одну фишку экономического могущества у мастера Королевской Игры.

Магия в КИ

*Любое заклинание ветки пафоса требует не только маны, но и ресурса магической мощи.

Заклы ветки магии пафос:

1. Прочность. (Защита квартала от разрушений на цикл)
2. Разрушение (Повреждение виртуальной постройки квартала)
3. Ремонт Виртуальной постройки квартала
4. Процветание (доход квартала в цикл x2)
5. Развеивание. Отмена наложенного на квартал магического эффекта
6. Трансформация (Постройка виртуального здания в квартале без использования инженера)
7. Щит (защита от любого магического воздействия на квартал через КИ)
8. Массовое излечение (+2 ленты виртуальной стражи в квартал)
9. Магический усиление (Увеличивает уровень Квартала до конца цикл)
10. Отрицание (игнорирует эффект карты события в одном выбранном квартале)

ПРАВИЛА ПО МАГИИ

Основное для тех, кто не знает магию!

1. Маг может кидать шары. При попадании в тело, оружие или щит магический снаряд наносит урон в соответствии с цветом: красный снимает 2 хита, зеленый - 6.
2. Если маг вам что-то громко кричит, значит, он, скорее всего, творит магию, а не просто перепил. Если маг громко произносит какое-то слово-маркер (слова-маркеры максимально понятны), то игрок, на которого указали посохом, оружием или рукой, должен исполнять этот эффект в течение минуты (если иного не сказал сам маг).
3. Если маг положил вам руку на плечо и произнес "Алун Терре", то вы должны внимательно выслушать ТЗ и выполнить то, что он сказал.

Магия - это одновременно и крайне опасное искусство, и хорошо развитое и научно обоснованное направление исследований. Со времён сопряжения Сфер некоторые люди и нелюди по всему миру рождались со способностью обращаться к магии и, в какой-то степени, подчинять её своей воле. Основная и определяющая способность магов - творение заклинаний, от простейших магических снарядов до контроля над разумом и землетрясений. Но во всём есть свои сложности. Практически на каждое заклинание маг тратит некую внутреннюю энергию - ману.

Антураж магов

1. Основной атрибут мага, который будет проверять мастер по магии - заполненная магическая книга (заантураженная под ваш вкус), в которой должны находиться формулы, известные вам руны и прочее, что вы найдете необходимым. Здесь же могут быть записи по другим дисциплинам (алхимия, медицина). **Все заклинания мага должны быть зачипованы профильным мастером. Книга непобираема, и без согласия владельца в неё нельзя смотреть.**
2. Пишущие принадлежности. Желательно заантураженные.
3. Сумка для хранения всякого.
4. Магические снаряды (на этой игре - многоразовые, собственность самих игроков).
5. Расходники под заклинания (шарик на верёвке под заклинание "Пылающий вихрь", собственные метки для портала).
6. Общий магический антураж.

Основные характеристики магов

Ранг

Ранг - это уровень развития мага. Это не только количество его максимальной *маны*, которой он может оперировать, это также его статус в обществе, его возможность оперировать более тонкими потоками (доступ к более сложным заклинаниям), это также количество *специализаций*, которые ему доступны.

Ниже приведены особенности каждого *ранга* и правила переходов на новый *ранг*.

Ранг	Количество маны	Количество специализаций	Условие повышения(1)	Условие повышения (2)
1	12	1	Записать в книгу новое заклинание и продемонстрировать её мастеру по магии	-
2	24	1	Иметь в книге 6 или больше заклинаний	Получить от мастера по магии разрешение на аттестацию и успешно пройти её
3	36	1	Разработать новое заклинание и иметь в книге более 10 заклинаний	Пройти испытание магического камня (найти 2 магических кристалла/печати и решить загадку мага, находясь в трансе)
4	48	2	Превысить свой максимальный уровень маны в два раза (иметь 96 маны перед испытанием)	Разгадать головоломку магов, находясь в трансе
5	60	2	Иметь в книге все заклинания, которые можно найти на игре.	Совершить ритуал
6	100	3	-	-

Примерное соответствие ранга возможностям мага:

- 1 ранг - начинающий, ученик, самоучка.
- 2 ранг - обученный маг, который не так давно практикует.
- 3 ранг - сильный маг, способный заменять собой подразделения на поле битвы.
- 4 ранг - маг, способный вершить судьбы королевств и мира.
- 5 ранг - живая легенда магии.
- 6 ранг - непостижимое могущество.

Количество маны для каждого мага работает следующими способами:

- 1. Мана отыгрывается чипами магии и выдается игрокам каждый цикл.
- 2. Каждый цикл количество маны восполняется до предельного значения пула на ранге мага.
- 3. Существуют зелья, способные добавить маны сверх пула.
- 4. Существуют артефакты, способные добавить маны сверх пула (или увеличить пул).
- 5. Есть существа, которые способны увеличить ману сверх пула.
- 6. Существуют места, которые увеличат ману сверх пула.
- 7. Существуют заклинания, которые могут увеличить ману сверх пула.

Специализации

Выбор первоначальной специализации должен быть согласован с региональщиком. Учитывайте, что специализация "Боевой маг" (Этос) для человека, по легенде проведшего половину жизни в библиотеке, максимально странная.

Каждая специализация пополняется новыми способностями в зависимости от ранга мага.

При повышении *ранга* мага до четвертого вы получаете доступ к способности своей *специализации* 4 ранга и способности любой другой выбранной *специализации* 1 ранга. Нельзя получить специализацию Друидов.

На нашем проекте представлено три специализации: Этос (Боевой маг), Пафос (Интриган-политик), Логос (Учёный, исследователь).

Таблица способностей в зависимости от ранга и специализации:

Р а н г	Этос	Пафос	Логос	mater natura
1	Возможность использовать оружие ближнего боя, арбалет и/или носить средний/легкий доспех	Возможность использовать заклинания для Королевской Игры	Переписывание заклинаний стоит в два раза меньше маны	<i>Только для друидов и дриад!</i> Возможность использовать оружие ближнего боя и носить лёгкий доспех
2	-	Возможность использовать "Магический двойник" (см. приложение к магии)	-	Возможность проведения ряда жреческих ритуалов
3	-	-	-	-
4	Маг имеет +2 красных снаряда для боевых взаимодействий	Заклинания для королевской игры стоят в два раза меньше маны	Исследование заклинаний и проведения ритуалов стоит в два раза дешевле	Неуязвимость к ядам и болезням. Друид получает +1 базовый хит
5	Всё оружие наносит на один хит урона больше	Все заклинания для Королевской Игры наносят в два раза больше импакта	Маг может приобрести 3 любых заклинания до 3 ранга бесплатно каждый цикл	Проведение магических ритуалов стоит в 2 раза дешевле

**Всем магам в качестве оружия, вне зависимости от выбранной специализации, доступны посохи, кинжалы и короткие мечи.*

Использование заклинаний

Основная сила магов заключается в их способности переводить некую энергию в физические, ментальные и прочие эффекты (проще говоря, творить заклинания). Выделим три основных направления, которые будут встречаться и использоваться на игре.

1. Перевод заклинаний в магическую форму для нанесения урона.

Все фаерболы, молнии, волшебные стрелы, каменные кулаки и т.д. объединены в одно незамысловатое название - *магический снаряд*. Каждый маг умеет использовать *магические снаряды*. У каждого мага они считаются готовыми заклинаниями, которые всегда под рукой.

На *магические снаряды* действуют следующие правила:

1. Делятся на два типа: те, которые покупаются заклинаниями, и те, которые всегда наготове у любого мага.
2. *Магические снаряды* различаются по цветам.

3. Количество *магических снарядов*, которые маг может использовать в бою **без покупки**, зависит от его способностей и мощи. Стартово у всех магов по 3 красных *магических снаряда* (красные наносят 2 урона). Специализация **Этос** при увеличении ранга получает 5 красных *магических снарядов*.
4. *Магические снаряды* подбираются после боевой сцены.
5. Для использования более сильных *магических снарядов* требуется купить заклинания на них. Отыгрыш: разорвать чип перед броском шарика.

Пример: У мага есть его стартовые 3 красных магических снаряда (наносят 2 урона) и 1 зеленый (наносит 6). Маг рвёт чип заклинания зеленого шара и кидает его во врага, плюс ситуация вынуждает его также кинуть оставшиеся 3 красных шара (последовательность не имеет значения). На следующий бой у мага снова будут три красных снаряда, но использованное заклинание зеленого шара не восстанавливается. Т.е. у каждого игрока-мага есть с собой фаерболы, которые расходуются во время боёвки и подбираются после неё. Более мощные, но разового использования фаерболы маг может купить дополнительно.

! Шары для магических снарядов маг должен привезти свои.

Красный магический снаряд моделируется антуражным шаром из мягкого материала 6–10 см диаметром, с тканевым “хвостом” длиной не менее 20 см, или пробитым в нескольких местах теннисным мячом, также покрытым тканью с хвостом. Для использования в ночной боёвке магический снаряд должен иметь рабочую подсветку, в противном случае урон не наносится.

Зеленые магические шары маг также может завести сам, а может попросить на мастерке.

2. Использование основных заклинаний.

Маги владеют большим количеством разнообразных заклинаний, накладывающих различные эффекты на противников, союзников, самого себя (телепорт, исцеление, ослепление и т.д.). Но чтобы эти заклинания использовать, должны быть выполнены следующие условия:

- Заклинание должно быть записано в книге мага с указанием названия, эффекта, стоимости и рунического рисунка.
- Маг должен купить чип этого заклинания у мастера по магии или региональщика.
- При применении заклинания маг должен порвать чип и либо назвать слово-маркер, либо, после слова-подчинения, назвать эффект заклинания. **Чип рвется за несколько секунд до применения, во время него или в течение нескольких секунд после.**

Типы заклинаний:

Личное – может быть использовано заклинателем только на себя самого.

Касательное – для активации эффекта необходимо прикоснуться к цели рукой, посохом, жезлом и т.п.

Указательное – действует на цель, находящуюся не далее 10 метров от мага и имеющую с ним аудио- и визуальный контакт.

Боевое – можно использовать в бою.

Ментальное – заклинание, воздействующее на разум оппонента.

! В книге мага должны содержаться записи о покупках заклинаний за каждый цикл с указанием количества маны, затраченного на них. При выявлении ошибок ранг мага может опуститься.

3. Рунная магия

На игре существует рунная магия (магия зачарования), знания о ней по большей части утеряны и их осколки хранятся в преданиях краснолюдов.

4. Ритуальная магия

Самые могущественные заклинания требуют длительной подготовки и вложения сил. Вы можете встретить свитки или книги с описанием древних ритуалов, переворачивающих сущность мироздания.

В описании ритуала изложено, как он работает и что нужно сделать для его сотворения.

Ритуалы длятся минимум 5 минут.

Ритуалы могут выполнять только маги не ниже 3 ранга.

Большая часть описания ритуалов зашифрована.

! Маги не могут творить заклинания в состоянии оглушения, со связанными руками, кляпом во рту (или другими эффектами мешающими им говорить).

Исследование

На игре присутствует возможность создания новых заклинаний либо расшифровки книг для проведения экспериментов, создания чего-то нового и неизведанного. Для этой цели существует рунный алфавит. Часть его маги знают со старта, другая же часть находится в разных местах, известна разным персонажам или доступна в разных книгах.

На старте пул заклинаний магов различается.

Стартовые заклинания определяет перед игрой мастер по магии. Для использования нового заклинания его необходимо переписать в личную книгу заклинаний.

Маг, желающий выучить новое заклинание, должен найти учителя (того, кто владеет этим заклинанием) и переписать формулу себе. После этого маг приходит к мастеру по магии и показывает ему новое заклинание, кратко описывая эффект и что оно делает. Потратив количество маны, втрое большее, чем число рун в заклинании, он получает чип на записи в книге. Теперь он владеет этим заклинанием.

P.S. Вы можете отыгрывать процесс обучения новому заклинанию как хотите и даже не отыгрывать вовсе, если важно время.

Создание новых заклинаний

Новые заклинания создаются с помощью рун и базовых магических форм. Базовые магические формы известны всем на старте и делятся на 5 уровней сложности. При подстановке в них рун может получиться новое заклинание... а может и нет. Подсказки по созданию новых заклинаний можно искать в книгах и у разных персонажей.

Маг, желающий создать новое заклинание, должен прийти к мастеру по магии и нарисовать форму нового заклинания на доске.

После этого маг должен напитать его маной (расход - втрое больше, чем количество рун в форме). Если заклинание удалось, он записывает его к себе в книгу и чипует у мастера.

Все заклинания на игре представлены в таблице.

Ранг заклинания	Кол-во маны	Название	Описание заклинания
1	6	Оглушение	Маг рвёт чип заклинания и может коснуться рукой или посохом человека со словами "Оглушён". Аналогично состоянию оглушения. Касательное.
1	6	Второй шанс	Маг рвёт чип заклинания и касается рукой другого человека. Тот может совершить любой игротехнический бросок (выбор, действие) повторно. Нельзя перебрасывать переброс. Касательное.
1	8	Слепящая пыль	Маг рвёт чип заклинания и кричит "Ослеплён", указывая рукой или посохом на цель. Она оказывается ослеплена на минуту. Не действует на тех, кто не пользуется зрением. Указательное, боевое.
1	8	Страх	Маг рвёт чип заклинания и кричит "Страх", указывая рукой или посохом на цель. Цель бежит в противоположную сторону от мага в течение 30 с. От Страх существует иммунитет. Указательное, боевое, ментальное.
2	10	Магическое исцеление	Маг восстанавливает себе 1 хит. Можно использовать при тяжелом ранении.

			Боевое.
2	16	Энье	Маг, порвав чип, может бросить в одном!!!! бою на 2 <i>красных</i> снаряда больше. Боевое.
2	20	Стальная воля	Маг может избавить себя от болезни, если чётко укажет её название при мастере. Личное.
2	10	Восстановление	Маг может избавить любого от последствий тяжелой раны или от яда 1 уровня. При применении этого заклинания цель не обязана тратить время на восстановление после лечения. Касательное.
2	20	Магический барьер	Неуязвимость дверной преграды. Маг должен сам вслух и громко отсчитывать секунды времени. Если он сойдет, то заклинание прекратит действие. Барьер действует, пока маг считает. Пробыть такое заклинание можно 6-хитовым магическим шаром, объявив об этом и кинув его в защищенную барьером дверь или проем. Также можно использовать "Разрушением чар". Можно перекрыть узкий проход, если маг встанет в него и упрётся руками в обе стены. Если магический барьер, создаваемый магом таким образом, разрушится, маг падает в тяжелое ранение. Боевое.
3	28	Сила Имуны!	Маг может избавить цель от болезни, если чётко укажет её название при мастере. Касательное.
3	12	Магическое обследование	Маг узнает, каким ядом/болезнью отравлена или поражена цель. Выполнять при мастере. Касательное.
3	18	Избавление от боли	Маг исцеляет 3 хита цели. Может вывести её из состояния тяжелого ранения (можно кастовать и на себя.) Касательное, боевое.
3	24	Огненный клинок	Урон оружия повышается на 1 до конца цикла. Владелец огненного клинка должен иметь визуальный контакт с заклинателем и не терять его более чем на две минуты. Нельзя зачаровать больше двух клинков одновременно. Можно зачаровать своё оружие. Касательное, боевое. Моделируется красной лентой. *снимает с любой монстры 1 хит, даже с высшего вампира.
3	12	Шквал Бронвина	Маг увеличивает свой лимит красных магических снарядов на +2 до конца цикла. Личное.
3	14	Огонь Мельгара	Магический снаряд (зелёный), наносящий 6 урона. Покупка одного шара, который можно использовать однократно. Личное, боевое.
3	20	Полиморфизм	Вы превращаете одно существо в безобидное животное (какое именно - произносится при активации заклинания). Моделируется броском прозрачного шара (можно взять у мастеров) в противника (с разрывом чипа). В форме животного количество нателных и доспешных хитов объекта не меняется, однако пока длится эффект, нельзя атаковать, а если форма не позволяет, то и взаимодействовать с предметами. Эффект длится одну минуту либо до получения первого урона в течение нее. Боевое. Работает не на всех монстров.
3	12	Дубликат	Маг может продублировать одно сухое вещество, приготовленное им.

