

КНИГА ОСНОВНЫХ ПРАВИЛ



КРЫМ, 2022 ГОД.

ОГЛАВЛЕНИЕ:

1. ОБЩИЕ ПРАВИЛА.....	3
2. ОСНОВЫ ИГРЫ.....	5
3. ПРАВИЛА ПО АНТУРАЖУ.....	10
4. ПРАВИЛА ПО УМЕНИЯМ.....	12
5. ПРАВИЛА ПО БОЕВЫМ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯМ.....	17
6. ПРАВИЛА ПО СПЕЦИАЛЬНЫМ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯМ.....	22
7. ПРАВИЛА ПО ЭКОНОМИКЕ.....	25
8. ПРАВИЛА ПО ИНЖЕНЕРИИ.....	28
9. ПРАВИЛА ПО МЕДИЦИНЕ.....	30
10. ПРАВИЛА ПО АЛХИМИИ.....	33
11. ПРАВИЛА ПО МАГИИ.....	42
12. ПРАВИЛА ПО ВЕДЬМАКАМ И МОНСТРАМ.....	47
13. ПРАВИЛА ПО ШТУРМАМ.....	52

ОБЩИЕ ПРАВИЛА

1. Положение об игровых правилах.

- 1.1. Лица, принимающие участие в данной игре, обязуются ознакомиться и соблюдать настоящие Правила.
- 1.2. Настоящие Правила могут быть изменены вплоть до начала игры по решению мастерской группы (далее – МГ), а также во время самой игры.
- 1.3. МГ не несет ответственности за действия игроков, входящих в противоречие с законодательством РФ, за ущерб здоровью и имуществу игроков и третьих лиц, произошедший при нарушении настоящих Правил.
- 1.4. МГ оставляет за собой определить меру наказания игрока или гостя игры при несоблюдении им данных правил или игровых правил. Решения МГ окончательны и обжалованию не подлежат. В качестве мер наказания могут быть: игромеханический штраф, временное прекращение участие в игре, полное прекращение участия в игре и удаление игрока с полигона.

2. Участие в игре.

- 2.1. Для участия в мероприятии необходимо подать заявку и получить подтверждение её принятия, а также совершить оплату игрового взноса. МГ оставляет за собой право отклонить заявку, заполненную некорректно, или если её содержание противоречит миру игры. Сроки приёма заявок и оплаты, а также размер игрового взноса указываются на информационных ресурсах проекта.
- 2.2. Участники, не достигшие 18-летнего возраста, подчиняются Правилам по несовершеннолетним и детям.
- 2.3. На полигоне все прибывающие участники проходят регистрацию, результатом которой является выдача Документа Контроля (ДК) и браслета жизни (для игроков и игротехников).
- 2.4. Категории участников игры, размер игрового взноса публикуется на информационных ресурсах игры отдельно.
- 2.5. Участники игры обязаны:
 - Иметь с собой на полигоне **паспорт гражданина РФ** либо другие документы, удостоверяющие личность, **полис ОМС** и **Документ Контроля (ДК)**, выдаваемый при регистрации участника. В Документе Контроля размещается вся игромеханическая информация о персонаже игрока. Его запрещено показывать кому-либо за исключением представителей МГ.
 - Оперативно докладывать представителям МГ о случаях нарушения настоящих Правил, повлекших возникновение чрезвычайных ситуаций (травма, конфликт и т.п.), а также ситуациях, способных их повлечь.
 - Следовать указаниям и замечаниям представителей МГ в рамках игрового процесса, а в рамках неигрового процесса – относиться к ним позитивно и стараться их исполнять.
 - Соблюдать Правила безопасности на полигоне.
- 2.6. Участникам игры запрещено:
 - Оказывать давление на представителей МГ.
 - Употребление, хранение или распространение наркотических веществ.
 - Проводить политическую, религиозную или идеологическую агитацию в тех случаях, когда она не является частью отыгрыша роли и не связана с игровым контекстом; пропаганда сексуальных девиаций; пропаганда всех видов нетерпимости.
 - Демонстрация обнаженной натуры, включая купание без купального костюма, а также демонстрация или распространения материалов порнографического содержания.
 - Ношение холодного и огнестрельного оружия.

- Нахождение на территории жилого мастерского лагеря, за исключением критических случаев, форс-мажорных обстоятельств или персонального разрешения мастера. Этот запрет касается только жилого палаточного лагеря, но не рабочего лагеря, в котором мастера занимаются игровыми вопросами.

3. Бытовые сооружения на игре.

3.1. Неигровой (пожизневый) лагерь.

- Возле каждой локации организуется неигровой лагерь для проживания и отдыха игроков. Размещение неигрового лагеря, места для установки палаток, костры и туалеты, места для курения согласовываются с региональным мастером.
- Неигровой лагерь должен быть обнесен нетканкой или иным четко определяемым ограждением, не нарушающим восприятие игрового пространства. На входе в неигровой лагерь должна висеть табличка или знак, отмечающий вход в неигровую зону.
- Доступ в чужой неигровой лагерь разрешен игрокам только с разрешения проживающих там лиц. Не оставляйте неигровой лагерь без присмотра.

3.2. Автостоянка.

- Расположение личного транспорта на территории полигона возможно при условии, что автомобиль находится на указанной МГ стоянке.
- Необходимо наличие контактной информации на торпеде автомобиля, находящегося на полигоне (ФИО, контактный телефонный номер, локация).
- По согласованию с региональным мастером можно оставить автомобиль на игровой территории, но запрещается перемещаться на нем в течение игры и его необходимо замаскировать масксетью или же нетканкой (при этом автомобиль не должно быть видно). В противном случае будет исключена из игры вся локация. Проехать во время игры по полигону можно только в случае крайней необходимости, заранее согласовав с региональным мастером. Покидайте игровую территорию максимально быстро.
- Машины, имеющие право ездить по полигону, будут специально промаркированы.

4. Неигровые и игровые зоны, боевые и небоевые зоны.

4.1. Пространство полигона разделяется на следующие зоны: неигровые и игровые (небоевые и боевые). Каждая из следующих зон имеет ряд правил, ограничивающих те или иные действия игроков в них.

4.2. Неигровые зоны. К неигровым зонам относятся: мастерка, медпункт, автостоянка, неигровой (пожизневый) лагерь, неигровое пространство кабака, душ, неигровая торговая зона и пр. В неигровых зонах разрешается нахождение игроков в неантуражном виде, но при этом запрещены любые игровые взаимодействия.

4.3. Игровые зоны – все прочие зоны, расположенные на полигоне. Игровые зоны, в свою очередь, разделяются на боевые и небоевые. В игровых зонах происходит игровое взаимодействие. В игровых зонах запрещается нахождение в неантуражном виде (за исключением заезда, ЧП).

4.3.1. Небоевые зоны являются особым видом игровой зоны, в которой запрещены боевые взаимодействия (но разрешены специальные взаимодействия, например, Кулуарное Убийство). К таким зонам относятся: зона антуражного игрового лагеря, данджены (если в правилах данджена не указано иное), пространство внутри игровых строений.

- Граница небоевой зоны согласуется с профильным мастером.
- Небоевые зоны должны быть четко отделены от основного игрового пространства посредством натянутых канатов, элементов укреплений (ежи) и прочих антуражных элементов. Разрешается использовать естественные препятствия.
- Территорию небоевых зон нельзя использовать для засад.

4.3.2. Боевые зоны располагаются за пределами игровых лагерей. В них разрешены боевые взаимодействия.

ОСНОВЫ ИГРЫ

1. Персонажи, игровые юниты, должности и роли

- 1.1. Все участники игры отыгрывают конкретных персонажей, обладающих собственными именами, собственным опытом и мотивами. Данные о персонаже игрок должен указать в заявке на игру. Обратите внимание, что персонажи смертны, и в течение одной игры персонаж может отыграть нескольких персонажей, которых он может подготовить заранее.
- 1.2. Игровой юнит – тип персонажа, обладающий набором свойственных только ему умений (см. Расы и юниты и Правила по умениям), требующих обязательный антураж, а также другими специфическими требованиями к антуражу (см. Правила по антуражу). Наименование юнита может также подсказать особенности его отыгрыша.
- 1.3. Игровая должность или роль – род занятий персонажа на игре, по своей сути может не соответствовать типу юнита. Должности и роли обуславливают антураж, отыгрыш, а также игровые возможности персонажа. Один персонаж может занимать несколько должностей.
- 1.4. В случае, если Ваш персонаж участвовал в предыдущих играх нашей МГ, Вы можете экспортировать его в настоящую игру, воспользовавшись Правилами по экспорту персонажей.

2. Игровые взаимодействия и отыгрыш.

- 2.1. Участники игры обязуются отыгрывать своих персонажей, то есть действовать и совершать поступки сообразно сущности их ролей, мотивов персонажей, а также придерживаться Правил по игровой этике. В частности, запрещается совмещать опыт игрока и персонажа: пользоваться неигровыми знаниями для достижения игровых целей (**метагейминг**) и игнорировать необходимость отыгрыша в пользу достижения наибольшей эффективности игровых действий (**пауэргейминг**).
- 2.2. Взаимодействия между участниками игры в рамках отыгрыша и игровых механик называются игровыми взаимодействиями. Участники игры могут получать разъяснения от МГ по поводу тех или иных игровых взаимодействий.
- 2.3. Игроки в рамках отыгрыша могут оказывать друг другу услуги, как на возмездной, так и на безвозмездной основе. Запрещается осуществлять денежные расчеты в неигровой валюте.
- 2.4. МГ не запрещает насильственные и оскорбительные взаимодействия на игре, если они совершаются в рамках игровой этики и отыгрыша персонажей, касаются только личности персонажей, а не игроков. В случае если Вы морально не готовы к таким взаимодействиям, просим воздержаться от участия в данном проекте.
- 2.5. В случае если предпринимаемые другим игроком действия выходят за пределы отыгрыша, причиняя физический или моральный дискомфорт, игрок может отказаться от участия в них, а также обратиться за помощью к мастеру.

3. Состояния участников во время игры.

- 3.1. Во время игры участники находятся в одном из двух состояний: «в игре» и «вне игры».
- 3.2. Состояние «в игре» обозначается ношением «браслета жизни», подтверждающим, что персонаж жив. С таким участником разрешены игровые взаимодействия, а участник, находящийся в этом состоянии, обязан участвовать в этих взаимодействиях.
- 3.3. Состояние «вне игры» обозначается ношением налобной повязки-хайратника из белой или красной ткани, либо ткани кислотного цвета (в ночное время ношение также мерцающего маячка). С таким персонажем запрещены игровые взаимодействия, а сам участник обязан в этих взаимодействиях не участвовать.

4. Материальное имущество и игровые ценности.

- 4.1. Все материальное имущество на игре разделяется на две категории – неигровое и игровое.
- 4.2. Неигровое материальное имущество включает в себя личные предметы игрока и его антураж (костюм, доспехи, оружие и прочие предметы). Неигровое материальное имущество неотчуждаемо (т.е. другие игроки не могут его забирать или использовать без разрешения владельца) и не может быть субъектом игровых взаимодействий и механик за исключениями, описанными в настоящих Правилах.
- 4.3. Игровое материальное имущество включает в себя игровые ценности и предметы, обладающие специальной маркировкой (чиповкой) или сертификатом, описывающим свойства предмета. Игровое материальное имущество, кроме оружия, военных машин и некоторых других исключений, может быть отчуждено. Такое имущество может быть передано другим игрокам, отобрано или изъято с трупа или отчуждено при обыске. В случае отчуждения предметы переходят вместе с игромеханическими эффектами (в т.ч. проклятием).
- 4.4. Игровые ценности вводятся только МГ. К игровым ценностям относится: Валюта, Жетоны Магии, Жетоны Ресурсов, Алхимические ингредиенты, а также векселя, сертификаты и долговые расписки (см. Правила по Экономике).
- 4.5. Игровые ценности могут быть получены в качестве оплаты за услуги, награды за выполнение квестов, прохождение дандженов, а также некоторые игромеханические действия.

5. Хиты, ранения и смерть персонажа.

- 5.1. Все персонажи, находящиеся в игре, обладают некоторым количеством хитов – условных единиц, после потери которых персонаж переходит в состояние «Тяжело ранен».
- 5.2. Базовое количество хитов всех игроков – **1 хит**. Дополнительные хиты игрок получает за счёт применения умений защиты, а также некоторых других умений – см. Правила по Умениям.
- 5.3. Игрок, потерявший один или более, но не все хиты, после боевого столкновения считается легко раненым. Действия легко раненого игрока ничем не ограничены.
- 5.4. Легко раненный игрок в отсутствии медицинской помощи через **15 минут** получает статус тяжелораненого. Медицинскую помощь может оказать игрок с соответствующим умением (см. Правила по медицине).
- 5.5. Потеря всех хитов переводит персонажа в состояние «Тяжело ранен».
- 5.6. Тяжелораненый персонаж не может вступать в игровые взаимодействия (воевать, использовать заклинания и т.п.), громко разговаривать, ходить. Персонаж в таком состоянии может только ползти, стонать и шептать. Может передвигаться медленным шагом, опираясь на плечо другого игрока. При отсутствии медицинской помощи умирает через **15 мин.**
- 5.7. Игроки могут добивать беспомощных персонажей, т.е. находящихся в состоянии «Оглушен», «Связан», «Тяжелое Ранение» и под влиянием аналогичных им эффектов. Для этого необходимо подойти к нему и громко и чётко объявить: «Добиваю». Добитый персонаж умирает.

5.8. Смерть персонажа.

- 5.8.1. Смерть персонажа считается наступившей только после снятия «браслета жизни». «Браслет жизни» игрок снимает самостоятельно. Запрещается снимать «браслет жизни» с других игроков.
- 5.8.2. Игровая смерть персонажа наступает в результате:
 - добивания;
 - публичной казни;
 - успешного применения умения «Удар в спину»;
 - наступления эффекта некоторых магических обрядов, ядов и Болезней;

- самоубийства;
 - как исход тяжелого ранения;
 - в качестве игрового штрафа, наложенного мастером.
- 5.8.3. Если игрок потерял «браслет жизни» по неигровым причинам, он обязан в кратчайший срок доложить об этом региональному мастеру для получения нового «браслета».
- 5.8.4. Умерший персонаж должен находиться на месте, где наступило это состояние, **не менее 5 минут** (медленный счет до 300), изображая труп.
- 5.8.5. Если в течение 5 минут после смерти персонажа игрока начали обыскивать, оплакивать, хоронить или производить другие игромеханические действия с мёртвым телом, дождитесь окончания процедуры. При этом задерживать игрока больше чем на 30 мин можно только с его согласия.
- 5.8.6. Если за 5 минут после игровой смерти к телу мёртвого персонажа не проявили интереса, игрок переходит в состояние «вне игры» (см. выше). В этом состоянии игрок отправляется кратчайшим путём в свою локацию. По прибытии в локацию, игрок сразу сообщает региональному мастеру о смерти своего персонажа. После этого он считается находящимся в мертвятнике.
- 5.8.7. Персонаж с умением «Маг» переходит в состояние «мёртв» по обычным правилам, если смерть наступает от болезней, ядов или самоубийства. Однако, если хиты мага стали равны 0 в результате физической атаки, ведьмачьего знака, метательного магического снаряда, были сняты все ПДА-хиты или чародей стал целью умения «удар в спину», чародей выжидает 5 минут, как и любой игрок. Добивать или обыскивать чародея в это время нельзя. Если за эти 5 минут на него не надели кандалы из двимерита, чародей телепортируется (надевает повязку или включает маячок) и идет в свою локацию к своему рабочему месту. Если локация чародея захвачена, он дожидается окончания разграбления и после этого материализуется в локации с полными хитами. После материализации чародей 2 часа не может колдовать (проводить или инициировать обряды, метать магические снаряды, ПДА должен быть выключен), о чем региональный мастер делает пометку в ДК.
- 5.8.8. Если кандалы были надеты, то чародей лишается всех своих магических способностей и может быть доставлен в любую локацию для казни. После казни в кандалах чародей умирает по обычным правилам.

5.9. Мертвятник.

- 5.9.1. Игрок, находящийся в мертвятнике, находится в состоянии «вне игры» и не должен без уважительной причины покидать локацию, к которой приписан. Региональный мастер в ДК игрока ставит пометку о времени попадания в мертвятник.
- 5.9.2. Длительность нахождения в мертвятнике составляет **2 часа**, но может быть уменьшена в два раза в результате:
- красивого отыгрыша посмертных манипуляций с телом (похороны, отпевание и т.п.);
 - нахождения в рабстве (см. Правила по Специальным взаимодействиям);
 - работы в качестве временного игротехника (нужно обратиться к региональному мастеру).
- 5.9.3. По истечению срока нахождения в мертвятнике региональный мастер выдаёт новый браслет жизни, ДК нового персонажа, и игрок возвращается в игру. При этом сохраняются все накопленные игровые ценности (если не были ранее отчуждены), но теряются некоторые стартовые умения (Богатство, Герой, Меч Предназначения, Народный герой, Шпион), а также все приобретенные умения, по умолчанию недоступные данной расе и типу юнита.

6. Боевое Взаимодействие.

- 6.1. Боевое Взаимодействие – особый вид игрового взаимодействия, который регулируется соответствующим разделом Правил. Боевое Взаимодействие разрешается только в Боевых Зонах.
- 6.2. Боевое Взаимодействие подразумевает активный отыгрыш ударов, защитных маневров, отыгрыш стрельбы.
- 6.3. В случае начала любого Боевого Взаимодействия зона в радиусе 10 метров от сражающихся считается боевой обстановкой. В ней нельзя использовать некоторые Умения, а также некоторые виды специальных взаимодействий (см. соответствующие разделы).
- 6.4. Участником Боевого Взаимодействия считается любой игрок, оказавшийся в пределах этой зоны, вне зависимости от того, отыгрывает ли он бой или нет.
- 6.5. Во время Боевого Взаимодействия игрокам строго запрещается использовать территорию неигровых или небоевых зон в радиусе Боевого Взаимодействия в качестве укрытия. В случае нарушения, укрывающиеся в них игроки считаются Оглушенными до конца Боевого Взаимодействия.

7. Игровые циклы.

- 7.1. Каждый игровой день состоит из двух игровых циклов с обслуживанием игромеханик, экономики и дневной боёвкой – с 10:00 до 15:00 и с 15:00 до 20:00, и одного цикла без обслуживания экономики, но обслуживания игромеханик и ночной боёвкой – с 20:00 до 0:00. С 0:00 до 10:00 утра наступает «тихое время», когда игромеханики не обслуживаются, и нет боёвки.
- 7.2. Дневная и ночная боёвка.
 - 7.2.1. Дневная боёвка проходит с 10:00 до 20:00, в течение этого времени возможные любые боевые взаимодействия и штурмы.
 - 7.2.2. Ночная боёвка: с 20:00 до 00:00. На ночную боёвку допускается: всё оружие ближнего боя за исключением пик и щитов более 80 см. Не допускается: любое стрелковое оружие (луки, арбалеты), метательное оружие, метательные машины. Запрещено передвижение военной техники. Запрещены штурмы. В ночной боёвке из-за плохой видимости игроки обязаны уделять дополнительное внимание тому, куда наносится удар.
 - 7.2.3. Тихое время: с 00:00 до 10:00. Игроки не обязаны вступать в игровые взаимодействия с теми, кто продолжает играть. Игроки, продолжающие играть в Тихое время, делают это по правилам ночной боёвки. Отсидка в мертвятнике, разбор других игровых действий мастерами в случае необходимости происходит после 10:00 следующего дня.

8. Игровые локации.

- 8.1. Укреплённые лагеря и крепости – игровые поселения, имеющие игровые защитные сооружения, снабжённые осадными хитами, препятствующие свободному проникновению на их территорию. Штурм и захват крепостей и укрепленных лагерей возможен только Отрядом со Знаменем (см. Правила по Боевым Взаимодействиям). Требования к организации локаций и параметрам укреплений указаны в Технических требованиях к локациям и сооружениям.
 - 8.1.1. В Укреплённом лагере может быть **Тайный Ход**. Он должен быть снабжён калиткой шириной не менее 50 см, высотой не менее 1,5 м. Калитка должна быть заперта на Замок (см. Правила по Специальным Взаимодействиям) доступный как изнутри, так и снаружи.
 - 8.1.2. Проход в Укреплённый лагерь возможен только через ворота и потайной выход (если он есть).
- 8.2. Скрытые стоянки – локации, в которые на начало игры посторонним нельзя проникнуть, кроме как по приглашению приписанных к ним игроков.

- 8.3. Игротехнические локации (игротехнические сооружения, логова монстров, данджены) – особые игровые территории и сооружения, имеющие собственные правила и механики, отличные от общих на полигоне. Правила игротехнических локаций должны быть согласованы с МГ, а на игре – вывешены на стенде перед входом в локацию.

9. Игромеханические преграды.

- 9.1. К игромеханическим преградам относятся рвы, реки и болота, а также запретная территория.
- 9.2. Рвы и реки моделируются укладкой сетки яркого синего цвета шириной не меньше 1 м. Болота моделируются сеткой ярко-зеленого или оранжевого цвета. Сетка должны быть по периметру огорожена колышками с не туго натянутой между ними веревкой, обозначающей границу преграды.
- 9.3. При попадании в ров, реку или болото персонаж не может передвигаться, применять любые способности или предметы, но может говорить и звать на помощь. Игрок должен начать медленный счет до 300, по истечению которого он считается утонувшим (мертвым).
- 9.4. Персонаж может покинуть ров, реку или болото только ухватившись за другого персонажа, находящегося вне игромеханической преграды.
- 9.5. Запретная территория – часть территории полигона, проход через которую запрещен живым персонажам. В случае её пересечения, персонаж умирает. Запретная территория моделируется натянутой между опорами (в т.ч. естественными) сигнальной лентой.

10. Игровые дороги и объекты на них.

- 10.1. К игровым дорогам относятся все проложенные дороги на полигоне, не имеющие специальную запретную маркировку. Игровые дороги предназначены для движения по ним Караванов.
- 10.2. На игровых дорогах могут располагаться различные сооружения, в т.ч. мосты. Эти сооружения имеют осадные хиты. В случае разрушения таких сооружений продвижение по дороге будет невозможным, однако персонажи с умением «Инженерия» могут эти сооружения восстанавливать.

ПРАВИЛА ПО АНТУРАЖУ

1. Общие положения.

- 1.1. Антураж – это костюмы, 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 не только крой, но и цвета одежды. МГ предъявляет также требования по антуражу к конкретной расе, роли или типу юнита.
- 1.2. В качестве основных визуальных источников к подготовке к ПРИ «Ведьмак: Растбургский штурм» используйте в порядке убывания приоритетности:
 - официальные артбуки и арты, модели из серии компьютерных игр «The Witcher», «Gwent», «Thronebreaker: The Witcher Tales»;
 - изображения исторического средневекового западноевропейского либо восточноевропейского костюма 13-15 вв.
- 1.3. Материалы из сериалов, фильмов, фан-арты, иллюстрации к книгам А.Сапковского и прочие источники НЕ являются каноном для подготовки к игре. В случае, если Вы хотите подготовить образ, основываясь на источниках, не относящихся к визуальному канону, Вы обязаны согласовать его с Вашим мастером.
- 1.4. Требования к антуражу для конкретной расы, роли и юнита указаны в разделах Расы и юниты и Сетка Ролей.
- 1.5. Во время игры в игровой зоне полигона запрещено ношение современной или анахроничной миру игры одежды, обуви и головных уборов, а также аксессуаров (офицерские ремни, банданы и т.п.). Исключение составляют: защитные очки, одеваемые на время боевого столкновения.
- 1.6. На территории игровой зоны полигона запрещается открытое ношение и использование современных (анахроничных) предметов – смартфонов, зажигалок и т.п. Предусмотрите антуражные сумки для их хранения.
- 1.7. Все надписи, размещаемые на элементах антуража и строениях, могут быть написаны только на кириллице, глаголице либо рунах Старшей речи.
- 1.8. Принадлежность игрового персонажа к фракции должна быть обозначена цветом его костюма. Не менее 50% костюма должно быть в фракционных цветах.
 - Темерия – синий цвет;
 - Нильфгаард – черный и золотой цвета;
 - Редания – красный и белый цвета;
 - Каэдвен – желтый и коричневый цвета;
 - Лирия и Ривия – желтый/золотой цвета;
 - Ковир и Повисс – красный и золотой цвета;
 - Дол Блатанна – зеленый цвет;
 - Аэдирн – красный и желтый цвета;
 - Туссент – согласно рыцарским регалиям, но с обязательной символикой вассальной присяги Нильфгаарду;
 - Мирные жители любой локации и краснолуды из любой локации не имеют обязательных цветов, если сами того не захотят;
 - Скеллиге – расцветка клана (либо из официальных источников, либо согласованная с МГ);
 - Зеррикания – шафрановый, песчаный или золотой цвета.