			Касательное.
3	10	Трансмутация	Позволяет изменять суть вещества. Переводит одно сухое вещество в другое (меняет блок сухого вещества на противоположный). Касательное.
3	14	Коди Бивад	Позволяет довести одно растение в теплице/грядке до полного выращивания и сразу получить чип этого растения (у мастера). Касательное.
3	20	Пылающий вихрь	Магический вихрь продолжительного действия, окружающий мага огнем, сносящим при касании с цели 3 хита. Моделируется раскручиванием верёвки с шаром на гибком подвесе. Во время действия маг должен громко считать до 60. При окончании счёта или при замолкании заклинание заканчивается. Личное, боевое. (Реквизит игрок готовит самостоятельно.)
3	16	Магический Щит	Цель получает 1 игнор входящего урона. Касательное.
3	8	Активация	Маг наполняет частью своей силы предметы. Заклинание, необходимое для активации зелий третьего ранга и инженерных приспособлений.
4	30	Сжигание крови	Маг заставляет кровь в теле человека гореть. Тот умирает ужасающей (окончательной) смертью через две минуты после произношения заклинания. Маг может в любой момент отменить действие заклинания. Пока оно не закончится, нельзя кастовать другие. Цель не может ничего делать, только говорить. Даже после смерти мага, если заклинание им не отменено, жертва умирает. Касательное.
4	18	Разрушение чар	Вы можете разрушить заклинание, наложенное на кого-то или что-то (в частности, "Защитные печати"). Можно уничтожать метки магических порталов. Касательное. Боевое.
4	30	Непроницаемый барьер	Устанавливает на двери в помещение барьер, который можно сломать только "Разрушением чар". Этот барьер активен, пока его кто-либо не разрушит. Пройти сквозь него может только тот, у кого есть нужная метка, нанесенная магом (метка у каждого мага личная, наносится на любой участок кожи, который можно обнаружить при обыске). Барьер отыгрывается печатью на двери или тремя зелёными фаерболами.
4	32	Взрачивание	Маг может восстановить утраченную конечность. Он касается цели, и через 5 минут к ней возвращается потерянная рука или нога. Касание
4	20	Немота	Попавший под заклинание не может говорить в течении 5 минут. Можно снять "Разрушением чар". Касательное, боевое, ментальное.
4	32	Магический портал	Маг оставляет личную метку в любой безопасной для него точке и в любой момент может порвать чип, надеть белый хайратник и быстрым шагом идти к этой точке. Можно брать с собой до двух человек (при их согласии или оглушенных/тяжелораненых). Необходимо показать точку мастеру и зачиповать. Если метка снята "Разрушением чар", маг падает в тяжелом ранении и оглушении на 10 минут. Далее приходит в себя, но остается в тяжёране. Не работает ни одна защита (в т.ч. игнор первого урона и ментальная). Личное, боевое.

4	30	Метод Эйльхарта	Магически гипнотизирует цель, и та обязана правдиво и максимально полно и четко, без иносказаний и уверток, ответить на заданный вопрос. Касание.
4	24	Воображаемая сила	Маг накладывает иллюзию на человека так, что тот вместо всех людей видит то, что велел маг. Действует в течение 10 минут. Касательное. Ментальное.
4	8	Стихийное воплощение	Магический снаряд (зелёный), наносящий 6 хитов урона. Покупка одного шара для однократного использования. Личное, боевое.
5	40	Воскрешение	Вы можете оживить человека, погибшего не более 15 <u>минут</u> назад. Оживленный будет находиться в состоянии легкого ранения (1 хит). Касательное.
5	40	Гипноз	Магическим образом гипнотизирует цель - та обязана выполнить заданное магом действие максимально точно, без вариативных толкований. Цель находится под гипнозом, пока не выполнит задачу или не умрёт. Касательное. Ментальное.
5	40	Подчинение чудовищ	Подчиняет любого монстра на 10-30* минут в зависимости от его силы (монстр сам знает, на какой срок он подчиняется). Касательное. <i>*Есть то, что сильнее и древнее любой магии.</i>
5	30	Аватар огня	На 1 цикл заменяет 3 красных шара на зеленые. <i>Т.е. на протяжении этого цикла у мага в каждом бою имеется 3 зеленых шара вместо красных. Если лимит красных шаров у мага выше трех, оставшиеся снаряды остаются красными!</i> Личное.

Стартовые заклинания мага

Стартовые заклинания в книгу мага выбираются следующим образом: до игры у каждого мага есть свой пул маны, который он может потратить на покупку заклинаний. Пул маны выдает мастер. Нельзя купить заклинания выше своего ранга мага, если не сказано иного.

Исследовать и создавать заклинания по игре выше своего ранга можно!

ИСТОКИ

Исток — человек, обладающий паранормальными, неконтролируемыми магическими способностями. Время от времени Исток впадает в транс, способный привести к катастрофическим последствиям.

Сняв **двимеритовый предмет** (украшение), Исток получает доступ к пяти 2-хитовым (**красным**) шарам в цикл. После использования магического снаряда обязан отыгрывать психоз и агрессивное поведение.

Проявивший себя Исток вызывает пристальный интерес магов Ордена и Инквизиторов. Последние стремятся умертвить Истока, а первые - провести ритуал усмирения, в результате которого Исток либо получает возможность контролировать свою силу без двимерита (становясь учеником мага), либо теряет силу полностью и, как следствие, сходит с ума.

Также на всю игру Исток получает три 6-хитовых (**зелёных**) одноразовых магических снаряда. После первого использования такого шара он впадает в безумие (агрессия, психоз, паранойя), которое можно купировать только употреблением *фисштеха* (**каждый цикл**) либо прохождением ритуала усмирения.

Приложение А.

Друидическая магия

Природа друидов - нечто среднее между магами и жрецами. Проводят они силу как маги, но черпают ее не из стихий и рассеянных эманаций эфира, а из природы. И многое в их практике связано с ритуалами. Магия их сродни магии дриад, поэтому ради игрового допущения эти роли равнозначны.

Особенность друидов

Исцеление матери-Природы

При получении тяжелого ранения друид выходит из него в легкое (1 хит) самостоятельно (шепотом или про себя досчитав до 60).

Ранги друидов

Полностью аналогичны рангам магов, включая прокачку.

Специализация

Друидам доступна только одна специализация - mater natura.

Алтарь

Для друидов алтарь - это выбранное святое дерево, украшенное в соответствии с канонам.

Антураж

Друиды и дриады по большей части антуража походят на магов, но должны иметь следующие отличия: преобладание элементов, связанных с природой (природный узор на книге, множество небольших мешочков с разными листьями и компонентами для самогона, посох без элементов металла, но с листьями, больше напоминающий ветку дерева, рога/цветы на голове и т.п.).

Магические снаряды

Друидам доступны красные магические снаряды аналогично магам.

Список жреческих ритуалов, доступных друиду:

Жертвенный ритуал

В качестве жертвы (требы) используется земля из святых рощ со Скеллиге или из Брокилона (выдает мастер перед игрой каждому друиду). Земля имеет свойство заканчиваться, и её нельзя получить обычными игровыми механиками.

Доспехи матери Природы

*Доступно только **друидам** на 4-м уровне могущества.

+1 хит навсегда. Вписывается в аусвайс.

Непосредственно перед проведением этого ритуала **обязательно проводится Жертвенный ритуал**. Его можно проводить в паре с другим друидом - тогда чип потратит один, а не оба сразу.

! Друидам доступны также все остальные общие жреческие ритуалы, кроме Спиритуализма и Доспехов Бога.

Заклинания друидов

Друиды изучают и получают заклинания так же, как маги, но, за редкими исключениями, не могут применять заклинания 4 ранга и выше, так как они требуют масштабной научной и исследовательской базы (да и черпают силы друиды из совсем других материй).

Приложение Б.

Эффекты и прочий глоссарий

- **Транс** - особое состояние мага, повышающее его концентрацию. Необходимо для решения магических головоломок. Увеличивает количество времени для проведения операций по вивисекции. Упрощает прохождение Испытания травами.
- **Особенность магов:** все маги неуязвимы к действию знака **Аксий**.
- **Магический двойник**

Ритуал специализации магии "Пафос"

Вместо персонажа, на которого маг наложил эффект двойника, умирает его виртуальный "двойник". Тратится 1 шлем и 10 единиц маны, персонаж получает карту двойника.

После того как владельца карты добили, он вправе притворяться мертвым не более пяти минут (считает про себя), затем рвет карту, оставляет ее там, где лежал, и может делать, что считает нужным. Его состояние - как до вступления во взаимодействие, приведшее к смерти двойника.

Одновременно можно обладать только одним магическим двойником. Новая связь может быть установлена только по прошествии цикла.

ПРАВИЛА ПО ЖРЕЧЕСТВУ

Интерлюдия

Утверждение, будто у жрецов в мире Неверленда иная природа сил, чем у магов, друидов, эльфских Знающих, в корне неверно. Они тоже проводят магию - другое дело, что способ проведения отличен. Этот процесс у жрецов и друидов называется **инвокацией** (хотя у друидов она смешана с обычной методикой магов).

Инвокации, или **молитвы** — форма магии, используемая жрецами и друидами.

До сих пор доподлинно неизвестно, каким именно образом они получают силы. Большинство считает, что это дар свыше от объектов их поклонения – богов. Но многие религии континента не имеют персонифицированного божества, не говоря уж о верованиях друидов, поэтому не менее вероятно, что истовая вера как предел стремлений и мечтаний души и сила воли этих людей – вообще единственная причина их возможностей. Жрецы используют полученную силу, чтобы нести с её помощью божье слово. Друиды же считают, что она дарована им для сохранения равновесия в природе и мире.

Жрецы, строго говоря, способны творить некоторые заклинания, однако не могут, как это необходимо для полноценных форм магии, точно направлять свои силы. Потому они используют различные инвокации и символы - куда более простую магию, основанную на активной и порой хаотичной жестикуляции, а также произнесении словесных формул. Лишь наиболее организованные и способные адепты религий могут полноценно пользоваться своими силами, а потому чаще всего творимые жрецами т.н. «чудеса» им редко подконтрольны.

Религии, представленные на игре:

Культе Фрейи
Культе Креве
Культе Мелитэле
Культе Вечного Пламени
Культе Великого Солнца

Жрецы культа должны иметь соответствующий антураж, а также символы своей религии как в одежде, так и в качестве носимых предметов.

Для прокачки и сотворения ритуалов необходимо воздвигнуть алтарь своей религии (о чем лучше подумать заранее, ибо мастер зачипует только "красивое").

Символы веры всех религий

Культе Фрейи

Фрейя изображается как золотоглазая беременная женщина в длинном балахоне. В качестве символа подходят любые фигурки беременной женщины в балахоне, допускается изображение богоматери с младенцем.

Культе Мелитэле

Есть два допустимых варианта изображения символа: либо иконка с женщиной в балахоне (без младенца), либо женский триглав.

Культе Креве

Креве - своего рода небесный отец или бог грома пантеона нордлингов. СобираТЕЛЬНЫЙ образ, напоминающий Тора или Перуна.

Символ - перекрестье молний. В качестве носимого символа допускается просто изображение молнии.

Культе Вечного Пламени

Символ культа огня напоминает чашеобразную жаровню с горящим пламенем. Культисты огня иногда идентифицируют себя с символическим знаком: держат одну руку в кулаке большим пальцем вверх, а другую руку кладут поверх кулака, как бы прикрывая чашу, но позволяя пламени проявиться. Членов культа также можно узнать по шрамам от ожогов.

Культе Великого Солнца

Символ - белое солнце на черном фоне. Носимый символ - амулет с изображением солнца.

Механика

На нашей игре мы упорядочили хаос, привели инвокации к общему знаменателю и уравнили с магией чародеев, друидов и Знающих.

Жрецы, как и маги, имеют уровень мощи и определенное количество единиц маны в пуле. За ману подготавливаются (покупаются у мастера) инвокации на следующий цикл.

В отличие от магов, жрецы не восстанавливают ману автоматически, переходя из цикла в цикл. Для пополнения пула им необходимо совершить молитву. Молитва может быть одиночной и групповой, чем больше участников - тем больше маны.

Уровень мощи (**сила веры**) определяет доступ к высокоуровневым инвокациям и максимальный размер пула маны.

Разным культам доступны разные **инвокации**.

Все взаимодействия с мастером по религии (кроме повышения уровня) запараллелены на региональных мастерах, поэтому жрецу следует обращаться к региональщику квартала, в котором находится его алтарь, а не стоять в очереди к мастеру по жречеству (религии).

Сила веры и восстановление маны

Уровень силы веры растет при выполнении определенных условий.

Уров ень	Кол-во маны	Условие 1	Условие 2
1	10	нет	нет
2	20	Совершить групповую молитву, превысив текущий лимит пула маны	нет
3	30	Совершить групповую молитву, превысив текущий лимит пула маны	Провести требу на чипованном алтаре своей религии
4	40	Совершить групповую молитву, превысив текущий лимит пула маны	Совершить паломничество в святое место Новиграда
5	50	Совершить групповую молитву, превысив текущий лимит пула маны	Обладать святой реликвией (после получения уровня она теряет силу и не может прокачать другого жреца)

Одиночная молитва восстанавливает 10 единиц маны.

Каждый участник молитвы добавляет 2 единицы маны.

Пример: Если жрец провел групповую молитву, в которой участвовало, помимо него, еще 5 человек, то он добавил в пул следующего цикла 20 единиц маны (10+ (5x2)).

Если молебны проводят несколько жрецов, то вся мана начисляется им целиком (а не делится на равные доли). Участие жрецов разных религий в одном молебне не запрещается и остается полностью на откуп игроков, их отыгрыша и понимания мира.

Проводить молитву можно ТОЛЬКО раз в ЦИКЛ и обязательно в присутствии регионального мастера или мастера по религии.

Проведение молитвы в **святом месте** добавляет бонусную ману.

Молитва перед **алтарем** своей религии: +5 маны.

Молитва в **храме** чужой религии: +5 маны.

Молитва в **храме** своей религии: +10 маны.

Неистраченная мана не переходит на новый цикл!

Ритуалы

Для совершения ритуалов необходимы чипы ритуала и некоторые предметы.

Количество чипов ритуала равно уровню веры жреца. Восстанавливается автоматически с новым циклом (чипы выдает мастер по жречеству или рег).

Все обряды проводятся только при алтаре.

(Обычно чипы ритуала со вписанным жрецом названием и номером цикла клеятся на алтарь после использования)

**Оскверненный алтарь не работает (на нем нельзя совершать ритуалы, кроме освящения алтаря).*

Для каждого бога по одному алтарю. То есть, если заявлено 4 жреца Креве, алтарь у них один и общий.

Алтарь обязан находиться в одном из кварталов и хорошо просматриваться от поста рега.

Жертвенный ритуал, или **треба** - часть ряда жреческих механик. Для проведения требы нужен алтарь своей религии. На него кладется символ религии, жрец окропляет его святой водой, читает молитву и клеит на алтарь чип ритуала.

**Ритуал требы можно проводить в паре с другим жрецом той же религии - тогда чип ритуала потратит один из жрецов, а не сразу оба.*

**Для друидов алтарь - это выбранное святое древо, украшенное в соответствии с канонам. В качестве жертвы используется земля из святых рощ со Скеллиге или из Брокилона (выдается мастером перед игрой каждому друиду, единоразово и в ограниченном количестве).*

Ритуал освящения

Жрец освящает предмет или воду - произносит молитву и клеит чип ритуала на предмет.

Освящение оскверненного алтаря снимает осквернение (чип клеится поверх чипа осквернения).

**некоторые твари Сопряжения могут осквернять алтари.*

Похоронный ритуал

Защищает душу усопшего от воздействия любых сил. Гарантирует выход из мертвятника с минимальной отсидкой и получение бонусов при выходе. Однако исключает выход своей ролью.

Спиритуализм

Позволяет на 5 минут попасть в мертвятник, передать или получить от искомой цели предмет (не более одного) или информацию. Также позволяет поговорить с хранителем душ (главой данжа посмертия). Работает только на самого жреца.

Жрец возносит молитву и вводит себя в ноль хитов. Оставляет куклу в виде своего тела и чип ритуала на ней (где, помимо названия ритуала, подписывает, чье тело). Со вторым чипом ритуала с аналогичной информацией отправляется в мертвяк в белом хайратнике. По возвращении в "тело" остается в нуле хитов со всеми последствиями, т.е. умрет без посторонней помощи.

Перед проведением этого ритуала **обязательно проводится жертвенный ритуал** (ритуалы идут подряд).

**Для сотворения этого комплекса ритуалов необходимо 3 чипа ритуала (1+2).*

**Ритуал требы можно проводить в паре с другим жрецом той же религии - тогда чип ритуала потратит один из жрецов, а не сразу оба.*

Доспехи бога

+1 хит навсегда. Вписывается в аусвайс.

Доступно только на 5-м уровне силы веры.

Необходимо вознести молитву и провести эманации над телом верующего, на которого накладывается ритуал.

Нельзя даровать доспехи бога тому, кто следует враждебному культу.

Перед проведением этого ритуала **обязательно проводится жертвенный ритуал** (ритуалы идут подряд).

**Ритуал требы можно проводить в паре с другим жрецом той же религии - тогда чип ритуала потратит один из жрецов, а не сразу оба.*

Доспехи матери-Природы

**Доступно только друидам, механику см. в правилах по друидам ниже.*

Покаяние

Отбрасывает зависимость от фисштеха на один уровень назад.

На одного и того же человека (покаяние перед одним и тем же богом) работает только ОДИН раз за игру.

Необходимо окропить цель святой водой и прочитать молитву.

Медитация

Проводится перед алтарем. Необходимо просидеть 10 минут в медитативной позе, молча и не реагируя на окружающий мир, после чего вознести молитву к богу.

Позволяет сотворить одну любую инвокацию, доступную по уровню, не отходя от алтаря.

Божественный перенос

Проводится перед алтарем. Ритуал над целью. Доступен жрецам только с 4-го уровня (жрицам Мелитэле - с 3-го).

Цель должна участвовать в процессе добровольно, искренне и неистово моля бога о заступничестве.

Эффект: цель ритуала получает божественное покровительство, защищающее от смерти. Потеряв вследствие ЛЮБОГО воздействия все хиты (даже с помощью яда и добивания, магического умерщвления и т.д.), она

немедленно телепортируется к алтарю, где был совершен ритуал. Цель появляется перед алтарем коленопреклоненной и с одним хитом.