2. Рекомендации и запреты.

2.1. Костюмы и доспехи.

- 2.1.1. 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, а также из стали и пластика (в случае их удовлетворительного покраса).
- 2.1.2. Для изготовления костюмов запрещены искусственные и синтетические ткани, а также трикотажные ткани, дающие ненатуральный отблеск или перелив. Исключение составляют: искусственный мех, бархат и шелк.
 - 2.1.3. При изготовлении костюмов разрешается использовать анахроничную миру игры фурнитуру – молнии, кнопки, липучки и т.д., при условии, что она будет спрятана или замаскирована.
 - 2.1.4. На игре запрещено ношение неантуражной современной обуви. В случае невозможности приобретения или пошива антуражной обуви допускается максировка неантуражных частей обуви накладками из кожи или кожзаменителя, обмотками или гетрами.
 - 2.2. Характеристики и внешний вид доспехов также регламентируются Правилами по техническому допуску доспехов.
 - 2.3. Характеристики и внешний вид оружия и щитов регламентируются Правилами по техническому допуску оружия.
 - 2.4. Костюм монстра.
 - 2.4.1. Костюм монстра должен соответствовать принципам визуального канона, обеспечивать прочность, надежность и безопасность, а также соблюдать соответствие материалов и деталей выбранной роли.
 - 2.4.2. Индивидуальные подробности костюма монстра обсуждаются с мастером по монстрам.

3. Игровые строения и фортификации.

- 3.1. Внешний вид игровых строений должен соответствовать или быть близок к визуальному канону. Заранее согласовывайте с региональным мастером все строительные объекты, их параметры, материалы и способы сооружения. Требования к организации локаций и параметрам укреплений указаны в Технических требованиях к локациям и сооружениям.

4. Военные машины и осадное вооружение.

- 4.1. Характеристики и внешний вид военных машин и осадного вооружения регламентируются Правилам по техническому допуску военных машин и осадного вооружения.

5. Контроль антуража и допуск.

- 5.1. Антураж персонажа должен быть согласован с региональным мастером до завершения периода фотодопуска.
- 5.2. Фотодопуск является основным условием предварительного допуска к игре. Сроки прохождения фотодопуска сообщаются на информационных ресурсах проекта. В случае непрохождения фотодопуска, участник может попытаться получить допуск уже на самой игре.
- 5.3. Основные причины недопуска:
 - низкое качество антуража;
 - несоответствие или неполное соответствие визуальному канону;
 - использование в образе анахроничных элементов (гогглы, антураж стимпанка и т.п.) либо элементов, не соответствующих географической эстетике игры (кимоно и т.п.).
- 5.4. В случае недопуска антуража МГ вправе:
 - отказать в принятии заявки на выбранную роль;
 - отказать в принятии в локацию;
 - отказать в выдаче умений;
 - изменить игроку тип юнита на другой, соответствующий антуражу;
 - перевести в статус гостя без возвращения части взноса;
 - отказать в регистрации на игру без возвращения взноса.

ПРАВИЛА ПО УМЕНИЯМ

1. Общие положения.

- 1.1. Умения – это свойства персонажа, дающие ему определенные характеристики, или позволяющие ему заниматься определенными игротехническими действиями. Для использования большинства Умений требуется соответствующий антураж.
- 1.2. Умения делятся на обязательные и доступные.
 - 1.2.1. Обязательные умения – это умения, которые даются на старте игры всем игрокам данного типа юнита. От них нельзя отказаться, их нельзя лишиться. Игрок обязан выполнять требования, предъявляемые обязательными умениями.
 - 1.2.2. Доступные умения выбираются игроками самостоятельно, если доступны их типу юнита, и игрок обладает необходимым антуражем для моделирования умения. Доступные умения вписываются в ДК игрока региональным мастером или на регистрации при проверке антуража.
 - 1.2.3. Персонажи могут также обладать доступом только к части механики умения. Такое умение оформляется в виде: Умение (Доступная механика) – например «Медицина (Аутопсия)» дает возможности персонажу заниматься Аутопсией, но не позволяет заниматься лечением.
- 1.3. Обучение умениям.
 - 1.3.1. Персонаж может выучиться умениям, которые являются доступными его юниту в процессе игры.
 - 1.3.2. Кроме того, персонаж может выучиться следующим умениям: «Ловушки», «Медицина (Первая Помощь)», «Торговля», «Пытки», «Шпион», а также ряду других умений в Королевской Академии.
 - 1.3.3. Персонаж может изучить умение в процессе игры только путем ученичества у персонажа, уже имеющего данное умение.
 - 1.3.4. Период ученичества составляет не менее 5 часов. Начало периода ученичества фиксируется региональным мастером. Отыгрыш процесса ученичества дается на откуп игрокам, это может быть совместный отыгрыш, экзамены перед комиссией гильдии и т.п. По завершении обучения, региональный мастер вписывает новое умение в ДК игрока.
 - 1.3.5. Персонаж не может иметь более одного ученика одновременно.

2. Умения атаки.

- 2.1. Умения атаки позволяют использовать оружие согласно антуражу юнита и роли.
- 2.2. **Легкое оружие:** даёт возможность игроку использовать Лёгкое оружие. Лёгким оружием являются ножи, кинжалы и другое короткое оружие длиной до 60 см, а также дубинки, сельхозинвентарь и метательное оружие (метательные ножи и топоры).
- 2.3. **Обычное оружие:** даёт возможность игроку использовать Обычное оружие. Обычным оружием является любое военное одноручное оружие (мечи, топоры, булавы, молоты и т.д.), посохи, копья, пики, и другое оружие, не подпадающие под описание Легкого или Тяжелого.
- 2.4. **Тяжелое оружие:** даёт возможность игроку использовать Тяжёлое оружие. Тяжёлым оружием являются двуручные мечи (более 130 см длиной, с рукоятью для хвата двумя руками), двуручные топоры, древковое рубящее (алебарды, глефы, протазаны и т.п.), цепи и молоты.
- 2.5. **Парное оружие:** даёт возможность игроку использовать две единицы Обычного или Лёгкого оружия в обеих руках.
- 2.6. **Стрелковое оружие:** даёт возможность игроку использовать в бою стрелковое оружие – лук или арбалет.

3. Умения защиты.

- 3.1. Умения защиты позволяют использовать щиты и доспехи согласно антуража юнита и роли.
- 3.2. **Малый щит:** даёт возможность игроку использовать в бою круглые щиты до 50 см диаметром, либо щиты иных форм, вписывающиеся в этот круг.
- 3.3. **Щит:** даёт возможность игроку использовать в бою круглые щиты до 80 см диаметром, либо щиты иных форм, вписывающиеся в этот круг.
- 3.4. **Большой щит:** даёт возможность игроку использовать в бою ростовой щит, а также каплевидные щиты, размерами не более чем 70 см шириной и 140 см высотой.
- 3.5. **Лёгкий доспех:** даёт возможность игроку носить Лёгкий доспех. Лёгким доспехом считается стёганая куртка, кожаный доспех и прочие подобные элементы защиты. Лёгкий доспех добавляет персонажу +1 хит.
- 3.6. **Средний доспех:** даёт возможность игроку носить Средний доспех. Средний доспех требует: Основа Среднего доспеха: кольчуга, бригантина, кожаный панцирь, латный, пластинчатый, чешуйчатый или ламинарный нагрудник. Стёганая куртка с дополнительными латными элементами (не менее 2х парных элементов) также может рассматриваться как основа для среднего доспеха. Обязательные дополнительные элементы: открытый шлем или минимум один дополнительный парный элемент фурнитуры (руки: наплечники, налокотники, наручи; ноги: набедренники, наколенники, поножи). Полная латная защита корпуса (кираса) без дополнительных элементов или полная латная защита рук и ног без необходимой (см. выше) защиты корпуса считаются Средним доспехом. Средний доспех добавляет +2 хита.
- 3.7. **Тяжёлый доспех:** даёт возможность игроку носить Тяжёлый доспех. Тяжёлый доспех требует: Основа тяжёлого доспеха: полная (от шеи до бёдер спереди и сзади) латная, пластинчатая (бригантный панцирь), чешуйчатая или ламинарная защита корпуса, открытый или закрытый шлем. Кольчуга или бригантина с дополнительными (не менее 2 парных) латными элементами так же может рассматриваться как основа для тяжёлого доспеха. Обязательные дополнительные элементы: минимум 3 парных элемента фурнитуры (руки: наплечники, налокотники, наручи; ноги: набедренники, наколенники, поножи). Тяжёлый доспех добавляет +3 хита.
- 3.8. **Полный доспех:** даёт возможность игроку использовать Полный доспех. Полный доспех требует: полная латная защита корпуса (от шеи до бёдер спереди и сзади), рук (плечи + локти + предплечья) и ног (бёдра + колени + голени) и закрытый (закрывающий более чем половину лица, с забралом или узкими прорезями) шлем. Весь комплекс должен быть выполнен в едином стиле. Полный доспех добавляет +4 хита.
- 3.9. **ВАЖНО!** Защитный комплекс, имеющий недостаточное количество элементов для определённого уровня считается защитным комплексом на уровень ниже (средний – лёгким, тяжёлый – средним, полный – тяжёлым).
- 4. Особые умения.**
- 4.1. **Алхимия:** даёт возможность игроку создавать продукты алхимии, и специализироваться на источнике алхимических ингредиентов. Подробнее о механике умения и об антураже – см. Правила по Алхимии и Руководство по алхимии.
- 4.2. **Атакующий ПДА:** даёт возможность персонажу использовать атакующий артефакт, защитные свитки и артефакты. Требуется: антуражный чехол для ПДА.
- 4.3. **Бард:** персонаж с таким умением получает перечень особых способностей. Первое: бард, используя музыку и песни, может отогнать дикого монстра. Второе: бард может сконцентрироваться на одном тяжело раненном персонаже и пока бард играет, этот персонаж не переходит в состояние «мертв». Третье: если бард исполняет музыку в локации, то после завершения представления, он получает