Механика: После совершения ритуала жрец передает цели цветной браслет, символизирующий, что бог покровительствует данному субъекту (защита от читерства). А также чип ритуала (с указанием имени цели, жреца и бога). В случае телепортации к алтарю цель должна наклеить свой чип на него.

Ритуал действует один раз. Бог дарует свое покровительство только единожды за игру. На одного персонажа не может быть наложено два разных покровительства одновременно.

Перед проведением этого ритуала **обязательно проводится жертвенный ритуал** (ритуалы идут подряд).

**На этот комплекс ритуалов необходимо 3 чипа ритуала (1+2).*

**Ритуал требы можно проводить в паре с другим жрецом той же религии - тогда чип ритуала потратит один из жрецов, а не сразу оба.*

Снятие проклятия

Проводится перед алтарем. Ритуал над целью или предметом.

Возносится молитва, цель или объект окропляется святой водой. Затем жрец кидает кубик Д6.

К показателю дайса добавляется модификатор от сравнения уровня проклятья и уровня жреца.

Из уровня жреца вычитается уровень проклятья. Результат плюсуется к броску (если отрицательный, то минусуется).

Значение "1" или ниже - провал ритуала, жрец получает критическое ранение.

Значение "2-3" - провал ритуала, без последствий.

Значение "4" или выше - проклятие снято.

Например: жрец 2-го уровня снимает проклятие 4-го уровня. На дайсе он выбросил 5. Итог: (2-4)+5=3. Провал ритуала без последствий.

Неистраченные чипы ритуалов не переходят на новый цикл!

Инвокации

Инвокации покупаются у мастера по религии в конце или начале каждого цикла на имеющийся пул маны. Мастер выдает бланк с номером цикла, в который игрок вписывает все приобретенные инвокации и их количество. Заполненный бланк визируется мастерской печатью и остается при игроке.

Некоторые инвокации требуют обязательного разрыва чипа (чипы получают у мастера во время покупки инвокаций на цикл.

Уровень	Кол-во маны	Название	Култ	Эффект
1	2	Сила веры	все	Жрец восстанавливает себе один хит. Выводит из тяжрана. <i>*отыгрывается молитвой, произнесенной шепотом.</i> <i>*Рвется чип.</i>
2	5	Разговор с мертвым	все	Позволяет задать умершему персонажу, не успевшему уйти в мертвятник, 3 любых вопроса, на которые тот обязан ответить честно.
2	5	Наложение рук	все	Восстанавливает +1 хит цели при касании и произнесении инвокации. Выводит цель из тяжрана. <i>*Работает и на себя.</i>
3	10	Очищающее пламя	Солнца, Огня	Нейтрализует действие легкого яда. <i>*Рвется чип.</i>
3	10	Слеза богини	Мелитэле	Нейтрализует действие легкого яда. <i>*Рвется чип.</i>

3	10	Целительный покой	Мелитэле	Восстанавливает +2 хита цели при касании и произнесении инвокации. Выводит цель из тяжрана. <i>*Работает и на себя.</i>
3	4	Луч солнца золотого	Солнца	Красный фаербол, снимает 2 хита с цели.
3	10	Покровительство Фрейи	Фрейи	Жрец получает иммунитет к любым ядам и болезням до конца цикла. <i>*Употребление фисштеха в этот цикл не влечет к появлению зависимости.</i>
2	6	Храбрость Фрейи	Фрейи	Защищает цель от первого входящего урона. Маркер - оранжевая лента на груди. <i>*После боя жрец снимает ленту с цели.</i>
3	10	Святая кровь	Мелитэле	Жрец тратит свой 1 хит и восстанавливает хиты цели до максимума. <i>*Рвется чип.</i>
2	5	Белое пламя	Солнца, Огня	Красный фаербол, снимает 2 хита с цели.
3	6	Огненный покров	Солнца, Огня	Игнорирование первого входящего урона. Маркер-оранжевая лента на груди. Кастуется на себя. <i>*Рвется чип.</i>
2	6	Святая защита	все	+1 хит до конца боевого взаимодействия. Применимо только в бою. Кастуется касанием - как на себя, так и на цель. <i>*Рвется чип.</i>
2	5	Небесный разряд	Креве	Красный фаербол, снимает 2 хита с цели.
3	5	Гром с небес	Креве	Жрец оглушает цель в момент касания (руками, предметами или оружием). Для оглушения необходимо громко произнести: "Гром с небес - ты оглушен!"
3	10	Ярость берсерка	Фрейи	Жрец громко и постоянно кричит "Фрейя" и до конца боевого взаимодействия игнорирует дистанционный урон (луки, магия и т.д.).
4	6	Свет истины	все	Принуждает к правде. Цели задается три разных вопроса, на один из которых она обязана ответить правду (а на два прочих может соврать).
4	10	Стена пламени	Солнца, Огня	Барьер моделируется трехметровым отрезом красной ткани. Переступая через нее в присутствии жреца, уязвимая к огню цель теряет 3 хита.
4	10	Укрепление духа и тела	все	+1 хит до конца цикла на себя. Игнорирование первого удара вампира. <i>*Лента дополнительного хита.</i>
4	15	Небесный Оберег	Мелитэле Креве	Жрец зажигает бенгальский огонь и держит его над головой. Пока огонь горит, жрец не получает никакого урона, но и сам не может наносить урон

				<u>физическим оружием</u> . Можно использовать в тяжране.
4	5	Божий гнев	все	Жрец указывает на выбранного монстра на дистанции не более трех метров, громко крича "Божий Гнев - упади в тяжран", и тот моментально подчиняется. Не работает на боссов. <i>При воздействии на высшего вампира вместо немедленного тяжрана снимает 2 хита.</i> <i>*Рвется чип</i>
5	4	Вечный суд	Огня	Красный фаербол, снимает 2 хита с цели.
5	10	Протуберанец	Солнца	Зеленый фаербол, снимает снимает 6 хитов с цели.
5	5	Гнев Фреи	Фрейи	Красный фаербол, снимает 2 хита с цели.
5	20	Антимагия	все	Полный игнор магического воздействия. На себя, до конца цикла. <i>*Лента защиты от магии (оранжевая на голове).</i>
5	15	Ужас возмездия	все	Жрец взрывает хлопушку и громко кричит "Страх - вся монстра убегает". Монстры немедленно бегут в противоположную сторону от жреца, вслух отсчитывая 30 секунд, затем эффект заканчивается. <i>*Не действует на боссов.</i>
5	20	Милость Богини	Мелитэле	Снимает воздействие любого яда, вылечивает любую болезнь, восстанавливает все хиты. <i>*Рвется чип.</i>

Проклятия

На игре существует механика проклятий.

**Жрецы 5-го уровня и некоторые существа неуязвимы к проклятьям.*

Проклятия дают негативный эффект на цель, предмет или область.

Могут быть сняты с помощью магии, жречества или устранения источника проклятия (решение квестовой задачи).

Правила по друидам и дриадам

Природа друидов - нечто среднее между магами и жрецами. Проводят они силу как маги, но черпают ее не из стихий и рассеянных эманаций эфира, а из природы. И многое в их практике связано с ритуалами. Магия их сродни магии дриад, поэтому ради игрового допущения эти роли равнозначны.

Особенность друидов

Исцеление матери-Природы.

При получении тяжелого ранения друид выходит из него в легкое (1 хит) самостоятельно (шепотом или про себя досчитав до 60).

Ранги друидов

Полностью аналогичны модели магов.

Восстановление маны идет так же, как у магов.

Специализация

Друидам доступна только одна специализация - mater natura.

Алтарь

Для друидов алтарь - это выбранное святое дерево, украшенное в соответствии с канонам.

Магические снаряды

Друидам доступны только красные двуххитовые магические снаряды. Не требуют покупки. Количество зависит от уровня могущества так же, как у магов.

Доступные заклинания

Для изучения и применения друидам доступны все те же заклинания, что и магам, за исключением 6-хитовых магических снарядов.

Список жреческих ритуалов, доступных друиду

**Друиды могут проводить ряд ритуалов жрецов. Но каждый ритуал у них всегда начинается с Медитации. (На медитацию и последующий ритуал тратится один чип ритуала, а не два).*

Медитация друидов

Проводится перед священным деревом. Необходимо просидеть 10 минут в медитативной позе, молча и не реагируя на окружающий мир, после чего вознести хвалу матери-Природе.

Позволяет сотворить один любой жреческий ритуал подле алтаря.

Жертвенный ритуал

В качестве жертвы (требы) используется земля из святых рощ со Скеллиге или из Брокилона (выдает мастер перед игрой каждому друиду).

Земля имеет обыкновение заканчиваться, и её нельзя получить обычными игровыми механиками.

Доспехи матери-Природы

**Доступно только друидам*

+1 хит навсегда. Вписывается в аусвайс.

Доступно только на 4-м уровне могущества.

Перед проведением этого ритуала **обязательно проводится жертвенный ритуал** (ритуалы идут подряд).

**Ритуал требы можно проводить в паре с другим друидом - тогда чип ритуала потратит лишь один, а не оба.*

А также все остальные жреческие ритуалы, кроме Спиритуализма и Доспехов Бога.

ПРАВИЛА ПО ВАМПИРИЗМУ

Высший вампир имеет три формы для перевоплощения.

Общее для всех форм:

- 1.1.1. Не отражается в зеркалах (при вопросе обязан сказать, что не отражается).
- 1.2. Хитосъем по высшим вампирам обычным физическим не игротехническим оружием (любой длинномер и ножи, магические посохи, луки и т.д.) – 1 хит. Правило не распространяется на магию, когти и серебряное оружие.
- 1.3. Иммуниет к заклинаниям и инвокациям контроля, подчинения разума, влияния, а также к Знаку Аксий. Однако ничто не мешает высшему вампиру притвориться, что заклинание/знак на него подействовал(о).
- 1.4. Априори выигрывают в схватке с монстрами. Тут два варианта: либо вампир показывает аусвайс и монстр не атакует, либо, если дело происходит в компании и вампир не хочет «рассекретиться», он сражается/бежит наравне со всеми. Если высший вампир хочет взять монстра в плен, то ему нужно действовать, как человеку – то есть довести монстра до 0 хитов и пленить, не используя автопобеду.
- 1.5. Быстрая регенерация: полностью восстанавливает все свои нательные хиты через 10 минут после окончания боя.
- 1.6. Высокий иммунитет: не болеет никакими болезнями. На высших вампирах не работает никакое лечение и никакая медицина (*отыгрывайте, как сочтете нужным, не обязательно заявлять "не работает", но в случае попыток лечения желательно обозначить, что оно проходит "странно"*).
- 1.7. Иммуниет к проклятиям: если на высшего вампира было наложено любое проклятие, он час отыгрывает «общее недомогание»: повышенное беспокойство, тревожность. После чего симптомы проходят сами собой.
- 1.8. Иммунны к любому ментальному воздействию.
- 1.9. Не получают бонусов от ношения доспеха.
- 1.10. Могут пить кровь. Моделируется наложением обеих рук на плечи жертвы, голосовым маркером «не можешь сопротивляться, пью кровь», отсчетом 10 секунд вслух. При этом действии вампир восстанавливает все нательные хиты, а жертва погибает. Нельзя использовать в боевой ситуации.
! Важно: выпив кровь жертвы, высшему вампиру нужно сохранить ее браслет или отрывную часть аусвайса (зависит от правил посмертия). Тут не годится сертификат на тело, получаемый в результате некоторых магических/обрядовых действий.
Если питье крови прервали до истечения 10 секунд, жертва считается легкораненой и все помнит. Любая защита на горло дает иммунитет к этому воздействию. На других высших вампирах работает только в случае, если жертва в тяжране.
- 1.11. Могут накладывать следующие эффекты:
 - 1.11.1. Гипноз – вне боевой ситуации. После касания жертва обязана правдиво ответить на вопрос высшего вампира, адресованный ей. Эффект длится в течение пяти минут, по его истечении жертва получает иммунитет к гипнозу от этого вампира до конца цикла. Цель ничего не помнит. Можно использовать не чаще 1 раза в час.
 - 1.11.2. Сон – вне боевой ситуации. После касания жертва засыпает на 5 минут. Ничего не помнит. Можно использовать не чаще 1 раза в час.*Оба эффекта относятся к категории: ментальные, воздействие на разум, магическое воздействие. Соответственно, любая защита от вышеперечисленного работает и на них. Т.е. защита от одного из двух типов воздействия автоматически защищает и от Сна.*

2. Человеческая форма, ее особенности и ТТХ.

- 2.1. Кол-во хитов: 6.
- 2.2. Поражаемость: согласно общим правилам по боевке.
- 2.3. Хитосъем: согласно общим правилам по боевке.
- 2.4. Ведьмачьи знаки на высших вампиров в человеческой форме действуют так же, как на людей.
- 2.5. Нельзя оглушить оружием.
- 2.6. Обладает следующими способностями:
 - 2.6.1. Когти. Высший вампир может выпустить когти (согласуйте допуск когтей до игры с мастером). В человеческой форме когти снимают 2 хита, в том числе с монстры (каждой лапой). Ими можно порвать веревку, проведя по ней.
 - 2.6.2. Частичный иммунитет к магическому снаряду – при попадании в высшего вампира фаербол не может снять последний хит. Если же на высшем вампире и так был 1 хит, снаряд отправляет его в тяжран. Но вампир может прикинуться, что магический снаряд тяжранил его с первого попадания.
 - 2.6.3. **При попытке добить вампира** он обращается в форму монстра с полными хитами.

3. Форма монстра, ее особенности и ТТХ.

- 3.1. В форму монстра можно перевоплотиться, лишь напившись крови - в течение двух часов с момента смерти жертвы. Вернувшись в человеческую форму раньше срока, высший вампир не сможет опять перекинуться в монстра, пока не выпьет кровь повторно.
Пример: вы выпили кровь в 15:00. До 17:00 вы можете быть монстром, превратиться в него вы можете один раз, в любой удобный для вас момент между 15:00 и 17:00. Если перекинетесь в человеческую форму в 15:45, повторно в монстры уже не получится, надо опять кого-то ловить и высасывать.

3.2. Внешние особенности:

3.2.1. Маска и когти (согласовывается с мастером до игры).

3.2.2. Может пользоваться только когтями.

3.3. Кол-во хитов: 10.

3.4. **Поражаемость:** серебряным оружием, все магические снаряды снимают только один хит, инвокация "Божий Гнев" снимает 4 хита. Огненный клинок (маг. эффект на оружие) снимает 1 хит.

Масло против вампиров: увеличивает хитосъем серебряного меча по вампирам на +1 в течении одного цикла или до нанесения другого масла. При нанесении масла на меч завязывается лента. Громко объявляется хитосъем противнику в начале боя.

3.5. **Хитосъем:** вампир кладет в тяжран с одного удара. Пробивает любой доспех.

Не работает в случае применения:

- специализированного эликсира;
- ведьмачьего знака Квен;
- магической или божественной защиты (позволяют игнорировать первый удар вампира).

Список защит: Укрепление Духа и Тела (жрец 4 ур.), Магический Щит (маг 3 ур.)

Если драка происходит между двумя высшими вампирами, находящимися в боевой форме, у каждого 10 хитов и хитосъем каждой лапой 2 хита.

3.6. **Способности:**

3.6.1. Магические снаряды (в том числе жреческие и снаряды монстры) снимают только один хит.

3.6.2. Иммунен к Страху.

3.6.3. Иммунен к любому типу оглушения.

3.6.4. Может разорвать веревки/цепи (не пожизнево), не находясь в тяжране.

Моделируется сбрасыванием с рук/тела веревки/цепей с голосовым маркером «разрываю». Если есть возможность, также уничтожьте чип серебряной цепи. Если такой возможности нет (вы быстренько сбежали, например), будет считаться, что цепь уничтожена не до конца и ею еще можно пользоваться.

4. Форма тумана

Высший вампир может принять эту форму, чтобы проникнуть в запертые помещения или войти в Новиград без проводника (в зону тумана), а также чтобы сбежать в случае необходимости.

4.1. Для трансформации в форму тумана высший вампир должен иметь на голове и плечах кусок черной ткани не менее чем 50х50 см (желательно прозрачный, как вуаль) и красный диод, пересекая границу между Застеньем и Новиградом или входя в запертые помещения.

4.2. В форме тумана вампир неуязвим ни для чего и сам не может совершать какие-либо действия (включая речь), кроме передвижения.

4.3. При возникновении вопросов у игроков вампир должен максимально доходчиво и коротко пояснить, что происходит ("Вы видите только туман!").

4.4. В форму тумана нельзя превращаться чаще, чем 1 раз в 5 минут.

4.5. Прежде чем совершать взаимодействия, нужно обозначить выход из формы тумана, полностью сняв вуаль с лица и плеч. Если вампир совершил атаку с неснятой вуалью, она не считается, а вампир обязан броситься бежать куда глаза глядят, пока не скроется из виду у свидетелей нападения.

4.6. Перейти в форму тумана возможно в бою, но только на открытом пространстве (в помещениях категорически запрещено).

Пожалуйста, проследите за утилизацией отработанной шашки. Берегите лес и соблюдайте пожарную безопасность.

5. Смена форм

5.1. Из обычной - в боевую:

5.1.1. 10 хитов вне зависимости от того, сколько их было до превращения.

5.1.2. Можно продлить, если, будучи монстром, выпить еще одну жертву – отсчет в 2 часа начнется заново.

5.1.3. При попытке добивания в человеческой форме в тяжране (реальном или имитированном) автоматически переходит в форму монстра в полных хитах.

5.2. Из боевой - в обычную:

5.2.1. 6 хитов либо меньше, если их меньше на момент превращения (если высший вампир возвращается из боевой формы в 3 хитах, в обычной их остается 3).

5.2.2. Возвращение в обычную форму происходит автоматически, если вампир-монстр падает в тяжран. После этого он уже не может снова принять форму монстра при попытке его добивания.

5.3. Из тумана: количество хитов остается таким же, каким было до "прояснения". Возвращение происходит в любую доступную форму.

Окончательная смерть

Способов окончательно убить вампира в нашей игре фактически нет. Однако можно нанести ему столь серьезные повреждения, что время регенерации условно превысит временной отрезок игры.

Что и как необходимо сделать, можно узнать методом проб и ошибок или в процессе изучения мира игры и получения знаний.

Если действий, совершенных при попытке уничтожения вампира, недостаточно, то он отправляется в мертвятик и после отсидки выходит с той же ролью и сущностью высшего вампира.

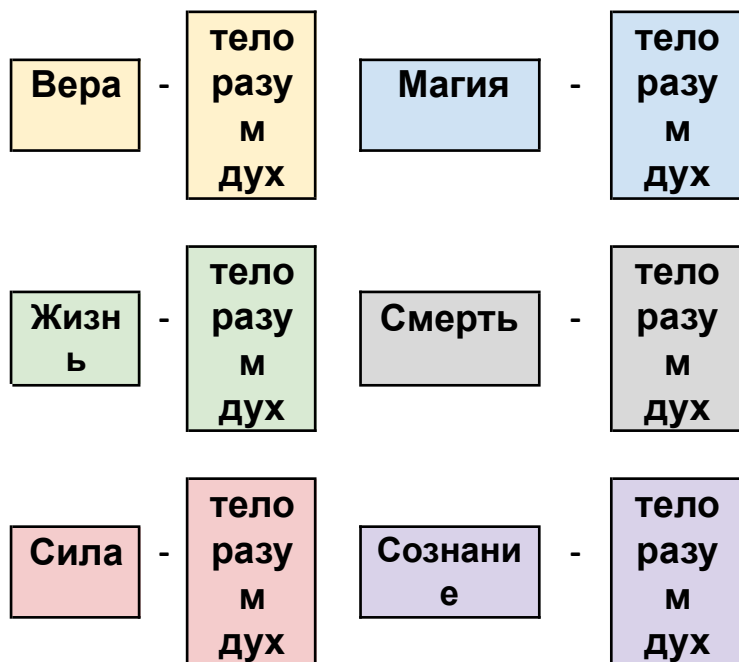
ПРАВИЛА ПО АЛХИМИИ

Алхимия – это наука, которая изучает внутренний состав материй, их смешение и выделение. На игре моделируется изучение минеральных, растительных и животных компонентов. Каждый известный ингредиент имеет определенный коэффициент эффектов и сухого вещества. Путем совмещения коэффициентов можно активировать тот или иной эффект в зелье. Эффектов может быть несколько.

Зелье - это закрытая пробкой пробирка установленного образца, в которой лежат скрученная карта зелья и железный мишка. На пробке стоит пломба (полоска самоклеящейся бумаги). Допускается на пломбе писать содержание пробирки (названия зелий и эффектов).

Блоки

Алхимия делится на шесть блоков, в каждом из которых есть три ветви:



Каждой ветви соответствует один определенный эффект, который можно активировать в зелье.

Например:

Сознание по духу даёт эффект «сыворотка правды». Выпивший зелье с этим эффектом не может лгать в течение 15 минут.

Смерть по телу даёт эффект «легкий яд». Выпивший зелье с этим эффектом теряет 1 хит каждые 15 минут.

Эффекты будут доступны в закрытых правилах для игроков, выбравших себе профессию алхимика на игре.

В зелье нельзя активировать ветви противоположных блоков: Вера - Магия, Жизнь - Смерть, Сила - Сознание. При одновременной активации эффектов из этих блоков зелье считается испорченным.

Уровни

Существует три уровня алхимии: простейшая, углубленная и высшая.

- Простейшая алхимия – работа с эффектами и их активацией путем комбинирования различных компонентов. До начала игры всем заявившимся на модель игрокам будет доступна таблица с перечнем моделируемых ингредиентов, эффектов и коэффициентов.

Также простейшей алхимии можно обучиться непосредственно на полигоне во время игры - желающие смогут получить эту информацию у игроков, уже имеющих эти знания (реализация: переписать таблицу антуражным пишущим средством).

- Углубленная алхимия – это выделение чистых веществ из ингредиентов и работа уже непосредственно с ними. На старте игры всем игрокам, имеющим подтвержденный статус углубленных знаний, дополнительно к таблицам будут выданы рецепты, доступные этому уровню, с прописанной игромеханикой и получаемыми эффектами.

Также изучить углубленную алхимию возможно на игре путем обучения. Оно доступно только заранее заявившимся на модель игрокам со стартовым уровнем «простейшая алхимия».

Также в углубленной алхимии есть отдельное направление – медицинская алхимия, или фармация. Игроки, выбравшие себе специальность «фармация», владеют расширенными знаниями о травах и минералах, а также о способах их применения для лечения болезней.

- Высшая алхимия – это повышение квалификации углубленной алхимии путем расширения знаний о работах с чистым веществом и сложными ингредиентами. Нельзя получить высшую категорию на старт игры. Овладеть требуемыми знаниями можно только в ходе самостоятельного изучения на игре двумя способами: 1) проведение экспериментов в компоновке сухих веществ и их активации; 2) поиск информации в моделируемом игровом мире. Требуется проведения красочных химических экспериментов в мастерских лабораториях, а также активации магией.

Помните: чем больше знаний, тем более «масштабные» зелья и эффекты в них вам доступны!

Основы

Для приготовления любых составов с теми или иными эффектами нужна основа. Чтобы состав стал зельем, а не простым отваром, необходимо, чтобы в его основе было что-либо алкогольное. Чем крепче основа, тем больше ингредиентов можно использовать в зелье.

- Брага – 3 ингредиента;
- Водка – 4 ингредиента;
- Спирт – 5 ингредиентов.

Брага, водка и спирт реализуются на игре в виде чипов. Чип моделируется как бумажка с соответствующим обозначением и прилегающая желевая конфета. Бумажка клеивается на карточку зелья, конфета кладется в пробирку. Некоторое количество основ каждый алхимик будет получать два раза в сутки - утром и вечером.

Кроме того, в чипы можно перевести реальный алкоголь (брага – любой слабоалкогольный хмельной напиток (пиво, сидр, вино, медовуха и т.д.); водка – крепленое вино, ликер, настойки, биттеры, водка и т.д., спирт – самогон, мед. спирт, напитки крепостью выше 40 градусов). Для обмена необходимо обратиться к профильному мастеру (курс: 50 мл = 2 чипа). При этом на упаковке должно быть обозначение крепости алкоголя.

Уважаемые игроки! Конфеты в модель добавлены для наглядности! Если в пробирке, помимо карточки, лежит конфета – значит, зелье полное и его можно употребить. Если в пробирке только карточка, значит, зелье либо уже выпито, либо разлилось.

Мастерская группа изготовит необходимое количество конфет из гипоаллергенного агар-агара с добавлением алкоголя и красителей. Съедание конфеты обязательным условием для отыгрыша употребления зелья не является. Можно просто вынуть ее из пробирки и положить в карман либо выбросить.

Ингредиенты

Ингредиенты – составные части чего-либо. На игре моделируются бумажными чипами с соответствующим обозначением. Каждый ингредиент несет в себе эффекты с коэффициентом от 0 до 6.

На полигоне моделируется три вида ингредиентов:

Минеральные - части минералов. Крайне редки. Их можно получить в шахтах, на рудниках, в данжах, небольшое количество также будет распространено на полигоне случайным образом.

Животные – части монстров. Как взять их с тел чудовищ, знают ведьмаки и некоторые игроки на полигоне. Вы можете попробовать договориться или заказать у них ингредиенты.

Растительные – части растений. Добываются с растений на полигоне и в специальных теплицах. На игре будет смоделирована игротехническая теплица, где всегда можно будет пройти алхимическую практику, купить растительные ингредиенты или высадить что-то, необходимое для ваших зелий.

Коэффициенты

Коэффициент – содержание эффектов в веществах (ингредиентах). Информация по коэффициентам будет доступна в закрытых правилах игрокам, выбравшим профессию алхимика. На игре с таблицей коэффициентов смогут ознакомиться все желающие.

Каждый ингредиент несет в себе определенный коэффициент на те или иные эффекты. Для активации эффекта в зелье необходимо собрать в его ингредиентах коэффициент 6 и выше. Для выделения сухого вещества (см. ниже) коэффициент по сектору должен быть 14 и выше (при этом алхимик не получает зелье, только сухое вещество).

Пример составления зелья:

У Региса есть 2 травы:

Ласточкина трава – Сила (тело – 2), Сознание (дух – 5, разум – 2), Смерть (тело – 3), Магия (тело – 3). Собачья петрушка – Сознание (дух – 1), Смерть (тело – 3, дух – 4), Магия (тело – 4, дух – 4).

Цифры в скобочках – коэффициенты. В таблице это выглядит так:

	с 1	с 2	с 3	р 1	сыв оро тка пра вды	р3	л е г к и й я д	s 2	s 3	l 1	l 2	l 3	увел ичен ие маги и	m 2	m 3	v 1	v 2	v 3
ласт очки на трав а	2				5	2	3						3					
соба чья петр ушка					1		3	4					4	4				

В своем зелье Регис использует их обе, взяв за основу брагу.

Получается, что суммарно у него есть сила (тело – 2), сознание (дух – 6, разум – 2), смерть (тело – 6, дух – 4), магия (тело – 7, дух – 4).

	с 1	с 2	с 3	р 1	с ы во ро тка п ра вд ы	р3	ле гк и й я д	s2	s 3	l 1	l 2	l 3	увелич ение магии	m 2	m 3	v 1	v 2	v 3

лас точ кин а тра ва	2				5	2	3					3					
соб ачь я пет ру шк а					1		3	4				4	4				
ит ог о:	2				6	2	6	4				7	4				

Для активации эффекта коэффициент должен быть 6 и выше. Получается, что Регис активировал в своём зелье Сознание (дух 6), Смерть (тело 6) и Магию (тело 7). По эффектам это соответствует сыворотке правды, легкому яду и увеличению магии. Полученное зелье обладает сразу всеми тремя активированными эффектами, что Регис и запишет на карточке.

Пример карточки зелья:

основ а	название зелья	Обратная сторона. Эффекты зелья с полным описанием действия.
ингр. 1		
ингр. 2		
ингр. 3		
ингр. 4		
ингр. 5		

Тот, кто употребит зелье, достаёт из пробирки карточку и читает все указанные на ней эффекты. Каждый из них либо действует в течение игрового цикла, либо проходит спустя определенное время после использования. Например, эффект сыворотки правды работает 15 минут после употребления, а увеличение магии – до конца цикла, пока не потратишь увеличенный лимит.

Сухие вещества

Из всех ингредиентов, помимо эффектов, можно извлечь сухое вещество. Каждому блоку алхимии соответствует свое:

Вера - Эфир (желтый)

Магия – Ребис (синий)

Жизнь - Гидраген (зеленый)

Смерть - Квебрит (черный)

Сила - Купорос (красный)

Сознание - Киноварь (фиолетовый)

Вещества можно применять: а) для приготовления ведьмачьих зелий; б) в дополнение к ингредиентам - для активации эффектов в обычных зельях; в) для составления сложных «рецептурных» зелий (см. ниже). Так, если у алхимика есть Гидраген, он может при составлении зелья использовать его, чтобы добрать недостающий коэффициент для активации эффекта из блока Жизнь (даже если изначально коэффициент в этом эффекте равен 1, но больше 0). При этом сухое вещество вклеивается в слот ингредиента.

Сухие вещества можно выделить в игротехнической лаборатории (рекомендуем приносить ингредиенты оптом), и при Академии.

Для выделения веществ используют любые доступные ингредиенты так, чтобы добрать коэффициент в блоке, необходимый для активации. При этом необходимо следить, чтобы противоположные блоки (Жизнь - Смерть, Магия - Вера, Сила - Сознание) не попадали под одновременное выделение сухого вещества. Так, если вы пытаетесь выделить Квебрит (Смерть), но при этом в выбранных ингредиентах также превалируют коэффициенты из блока Жизни (Гидраген), ни одно из сухих веществ выделено не будет.

Пример выделения сухого вещества:

У Региса есть те же ингредиенты, но Ласточкиной травы у него 2 единицы.

	с 1	с 2	с 3	р 1	сыв оро тка пра вды	р 3	лег ки й яд	s 2	s 3	l1	l 2	l 3	увел ичен ие маги и	m 2	m 3	v 1	v 2	v 3
ласточк ина трава	2				5	2	3						3					
ласточк ина трава	2				5	2	3						3					
собачья петрушк а					1		3	4					4	4				

Суммарно, при основе той же браги, у него получается: Сила (тело – 4), Сознание (дух – 11, разум – 4), Смерть (тело – 9, дух – 4), Магия (тело – 10, дух – 4).

Так как мы выделяем сухое вещество, мы объединяем все ветви блока: Сила - 4, Сознание - 15, Смерть - 13, Магия - 14.

	с 1	с 2	с 3	р 1	сыв оро тка пра вды	р 3	ле гк ий яд	с 2	с 3	l 1	l 2	l 3	увел ичен ие маги и	м 2	м 3	v 1	v 2	v 3
ла ст оч ки на тр ав а	2				5	2	3						3					
ла ст оч ки на тр ав а	2				5	2	3						3					
со ба чь я пе тр уш ка					1		3	4					4	4				
ИТ ог о:	4				15		13						14					

Сознание и Магия: а) активированы; б) не принадлежат к противоположным блокам. Следовательно, Регис может сходить в мастерскую лабораторию и, предъявив свои расчеты и ингредиенты, получить по одной мере киновари и ребиса. Сухие вещества выдаются в виде цветных порошков.

В дальнейшем он может использовать выделенные вещества для создания сложных зелий либо подбирая ими коэффициент одного эффекта в блоке в простейших зельях. К примеру, ему нужно зелье с активированной сывороткой правды, но травы в результате сложения дают только коэффициент 3. Он добавляет Киноварь, относящуюся к этому блоку, и активирует сыворотку правды.

Прочие составы

Существуют алхимические составы, не требующие активации эффектов - они относятся к высшему и углубленному уровням алхимии. Для их создания необходимо выделить чистые вещества и объединить их основой. Это именны зелья (например «Черный яд»), у них фиксированные рецепты, состоящие из веществ и дополнительных ингредиентов. Алхимические составы имеют отдельно прописанные эффекты и игромеханику. Изготовление таких составов требует проведения реального химического опыта с использованием реагентов в мастерских лабораториях. За удачно проведенный эксперимент можно получить одну порцию зелья в обмен на ингредиенты. За очень красочный эксперимент можно получить двойную порцию зелья.

Существует Стандартный Эликсир Лечебных трав (СЭЛТ), это основа для создания лечебных эликсиров от разных болезней. Рецепт СЭЛТа известен на старте всем лекарям и игрокам, выбравшим фармацию, алхимики же могут узнать его в ходе изучения углубленной алхимии.

!Эффекты не суммируются. То есть, если вы выпили 3 маг.щита, то вас зелье всё равно защитит только от одного

маг. снаряда. Если же вы выпили 1 зелье с таким эффектом, использовали его (в вас прилетел маг.снаряд) и выпили следом - то у вас снова защита от маг.снаряда.

Можно проверить зелье, не употребляя его, обратившись к профильному игроку и используя чип "спирт". Алхимик клеит чип спирта на карточку и объясняет игроку, какие эффекты в зелье, которое проверил, запечатывает обратно и возвращает игроку.

Теплицы и садики

Игроки, заявившиеся на модель Алхимии и Медицины, а также отыгрывающие стационарные храмы Мелитэле, могут смоделировать свои теплицы и садики. Они должны быть заявлены до начала игры; сроки согласования посадок будут объявлены позже. Непосредственно перед игрой или в её начале теплицы и садики будут оценены и зарегистрированы.

В зависимости от антуража и исполнения (техническое наполнение, аккуратность, ухоженность, вид саженцев) садики будут иметь свой уровень «урожайности»:

Первый уровень: 1 слот – 1 чип.

Второй уровень: 1 слот – 2 чипа.

Третий уровень: 1 слот – 3 чипа.

В садике на старте игры не может быть больше десяти саженцев, т.е. слотов. Списки с посадками «садоводы» сдают в мастерскую теплицу раз в сутки специально отведенному для этого игротеху, который выделяет чипы на саженцы. Два раза в сутки игротехи принесут им «урожай» в соответствии со списками.

Теплица или садик должны располагаться при лабораториях, храмах и госпиталях, находиться на открытом воздухе и иметь четкое обозначение: с расстояния 5 метров должно быть понятно, что перед глазами.