- 2 жетона слухов из этой локации. Требуется: соответствующий роли антураж, музыкальный инструмент.
- 4.4. **Богатство:** персонаж с этим умением в начале игры получает на 1 золотой больше. В начале каждого игрового цикла персонаж получает 1 дополнительный золотой. Не более трёх персонажей с таким умением на одну локацию. Требуется: соответствующий роли антураж, подтверждающий невероятное богатство персонажа.
- 4.5. **Генетика:** персонаж получает возможность использовать Генетическую Лабораторию. В локации может быть только один персонаж с умением «Генетика». Подробнее о механике умения и об антураже – см. Правила по Генетике. Требуется: умения «Алхимия» и «Медицина» либо умения «Алхимия» и «Маг».
- 4.6. **Герой:** персонаж с таким умением получает +1 хит, а также дополнительное умение «Меч Предназначения». В локации не может быть более трёх персонажей с таким умением на локацию. Все владельцы такого умения должны быть известны минимум месяц до игры. Требуется: фотографии в полном костюме до назначенной даты.
- 4.7. **Дипломат:** персонаж с таким умением считается «приглашенным гостем» (см. Менталитет и Ксенофобия) в любой локации и может заключать договоры (см. Правила по специальным взаимодействиям и Правила по Внутренней и Внешней политике). Только игрок с умением Дипломат может быть Главой Администрации. Требуется: соответствующий роли антураж.
- 4.8. **Дневник:** позволяет персонажу сохранять игровую информацию (имена, сведения, квестовые завязки и т.д.) для передачи третьим игровым лицам или самому себе после выхода из мертвяка. Форма ведения дневника и тип сведений, указанных в нём, остается на усмотрение владельца дневника. Требуется: антуражно оформленный дневник.
- 4.9. **Друид:** дает возможность персонажу инициировать и проводить соответствующие ритуалы обрядовой магии (см. Правила по Магии). Требуется: соответствующий роли антураж.
- 4.10. **Жрец:** дает возможность персонажу инициировать и проводить соответствующие ритуалы обрядовой магии и проводить молитвы (см. Правила по Магии). Требуется: соответствующий роли антураж.
- 4.11. **Защитный ПДА:** даёт возможность персонажу использовать защитные свитки и артефакты. Требуется: антуражный чехол для ПДА.
- 4.12. **Инженерия:** дает возможность обслуживать осадные машины, а также создавать инженерные улучшения, восстанавливать разрушенные осадные машины, укрепления и сооружения. Подробнее о механике умения и об антураже – см. Правила по ремеслам и инженерии.
- 4.13. **Ловушки:** позволяет персонажу устанавливать ловушки (см. Правила по Специальным Взаимодействиям), но не более трёх в цикл. Также персонаж с таким навыком может обезвреживать чужие ловушки. Требуется: средства для установки ловушек.
- 4.14. **Маг:** дает возможность персонажу использовать магические снаряды, а также инициировать и проводить соответствующие ритуалы обрядовой магии (см. Правила по Магии). Персонаж с таким умением имеет 10 хитов, но не может носить доспехи. Требуется: соответствующий роли антураж.
- 4.15. **Медицина:** даёт возможность персонажу лечить ранения, яды и болезни в госпитале, а также осуществлять перевязку или лечение легких ранений в полевых условиях. Подробнее о механике умения и об антураже – см. Правила по Медицине и Руководство по медицине.
- 4.16. **Меч Предназначения:** некоторые герои отмечены судьбой или заколдованы, в любом случае, когда персонаж с таким умением попадает в состояние «мёртв», он вместе с региональным мастером совершает бросок 2d6 и сверяется с результатом

ниже. При результате броска 2 и 3 персонаж умирает, при результате 4-12, персонаж немедленно возвращается в игру с игротехническими последствиями:

- 2 – «Памятная смерть!»: персонаж умирает по обычным правилам, но перед этим «назначает» героем одного персонажа из своей локации. Этот персонаж получает умение «Меч Предназначения».
 - 3 – «Мёртв»: персонаж умирает по обычным правилам.
 - 4 – «Рана ноги»: с момента получения этого результата, персонаж не может перемещаться бегом и ему требуется опора для перемещения (палка, костыль и т.д.).
 - 5 – «Голоса»: с момента получения этого результата, персонаж начинает слышать голоса (погибших друзей, заклятого врага и т.д.), которые активно ведут с ним диалог.
 - 6 – «Рана груди»: с момента получения этого результата, персонаж не может использовать доспешные умения, кроме «легкого доспеха».
 - 7 – «Ненависть к убийце»: с момента получения этого результата, персонаж начинает испытывать ненависть к своему убийце.
 - 8 – «Рана руки»: с момента получения этого результата, персонаж не может использовать двуручное оружие.
 - 9 – «Ксенофобия»: с момента получения этого результата, персонаж начинает испытывать острую ненависть к чужакам (из другой страны или другой расы).
 - 10 – «Ослеп на один глаз»: с момента получения этого результата, персонаж должен носить повязку, закрывающую один глаз.
 - 11 – «Паранойя»: с момента получения этого результата, персонаж видит врагов во всех, кто его окружает.
 - 12 – персонаж выжил и получил умение «Живучесть». Если у персонажа уже есть это умение, он получает +1 хит.
- 4.17. **Пытки:** позволяет персонажу производить форсированный допрос с целью получения игровой информации (см. Правила по Специальным Взаимодействиям). Требуется: набор зловещих инструментов для дознания.
- 4.18. **Ремесло:** при выборе этого умения, игрок выбирает тип ремесла. Подробнее о механике умения и об антураже – см. Правила по Ремеслу и Инженерии.
- 4.19. **Торговля:** позволяет персонажу формировать караваны, а также заниматься контрабандой. Подробнее о механике умения и об антураже – см. Правила по Экономике.
- 4.20. **Удар в спину:** позволяет совершать Кулуарное Убийство (см. Правила по Специальным Взаимодействиям), а также пополнять в начале игрового цикла сертификаты «Удара в спину» вплоть до 3 единиц. Данное умение не работает на монстрах. Требуется: клинковое оружие.
- 4.21. **Шпион:** умение позволяет использовать следующие способности:
- Умение «Удар в спину».
 - В конце каждого игрового цикла получать 2 Жетона Слуха из локации, в которой находится шпион. Жетоны Слуха выдает региональный мастер по требованию игрока.
 - Совершать Диверсии (см. Правила по Специальным взаимодействиям).
 - Заниматься контрабандой (см. Правила по Экономике).
5. **Расовые умения, уникальные умения и умения монстров.**
- 5.1. **Влияние на разум:** обладатель умения способен магическим образом убедить собеседника в одном факте во время беседы или заставить выполнить одну простую команду, выполнение которой занимает не больше 20 секунд: «Уйди», «Выпей это зелье», «Брось меч» и т.д. «Влияние на разум» не действует на чародеев. «Влияние на Разум» может заставить жертву нанести вред окружающим, но не себе. В случае если обладатель умения не дает команду, но выдает жетон, цель

бездействует на месте, медленно считая до двадцати. «Влияние на Разум» воздействует столько раз и на столько целей, сколько жетонов выдано. Если свидетель применения Умения акцентирует внимание любой из целей Влияния на факте его использования, магический эффект аннулируется.

- 5.2. **Живучесть:** позволяет персонажу с таким умением не умирать через 15 минут после получения тяжелого ранения. Антураж не требуется.
- 5.3. **Изменчивость:** умение, выражающее способность организма к развитию и принятию чужеродных генов и мутагенов. Выявленная Изменчивость позволяет изучить сильные и слабые биологические стороны персонажа и понять какого рода гены помогают ему приспособливаться к опасному миру вокруг. Выявлять Изменчивость в персонаже можно один раз в игровой день.
- 5.4. **Иммунитет к Болезням:** персонаж невосприимчив ко всем Болезням (либо только к некоторым – указанным в скобках).
- 5.5. **Иммунитет к Ментальным Воздействиям:** персонаж невосприимчив к Ментальным расстройствам и эффектам Контроля.
- 5.6. **Иммунитет к Оглушению:** персонаж не может быть оглушен.
- 5.7. **Иммунитет к Ядам:** персонаж не может быть отравлен.
- 5.8. **Крепыш:** базовое количество хитов персонажа с таким умением увеличивается на один. Антураж не требуется.
- 5.9. **Невидимость:** Персонаж накидывает на себя вуаль серого цвета на которой в нескольких местах крупно и разборчиво написано слово «невидимость» и считается полностью невидимым для простых смертных. Присутствие невидимого монстра может почувствовать в локации или здании персонаж-ведьмак. Персонажи под действием Экстракта Де Врие или обладающие соответствующим артефактом видят невидимых существ, как обычных.
- 5.10. **Походная алхимия:** позволяет создавать Алхимические Продукты вне Алхимической Лаборатории. Подробнее о механике умения и об антураже – см. Правила по Алхимии и Руководство по алхимии.
- 5.11. **Регенерация:** персонаж самостоятельно восстанавливает все хиты после их потери со скоростью 1 хит в 5 минут. Требуется: Живучесть. Антураж не требуется.
- 5.12. **Слабость (Источник):** Монстры со слабостью к источнику (Огонь, Магия, Серебро), получают от него двойной урон.
- 5.13. **Снайпер:** персонаж с таким умением при использовании стрелкового оружия снимает не 2 хита, а 3 хита. Антураж не требуется.
- 5.14. **Спектр:** хитосъем возможен только при использовании серебряного оружия ведьмаков, оружия магов и оружия отмеченного магическими усилениями или рунами
- 5.15. **Хилое Тело:** Монстры с Хилым Телом имеют меньшее количество Очков Жизни, чем равные им по Конституции монстры.

ПРАВИЛА ПО БОЕВЫМ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯМ

1. Общие положения.

- 1.1. Игроки в боевых взаимодействиях могут использовать только допущенное до игры оружие, промаркированное соответствующим образом (см. Правила по техническому допуску оружия).
- 1.2. Игроки не должны использовать чужое оружие без разрешения хозяина.
- 1.3. Игрокам категорически запрещается использовать оружие и доспех, которые не могут использовать юниты их персонажей (как согласно умений персонажа, так и согласно описания антуража юнита). За нарушения игроки будут выводиться из игры.
- 1.4. Игроки, персонажи которых имеют тип юнита, лишённый умения «Парное оружие», могут использовать для атаки одновременно 1 (одну) единицу оружия, допущенного согласно антуража юнита.
- 1.5. Игрок, вступивший в боевое взаимодействие, должен осознавать, что может получить или нанести травму. Запрещается наносить чрезмерно сильные удары по недоразвитым игрокам и в незащищенные доспехом места, а в случае, если противник не защищается – только обозначить удар/удары. Мастера будут наказывать игроков, стиль ведения боя которых ведет к потенциальным травмам противника. При этом необходимо соразмерять силу ударов с защитой противника и наносить по противнику, снабжённому серьёзной защитой, удары с силой достаточной для того, чтобы он их почувствовал или услышал.
- 1.6. Игрок, не желающий вступать в боевое взаимодействие и не спасающийся бегством, может поднять безоружные руки и громко объявить «сдаюсь!», чтобы обозначить для противника ситуацию беззащитности.
- 1.7. В случае нанесения травмы (умышленной или неумышленной) игрок обязан выйти из игры. Степень его вины и наказание определяет мастер по боёвке, главный мастер или лица их замещающие.
- 1.8. На игре КАТЕГОРИЧЕСКИ запрещаются:
 - умышленные удары в непоражаемую зону (кисти, стопы, голову, шею, пах);
 - колющие удары любым оружием, кроме оружия, допущенного для этого;
 - удары небоевой частью оружия (древками пик, твёрдыми рукоятями и т.д.);
 - любые захваты оружием, щитом, конечностями, умышленное зажимание оружия с использованием оружия, конечностей и тела, перехват щитов и оружия за любую часть;
 - подножки, подсечки, толчки плечом и прочие подобные приёмы;
 - удары и толчки щитом, удары ногой в щит, толчки телом в щит.
- 1.9. При использовании в боевом взаимодействии любого щита игрокам рекомендуется быть в шлеме. От игроков, которые используют щит без шлема, претензии к другим игрокам на неумышленные попадания по голове не принимаются.
- 1.10. Игрокам запрещается использование нахождения в неигровых зонах в игровых целях: прятаться от врагов на территории неигровых заведений общепита, зоны регистрации и прочих неигровых территорий.
- 1.11. Колющим оружием на данной игре являются пики (колющие копья), а также алебарды и им подобное древковое оружие, боевая часть которых соответствует правилам допуска как для колющего оружия (пик), так и для древкового рубящего оружия. Такое оружие будет маркировано дополнительно. Кроме того, допускается нанесение несильных колющих ударов ножами и кинжалами. Наносить колющие удары другими видами оружия запрещено.