Теплица – это сооружение, в котором растения укрыты от внешних погодных факторов, но имеют доступ к солнцу и воздуху (использование стекла недопустимо из соображений безопасности!). Автоматически получают второй уровень.

Садик – это открытая грядка, имеющая четкое обозначение и ограждение.

Слоты должны быть не менее 10x10 см и иметь четкое разделение. Можно сделать модель грядки просто на земле или соорудить короб, чтобы защитить корни растений, продумать антуражную систему полива/проветривания/нагрева и т.д. Подобные улучшения позволят получить более высокий уровень при регистрации либо повысить его в процессе игры. В ходе игры можно будет также расширить свои теплицы и садики с помощью инженеров (такие инженерные улучшения приносят +5 слотов под саженцы).

Игроки, собирающиеся улучшать свои теплицы, обязаны заранее позаботиться об антураже и расширении! Саженцы все привозят самостоятельно.

Теплицы могут быть разграблены, но только в дневные циклы. После разграбления теплицы подлежат восстановлению, но оно длится не менее 12 часов. Чтобы разграбить теплицу, нужно сорвать чип и забрать с высаженных растений все зиплоки с содержимым.

Внимание! Сами саженцы при разграблении портить не нужно!

Дикоросы

Дикоросы, растущие вне теплиц, моделируются искусственными цветами с зиплоками, в которых будут лежать чипы.

Искусственные цветы не нужно собирать, только зиплоки. Если «сорвать» сам цветок, на этом месте больше ничего не вырастет!

Сбор растительных ингредиентов проходит раз в сутки. Ингредиенты, выращиваемые в теплицах при храмах, лабораториях и госпиталях, созревают неравномерно: чипы на те, что растут ночью, профильные мастера будут выдавать утром, на остальные - вечером. Дикие растения растут без графика, но приносят урожай не чаще, чем раз в 12 часов.

Лаборатории

Для работы алхимику требуется лаборатория.

Лаборатория – это оборудованное помещение, приспособленное под необходимую деятельность. В одной лаборатории может работать сразу несколько игроков, при условии, что на каждого алхимика будет отдельное рабочее место. Рабочее место предполагает минимум 1 письменный стол, 1 стол для работы и 1 полку/стеллаж/комод для хранения посуды и вещей.

В лаборатории должно быть определенное количество оборудования и полки для его хранения. Антураж ложится на плечи игроков - чем интереснее у вас получится помещение, тем больше бонусов выдаст мастер. Для создания эликсиров нужны колбы, пробирки (для розлива готовых составов, предоставляются мастерской группой), горелки (антуражные, без открытого огня!!!), инструменты (пинцеты, весы, ступы, ножи и т.д.) и защитная одежда – фартук, головной убор, перчатки.

Каждый алхимик также должен привезти с собой защитные очки, перчатки и респиратор для проведения опытов с реагентами в мастерской лаборатории. Вы также можете позаботиться о целостности и сохранности своей игровой одежды, захватив на полигон простые халаты для мастерской лаборатории. Средства индивидуальной защиты должны быть функциональными, так как мы работаем с реагентами, антуражить их не обязательно!

Все ингредиенты будут выдаваться в виде чипов. Если игроки, заявившиеся на модель, позаботятся о составах для отыгрыша – сухоцветах, порошках, жидкостях и т.д., - мастер обещает выдать им весомый бонус в виде повышенного лимита на редкие ингредиенты.

Также игроки должны понимать, что модель предполагает много бумажной работы при заполнении карточек зелий. Для этого вам понадобится отдельный стол, клей-карандаш и ножницы. Мы подготовим формы для печати расчетных таблиц и эффектов, которые ускорят процесс заполнения карточек. Распечатка форм ложится на плечи игроков.

Пример карты для расчетов:

чаще, чем раз в 1 час ведет к передозировке и смерти.

Книга алхимика

Каждый алхимик может оформить себе антуражную рабочую книгу, в которой будут собраны известные ему рецепты. Книгу нельзя украсть, отобрать, снять с трупа и т.д.

Можно заранее просчитать 15 рецептов зелий простейшей алхимии, после проверки профильным мастером внести их в книгу и завизировать на регистрации (или до старта игры на полигоне) - это сократит время проверки заполнения карт у региональщиков и профильного мастера. После старта готовыми рецептами можно обмениваться с коллегами: вместе прийти к любому мастеру, показать исходник с печатью и проштамповать копию, если она верна. В отсутствие книги такой обмен невозможен!

Пример записи:

Воля и разум				⇐	придуманное название
брага	роголистник	переступень	глаза монстра	⇐	состав с основой
несломимая воля				⇐	активированные эффекты
защита от менталки					
увеличение магии					

Отдельно про зелья, их внешний вид и прием

Зелье - это пробирка, в которой лежит сверток бумаги, обмотанный ниткой, сверху - конфета, всё закупорено пробкой. Снаружи может быть этикетка, пломба и т.д., содержащая информацию по наполнению.

При приеме зелья игрок открывает пробирку, съедает/выкидывает конфету, за нитку вытаскивает карту зелья и читает эффекты, которые на него подействовали. Карту он не рвет и не выкидывает, а вкладывает в паспорт, пока зелье не перестанет действовать. Если в зелье несколько эффектов, карту уничтожаем после того, как перестали действовать все.

С пробирками и зельями дополнительно могут выдавать ленты/порошки/прочее. Это не нужно помещать внутрь пробирки, но желательно как-то прикрепить к ней и использовать соответственно с указаниями в карте зелья. При продаже таких пробирок алхимик передает зелье полностью, то есть - со всеми приложениями.

Эффекты зелий не суммируются. То есть, если вы, к примеру, выпили сразу 2 сыворотки правды, вы по-прежнему должны ответить только на 3 вопроса. А вот если вы выпили сыворотку правды, ответили на 3 вопроса, а после этого выпили следующую, то вы снова отвечаете на 3 вопроса.

ПРАВИЛА ПО МЕДИЦИНЕ

Общие положения

Правила по медицине содержат подавляющую часть всего, что относится к жизни и здоровью/калечению/смерти ваших персонажей в бытовом формате. Первая секция правил рассматривает вводимые понятия в кратком виде, вторая - более подробно.

Типы воздействий на игрока

У персонажа есть нательные и бонусные хиты.

Нательные зависят от расы и мутаций. Бонусные даются за доспехи, антураж, а также в качестве временных или постоянных эффектов магии, жречества, алхимии и т.д.

Ранения

Легкое ранение: персонаж потерял все нательные хиты, кроме последнего. Может сражаться и передвигаться, не может бегать. У игрока есть 30 минут на перевязку, иначе он теряет еще 1 хит и получает тяжёлое ранение.

Тяжелое ранение: персонаж потерял все нательные хиты. Не может сражаться и должен упасть на землю.

Допускается стонать, тихо звать на помощь, ползти. Если не перевязаться, через 30 минут после наступления состояния "тяжелое ранение" приходит смерть.

Стандартно персонажи имеют 2 хита - люди, эльфы, низушки, гномы; краснолюды - 3 хита. Игрокам, находящимся под действием каких-либо бонусов к нательным хитам, следует иметь при себе подтверждающие это чипы либо иные доказательства во избежание конфликтов во время боя. В боевой ситуации игроки, единоразово получившие урон, превышающий количество доступных им хитов (входящий урон), получают тяжелое ранение и должны упасть на землю (т.е. создается своеобразный гейт).

Увечье

Живой персонаж может иметь любое количество хитов, но при этом обладать дефектом, полученным в ходе боя или другого взаимодействия - например, шрам или потерянная/сломанная конечность. Некоторые увечья можно исправить протезированием или магическими/алхимическими средствами.

Болезнь

Живой персонаж может иметь любое количество хитов, но быть под воздействием болезни. В таком случае игрок имеет при себе карточку с информацией о болезни и ее симптомах, которые необходимо отыгрывать.

Лекари/сестры милосердия могут обладать информацией, которая поможет игроку вылечиться.

Смерть

Игровая смерть наступает в результате опускания счетчика хитов ниже нуля любым доступным креативным способом (в том числе намеренным добиванием другим персонажем), а также получением состояния "смерть" в ходе не предусмотренных правилами Медицины взаимодействий. Игрок отправляется в мертвятник, где решается судьба его персонажа. Мертвый персонаж отмечается белым хайратником/повязкой на голове.

Медицинский персонал на игре

Лекари составляют костяк медперсонала и обладают разными возможностями в зависимости от ранга.

Для получения профессии лекаря на старт игры подается отдельная заявка, которая утверждается в соответствии с Правилами.

Игрок, претендующий на профессию лекаря, должен подробно изложить в квенте обоснование своей профессии и квалификации в рамках мира «Ведьмак»: каким образом он/она получили образование; перечень достижений и умений в области медицины. Подача трактатов/заявок для получения дополнительных знаний на старт игры не предусмотрена.

Лекарь

С профессией лекаря игрок получает специальную колоду карт, чтобы распоряжаться ей в соответствии со своей квалификацией и желаемыми/доступными действиями. Также лекарю необходимо иметь определенный инвентарь.

Игрок с профессией лекаря обладает навыками исцеления легких и тяжелых ранений, диагностирования и лечения болезней. Лекарь может сделать себе перевязку, диагностировать и вылечить болезнь, а также передать свои знания ученикам через менторство при Академии. Но оперировать сам себя он не может.

Профессия лекаря имеет три ранга (названия внутри ранга имеют лишь косметическую функцию и зачастую отображают квенту или путь развития персонажа):

Подмастерье/Бакалавр: низшая ступень профессии. Отличительная особенность - низкие стартовые шансы провести операцию без негативных последствий для пациента; нет гарантии получения знаний диагноста.

Лекарь/Магистр Медицины: стандартная ступень. Хорошие шансы провести операцию без последствий и получение информации по диагностике по окончании обучения.

Светоч/Доктор Наук: высшая ступень профессии Лекаря. Отличные шансы провести операцию без последствий и наличие обширных знаний по диагностике болезней.

Инвентарь лекаря

Всем лекарям на игре необходимо иметь определённый инвентарь.

Если игрок по какой-то причине решил не заниматься, например, хирургией, или не планирует обустройство отдельной лечебницы, или не собирается оперировать в поле, ему не потребуется инвентарь, необходимый для проведения операций. В то же время отсутствие инвентаря для конкретной выполняемой цели (например, иглы для моделирования шва при лечении тяжелораненого персонажа) во время проверки мастером может повлечь штрафные санкции.

Весь инвентарь игроки привозят на игру самостоятельно. Инвентарь лекаря не подбираем. В случае окончательной смерти персонаж утрачивает профессию.

Общий инвентарь

Книга лекаря и регистрации пациентов – справочник/книга с описанием симптомов болезней, способов их лечения, рецептов лекарств. Сюда же разумно будет поместить выдержки из правил и алгоритмы действий для отыгрыша. В книгу вносятся и записи по приему каждого пациента - в том числе для проверок в случае возникновения споров. Может быть оформлена как антуражная записная книга либо стилизованная папка с отдельными листами.

Перевязочный материал – полотно (желательно белого цвета) либо бинты. Нетканка не допускается.

Письменные принадлежности: бумага, стилизованные фэнтезийные ручки (перо/стило, шариковая ручка, стилизованная под перо и т.д.)

Хирургия

Медицинские инструменты для отыгрыша и ведения деятельности: ножницы, нитки, игла, пинцет, скальпель; для отыгрыша/антуража - щипцы, клещи, расширители, ножи (тупые, можно пластиковые или ларп).

Антуражные склянки/емкости для отыгрыша: стеклянные или другие антуражные бутылки с чистой водой для «обработки и очистки ран».

Инструменты для моделирования шрамов: уголь или йод, нитки (желательно красного цвета), иглы, медицинский пластырь на тканевой основе шириной 3 см и 5 см для моделирования швов ИЛИ переводные татуировки в виде шрамов.

Полотно для оперирования в поле: полотно хлопковой одноцветной ткани без принтов не менее 180x70 см (для укладки пациента и обеспечения операционного пространства).

Болезни

Стилизованная маска и перчатки: стилизованная фэнтезийная маска или маска чумного доктора, покрывающая органы дыхания, и перчатки - чтобы предотвратить заражение лекаря болезнью.

Актуальные локации

Кризисный сценарий в городских условиях предполагает размещение нескольких учреждений в одном здании. В данном случае Госпиталь, Академия и Алхимическая мастерская будут располагаться в одном корпусе.

Госпиталь

Отдельное чистое помещение, изолированное от посторонних и оборудованное силами МГ. Госпиталь расположен в непосредственной близости от Академии. В Госпитале лечат легкие и тяжелые ранения, исцеляют болезни и увечья, проводят реабилитацию (восстановление хитов).

Академия

Здесь в том числе происходит процесс обучения и продвижения по рангам профессии лекаря.

Лечебницы

Игроки (особенно те, кто заявился на профессию лекаря до старта игры) также могут самостоятельно учредить отдельную лечебницу. Это отдельное чистое помещение с функциями, аналогичными госпиталю, изолированное от посторонних и оборудованное силами игроков.

Требования к лечебнице:

- отдельное помещение с навесом (тентом/крышей);
- книга регистрации пациентов;
- операционная (наличие стола обязательно);
- пространство для реабилитации пациентов;
- декоративная библиотека или другие тематические украшения.

Лечение ранений/хирургия

Напомним: ранения бывают двух типов: легкие (персонаж потерял все хиты, кроме последнего) и тяжелые (персонаж потерял все нательные хиты). Время на оказание первой помощи при ранениях - 30 минут, иначе по истечении этого времени состояние игрока ухудшается до следующей ступени.

Т.е. если помощь не оказать тяжелораненому персонажу, через 30 минут он погибает. Если не оказать ее персонажу с легкой раной, через 30 минут он теряет последний хит и переходит в состояние тяжелого ранения, а еще через 30 минут - погибает.

Первая помощь

Самый доступный вид первой помощи - перевязка. Ее может сделать любой персонаж и в любом месте при наличии перевязочного материала. Перевязка однократно предотвращает дальнейшую потерю хитов из-за уже полученных ранений (переход в тяжелое ранение и/или смерть) на 30 минут. В течение этого времени персонаж должен воспользоваться услугами лекаря. Повторная перевязка не допускается.

Если персонаж перевязан и находится внутри госпиталя/лечебницы, считается, что он стабилизирован (процесс потери хитов остановлен, правило 30 минут не работает) и ждет лечения/операции.

Перевязка накладывается непосредственно на кожу на место ранения (либо на ближайшую к месту ранения оголенную часть тела). Если пациент доставлен в операционную с перевязкой поверх одежды, лекарь ампутирует пораженную конечность вне зависимости от исхода операции (исключение: ведьмаки).

Перевязочным материалом считается натуральная ткань или марлевые бинты – нетканка недопустима. Если пациент доставлен в операционную перевязанным нетканкой, лекарь ампутирует пораженную конечность вне зависимости от исхода операции (не применяется к ведьмакам).

Существуют также и другие фармакологические способы оказать первую помощь - с применением алхимии или магии. Игроки могут воспользоваться соответствующими алхимическими зельями или магическими заклинаниями.

Лечение легких ранений в госпитале/лечебнице/на дому

При поступлении пациента в госпиталь/лечебницу лекарь обязательно делает соответствующую запись в книге регистрации пациентов: имя персонажа, диагноз, время и дата поступления, время реабилитации. Ведение книги регистрации отслеживает региональный мастер.

Если пациент не перевязан, лекарь делает перевязку, чтобы стабилизировать его состояние на время ожидания операции.

Когда наступает очередь данного пациента, лекарь укладывает его на стол и снимает с него доспехи и одежду, чтобы получить доступ к ране. Лекарь/пациент вправе просить посторонних покинуть помещение (в т.ч. в целях приватности пациента), и указанные люди должны подчиниться.

Проводится лечение: снятие повязки, очистка места ранения, моделирование раны йодом, повторная перевязка. Завершающий этап лечения легкого ранения - обязательное наложение повязки на модель раны. Повязку пациент может снять самостоятельно через 10 минут после окончания процедуры.

При лечении легких ранений в условиях "стационара" предъявление карт не требуется.

Лечение тяжелых ранений в госпитале/лечебнице/на дому

При поступлении пациента в госпиталь/лечебницу лекарь обязательно делает соответствующую запись в книге регистрации пациентов: имя персонажа, диагноз, время и дата поступления, время реабилитации. Ведение книги регистрации отслеживает региональный мастер.

Если пациент не перевязан, лекарь делает перевязку, чтобы стабилизировать его состояние на время ожидания операции.

Когда наступает очередь данного пациента, лекарь укладывает его на стол, снимает доспехи и одежду, чтобы получить доступ к ране. Лекарь/пациент вправе просить посторонних покинуть помещение (в т.ч. в целях приватности пациента), и указанные люди должны подчиниться.

Лекарь начинает операцию: применение обезболивающих зелий или других модификаторов, работу хирургическим инструментом. Завершающий этап - обязательное наложение швов (метод моделирования на усмотрение лекаря с применением медицинского пластыря, ниток и иглы). После окончания операции игроку предъявляют карты медицины по правилам и кондициям, обозначенным ниже.

Если у игрока по какой-то причине несколько ранений, каждое требует отдельной операции.

Лечение легких ранений в поле

В случае крайней нужды лекарь может прооперировать персонажа с легкой раной в поле - при соблюдении некоторых процедур и с некоторыми штрафами.

! Тяжелые ранения в поле не оперируют в принципе.

При оперировании легких ранений в поле не действует правило стабилизации при образовании очереди или без нее. Отсчет времени до усугубления состояния идет по стандартным правилам. Таким образом, возможна ситуация, когда пациент переходит в состояние тяжелого ранения прямо во время операции. В таком случае ее завершение невозможно - пациента необходимо переместить в госпиталь.

Операция считается завершенной на момент начала сбора колоды карт медицины (когда пациент уже вне опасности потери хитов из-за таймеров). Лечение считается оконченным, когда пациент вытягивает карту.

В полевых условиях посторонние игроки могут не подчиниться просьбе пациента и лекаря покинуть ближайшее окружение (в т.ч. из соображений приватности).

Процесс оперирования легко раненых персонажей в поле выглядит так:

Лекарь перевязывает пациента (если он все еще не перевязан), чтобы отсрочить потерю хитов и препроводить пострадавшего к месту проведения процедур. Перед их началом лекарь обязательно делает запись в книге: имя персонажа, диагноз, время и дата поступления.

Лечение проводится на полотне для оперирования, развернутом на чистом участке земли. Лекарь снимает с пациента доспехи и одежду, чтобы получить доступ к ране, и начинает процесс: снятие повязки, очистку места ранения, моделирование раны йодом и повторную перевязку.

Завершающий этап операции легкого ранения - обязательное наложение повязки на модель раны. Повязку пациент может снять самостоятельно через 10 минут после окончания процедуры.
По завершении операции игроку предъявляют карты медицины по правилам и кондициям, обозначенным ниже.

Постоперационная реабилитация и восстановление хитов

В госпитале/лечебнице/на дому:

- легкое ранение: не требует пребывания в госпитале после обработки раны;
- тяжелое ранение: 20 минут пребывания в госпитале/лечебнице/на дому.

В поле:

- легкое ранение: не требует реабилитации после обработки раны и в случае вытягивания пациентом карты «Жизнь» и «Болезнь».

Во время реабилитации раненый не может шевелить прооперированной конечностью, носить доспехи или самостоятельно передвигаться.

Есть способы сократить период реабилитации, относящиеся к игровым знаниям.

Персонаж, покинувший госпиталь до окончания времени реабилитации, считается не вылеченным, и его хиты не восстановлены.

Результат лечения

Каждый лекарь на старте игры получает колоду карт – карты жизни, болезни, смерти и набор карточек болезней. После проведения операции (тяжелое ранение в госпитале/лечебнице на дому либо легкое ранение в поле) лекарю необходимо определить ее исход. Для этого он берет базовую колоду в соответствии со своим рангом и добавляет к ней модифицирующие карты в зависимости от того, что произошло во время операции.

Базовые колоды:

Подмастерье/Бакалавр: «Болезнь» 2 шт.; «Смерть» 1 шт.

Лекарь/Магистр Медицины: «Жизнь» 1 шт.; «Болезнь» 1 шт.; «Смерть» 1 шт.

Доктор Наук/Светоч: «Жизнь» 2 шт.; «Болезнь» 1 шт.; «Смерть» 1 шт.

Условия добавления/удаления дополнительных карт:

- проведение операции в госпитале/лечебнице: +1 «Жизнь»;
- проведение операции на дому у пациента: +1 «Болезнь»;
- проведение операции в поле: +1 «Болезнь»;
- прием СЭЛТ (обезболивающее): +1 «Жизнь»; -1 «Смерть»;
- прием фисштеха: +2 «Жизнь»;
- пациент находится под действием одновременно СЭЛТ (обезболивающего) и фисштеха: +2 «Смерть» (карты "Жизнь" за фисстех и обезболивание в данном случае также добавляются в колоду);
- наличие у пациента болезни на момент окончания операции: +1 «Болезнь»; +1 «Смерть»;
- проведение молебна за здоровье раненого: +1 «Жизнь», -1 «Смерть»;
- исповедь у священника/жрицы (только для тяжелораненых): +1 «Жизнь»;
- персонаж оперировался в статусе тяжелораненого: +1 «Смерть»;
- отсутствие перевязки в более чем через 30 минут после нанесения ранения: +1 «Болезнь»;
- перевязка нетканая либо наложена поверх одежды/доспеха: +1 «Болезнь» (в придачу к штрафной ампутации);
- прием Обеззараживающей Жидкости: +1 «Жизнь»; -1 «Болезнь»; -10 минут к периоду послеоперационной реабилитации
- прием Кровосвертывающего Порошка: +1 «Жизнь»;
- наличие сестры милосердия для ухода за раненым на период реабилитации (только для тяжелораненых): +1 «Жизнь»;
- операцию проводила жрица Мелитэле: +1 «Жизнь».

После сбора колоды пациент должен вытянуть карту вслепую:

Карта «Смерть» - персонаж погибает.

Карта «Болезнь» - персонаж заразился болезнью, лекарь дает вытянуть 1 карточку болезни вслепую.

! Для ведьмаков карта «Болезнь» приравнивается к карте «Жизнь».

Карта «Жизнь» - персонаж исцеляется от полученных ранений, операция прошла успешно, наступает период реабилитации, если он предусмотрен (не снимает увечья).

Болезни

На игре моделируются несколько болезней: тиф, чесотка, лихорадка и т.д.

Заражение персонажа болезнью всегда определяется течением игры. Заболеть и заразиться может любой персонаж в любом месте, включая госпитали и лечебницы, различными способами (кроме случаев, когда он не подвержен заражению из-за каких-либо действующих на него эффектов).

Кроме того, заражение болезнью может применять мастер в виде штрафной санкции к игроку.

Условия возникновения болезней:

- грязь, беспорядок, наличие неубранного мусора на территории локации;
- наличие незахороненных трупов на территории локации;
- самовольный уход из госпиталя заразного больного до окончания лечения;
- заражение от больного игрока при передаче им дополнительных карточек болезни при наступлении заразной стадии (согласно карточке болезни);
- иные обстоятельства, достигнутые в результате выполнения квестов или других скрытых условий.

Ответственный мастер может определять заражение болезнью броском кубика: 1-4 - заболел, 5-6 - не заболел. Есть способы защититься от заражения болезнью от кого-либо, известные лекарям.

Болезнь моделируется карточкой болезни с указанием симптомов и обозначением периода, на протяжении которого игроку необходимо их отыгрывать. В нижней строчке указан символьный код болезни. Эти же символы пишут на лекарствах, чтобы игрок мог сверять их с символами на карточке болезни для подтверждения правильности лечения. На карточке также могут быть инструкции по распространению болезни во время проявления определенных симптомов. В этом случае зараженный персонаж должен передать дополнительные карточки болезни от 1 до 3 (при их наличии) находящимся поблизости игрокам, заражая их.

Пример карточки болезни:

Карточка болезни ☹	
1 час	Жар
2 час	Головная боль
3 час	Озноб
4 час	Кашель - заражение, передай лишние карточки игрокам поблизости
5 час	Ломота в шее
6 час	Жажда (до смерти на 8 час)

Если болезнь не смертельна, больной по порядку отыгрывает симптомы, указанные на карточке. Последний симптом отыгрывается до излечения или до смерти персонажа от иных причин.

Если смертельную болезнь не лечить, то персонаж умирает.

Лечение болезней и реабилитация

Больному необходимо обратиться к лекарям или вызвать их к себе домой. На основании жалоб пациента лекарь, руководствуясь своими игровыми знаниями, должен поставить диагноз.

Показывать лекарю карточку болезни запрещается!

Когда болезнь определена, лекарь назначает курс лечения согласно своим игровым знаниям. Курс лечения может включать какие-либо действия без применения лекарств, только лекарства либо комбинацию этих двух подходов. За лекарствами лекарь обращается к алхимику. Готовое лекарство представляет собой карточку с символом, помещенную в закрытую пробирку.

Первое лекарство пациент принимает в присутствии врача. Отыгрывается разрыванием карточки; если в пробирке также присутствует конфета, ее можно съесть или уничтожить.

Если диагноз был поставлен верно и лекарство применено правильно (его символы совпадают с символами болезни на карточке), пациент полностью выздоравливает по окончании курса лечения.

Увечья

Персонажи могут получить увечья в результате:

- осложнений после операций (в т.ч. как штрафную санкцию);
- нападения монстров;
- действий других игроков;
- болезней.

Если необходимо, мастер или игротех выдает игроку карточку с описанием увечья..

Увечья типа потери конечности или органа вылечить нельзя, но возможно протезирование. За методику протезирования ответственны инженеры и вивисекция.

Отыгрыш увечий

Игрок, получивший увечье, обязан постоянно отыгрывать его наличие.

Увечная конечность: перемотка белой тканью. Если увечна нога, нельзя бегать, ходить можно только хромя или с костылем; увечная рука подвешивается через шею или прибинтовывается к туловищу; в случае отсечения кисти можно забинтовать только ее, спрятав пальцы.

Паралич или потеря обеих ног: передвижение на носилках или на костылях, волоча ноги (не отрывая от земли).

Отрубленное ухо или нос: пластырь на ухо или нос

Слепота: повязка на глаз или на оба глаза (может потребоваться проводник).

Глухота: затычки в ушах, громкая речь.

Немота: повязка на рот, общение с помощью жестов или письма.

Одышка: затрудненная речь, хрипота, кашель (применяется в т.ч. как увечье корпуса).

Обучение профессии лекаря в ходе игры

Любой желающий игрок может получить профессию лекаря в ходе игры. После этого, он может практиковать медицину в соответствии с настоящими Правилами.

Если у игрока нет собственных инструментов или помещения, он может попросить у других игроков воспользоваться их помещением или инструментами или наняться в стационарный госпиталь. Наличие общего инвентаря медика (см. выше) обязательно.

В процессе игры игрок может пройти обучение и получить профессию лекаря или повысить квалификацию в Академии со следующими условиями:

- не более 1 повышения ранга в 1 экономический цикл;
- обучение платное (на усмотрение преподавателя).

В начале каждой стадии обучения необходимо поставить в известность об этом профильного мастера/Доктора Наук.

Процесс обучения

Получение профессии лекаря с нуля:

1. Вводная лекция по правилам и процедурам медицины: важные нюансы - от инвентаря лекаря до таймингов ранений и кондиций, влияющих на оперирование или диагностику болезней.
2. Практика хирургии. Ученик совершает тренировочную операцию на модели с предварительно обозначенными условиями поступления пациента либо проходит практику в Госпитале по направлению из Академии под присмотром наставника. Для определения результата операции используется колода наставника. Ученику необходимо провести удовлетворительно минимум одну из двух операций.
3. Практика диагностики. Ученику в Академии предъявляются симптомы, по которым он должен поставить диагноз. Необходимо правильно поставить хотя бы один из двух диагнозов.
4. Экзамен. Удовлетворительно прошедший практику ученик допускается до теоретического экзамена в форме устного опроса по правилам медицины. Экзамен принимает назначенная комиссией в Академии.
5. После успешной сдачи экзамена игроку присваивается профессия лекаря 1 ранга (Подмастерье/Бакалавр), делается соответствующая отметка в паспорте и выдается диплом, карты медицины и ранговый набор карт. Повышение квалификации до 2 ранга (Лекарь/Магистр Медицины):
1. Игроку необходимо устроиться в Госпиталь или Лечебницу для прохождения практики с наставником, согласовав ее письменно в Академии.
2. Нужно: провести две операции с результатом «Жизнь» (в зачёт идут только операции с предъявлением карт; запись о пациентах идет в книгу регистрации пациентов ученика; для выявления результатов операции используется колода наставника) ЛИБО правильно поставить диагноз и успешно провести лечение двух болезней.
3. Игроку необходимо составить письменный отчет о практике с выпиской из книги регистрации пациентов (результаты операции либо описание лечения болезней) и предъявить его в Академию.
4. После оценки отчёта комиссия Академии выносит решение о присвоении 2 ранга профессии лекаря (Лекарь/Магистр Медицины). Делается соответствующая отметка в паспорте и выдается обновленный диплом, происходит замена рангового набора медицинских карт.

Повышение квалификации до 3 ранга (Светоч/Доктор Наук)

1. Для рассмотрения заявки на присвоение 3 ранга профессии лекаря кандидат должен предоставить: выписку из собственной книги регистрации пациентов, включающую 6 записей (вне зависимости от исхода операции); трактат и презентацию о систематизации интересного медицинского игрового опыта (например, лечение редких болезней, ассистирование в протезировании или описание уникальных операций).
2. Кандидату необходимо представить доклад на основании трактата перед комиссией в Академии либо (при согласовании с персоналом Академии) в Госпитале.
3. После оценки доклада комиссия Академии (возможно, на основании письменного отчёта о докладе из Госпиталя) выносит решение о присвоении кандидату 3 ранга профессии лекаря (Светоч/Доктор Наук). Делается соответствующая отметка в паспорте и выдается обновленный диплом, происходит замена рангового набора медицинских карт.

ПРАВИЛА ПО ВИВИСЕКЦИИ

Вивисекция на игре применяется для исследования монстров (с целью их описания и поиска средств борьбы) и получения из них особо ценных ингредиентов, изъятие которых невозможно простыми методами. Однако некоторые маги-вивисекторы применяют это искусство для изменения монстров и создания новых (что конвенционально осуждается). Ходят слухи и о вивисекторах-рenegатах, проводящих эксперименты на ведьмаках с целью их улучшения. Также вивисектор может интегрировать неживой объект в живой организм - например, установить имплант.

Ограничения:

Вивисекция доступна персонажу с профессией "вивисектор".

Требования:

Для проведения вивисекции вивисектору необходим набор *реальных хирургических инструментов* (минимум - скальпель или острый нож, ножницы, игла и нить для сшивания ран и органов; большее - по желанию игрока).

Вивисекция требуется для:

1. Открытия уязвимостей монстров и поиска более простых способов их уничтожения (после вскрытия и описания трупов).
2. Создания простой схемы изъятия сложнодоступных ингредиентов из монстров, необходимых для закрытия бестиария (открывает кодовое слово, по которому монстр отдаст редкие ингредиенты/больше ингредиентов).
3. Извлечения из монстров уникальных алхимических ингредиентов, необходимых для создания редчайших алхимических зелий (описание ингредиента берется из рецепта).
4. Любых изменений живых организмов (создание химер и измененных монстров и людей, приживление протезов). Доступно только с ранга мастера-вивисектора.

Ранги вивисекторов:

Вивисектор - может вскрывать трупы монстров или живых монстров, однако не способен сохранить жизнь объекту и, следовательно, изменять живые организмы.

Мастер-вивисектор - опытный вивисектор, знающий тела монстров и людей, способный сохранить жизнь объекту на столе, а значит, и вмешиваться в живые организмы, создавая химер.

На начало игры ранг мастера-вивисектора имеет только профессор Маласпина!

Ведьмакам по роду их деятельности базово доступна часть вивисекции, отвечающая за исследования и описание монстров (необходимы для бестиария), но недоступно изъятие уникальных ингредиентов и модификация.

Смена рангов проходит через обучение в университете и сдачу зачетов и зачетных операций.

Модель вивисекции - оперирование манекена (специальной мастерской модели, имитирующей внутреннее строение исследуемого организма). Примерный процесс операции можно посмотреть в ролике:

<https://youtu.be/T8IYB4NXauE>.

! Модель - приближенная к жизни имитация реального хирургического вмешательства, требующая от игрока реальных пожизненных навыков и определяемая только ими. Проще говоря, нельзя заявиться на игру великим вивисектором и не уметь/не хотеть работать ножом и иглой и соблюдать требования по времени/ходу операции. Если вы считаете, что можно - эта модель не для вас.

Операция имеет цель (описание устройства и/или работы органа; взятие образца ткани или жидкости; изъятие органа; интегрирование органа или части тела) и ограничения (по времени; необходимости сохранить жизнь оперируемому; особенностям проведения и результата). Цели и ограничения озвучивает мастер перед началом операции. После ее окончания он объявляет результат и выдает полученные знания/предметы.

Время, отводимое на операцию, определяет мастер перед ее проведением (при необходимости до начала игры в модель отводится время на подготовку). Время зависит от сочетания различных факторов и может как не иметь значения (например, для части описательных вскрытий), так и составлять считанные минуты (например, при операциях на жизненно важных органах). Помимо этого время может меняться путем применения особых зелий и заклинаний и варьироваться в процессе операции (например, если вивисектор допустил роковую ошибку).

Типы операций:

Поисковая. Не имеет ограничения по времени, необходима для базового изучения монстров, открытия их способностей и уязвимостей. Итог поисковой операции - описание внутреннего устройства вскрываемого монстра и сдача его мастеру. Поисковые операции необходимы для прогнозирования и планирования более сложных. Выживание и зашивание не требуется.