2. Хиты и хитосъем

2.1. Общие положения

- 2.1.1. Снятие хита – результативный амплитудный удар (попадание) оружием ближнего боя или уверенное попадание метательным снарядом в поражаемую зону. Приём «швейная машинка» (многочисленные быстрые удары в одно и то же место) считается как одно попадание и только в том случае, если первый удар соответствовал результативному амплитудному удару. Удар, нанесённый двумя единицами оружия сразу, засчитывается как одно попадание.
- 2.1.1.1. Результативным амплитудным рубящим ударом считается удар с выраженным и явно видимым замахом на 90 градусов и более, чувствительно попавший боевой частью оружия в поражаемую зону персонажа.
- 2.1.1.2. Результативным амплитудным колющим ударом считается удар с выраженным и явно видимым замахом в 50 см и более, чувствительно попавший боевой частью оружия в поражаемую зону персонажа.
- 2.1.1.3. Уверенным попаданием метательного снаряда считается точное и чёткое попадание метательным оружием или снарядом в поражаемую зону персонажа.
- 2.1.2. Для всего оружия ближнего боя, а также для стрелкового и метательного оружия кисти, стопы, голова, шея и область паха игрока – непоражаемые зоны. Остальная часть тела – поражаемая зона. Для фаерболов, снарядов боевых машин и осадного вооружения (камней и брёвен) поражаемой считается всё тело игрока без исключения, включая голову.
- 2.1.3. Игрок самостоятельно считает снятые с него хиты. Другим игрокам категорически запрещается указывать на неправильный с их точки зрения подсчёт хитов, снятых с другого персонажа (приравнивается к умышленной неосознанке). Можно обратить внимание ближайшего маршала или мастера на игрока, подозреваемого в умышленно неправильном подсчёте своих хитов.
- 2.1.4. Игроку, использующему оружие, снимающее более 1 хита, рекомендуется, во избежание недоразумений, перед боевым столкновением единожды указать на это противнику.
- 2.2. Хитосъем**
- 2.2.1. Все оружие делится на 3 основных типа: Лёгкое, Обычное, Тяжёлое. Также есть артефактное оружие, магическое оружие, оружие монстров и игротехнических персонажей, свойства которого даны в его сертификате.
- 2.2.1.1. Лёгким оружием являются ножи, кинжалы и другое короткое оружие длиной до 60 см, а также дубинки, сельхозинвентарь и метательное оружие (метательные ножи и топоры). Лёгкое оружие снимает попаданием 1 хит; Лёгкое оружие не поражает персонажей в Полном доспехе.
- 2.2.1.2. Обычным оружием является любое военное одноручное оружие (мечи, топоры, булавы, молоты и т.д.), посохи, копья, пики, и другое оружие, не подпадающие под описание Легкого или Тяжелого. Обычное оружие снимает попаданием 1 хит.
- 2.2.1.3. Тяжёлым оружием являются двуручные мечи (более 130 см длиной, с рукоятью для хвата двумя руками), двуручные топоры, цепы и молоты, древковое рубящее (алебарды, глефы, протазаны и т.п.). Тяжёлое оружие удерживается в бою двумя руками. Тяжёлое оружие, удерживаемое в момент попадания 1 рукой, перестаёт считаться таковым и снимает 1 хит. Тяжёлое оружие снимает попаданием 2 хита. При нанесении колющих ударов, специально допущенные алебарды и прочее подобное оружие снимают 1 хит. Использовать тяжёлое оружие могут только персонажи, юниты которых имеют умение «Тяжёлое оружие».
- 2.2.2. Класс оружия определяется мастером при допуске. Оружие маркируется цветными браслетами/лентами, закрепленными на видимой части оружия (по числу снимаемых хитов). Метательное оружие и щиты не маркируются, но также допускаются после предварительного осмотра.
- 2.2.2.1. Артефактное оружие, оружие монстров и игротехнических персонажей также маркируется в соответствии с наносимым уроном по аналогии с типами оружия.

К артефактному оружию обязательно прилагается сертификат с описанием наносимого урона и дополнительных свойств.

- 2.2.2.2. Хитосъём, а также особые свойства монстров в боевых взаимодействиях, указаны отдельно (см. Правила по монстрам).
- 2.2.3. Снаряд военной машины до 100 мм и магический снаряд (фаербол) снимает 5 хитов, рикошеты не засчитываются. Снаряд военной машины более 100 мм снимает 10 хитов, рикошеты засчитываются.
- 2.2.4. Осадное вооружение (камни и брёвна) можно бросать со стен, высота которых не меньше 3 м, на расстояние не более 2 м от стены. Попадание осадным вооружением снимает 5 хитов, рикошеты не засчитываются.
- 2.2.5. Попадание в щит или оружие снарядами военной машины, фаерболом или осадным вооружением (камнем и бревном) засчитывается как попадание по игроку.
- 2.2.6. Попадание в элементы одежды (плащи, буфы и т.д.) и антуража не засчитывается. При этом попадания, при которых элемент одежды или антуража прибило к хитовой зоне засчитываются. Целенаправленно использовать элементы одежды и антуража для защиты запрещено.

2.3. Хиты

- 2.3.1. Базовое количество хитов всех игроков – один хит. Дополнительные хиты игрок получает за счёт применения умений, таких как «Лёгкий Доспех» (+1 хит), «Средний доспех» (+2 хита), «Тяжёлый доспех» (+3 хита), «Полный доспех» (+4 хита), «Крепыш» (+1 хит), «Герой» (+1 хит).
- 2.3.2. Дополнительные хиты у игроков от умений «Лёгкий Доспех», «Средний доспех», «Тяжёлый доспех», «Полный доспех» действуют только при условии, что игрок облачен в соответствующий доспех.
- 2.3.3. Игрок, потерявший один или более, но не все хиты, после боевого столкновения считается легко раненым. Действия легко раненого игрока ничем не ограничены, и он может совершать все то же самое, что и здоровый игрок.
- 2.3.4. Легко раненый игрок в отсутствии медицинской помощи через 30 минут получает статус тяжелораненого. Медицинскую помощь может оказать игрок с соответствующим умением (см. Правила по медицине)
- 2.3.5. Потеря всех хитов приводит к тяжёлому ранению.
- 2.3.6. Тяжелораненый персонаж должен сразу по получению этого состояния упасть на землю или (если это не безопасно) сесть на одно колено, поднять над головой своё оружие, удерживаемое за боевую часть и оставаться на месте. В случае получения его персонажем тяжёлого ранения в условиях давки (бой в воротах и прочие подобные условия) игрок должен, пригибаясь, как можно быстрее покинуть бой, предпочтительно продвигаясь в сторону союзников.
- 2.3.7. Игрок, персонаж которого тяжело ранен, не может вступать в игровые взаимодействия (боевые, кастовать и т.п.), громко разговаривать, ходить. Может ползти, стонать и шептать. Может передвигаться медленным шагом, опираясь на плечо другого игрока. Умирает через 15 мин., самостоятельно снимая «браслет жизни».
- 2.3.8. Добивать тяжелораненого персонажа во время активной боевой ситуации **ЗАПРЕЩЕНО**.

3. Осадные хиты и осадный урон.

- 3.1. Осадными хитами обладают укрепления локаций, а также укрепленные строения, военные машины и осадное вооружение. Количество осадных хитов присваивается мастером по боёвке при допуске и прописывается на сертификате или чипе допуска.
- 3.2. Осадные хиты с укреплений локаций и укрепленных строений снимаются тараном, военными машинами, а также монстрами, имеющими такую возможность

исключительно по времени (в формате X хитов за минуту), а также специальными магическими обрядами (моментально).

- 3.2.1. Таран, находящийся в момент отыгрыша удара (физически повреждать ворота и укрепления запрещено) по воротам не более чем в 1 метре от закрытых створок ворот локации или укрепленного строения и удерживаемый при этом не менее чем 6 игроками снимает осадные хиты с укреплений локации или укрепленных строений. Таран снимает с укреплений локации или с указанного оператором укрепленного строения 1 осадный хит за 1 минуту. За высокий уровень антуража хитосъем тарана может быть увеличен допускающим мастером, но не более чем до 3 хитов в минуту. Осадные хиты, снимаемые успешным применением тарана, отнимаются от осадных хитов укреплений локации или укрепленного строения по мере снятия каждую полную минуту использования.
- 3.2.2. Военная машина (баллиста, катапульта, требушет), расположенная на дистанции не далее 30 м от ворот штурмуемой локации или укрепленного строения, и производящие реальный выстрел не реже чем раз в минуту снимает осадные хиты с укреплений локации или укрепленных строений. Военные машины снимают с укреплений локации или с указанного оператором укрепленного строения 2 осадных хита за минуту. За высокий уровень антуража осадный хитосъем военной машины может быть увеличен допускающим мастером, но не более чем до 4 хитов в минуту. Осадные хиты, снимаемые успешным применением военной машины, отнимаются от осадных хитов укреплений локации или укрепленного строения по мере снятия каждую полную минуту использования.
- 3.2.3. Монстры, имеющие, согласно своим умениям, возможность снимать осадные хиты и находящиеся не более чем в 1 метре от ворот локации или укрепленного строения и отыгрывающие их разрушение (любым образом, но силовое физическое воздействие на ворота и прочие элементы конструкции с целью их реального разрушения запрещено), снимают осадные хиты с укреплений локации или укрепленного строения. Монстры снимают 1 осадный хит за 1 минуту. Осадные хиты, снимаемые успешным применением монстром своих возможностей по снятию осадных хитов, отнимаются от осадных хитов укреплений локации или укрепленного строения по мере снятия каждую полную минуту использования.
- 3.3. Осадные хиты, снимаемые воздействием обрядовой магии, отнимаются от осадных хитов укреплений локации, укрепленного строения, военной машины или осадного вооружения единоразово и моментально.
- 3.4. Осадные хиты с военных машин и осадного вооружения снимаются снарядами военных машин, монстрами и магическими обрядами исключительно по факту поражения.
- 3.4.1. Военная машина снимает каждым попаданием снаряда с другой военной машины или осадного вооружения такое же количество осадных хитов, как и за минуту с укреплений локации.
- 3.4.2. Осадный хитосъем монстров и заклинаний указан в их умениях и описании.
- 3.5. Осадные хиты укреплений и строений полностью восстанавливаются через 30 минут после окончания боевой ситуации, в ходе которой они были сняты.
- 3.5.1. Дополнительные осадные хиты, полученные за счёт инженерных и магических улучшений, не восстанавливаются – улучшения необходимо производить заново.
- 3.5.2. Досрочное восстановление осадных хитов укреплений возможно по правилам Инженерии.

4. Осадная хитовка военных машин и осадного вооружения.

- 4.1. Все военные машины, а также мантелеты, имеют определенное количество осадных хитов. Осадные хиты присваиваются мастером по допуску в зависимости от антуража и конструкции. Военные машины и осадное вооружение поражается

- только оружием, снимающим осадные хиты или обрядовой магией. Осадные хиты с военных машин снимаются по правилам снятия осадных хитов (см. выше).
- 4.2. Военная машина (баллиста, катапульта, требушет) в зависимости от антуража и изготовления имеет от 2 до 10 осадных хитов.
 - 4.2.1. После снятия с военной машины всех осадных хитов, она считается повреждённой и более в этом бою не используется
 - 4.2.2. Через 30 минут после окончания боевой ситуации военная машина восстанавливает все свои осадные хиты и может использоваться снова.
 - 4.2.3. При этом, дополнительные осадные хиты и осадный хитосъём, полученные за счёт инженерных и магических улучшений, не восстанавливаются – улучшения необходимо производить заново.
 - 4.3. Таран может использоваться не менее чем 6 игроками.
 - 4.3.1. Таран снимает осадные хиты со строений согласно приложенному сертификату;
 - 4.3.2. Обычный таран не имеет осадных хитов, игротехнически сломать его нельзя, можно лишь вывести из строя его персонал. Тараны с навесом и прочие подобные инженерные сооружения получают и теряют осадную хитовку аналогично военным машинам.
 - 4.4. Мантелет в зависимости от антуража изготовления имеет от 1 до 3 осадных хитов.
 - 4.4.1. Мантелеты запрещено переносить в ближнем бою: при приближении противника с контактным оружием ближе, чем на 5 метров переноска мантелета запрещена;
 - 4.4.2. Запрещается размещать мантелеты в боевой зоне локации ближе, чем в 10 метрах от проёма ворот;
 - 4.4.3. Пытаться свалить силой или перелезть через мантелеты категорически запрещается;
 - 4.4.4. После снятия с мантелета всех осадных хитов он кладется на землю (при необходимости убирается в сторону) и более в этом бою не используется;
 - 4.4.5. Через 30 минут после окончания боевой ситуации мантелет восстанавливает все свои осадные хиты и может использоваться снова. При этом, дополнительные осадные хиты, полученные за счёт инженерных и магических улучшений, не восстанавливаются – улучшения необходимо производить заново.

ПРАВИЛА ПО СПЕЦИАЛЬНЫМ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯМ

1. Оглушение.

- 1.1. Оглушение отыгрывается ударом небоевой частью оружия ближнего боя между лопаток и словом «оглушен».
- 1.2. Оглушенный персонаж падает на одно колено или, при желании, полностью падает на землю.
- 1.3. На время оглушения оглушённый персонаж отыгрывает потерю сознания. Время оглушения определяется как медленный счет «про себя» до 300. После окончания этого времени, оглушенный приходит в себя.
- 1.4. Оглушенный не помнит ничего, что происходило вокруг, пока он был без сознания.
- 1.5. Если оглушенный персонаж теряет хит или более, он немедленно приходит в себя.
- 1.6. Персонаж в шлеме получает иммунитет к оглушению.
- 1.7. Во время боевых взаимодействиях оглушение использовать нельзя.

2. Связывание.

- 2.1. Связывание отыгрывается накидыванием на цель веревочной петли, игровых кандалов или иного безопасного способа обездвижить цель.
- 2.2. Снять петли, сбить кандалы или иначе освободиться от связывания самостоятельно персонаж не может.
- 2.3. Связанному могут помочь освободиться, «перерезав» веревки игровым оружием или сбив кандалы 5 ударами молота (нужен персонаж с умением «Ремесло»).
- 2.4. Связанный персонаж отыгрывает ограничение (отсутствие) подвижности связанных конечностей.

3. Обыск.

- 3.1. Обыск отыгрывается диалогом, в котором обыскивающий указывает место (например, «обыскиваю сумку» или «смотрю под шапкой»), а обыскиваемый выдаёт все игровые предметы, находящиеся в этом месте. Эти предметы могут быть отчуждены обыскивающим.
- 3.2. Обыску подлежат персонажи, согласившиеся на обыск добровольно либо находящиеся в состояниях: связан, оглушен, тяжело ранен, умер.

4. Кулуарное убийство.

- 4.1. Может применяться только в небоевой обстановке персонажем с умением «Удар в спину». Кулуарное убийство приводит к мгновенной гибели персонажа, к которому применяется данное игровое воздействие.
- 4.2. Кулуарное убийство моделируется проведением оружием от плеча к пояснице жертвы по спине, с объявлением действия и выдачей сертификата «Удар в спину». Доспех не спасает от кулуарного убийства.
- 4.3. Персонаж-жертва отыгрывает «тихую» смерть.

5. пытки и мучение.

- 5.1. Может применяться только персонажем с умением «Пытки».
- 5.2. Для отыгрыша взаимодействия с использованием умения «Пытки» игрок должен использовать модели пыточных инструментов и/или механизмов.
- 5.3. Игровая симуляция пыток, нанесения побоев, увечий и других воздействий отыгрываются игроками по обоюдному согласию.
- 5.4. Для симуляции пытки персонаж-жертва должен быть игромеханически связан (см. выше), либо зафиксирован иными игромеханическими методами.
- 5.5. Для симуляции пытки персонаж-жертва должен находиться в сознании.
- 5.6. Во время пыток хиты, которые персонажи получают от любых умений защиты, не учитываются. Учитываются хиты, полученные с помощью особых, расовых уникальных умений.

- 5.7. «Пыточным действием» именуется любое намеренно нанесённое игровое увечье «жертве пыток», после которой пытающий вправе задать вопрос.
- 5.8. После каждого третьего пыточного действия жертва обязана выдать один максимально правдивый ответ на вопрос пытающего, после чего пытающий должен бросить один шестигранный кубик. При результате 1-4 жертва теряет один хит, 5 или 6 – не теряет хит.
- 5.9. Персонаж-жертва в состоянии тяжёлого ранения в праве отыграть потерю сознания по правилам Оглушения, если ему не оказывают медицинскую помощь или ещё каким-то образом не поддерживают в сознании.
- 5.10. Любое пыточное действие над персонажем-жертвой с 0 хитов, считается Добиванием.

6. Секс.

- 6.1. Секс моделируется обменом специальными карточками с памятным посланием. Непосредственно отыгрыш сексуальной сцены остается на усмотрение партнеров, но он обязательно должен присутствовать. В конце отыгрыша, каждый достает свою карточку и пишет на обороте памятное послание для партнера. Затем партнеры меняются карточками, и на этом акт считается свершившимся. Если у вас не оказалось с собой ручки или карточки — мы все понимаем, что это значит.
- 6.2. В случае если один из партнеров занимается сексом не добровольно, то жертва получает карточку от насильника, но на ней насильник может ничего не писать. По возможности насильник забирает карточку жертвы и сам пишет на ней всё, что посчитает нужным и что является его памятью о данном событии. Надпись обязательно зачитать жертве вслух. Если жертва не желает играть в это, она вправе объявить себя мертвой.
- 6.3. Карточки представляют собой небольшие по размеру (6,2 x 9 см) ваши фотографии в игровом антураже. Степень откровенности фотографии – исключительно на усмотрение игрока.
- 6.3.1. Карточки заготавливаются игроками самостоятельно.
- 6.3.2. Допустимо изготовить несколько карточек, для разных случаев. Например, «откровенную» для секса с любимым, «закрытую» для секса с опостылевшим супругом и «мрачную» – на случай изнасилования.
- 6.3.3. Карточки, как собственные, так и полученные в процессе игры, являются неотчуждаемой игровой ценностью, но при желании их можно показать другим персонажам в процессе рассказа о случившемся.

7. Слухи, сбор слухов.

- 7.1. Слухи являются игромеханическим ресурсом в виде специальных Жетонов Слухов, которые представляют знания персонажа о делах в локации, из которой происходят эти слухи (т.е. на Жетона стоит соответствующая пометка).
- 7.2. Жетоны Слухов не могут быть отчуждены, но могут быть переданы другим игрокам.
- 7.3. Игроки могут обменивать Жетоны Слухов у регионального мастера с целью получения игровой информации, включая информацию (подсказки) по квестам, командам локаций, некоторыми игрокам, игровым событиям и ценам.
- 7.4. Объем и точность информации зависит от количества израсходованных Жетонов Слухов из этой локации: 1 жетон – информация общая; 2-3 жетона – информация неточная, ориентировочная; 5 и более жетонов – информация детальная и точная.
- 7.5. Основные источники Жетонов Слухов:
 - при отыгрыше сбора слухов;
 - в некоторых игротехнических локациях – постоянные дворы, кабак и т.п.;
 - при прибытии каравана с товаром в другую локацию;
 - при использовании умения «Шпион».

8. Ловушки.

- 8.1. Ловушки представляют собой механизм, который при натягивании веревки активирует хлопушку или иное приспособление, издающее громкий звук.
- 8.2. Ловушки должны быть безопасны для активирующего их игрока. Запрещено засыпать в хлопушку песок, конфетти и иные материалы. Веревка должна рваться при усилии натолкнувшегося на нее человека. Веревка не должна быть натянута на уровне глаз или горла человека т.е. не выше 1 м над поверхностью. Длина веревки активатора – не более 2 м. Ловушки иного типа, а также иные механизмы согласовываются с МГ в индивидуальном порядке.
- 8.3. Ловушки не работают в боевой ситуации (нахождение противника на дистанции 30 м и менее).
- 8.4. Игрок, попавший в ловушку, переходит в состояние «тяжело ранен». Если в ловушку попало несколько человек, то она действует на ближайшего из них.

ПРАВИЛА ПО ЭКОНОМИКЕ

1. Общие положения.

- 1.1. Макроэкономика игры привязана к игровым циклам. Каждый игровой день делится на два экономических цикла: 10:00 – 15:00, 15:00 – 20:00.
- 1.2. В начале каждого игрового цикла происходит прирост игровых ценностей, производимых игроками и сооружениями. Игроки должны самостоятельно обращаться к региональным мастерам для получения этих ценностей.
- 1.3. На старте игры каждому игроку выдается фиксированная сумма марок. Элитные роли (чародеи, главы администрации, дипломаты, рыцари) получают **10 медных монет**, обычные роли – **5 медных монет**.

2. Игровые ценности.

2.1. Валюта.

- 2.1.1. В игре действуют следующие виды валюты:

- низкой стоимости (медь): темерский орен («лилия»), каэдвенская марка («единорог»);
- средней стоимости (серебро): новиградская крона («орел»);
- высокой стоимости (золото): нильфгаардский флорен («солнце»).

- 2.1.2. Одна золотая монета равна **2 серебряным**. Одна серебряная монета равна **5 медным**.

- 2.1.3. Деньги расходуются на приобретение игровых ценностей, обслуживание игровых механик, оплату игровых услуг, а также могут быть выведены в качестве оплаты питания в игровом кабаке.

2.2. Ресурсы.

- 2.2.1. Ресурсы моделируются в виде специальных Жетонов Ресурсов.

- 2.2.2. Ресурсы производятся в Шахтах (см. ниже) и на экономических площадках в деревнях. Ресурсы расходуются на обслуживание ряда игровых механик.

2.3. Векселя банка Вивальди.

- 2.3.1. Вексель банка Вивальди – это неотчуждаемая игровая ценность, которая выдается в банке Вивальди в обмен на деньги. Является денежным средством.

- 2.3.2. Вексель выписывается на сумму на 10% больше, чем сумма внесенных за вексель наличных. Минимальная сумма – 10 медных монет.

- 2.3.3. Игрок может сдать вексель обратно в банк, но при этом банк берет комиссию в 10% за обналичивание векселя.

2.4. Долговые расписки.

- 2.4.1. Долговые расписки вводят в игру мастера. Это игровая ценность в виде сертификата, в котором указан вид игровой ценности и её количество.

2.5. Прочие игровые ценности:

- Жетоны Магии (см. подробнее – Правила по Магии).
- Алхимические Ингредиенты (см. подробнее – Правила по Алхимии).
- Прочие игровые предметы, вводимые МГ или игроками с обязательной сертификацией профильным мастером.

3. Банк Вивальди.

- 3.1. **Банк Вивальди** – мастерская локация, предоставляющая услугу выдачи и обналичивания векселей.

- 3.2. В Банке можно продать любую игровую ценность или выставить вещь на продажу за сумму, указанную банкиром. В Банке можно купить некоторые игровые ценности или вещи, выставленные на продажу. В Банке можно оставить объявление о поиске игровой ценности с указанием суммы вознаграждения.

- 3.3. В Банке можно обменивать монеты на жетоны ресурсов или жетоны ресурсов на монеты.

4. Шахты.

- 4.1. **Шахты** являются основным источником Жетоном Ресурсов на игре. Это электронное устройство, устанавливаемое МГ. На начало игры расположение шахт известно игрокам.
- 4.2. **Захват шахты** происходит путем активации соответствующего отряда табло на передней панели шахты. Активация происходит с помощью электронной карты. Карта выдается региональным мастером игроку из локации под запись и при условии оплаты 10 медных монет. Если карту получает персонаж с умением «Инженер», то по возвращении карты региональному мастеру, игрок получает от 1 до 3 алхимических ингредиентов типа «Минералы».
- 4.3. **Карта** не является игровой ценностью, но является реальной ценностью. При потере карты, игрок, на имя которого записана карта, компенсирует мастерской группе 200 рублей.
- 4.4. Накопленные ресурсы глава администрации или его заместитель получает в начале следующего экономического цикла: в 15:00 и в 10:00. Ресурсы может выдавать как мастер по экономике, так и региональный мастер.

5. Час Ремесла.

- 5.1. **Час Ремесла** – это массовое игровое событие, которое могут заявлять жители любой локации.
- 5.2. Час Ремесла обязательно проводится в присутствии регионального мастера и должен длиться не менее 15 минут и не более часа.
- 5.3. Во время Часа Ремесла отдельная группа игроков локации осуществляет некое массовое постановочное событие (отыгрыш свадьбы, религиозные дебаты, турнир и т.п.).
- 5.4. По результатам Часа Ремесла региональный мастер выдает команде некоторое количество игровых денег в зависимости от яркости, слаженности и общей антуражности действия, но **не менее 20 и не более 40 медных монет**.
- 5.5. Нельзя два раза подряд заявлять один и тот же Час Ремесла.