Изъятие. Ограничение по времени 3-7 минут (в зависимости от изымаемого органа). Операция по изъятию необходима, чтобы получить из монстров уникальные ингредиенты для алхимии и мутагенеза. В начале операции

мастер рассказывает, какой орган необходимо изъять и в каком виде (чаще всего это прописано в рецепте). ТАКЖЕ УКАЗЫВАЮТСЯ маркеры провала (разрыв сосудов, преждевременная гибель монстра, контакт содержимого с воздухом и т.д.). Выживание и зашивание не требуются

Гибридизация. Операция по вживлению в монстра органа другого монстра или любого предмета. Также к этому типу операции относится вживление в человека неживого предмета (протезирование). 5-10 мин. В начале операции мастер указывает органы которые необходимо совместить и критерии удачного совмещения (должно двигаться/не должно/ должно осуществляться ток жидкости и т.д.) Зашивание и выживание - обязательно для успешного итога операции. Подобные операции нужны для протезирования и создание монстров-гибридов (чаще всего живут недолго)

Продвинутая гибридизация. 8-12 мин. Необходима для изменения людей. Практически неизвестна на начало игры т.к. разработана мастерами вивисекции и практически не встречается в мире. Каждое изменение отдельно согласуется с мастером отдельно и задачи на операции формируются в зависимости от пожеланий вивисектора по модификации. Зашивание и выживание обязательно.

ПРАВИЛА ПО АРХЕОЛОГИИ

Археолог - специальность, которую игрок выбирает заранее. Выбор подразумевает отыгрыш персонажа с образованием; специальных требований к костюму нет, личный антураж должен включать: блокнот/тетрадь для записей, пишущие предметы, набор инструментов (молоточек, долото/зубило, жесткая щетка/кисточка для очистки образцов и т.д.), которые игроки привозят на полигон самостоятельно. Инструменты непобираемы и не чипуются, но могут быть добровольно переданы другим персонажам через отыгрыш.

Эту специальность можно совмещать с другими.

Освоить археологию можно и в процессе игры (или после мертвятника). Для этого надо прослушать лекцию "введение в специальность" в местном филиале Академии и принять участие в коллоквиуме, защитив археологический проект (трактат). При необходимости продолжения проверки - поучаствовать в добыче артефакта из породы (участие во вскрытии одного куба в присутствии мастера).

На игре есть возможность поиска и исследования артефактов древних цивилизаций. Эти артефакты дают обладателям особые силы (или усиливают существующие способности), а также новые магические знания и материальные ценности.

Поиск артефактов основан на модели поиска артефактных блоков (гипсовые кубы или шайбы, в которые залит контейнер или чип (деревянная пластинка с рисунком или его частью), соответствующий части артефакта или иной ценности.

! Работать с модельными кубами (собирать, вскрывать, извлекать начинку) может исключительно персонаж со специальностью "археолог" с помощью набора профильных инструментов.

Модельно археолог проводит процесс пробуждения артефакта, собирая картинку из частей-пазлов. После этого артефакт обретает силу и может использоваться. Изменение цвета картинку введено для множественных простых артефактов. Цветовая идентичность кусочков изображения воздействует на итоговую силу артефакта (собраны пазлы одинакового цвета = +2 хита, разноцветные = +1 хит).

Для сбора некоторых артефактов необходим специальный артефактный клей, удерживающий части изображения вместе. Необходимость использования клея заложена в картинку на пазлах (например, изображение заключено в круг). Информация об этом вводится через археологические трактаты или мини-лекции в университете.

Собрав картинку из пазлов, игрок приносит ее мастеру по археологии для получения эквивалентного артефакта, который вводится в игру с чипом "Предмет в игре".

Поиск археологических объектов проводится по всему полигону. Области наибольшей концентрации объектов указаны в археологических картах. Информацию о местонахождении кубов определенного характера можно также найти в археологических трактатах и иных документах. Они могут находиться в университете или в случайных точках на полигоне.

ПРАВИЛА ТОРГОВЫХ ДОГОВОРОВ

На игре можно и нужно заключать торговые договоры. Это могут делать монархи или назначенные ими советники.

Это инструмент высшей политики, ведь не один караван никуда не двинется, покуда не будет разрешен Новиградский кризис. Однако раз уж сильные мира сего собрались вместе, то заключить договоры, которые будут исполнены сразу после победы над туманом, представляется более чем разумным и продуктивным.

Для заключения договора нужен бланк с картой, на которой будет нарисован торговый маршрут. На обратной стороне пишется суть документа и ставятся подписи сторон. Договор визируется мастерской печатью, после чего вступает в силу.

Ценность договора

Ценность определяется коэффициентом итоговой прибыли и рассчитывается следующим образом:



Изначальная ценность равна количеству пройденных провинций или портов от столицы до столицы участников договора (с учетом самих столичных регионов).

Например: кратчайший торговый путь между Ковиром и Синими Горами составляет 2 провинции, и его базовый коэффициент: 2 пройденные провинции + 2 столичные провинции = 4.

А самый выгодный составляет: 4 пройденные провинции + 2 столичные провинции = 6.

Далее к полученному числу изначальной ценности добавляются результаты модификаторов.

Один и тот же маршрут может иметь как сухопутную, так и морскую части.

Сухопутная часть

Проход через нейтральную провинцию: -1 к прибыли.

Проход через транзитную провинцию: 0 к прибыли.

Проход через (свою) провинцию: +1 к прибыли.

Проход через беспошлинную зону: +1 к прибыли.

Морская часть

Проход через нейтральный порт: -1 к прибыли.

Проход через транзитный порт: 0 к прибыли.

Проход через беспошлинную морскую зону: +2 к прибыли.

Потери от пиратов Скеллиге: -1 к прибыли (0, если со Скеллиге заключен пакт о ненападении). Модификатор учитывается один раз при любом маршруте, имеющем морскую часть.

Беспошлинная зона - это провинции, входящие в державы, которые имеют с одним из двух государств-подписантов свои собственные торговые договоры.

Например: при торговле между Цинтрой и Каздвеном представим, что Цинтра уже имеет торговый договор с Темерией, а Каздвен с Реданией. Тогда проход через эти территории будет приносить +1 к прибыли (суммарно +2), и заплатить пошлину придется только нейтральному Бругге.

Торговый транзит - разрешение на транзит товаров (прохождение торговых караванов) через земли определенного государства. При торговом транзите регион не дает ни бафов, ни дебафов. Выдается любым королевским чиновником от лица государства либо королем. Документ о торговом транзите необходимо сдать в банк Вивальди для учета и проверок последующих торговых договоров.

Разберемся на примере торговли между Нильфгаардом и Ковиром (при этом у Ковира торговый договор с Цинтрой).

По морю.

Удаленность 4 порта + 2 столичных. Изначальная ценность = 6.

Модификаторы: проход через Цинтру +2, мимо Скеллиге -1 (пираты, без пакта), Цидарис, Новиград, Редания = -3.

Сумма всех модификаторов = -2.

Итоговый коэффициент ценности = 4.

Итоговый коэффициент ценности торгового договора равняется разовой выплате в жетонах экономической мощи (макроресурс для королевской игры).

Жетоны получают в банке Вивальди, после чего подписанты делят их так, как прописано в договоре. Документ сдается на хранение в банк.

Договор может расторгнуть только монарх и только лично в банке Вивальди.

Расторжение одного договора НЕ ВЕДЕТ к изменению результатов прочих связанных договоров.

На одной карте может быть заключен только один договор.

На старте каждая фракция получает несколько бланков-карт договоров (будут изготовлены в формате A4 либо A5). Дополнительные можно приобрести у мастерского торговца.

! На игре есть несколько особых дополнительных модификаторов, уникальных для обладателя. Они также учитываются при подсчете итогового коэффициента ценностей.

ПРАВИЛА ПО ЭКОНОМИКЕ

Термины и сокращения:

Макроресурсы (МА) - нужны для Королевской игры (КИ).

Микроресурсы (МИ) - не нужны для КИ.

1. Циклы Игры

Всего 8 игровых циклов

Игра делится на 4 цикла в сутки и тихий час:

	Утренний	Дневной	Вечерний	Ночной	Тихий
часы	10-11 11-12 12-13 13-14	14-15 15-16 16-17 17-18	18-19 19-20 20-21 21-22	22-23 23-24 24-01 01-02	с 02:00 до 10:00
Боевка	да	да	да	да	нет
Экономика	да	да	да	да	нет
КИ	да	да	да	да	нет
Активность монстры	от низкой к средней	высокая	высокая	низкая	нет
Данжи	частично	все	все	частично	нет
Экспедиции	да	да	да	да	нет
Работа мастерки	да	да	да	частично	нет

Конец цикла - последние полчаса до собственно завершения цикла. Именно в это время выдаются положенные ресурсы - МА выдает мастер по КИ, МИ - региональщик локации либо профильный мастер.

1.1.Список ресурсов:

1.1.1. МА:

Фишки экономической мощи - выдаются за удержание квартала в течение цикла, их количество увеличивается, если в квартале построены определенные строения (см.ниже). Также покупаются за серебро, сталь, дерево, минералы. Курс обмена будет меняться в течение игры. Может быть обменена на Новиградскую Крону у мастера по Королевской Игре. Обмен может осуществить либо король, либо мин.фин фракции.

Фишки магической мощи - см.модель магии

Шлема - выдаются за удержание квартала в течение цикла. Их количество увеличивается, если в квартале построены определенные строения (см.ниже).

Провизия МА - добывается в экспедициях, производится в определенных строениях.

Нужна для покупки лент стражи в удерживаемых кварталах. Каждый цикл покупается заново в каждый район.

1.1.2.МИ:

Новиградская корона - см. ниже.

Серебро - добывается в Шахте.

Двимерит - добывается в Шахте.

Сталь - добывается в Шахте.

Археологический объект - добывается в Шахте и Экспедициях.

Минералы - добываются в Шахте.

Травы - вырастают в саду Мелитэле раз в цикл и в алхимических огородах при использовании заклинания или зелья быстрого роста (см. модели магии и алхимии). Редкие травы добываются в Экспедициях.

Материалы - добываются в Экспедициях, прочих данжах и модели мародерства (см. ниже).

Провизия МИ - добывается в Экспедициях, производится в Разделочной, на Пасеке, на Скотном Дворе, получается в КИ, а также в игре кварталов.

Зелья - производятся алхимиками.

Лекарства - производятся алхимиками.

Освященная вода - производится жрецами.

Инженерные изделия - производятся инженерами.

1.2. Новиградская корона

Одна из наиболее распространенных валют на континенте, используется также в Бругге, Кераке, Цидарисе и других королевствах.

Новиградская корона - серебряная монета. В одной короне 10 медяков.

Стоимость напитка на старт игры - 2 медных, стоимость еды 4 медных.

1.2.1.Способы получения новиградской кроны:

Какое-то количество монет получит каждый игрок на старте, в зависимости от роли.

Два медяка в цикл получает житель квартала, отмечаясь у региональщика.

Обмен фишек экономической мощи на кроны (фактически, размен). Курс обмена станет известен на игре и будет меняться.

Кредит в краснолюдском банке Вивальди. Дается под залог недвижимости. Как правило, банк дает кредит под 20% в цикл и при непогашении посылает взыскивать долг головорезов (которым щедро платит). То есть вы либо платите 120% в следующем цикле - и вы больше не в долгах, либо 20% - и на вас все еще висит долг.

Продажа МИ банку. Будет ли она возможна и по какому курсу, станет известно на игре. Курс будет меняться.

Выполнение квестов, включая контракты ведьмаков.

1.2.2. Способы траты Новиградской кроны:

Покупка чипов Провизии МИ в кабаках за игровые деньги (могут продаваться вместе с пожизневой едой или напитком).

Покупка других ресурсов в банке Вивальди (но это не точно).

При расчетах между игровыми персонажами.

1.3. Недвижимость

В условиях случившейся катастрофы закон соблюдается с трудом, однако формально собственником недвижимости является тот, кто заявлен таковым со старта, либо тот, кто построил ее или оплатил постройку и собирает с объекта ресурсы.

1.4. Кварталы

Полигон разделен на кварталы, каждый из которых существует как в физическом плане, так и на карте КИ.

Действия на игровой карте влияют на физическое состояние квартала и наоборот.

В конце каждого цикла (за 30 минут до его окончания) сторона, которая удержала квартал, получает с него прибыль. Участники КИ получают МА, лидеры кварталов или владельцы зданий - МИ. Правила по захвату и удержанию кварталов см. в боевке и правилах КИ.

Все не потраченные в цикл ленты виртуальной стражи квартала трансформируются в Шлема для КИ.

Каждый квартал приносит свой уникальный список дохода в цикл. Кварталы можно улучшать: а) с помощью инженерии; б) действиями в КИ. Улучшенный квартал имеет больший лимит лент и приносит более высокий доход. Для улучшения потребуются фишки военной, экономической мощи, материалы, баррикады. Улучшение стоит макро- и микроресурсов.

Для улучшения квартала игрок заявляет об этом мастеру КИ, уплачивает необходимое количество фишек, а также предоставляет план выполненных работ.

План выполненных работ выдает региональный мастер квартала после того, как ему было предоставлено все необходимое для улучшения (письмо или очное заверение от главы или уполномоченного контролирующей квартал фракции, инженерный чертеж, микроресурсы, физическое воплощение улучшения).

Инженерный чертеж изготавливает персонаж с профессией "инженер".

2. ИНЖЕНЕРНОЕ ДЕЛО

В нашей игре под термином "инженерия" понимается любое ремесло или профессия, связанное с созданием материальных ценностей, начиная от постройки зданий иковки мечей и заканчивая изготовлением бионических протезов.

2.1. Стать инженером можно двумя путями: заявившись инженером со старта и получив одобрение от профильного мастера либо выучившись профессии на игре.

Инженер со старта должен иметь соответствующий антураж и получает на старте один инженерный рецепт на свой выбор.

Обучение на игре может осуществлять только профессор инженерии в Академии. Чтобы выучиться инженерному делу на игре, необходимо вместе с профессором подойти к профильному мастеру по инженерии или региональщику Академии и получить в паспорт отметку "ученик-инженер +дата+время+печать МГ". Отыгрыш обучения осуществляется в Академии и состоит из лекций и практических занятий. Обучение длится не менее одного цикла. За красивый отыгрыш в присутствии мастера можно получить плюшку в виде инженерного рецепта или ресурса.

Функционал ученика в инженерном деле равен нулю до конца обучения.

По окончании обучения профессор ставит в паспорт отметку о том что ученик получил диплом. После этого ученик получает в аусвайс отметку от мастера с печатью и может заниматься инженерным делом самостоятельно. Более никакой прокачки не предусмотрено.

Инженер может улучшить свои навыки и получить 2 уровень в академии. Подробнее расскажет профессор на игре.

2.2. Инженерный рецепт - игровой предмет, позволяющий изготовить инженерное изделие.

Представляет собой свиток, содержащий:

- требования для изготовления инженерного изделия;
- рекомендуемый вид инженерного изделия (изображение);
- список необходимых ингредиентов;
- инструкцию по черчению инженерного чертежа.

Это побираемый игровой предмет. Воспользоваться им может только инженер, но найти, потерять, украсть, купить или продать - все игровые персонажи.

2.3. Инженерный чертеж - игровой предмет, необходимый, но не достаточный для изготовления, улучшения, починки инженерных изделий.

Рисуется тушью на ватмане или карандашом на чертежной или крафтовой бумаге персонажем, имеющим профессию "инженер" по инструкции из инженерного рецепта. В обязательном порядке разборчиво (!) подписывается игровым именем.

Во времена игры в мире ведьмака не существовало стандартов и общих правил для рисования чертежей. Поэтому только автор чертежа может им воспользоваться. Если инженера, скажем, убьют, все его чертежи с бесценными изобретениями превращаются в простые бумажки. Однако инженерный чертеж все равно является побираемым игровым предметом, и его можно потерять, отнять или украсть.

2.4. Инженерное изделие - продукт крафта инженера, предмет в игре, имеющий соответствующий чип.

2.4.1. Чтобы изготовить любой предмет из нижеприведенного списка инженерных изделий, необходимо выполнить следующие условия:

- быть инженером;
- иметь соответствующий инженерный рецепт;
- соблюсти условия (если есть), указанные в инженерном рецепте;
- начертить чертеж по инструкции, приведенной в инженерном рецепте, и показать его профильному мастеру;
- собрать ресурсы и\или другие необходимые изделия, указанные в инженерном рецепте и сдать их региональному или профильному мастеру;
- изготовить собственно, само изделие. Примеры рекомендуемых форм инженерных изделий см. ниже.

Для изготовления **нескольких экземпляров** инженерных изделий рисовать новый чертеж не нужно, достаточно сдать необходимые ресурсы и\или изделия и изготовить материальное воплощение.

После чего мастер наклеивает на изделие чип, подтверждая, что предмет в игре.

2.4.2. Чтобы починить испорченное инженерное изделие, необходимо:

- быть инженером;
- иметь соответствующий чертеж;
- собрать необходимые ингредиенты;
- починить материальное воплощение изделия, если оно испорчено, либо просто сдать мастеру ингредиенты, показать чертеж и получить чип - в зависимости от вида изделия.

2.4.3. Чтобы улучшить (проапгрейдить) инженерное изделие, необходимо:

- быть инженером;
- иметь соответствующий чертеж;
- иметь исходный вариант данного изделия, изготовленный в более раннем цикле или завезенный на игру и получивший на старте чип "предмет в игре" или "оружие допущено";
- собрать все ресурсы, указанные в инженерном рецепте, и сдать их профильному мастеру;
- произвести изменение материального воплощения изделия, если это необходимо, либо просто сдать мастеру ингредиенты, показать чертеж и получить чип - в зависимости от вида изделия.

2.4.4. Необходимый для инженерного дела инвентарь: ватман, тушь, перо или перьевая ручка, карандаш и ластик, проволока, фольга, светодиод..