6. Караваны и товары.

- 6.1. Караван моделируется носилками, телегой или тачкой с грузом. Модель каравана изготавливается игроками самостоятельно и допускается мастером по экономике или региональным мастером, определяющим уровень антуража. Носилки обязательно должны быть с жестким дном. Минимальный размер каркаса – 130 см на 70 см. Носилки обязательно перемещаются двумя игроками, тачку может перемещать один игрок. Модель каравана и модель груза являются неотчуждаемым игровым предметом.
- 6.2. Сформировать караван может только персонаж с умением «Торговля». Для этого необходимо заплатить минимальную стоимость каравана (см. п. 6.3)
- 6.3. Для формирования каравана, игрок сдает региональному мастеру определенную сумму денег или их ресурсный эквивалент. Минимальная стоимость каравана – **30 медных монет**, максимальная стоимость – **150 медных монет**. При создании каравана стоимость должна быть кратна 30 (т.е. 30, 60, 90 и т.д.). Полученный от регионального мастера сертификат Каравана крепится к модели каравана, но не к модели груза. В сертификате Каравана указывается локация, время создания каравана
- 6.4. Караваны курсируют между локациями и точками с печатями. Для продажи товаров (обналичивание сертификата) караван должен посетить банк Вивальди и минимум одну другую локацию, или точку с печатью, где получить на сертификате печать.
- 6.5. После того, как на сертификате каравана появились две печати, торговец может получить у регионального мастера любой локации прибыль, которая рассчитывается как:

- ☐ +30% за каждую печать локации /у регионального мастера локации/
- ☐ +10% от стоимости каравана за каждую печать с точки на полигоне.
- ☐ +10-20% за уровень антуража каравана (определяется **мастером при сертификации**);

- 6.6. Караваны могут ходить только в дневное время игры (с 10:00 до 20:00) и только по дорогам, тропам или прямым направлениям на локации. Караван, свернувший с дороги в лес, кусты и т.д. или вернувшийся в свою локацию после 20:00, считается пропавшим без вести.
- 6.7. Во время путешествия сертификат Каравана может быть украден или захвачен. Отчуждаемым является только сертификат каравана. Захваченный сертификат можно продать персонажу с навыком «Торговля» или обменять на указанные в нём ценности у регионального мастера.

7. Экономические постройки.

- 7.1. **Экономические постройки** – это игровые макеты зданий, построек и сооружений, которые приносят доход в монетах или ресурсах (см. пункт 3.1. Правил по Антуражу). Постройка должна быть не менее 1,5 м в длину и 2 м в ширину и насчитывать минимум три антуражных элемента (пример, изгородь, корыто и свинья).
- 7.2. Каждая экономическая постройка закрепляется за конкретным игровым владельцем: в сертификате постройки указывается номер ДК игрока. Владелец постройки может быть только мирный житель с умением Торговля или Ремесло.
- 7.3. Экономическая постройка может приносить доход в деньгах или жетонах ресурсов. Тип прибыли определяется в момент сертификации. Базовый доход экономической постройки: **10 медных монет** или **30 жетонов ресурсов** в цикл. В зависимости от уровня антуража постройки, базовый доход может быть увеличен на **5 медных монет** или **15 жетонов ресурсов**.
- 7.4. Доход экономической постройки может быть увеличен во время игры.
 - ☐ На территории экономической постройки устанавливается антуражный «счетчик циклов», демонстрирующий прирост прибыли. В конце каждого цикла региональный мастер вешает на счетчик сертификат прироста (**+5 медных монет** или **+15 жетонов ресурсов**). Счетчик циклов не является отчуждаемой игровой ценностью. Сертификат прироста является отчуждаемой игровой ценностью и может быть обналичен в банке Вивальди.
- 7.5. Если постройка была ограблена (украдены сертификаты прироста), то в конце цикла она приносит только базовый доход. Если постройка подверглась диверсии или была целью обрядовой магии, то в конце цикла она не приносит никакого дохода.
- 7.6. Количество экономических построек ограничено. В одной локации может быть одновременно не более **15 экономических построек**.

ПРАВИЛА ИНЖИНЕРИИ

1. Инженерия.

- 1.1. Для использования умения «Инженерия» требуется наличия антуражного инструмента.
- 1.2. Инженер получает умение «Ловушки», даже если его тип юнита не позволяет это.
- 1.3. Инженер может снимать кандалы и обезвреживать ловушки (нужен подходящий инструмент).
- 1.4. Инженер может устанавливать Ловушки на контейнеры (см. Правила по Специальным взаимодействиям).
- 1.5. Инженер может заявить Починку военной машины (**20 Жетонов Ресурсов, 5 минут отыгрыша**): восстанавливает все осадные хиты военной машине.
- 1.6. Инженер может заявить Починку сооружения (**20 Жетонов Ресурсов, 5 минут отыгрыша**): восстанавливает все осадные хиты сооружения, а также убирает эффект от Разрушения.
- 1.7. **Ландшафтные Работы.** Реализация любых ландшафтных работ требует присутствия регионального мастера.
 - 1.7.1. Прокладывание Рвов (**5 Жетонов Ресурсов за каждые 5 метров сетки**). Инженер размещает заготовленную строительную сетку яркого синего или оранжевого цвета шириной 1 м, создавая игромеханическую преграду. Такая преграда обязана иметь ограждение (см. Основы Игры).
 - 1.7.2. Наведение мостов (**10 Жетонов Ресурсов**). Инженер может установить мост (моделируется настилом из досок с минимальной шириной 2 м) через Ров (см. Основы Игры). Мост, в зависимости от антуража изготовления, имеет от 1 до 3 осадных хитов.
 - 1.7.3. Подкоп (**30 Жетонов Ресурсов**). Для создания подкопа инженер размечает зону не менее 1,5 м на 1,5 м с помощью стоек с флажками и отыгрывает рытье подкопа не менее 15 минут. Подкоп может делать более одного инженера, но не более трёх. За каждого инженера после первого, через подкоп можно провести до 5 дополнительных персонажей, а время создания подкопа уменьшается на 5 минут.
 - 1.7.4. Бомба (**35 Жетонов Ресурсов** или **2 Горючие Смеси**) – для создания бомбы инженер подготавливает и сертифицирует у регионального мастера антуражный контейнер с мелом или мукой, а также с петардой для детонации. Используемая петарда не должна быть мощнее Корсар-4.
- 1.8. **Гражданская инженерия.** Только персонажи с умением «Инженерия» могут выполнять гражданские проекты, доступные в разных локациях. Завершение гражданских проектов вознаграждается игромеханическими бонусами или препятствует возникновению игромеханических штрафов.
- 1.9. **Инженерные Чертежи.** Инженерные Чертежи являются отчуждаемой игровой ценностью, представленной антуражным листом с изображенной схемой механизма, архитектурного сооружения и прочего. В описательной части Инженерного Чертежа указывается эффект и стоимость его создания в Жетонах Ресурсов. Некоторые эффекты:
 - Строения:
 - Прочность конструкции (**60 Жетонов Ресурсов**) – увеличивает количество осадных хитов укрепления на 10.
 - Осадное Вооружение:
 - Эффективный механизм (**60 Жетонов Ресурсов**) – увеличивает хитосъем осадного вооружения на 1.
 - Прочность конструкции (**60 Жетонов Ресурсов**) – увеличивает количество хитов осадного вооружения на 5.

- 1.9.1. Бонусы, полученные от использования Инженерных Чертежей, не суммируются.
- 1.9.2. Инженерные Чертежи могут быть найдены во время игры, а также созданы самими инженерами в Королевской академии.
- 1.9.3. Использование Инженерного Чертежа требует передачу необходимого количества Жетонов Ресурсов региональному мастеру, а также отыгрыш на протяжении не менее чем 5 минут.
- 1.9.4. Инженеры могут делать копии полученных Инженерных Чертежей.
- 1.10. **Образование и наука.**
- 1.10.1. Инженер может заниматься наукой и писать Трактаты, либо создавать Инженерные Чертежи. Направление и тематику Трактатов необходимо согласовывать с региональным мастером.
- 1.10.2. Для написания Трактата необходимо посещение Королевской Библиотеки и ознакомление с имеющейся в ней литературой.
- 1.10.3. Игромеханический бонус от написанного Трактата, а также свойства Инженерного Чертежа определяет мастер Академии или региональный мастер.

ПРАВИЛА ПО МЕДИЦИНЕ

1. Медицина – совокупность знаний и умений, направленных на сохранение здоровья, применение которых требует наличия у персонажа умения «Медицина». Медики могут оказывать Первую Помощь, лечить Недуги при помощи Фармакологии и Госпитального Лечения, заниматься Аутопсией и наукой. Подробнее можно узнать в Руководстве по медицине.

2. Недуги.

2.1. Недуги – группа постоянных игромеханических штрафов, влияющих на отыгрыш персонажа, а также применение некоторых его Умений.

2.2. Жетоны Недугов.

2.2.1. Недуги выдаются в виде Жетонов Недугов с информацией. Игрок должен запомнить симптомы, которые необходимо отыгрывать, а также штрафы, если они есть.

2.2.2. Жетоны Недуга должны быть вложены в ДК, и игрок должен хранить их там, пока он не избавится от них.

2.2.3. Игрок не обязан показывать Жетон Недуга другим игрокам, включая медиков, но может сверяться с ним и давать подсказки – в ключе: «чувствую себя лучше/ чувствую себя хуже».

2.2.4. Жетоны Недуга являются неотчуждаемыми и не могут быть переданы другим игрокам (за исключением Разносчика Инфекций).

2.2.5. Персонаж может получать несколько Жетонов одинаковых Недугов. В этом случае их эффект не суммируется, а в случае излечения от этого Недуга уничтожаются все Жетоны этого же типа.

2.3. Персонаж может страдать несколькими Недугами одновременно. Виды Недугов:

2.3.1. Инфекции. Являются наиболее сложно устранимым игромеханическим штрафом. Инфекции бывают Простыми (распространенными) и Сложными (редкими). Инфекции могут быть приобретены:

- от некоторых монстров и игротехнических персонажей;
- от персонажа-Разносчика Инфекций;
- во время посещения некоторых данжей;
- в качестве игрового штрафа, выдаваемого региональным мастером за неудовлетворительное санитарное (в т.ч. неигровое) состояние локации.

Пути передачи Инфекции и меры профилактики:

- Алиментарный путь – через пищу и воду. Меры профилактики: вакцина.
- Ингаляционный путь – через воздух. Меры профилактики: вакцина, маски, шарфы, повязки.
- Контактный путь – через контакт с зараженной поверхностью. Меры профилактики: вакцина, перчатки, нашейные мешочки с пахучими травами, блохоловки, избегания контакта кожи с зараженной поверхностью.
- Половой путь – во время секса (см. Правила по специальным взаимодействиям). Меры профилактики: вакцина, антуражные кондомы.

Некоторые Инфекции могут иметь больше одного пути передачи.

Некоторые Инфекции являются особо заразными и превращают заболевшего в Разносчика Инфекции. Таким игрокам дается набор Жетонов Недугов и объясняются условия их распространения.

2.3.2. Отравление - это процесс применения Алхимического Продукта типа Яд на игрового персонажа.

Отравление наступает при использовании отравленным персонажем посуды, маркированной этикеткой Базового или Продвинутого Яда. Чтобы зафиксировать отравление, игрок-отравитель обязательно оповещает регионального мастера о факте, времени и форме размещения яда. Отравленная посуда работает один раз. Региональный мастер может зафиксировать Отравление, если отравленный игрок обнаруживает этикетку самостоятельно, может отслеживать процесс с помощью игротехника или лично.

Для лечения Отравлений используются соответственно Простые и Продвинутые Антидоты. **Использовать Антидоты могут любые персонажи.**

2.3.3. Ментальные расстройства. Влияют преимущественно на отыгрыш персонажа. Могут быть временными или постоянными. Приобретаются от некоторых монстров и игротехнических персонажей.