3. ЗДАНИЯ, ДАЮЩИЕ РЕСУРСЫ:

3.1. Улучшения кварталов, которые можно построить в любом квартале (ингредиенты МА, которые также нужны для постройки, см.в правилах по КИ). Готовая постройка сдается региональщику или профильному мастеру, и он выдает сертификат, который можно использовать в КИ. Произведенные постройкой МИкроресурсы владелец недвижимости в конце каждого цикла получает от региональщика, МАкроресурсы - лидер фракции или его доверенное лицо от мастера КИ.

Почти все кварталы имеют антуражную доску объявлений под формат игры "Ведьмак 3" (размерами не менее метра на полметра). На доске размещаются контракты и информация.

Все постройки могут иметь как виртуальный характер, так и физический.

Если квартал не имеет сил, возможностей и желания физически строить постройку, то она отмечается только на виртуальной карте квартала в КИ. Все взаимодействия с ней также проходят через модели КИ.

Однако если квартал строит физическую модель постройки, то получает с нее еще и доход в микроресурсах (с виртуальных же доход идет только королю).

Стоимость физической модели постройки - 10 материалов (помимо макроресурсов на КИ).

Доход с физической модели постройки равен 2 кроны в цикл за каждое здание (помимо макроресурсов для КИ).

Доход поступает старосте квартала или владельцу здания, имеющему игровой документ на собственность. Доступны следующие варианты улучшений:

Колодец. Моделируется ведром и П-образной конструкцией, к которой оно привязано. Дает +1 единицу МА провианта в цикл и доступ к микроресурсу "вода". Физическая модель здания дополнительно дает 1 МИ провиант в цикл.

Для постройки колодца нужно произвести поиск воды. Король кидает кубик D6; результат 1-3 - вода не найдена, результат 4-6 - найдена. Если вода найдена, нужно предоставить *акт выполненных работ (он же сертификат)* мастеру КИ.

Баррикады. Моделируется деревянным ежом. Увеличивает лимит лент стражи квартала.

Караулка. Моделируется столом и табуретом. Увеличивает лимит лент стражи квартала.

Скотный двор. Моделируется деревянным загоном. Приносит 4 провианта.

**Для строительства необходим построенный колодец.*

Склад. Приносит 4 провианта.

Позволяет получить прибыль от прохождения через квартал Зерриканского каравана. Моделируется постройкой минимум 2x2 м, имеющей стены, дверной проем и крышу. Альтернатива - деревянный поддон под навесом, на поддоне - несколько бочек, ящиков и сундуков. Оформление должно быть антуражным.

Склад приносит равное количество провианта как фракции, контролирующей квартал, так и старейшине. Если квартал ничейный, провиант получает только старейшина - у рега, после прохождения каравана.

Канализация. Препятствует возникновению эпидемий при вытягивании соответствующей карты в КИ, а также практически сводит на нет вероятность возникновения эпидемии в квартале естественным путем.

**Для строительства необходим колодец в квартале.*

Разрушение/повреждение строений квартала

Разрушить строения окончательно нельзя, но можно повредить (вывести из эксплуатации).

Повредить постройки можно только в небоевой ситуации, отыгрывая диверсию.

Для того необходимо одно из следующих действий:

- нанести урон магическими шарами в 15 и более на глазах у регионального мастера.
 - поджечь постройку с помощью одного из алхимических зелий, таких как "Ярость Бредана" и "Зерриканский огонь". Для этого нужно применить зелье на строение (в том месте, где расположен чип), затем сообщить о поджоге регу квартала, передав использованное зелье.
- Также постройку может повредить игротехническая монстра (в этом случае ее босс просто снимет чип с постройки и положит на землю).

Все вышеперечисленные действия требуют должного отыгрыша.

Поврежденное строение не приносит дохода или иных бонусов и не выполняет свою функцию.

Ремонт постройки требует вложения материалов для ремонта и 5-минутного отыгрыша. Стоимость ремонта любого здания и экономического объекта - 10 единиц материалов. И 5 для инженеров 2 уровня.

Производящий ремонт отдает материалы регу и 5 минут отыгрывает трудовой процесс (стучит, пилит и т.д.). После этого здание считается полностью функциональным.

Состояние здания отмечается на его чипе с помощью мастерской печати в колонке "повреждено, отремонтировано".

Почти все кварталы имеют антуражную доску объявлений под формат игры "Ведьмак 3" (размерами не менее метра на полметра). На доске размещаются контракты и информация.

Мародерство

В мародерство могут играть только жители кварталов!

Каждый игрок на старте получает одну фишку шлема. Шлем - ценный ресурс КИ, однако и любой житель квартала может получить от него пользу, не только продав королю, но и используя в качестве ставки в мини-игре "Мародер".

Раз в цикл, в определенное время, все желающие жители квартала могут подойти к своему регу и поиграть в поиск материалов. Виртуально игроки отправятся мародерить заброшенные здания и ближайшие фермы.

Игрок ставит шлем, кидает кубик Д6. Результат: 5-6 - успешная добыча, 4-3 - ничего не найдено, 2-1 - мародер погиб (ставку-шлем забирает мастер).

Игра ведется, пока есть шлема, таким образом, что на каждый шлем можно сыграть только один раз. Мастер принимает ставки в течение 10 минут с начала игры, чтобы успели подтянуться все желающие. После этого игроки начинают кидать кубики по очереди. Каждый может в свою очередь сделать столько бросков, сколько он поставил шлемов. При удачном броске игрок взакрытую выбирает одну из трех карт с наградой (провиант, материал либо железо). Рег выдает ему выбранную награду, тасует колоду и выкладывает рубашкой вверх еще три карты.

Сыгравший свою ставку (каждый шлем по одному разу) игрок забирает выигрыш и выходит из игры до следующего раза (в следующем цикле).

ПРАВИЛА ПО ОБУЧЕНИЮ

1. Общие положения

- 1) В Кампусе Оксенфуртской Академии (далее КОА) обучают различным степеням следующих профессий (специальностей): **алхимия+фармация, медицина, вивисекция, археология, инженерное дело**. По желанию игроков в рамках отыгрыша могут быть добавлены иные непрофильные специальности, например: история, философия, теология и проч.
- 2) В игре существует следующая градация учености (не относится к магам):
 - a) Студент – персонаж, изъявивший желание обучаться специальности (0-й уровень);
 - b) Бакалавр – персонаж, успешно прошедший первую стадию обучения (1-й уровень);
 - c) Магистр – бакалавр, успешно сдавший экзамен второй степени обучения (2-й уровень);
 - d) Профессор/Доктор Наук/Светоч (3-й уровень) - преподаватель, защитивший докторскую диссертацию по специальности и имеющий навыки преподавания в своей области знаний. Проводит лекции и семинары для студентов и принимает экзамены.
- 3) В зависимости от специальности в КОА можно достичь различных уровней, см. процесс обучения.
- 4) Игроки, претендующие на роль профессора по одной из профильных специальностей - **алхимия+фармация, медицина, вивисекция, археология, инженерное дело** - должны до игры предоставить на согласование мастеру по профильной специальности цикл лекций и учебный план в соответствии с профильными правилами и в рамках мира «Ведьмака».
- 5) Преподаватели, работающие в высшем учебном заведении, могут иметь частную преподавательскую практику (т.е. отдельных учеников), однако экзамен может быть проведен и засчитан только в присутствии ректора или проректора.
- 6) Профессора и известные специалисты могут быть приглашены в КОА для чтения лекций по своей профессии. По желанию игроков в рамках отыгрыша могут быть добавлены лекции/чтения/дебаты по иным непрофильным специальностям, например: история, философия, теология и проч.
- 7) Срок обучения каждой ступени профессии не может составлять менее одного экономического цикла, не считая иных скрытых событий, которые могут произойти на игре.
- 8) Обучение всегда платное.
- 9) Факт получения уровня профильной специальности будет проставляться мастером в паспорт игрока. Персонаж, достигший максимального уровня в освоении какой-либо специальности, получает диплом Академии.
- 10) Обучение профессии может проходить **только у профессоров Академии или** специалистов, приглашенных преподавать в КОА.

2. Структура высших учебных заведений

1. Ректор Академии. Профессор в нескольких областях знаний, представляет интересы Академии во внешнем мире, руководит преподавательским составом, принимает экзамены, по желанию может также преподавать любую профильную дисциплину. Может нанять себе в помощники секретаря. Имеет право прочесть лекцию/принять экзамен по непрофильной специальности.
2. Проректор Академии. Тоже является профессором в нескольких областях знаний, руководит профессорами, читает лекции, принимает экзамены. Вместе с ректором составляет администрацию КОА.
3. В учебном заведении обязательно имеется библиотека, которой заведует проректор. Запрещено выносить документы, хранящиеся в библиотеке, за стены КОА (кроме тех, на которых написано обратное).

3. Процесс обучения в КОА

3.1. Общие положения

3.1.1. Стандартный вид обучения – лекции, практические занятия (если того требует профессия) и экзамены, проводимые в стенах КОА. Выездные лекции (не экзамены) могут быть проведены на усмотрение профессора соответствующей кафедры.

Примечание: для администрации КОА подтверждением события выездной лекции будет только личное сообщение/письмо соответствующего профессора о том, что такому-то персонажу была проведена лекция.

3.1.2. Расписание лекций и экзаменов обучения составляется КОА соответствии с учебным планом.

3.1.3. Каждому студенту, оплатившему обучение, выдается зачетный листок с перечнем лекций и практических заданий, которые он должен посетить/выполнить по своему курсу обучения.

3.1.4. Зачетный листок заполняется администрацией КОА в соответствии с расписанием лекций и семинаров по данному курсу обучения. В него проставляются отметки о посещении каждым студентом/бакалавром лекции/практического занятия/экзамена.

3.1.5. Количество студентов и вольных слушателей на лекции ограничивается наличием посадочных мест в аудитории. В одной и той же аудитории не могут одновременно проходить лекции по разным профильным специальностям.

3.1.6. Для завершения стадии обучения необходимо успешно сдать экзамен.

3.1.7. В случае успешной сдачи экзамена в зачетном листе администрация КОА проставляет отметку о повышении уровня профессии.

3.1.8. Пересдача экзамена может быть назначена только в следующий экономический цикл, согласно расписанию экзаменов.

3.2. Обучение

3.2.1. Студент (или бакалавр) должен прослушать курс лекций согласно расписанию занятий по выбранной профессии. Продолжительность одной лекции - от 10 до 15 минут.

3.2.2. Экзамены для студентов (или бакалавров) также будут проводить согласно учебному плану кафедр.

3.2.3. Лекции, практические занятия и экзамены разрешено посещать в различные экономические циклы и игровые дни.

3.2.4. Практическое занятие может проходить как в стенах КОА, так и вне их, в зависимости от профессии. Если практическое занятие успешно состоялось вне стен КОА/без присутствия администрации, то для его зачисления необходимо получить отметку у профильного/главного мастера в зачетный лист.

Возможны иные случаи. *Например, персонаж, изучающий инженерное дело, получает практическое задание: улучшить здание по чертежу. После его успешного выполнения ему необходимо получить печать от мастера на чертеже или благодарственное письмо от бургомистра, с которым он приходит в КОА и подтверждает, что выполнил практическое задание. **Главное – предоставить доказательства выполненной работы.***

3.2.5. Студент/бакалавр допускается к экзамену после прослушанной лекции (и пройденной практики, если того требует профессия). Экзамен проходит в виде устного опроса и практической части (если того требует профессия). Студент/бакалавр, удовлетворительно ответивший на все вопросы, считается выдержавшим экзамен и получает повышение уровня профессии.

3.2.5. Минимальный состав ученого совета, принимающего экзамен - два человека: ректор либо проректор и профессор соответствующей кафедры.

Помните, что в Застенье Новиграда опасно, и может случиться так, что нужный вам профессор не сможет вовремя (и живым) вернуться из своих научных походов. Относитесь с пониманием к коллегам!

4. Лимиты обучения профессиям в КОА

Кафедра Археологии

В стенах КОА персонаж может обучиться археологии со ступени студента (0-й уровень) до бакалавра (1-й уровень). Для обучения археологии персонажу необходимо:

1. Прослушать лекцию "введение в специальность".
2. Защитить археологический трактат (как правило, заключается в обосновании выбора места будущих раскопок).
3. Практическая часть – добыча артефакта и возвращение его в цивилизацию.
4. Участие в успешном восстановлении артефакта (вскрытие куба в присутствии мастера по археологии).

Кафедра Медицины

В стенах КОА персонаж может обучиться медицине:

- со ступени студента (0-й уровень) до бакалавра (1-й уровень);
- со ступени бакалавра (1-й уровень) до магистра (2-й уровень);
- со ступени магистра (2-й уровень) до профессора/доктора наук (3-й уровень).

Для обучения с 0-го на 1-й уровень персонажу необходимо:

1. Прослушать вводную лекцию по правилам и процедурам медицины;
2. Пройти практику хирургии – тренировочная операция на модели;
3. Пройти практику диагностики;
4. Сдать теоретический экзамен.

Для обучения с 1-го на 2-й уровень персонажу необходимо:

1. Получить рекомендацию от администрации в КОА для прохождения практики с наставником в Госпитале/Лечебнице/КОА;
2. Успешно вылечить двух персонажей от болезни или провести две успешные операции (комбинация из одной болезни и одной операции тоже засчитывается);
3. Составить письменный отчет о практике с выпиской из книги регистрации пациентов и предъявить его в КОА;
4. Защитить свой отчет перед комиссией в КОА (комиссия имеет право отказать).

Для обучения со 2-го на 3-й уровень персонажу необходимо:

1. Предоставить выписку из собственной книги регистрации пациентов, включающую 6 записей;
2. Предоставить трактат о систематизации медицинского игрового опыта;
3. На основе этих работ сделать доклад комиссии КОА (комиссия имеет право отказать).

Кафедра Алхимии и Фармации

В стенах КОА персонаж может обучиться алхимии:

- со ступени студента (0-й уровень) до бакалавра (1-й уровень, Простейшая алхимия);
- со ступени бакалавра (1-й уровень) до магистра (2-й уровень, Углубленная алхимия).

Получение 3-го уровня, то есть навыков работы с Высшей алхимией, возможно только у мастера по алхимии!

Для обучения с 0-го на 1-й уровень алхимии персонажу необходимо:

1. Прослушать вводную лекцию (может содержать основную информацию по алхимии в мире, ингредиентам или иным основополагающим вещам на усмотрение профессора);
2. Пройти обучение по составлению зелий и выделению сухих веществ;
3. Семинар у профессора – практическое занятие с ингредиентами, предоставляемыми КОА (необходимо создать три зелья и выделить одно сухое вещество);
4. Сдать профессору экзамен, который будет состоять из устной и практической частей.

Для обучения с 1-го на 2-й уровень алхимии персонажу необходимо:

1. Прослушать лекцию по Углубленной алхимии;
2. Пройти практику у алхимика 2-го уровня или выше (владеющего Углубленной или Высшей алхимией);
3. Сварить минимум 3 зелья под его контролем;
4. Сдать профессору экзамен, который будет состоять из устной и практической частей.

Для начала обучения фармации персонаж должен освоить уровень Простейшей алхимии. Для успешного обучения необходимо:

1. Прослушать лекцию по способам получения лекарственных препаратов;
2. Пройти практику у алхимика 2-го уровня или выше (владеющего Углубленной или Высшей алхимией);
3. Семинар у профессора – практическое занятие с ингредиентами, предоставляемыми КОА;
4. Сдать профессору экзамен, который будет состоять из устной и практической частей (вам, возможно, понадобится ассистент).

Помните, что в Застенье Новиграда все еще крайне опасно, и логистика далека от идеала. Перестраховывайтесь и приходите в КОА со своими ингредиентами!

Инженерное дело

В стенах КОА персонаж может обучиться инженерному делу:

- со ступени студента (0-й уровень) до бакалавра (1-й уровень);
- со ступени бакалавра (1-й уровень) до магистра (2-й уровень).

Для обучения с 0-го на 1-й уровень персонажу необходимо:

1. Прослушать вводную лекцию по инженерному делу;
2. Успешно создать улучшение первого уровня;
3. Сдать теоретический экзамен.

Для обучения с 1-го на 2-й уровень персонажу необходимо:

1. Прослушать лекцию по правилам составления алхимических зелий;
2. Успешно создать улучшение второго уровня;
3. Сдать теоретический экзамен, включающий в себя решение задач.

Кафедра Вивисекции

Вивисекция долго была сугубо практической наукой, и, дабы безобразие это исправить, профильная кафедра Академии приняла решение о систематизации рассматриваемых существ и создании прочного научного базиса для дальнейшей их классификации и изучения. Академия обратилась за помощью к мэтру Кассимо Маласпине, почетному профессору вивисекции. Однако он не только не принял приглашение и отказался от преподавательской деятельности, но и достаточно давно не отвечает на корреспонденцию администрации Академии. По слухам, он где-то продолжает свои эксперименты, полностью игнорируя благородную научную школу Академии.

Несмотря на это, в стенах КОА персонаж может изучить кропотливо собранные теоретические знания об описании монстров, основах вскрытия, внутренних процессах, а также потренироваться на уникальном демонстрационном материале, полученном то ли из куролиска, то ли из жагницы!