2.3.4. Увечья. Постоянные ограничения некоторых физических возможностей персонажей, влияют на использование некоторых Умений. Приобретаются от некоторых монстров и игротехнических персонажей.

2.4. Устранение Недугов. Существует несколько игровых возможностей избавиться от практически любого Недуга:

- использование соответствующего Лекарства персонажем с умением «Медицина (Фармакология)»;
- отыгрыш Госпитального Лечения медиком (не требует расхода игровых ресурсов);
- использование соответствующей обрядовой магии (см. Правила по Магии).

При успешном лечении Жетон Недуга уничтожается самими медиком либо заклинателем.

3. Первая Помощь – это под-умение Медицины, позволяющее перевязывать легкораненых персонажей и Стабилизировать тяжело раненных персонажей. Для использования Первой Помощи медик должен иметь носилки или подстилку минимальными размерами 1 x 1,5 м – для размещения больных в полевых условиях.

3.1. Первая Помощь может быть оказана в любой игровой зоне кроме случаев, отдельно оговоренных настоящими Правилами, а также Правилами конкретных игровых событий.

3.2. Для применения Первой Помощи персонажа в Легком или Тяжелом ранении необходимо поместить на носилки или подстилку.

3.3. Лечение легких ранений отыгрывается нанесением перевязочного материала (*полоска светлой натуральной ткани минимальной шириной 7 см*) на **поврежденную часть тела** (ту часть, урон по которой был последним). После отыгрыша перевязки необходимо проинформировать игрока, что он обязан перемещаться с повязкой в течении **15 минут**. Спустя этот срок персонаж восстанавливает все хиты. Без оказания Первой Помощи персонаж переходит в состояние тяжелого ранения через **15 минут**.

3.3.1. Перевязочный материал не является отчуждаемым игровым предметом, а элементом антуража медика. После снятия перевязочного материала желательно возвращать его владельцу.

3.3.2. Персонажи могут оказывать Первую Помощь сами себе, однако в этом случае допустима только перевязка конечностей. Ранения туловища могут быть перевязаны только другим персонажем.

3.3.3. При использовании **антуражного перевязочного материала** (см. Руководство по медицине), срок восстановления хитов сокращается до **5 минут**.

3.4. Стабилизация тяжело раненого персонажа отыгрывается нанесением бинта на поврежденную часть тела, а также применением нюхательных солей. После чего персонаж считается стабилизированным, т.е. не переходит в состояние «мёртв» через **15 минут**. На него действуют все ограничения тяжело раненого персонажа, он обязан перемещаться с повязкой и должен в течении **15 минут** получить более квалифицированный вид помощи для восстановления хитов, например, обратившись в Госпиталь. В противном случае он снова переходит в состояние нестабилизированного тяжело раненого персонажа.

3.5. Если игрок снимает повязку преждевременно (либо с него снимают повязку), то ранее полученные эффекты от применения Первой Помощи отменяются.

4. Аутопсия – это под-умение Медицины, позволяющее получать информацию после осмотра мертвого тела, улики и алхимические ингредиенты из мертвых тел монстров. Для использования Аутопсии в полевых условиях медик должен иметь носилки или подстилку минимальными размерами 1 x 1,5 м.

4.1. Отыгрыш аутопсии проводится только с использованием хирургических инструментов.

4.2. При отыгрыше аутопсии с целью получения информации, медик может задать несколько вопросов, на которые цель аутопсии должна ответить честно (если вопросы адекватны ситуации).

4.3. Полевая аутопсия – это тип вскрытия, проходящий вне госпиталя. В этом случае разрешается задать один вопрос о смерти персонажа и/или получить до двух алхимических ингредиентов. При полевой Аутопсии вскрываемый медиком персонаж должен быть размещен на носилках или подстилке. Полевую Аутопсию можно проводить в любой игровой зоне, кроме случаев, отдельно оговоренных настоящими Правилами, а также Правилами конкретных игровых событий.

4.4. Полная аутопсия – это тип вскрытия, проходящий на территории госпиталя. Разрешается задавать до пяти вопросов и/или получить максимальное количество алхимических ингредиентов.

4.5. Ведьмак обладает способностью проводить Аутопсию, даже если не обладает умением «Медицина». При отыгрыше Аутопсии Ведьмак всегда получает максимальное количество жетонов ингредиентов и возможность узнать ответ на пять вопросов о смерти персонажа.

5. Госпитальные процедуры.

5.1. Под госпитальными процедурами подразумеваются терапевтические и хирургические мероприятия, осуществляемые только в Госпитале. Различные виды Недугов требуют определенного количества (1 и более) лечебных действий терапевтической (капельницы, клизмы и т.п.) или хирургической направленности.

5.1.1. В случае, если количество и вид необходимых действий неизвестен, медик может прибегнуть к Экспериментальному Лечению (см. Руководство по Медицине).

5.2. Каждое лечебное действие отыгрывается **5 минут**. Нельзя использовать один и тот же вид отыгрыша повторно. Количество лечебных действий может быть сокращено или увеличено из-за некоторых игровых эффектов.

5.3. Конкретный отыгрыш госпитальной процедурой выбирается самим игроком.

5.4. Перед началом госпитального лечения должен быть проведен Предварительный осмотр. Предварительный осмотр представляет собой отыгрыш, во время которого медик задает уточняющие вопросы касательно Недуга, чтобы определить его разновидность. Также медик может задавать вопросы во время отыгрыша Госпитальной процедуры. Пациент обязан отвечать на эти вопросы честно (не является отыгрышем, это игромеханическое взаимодействие).

5.5. По завершению лечения медик дает Рекомендации, за соблюдением которых должен следить сам пациент. Рекомендации влияют на отыгрыш и не дают игромеханических штрафов (см. Руководство по Медицине).

5.6. После завершения отыгрыша госпитальных процедур пациент проходит восстановление длительностью **5 минут**, которые он должен провести в состоянии полного покоя на лежаке или постилке. Пока восстановительный период не завершится, возможности персонажа будут ограничены, как если бы он находился в состоянии тяжелого ранения.

6. Фармакология. Лекарства.

6.1. Фармакология – под-умение Медицины – это область медицинских знаний о биологическом действии различных лекарственных веществ. Только персонажи с умением «Медицина» могут правильно применять Лекарства, назначая адекватные дозировки и выбирая оптимальный режим лечения. Персонажи без умения «Медицина» при использовании Лекарств не получают какого-либо игрового эффекта.

Исключением являются Базовый и Продвинутый Антидоты, которые могут использовать любые персонажи.

6.2. Лекарства представляют собой разновидность Алхимических Продуктов, которые медики могут использовать самостоятельно, либо применять на других персонажей.

6.3. Лекарства оказывают мгновенный эффект: устранение соответствующего Недуга – сразу же после завершения отыгрыша применения лекарственного средства.

6.4. Одно Лекарство может быть применено только на одном персонаже. При использовании Лекарство расходуется без остатка. Разделять, дробить Лекарство на отдельные дозы нельзя.

6.5. Применение Лекарства отыгрывается с обязательным уничтожением Этикетки (см. Правила по Алхимии), после чего медик может уничтожить Жетон соответствующего Недуга. Для отыгрыша применения Лекарства присутствие регионального мастера не требуется.

ПРАВИЛА ПО АЛХИМИИ

1. Базовая алхимия. продукты и их употребление.

1.1. **Алхимия** – это метафизическая научная дисциплина, позволяющая преобразовать, изменять и модифицировать материю для извлечения или придания свойств и эффектов, искажающих природный порядок вещей.

1.2. **Алхимический продукт** – это игровая ценность в твердой или жидкой форме, запечатанная **Этикеткой**, при вскрытии которой срабатывает игромеханический эффект.

1.2.1. **Формы Алхимических Продуктов:**

- Твердые формы: таблетки, драже, порошки, плотно упакованные в оболочку (шкатулку, мешочек, конверт) запечатанную **Этикеткой**.
- Жидкие формы: ПЛАСТИКОВЫЕ пузырьки, баночки, капсулы, содержащие жидкость, с крышками, запечатанными **Этикеткой**.

1.2.2. **Типы Алхимических Продуктов:**

- **Яды** – вещества, налагающие постоянные игромеханические штрафы на персонажей.
- **Лекарства** – вещества, отменяющие игромеханические штрафы и позволяющие проводить лечение раненых пациентов.
- **Специальные товары** – продукты, необходимые для торговли или госпиталей.
- **Зелья** – вещества, придающие временные игромеханические преимущества и штрафы. Доступны для применения только персонажам-ведьмакам и активируются во время медитаций в присутствии региональных мастеров.
- **Масла** – вещества, придающие временные игромеханические преимущества оружию охотников на чудовищ.
- **Варево** – продукты квази-алхимических реакций, создаваемые монстрами.

1.3. **Этикетка** – это игромеханический документ, который игрок-алхимик получает в результате **Варки**. В нем указано **название** Алхимического Продукта и его **игромеханический эффект** в краткой форме. В случае, если этикетка вскрыта, Алхимический Продукт считается употребленным.

Пример: «Яд Эндриаги: Базовый Яд. В течение 30 минут нельзя оказывать Первую Помощь, использовать Терапию или Хирургию.»

1.4. **Употребление:** С точки зрения игромеханики, Алхимический Продукт считается **принятым**, как только **вскрыта** его **Этикетка**, однако отыгрыш применения продукта остается на усмотрение игрока. Алхимики и чародеи, создающие алхимические продукты могут использовать питьевые жидкости и съедобные твердые формы для моделирования Алхимических Продуктов.

МГ настоятельно не рекомендует вам употреблять неизвестные вещества, полученные на игре.

2. Продвинутая алхимия. создание алхимических продуктов.

2.1. **Первичные и вторичные элементы** – это алхимические элементы на основе взаимодействия которых строятся **алхимические формулы**. Каждый элемент имеет свой номер, цвет и сокращение.

2.1.1. Первичные элементы, взаимодействуя между собой согласно схемам активации, позволяют создавать алхимические продукты: Гидроген (ГИ), Эфир (ЭФ), Ребис (РЕ), Квебрит (КВ), Вермиллион (ВЕ), Витриол (ВИ).

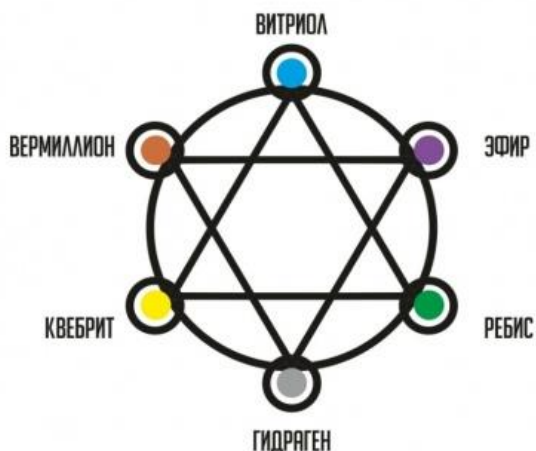
2.1.2. Вторичные элементы используются для дополнения и дифференциации алхимических формул: Альбедо (АЛ), Рубедо (РУ), Нигредо (НИ).

2.2. **Алхимические ингредиенты** – это *Растения, Части Монстров или Минералы*, которые содержат в себе Первичные и Вторичные Алхимические Элементы.



АЛХИМИЧЕСКАЯ СЕФИРА

ПРИНЦИП СООТНОШЕНИЯ ПЕРВИЧНЫХ ЭЛЕМЕНТОВ



2.2.1. Жетоны Алхимических Ингредиентов – это отчуждаемая игровая ценность, используемая во время **Варки** для создания Алхимического Продукта.

- На каждом Жетоне отмечен **тип ингредиента** (Растения, Части Монстров, Минералы), до **трёх точек-маркеров**, содержащихся в Ингредиенте первичных или вторичных элементов, уникальное **название** и изображение-иллюстрацию.
- Жетоны Алхимических Ингредиентов можно найти на полигоне, получить в игротехнических локациях или вычленив из трупа убитого монстра с помощью соответствующего умения.
- При использовании Жетона во время **Варки** – за **один жетон** можно использовать, как одну долю выбранного элемента.

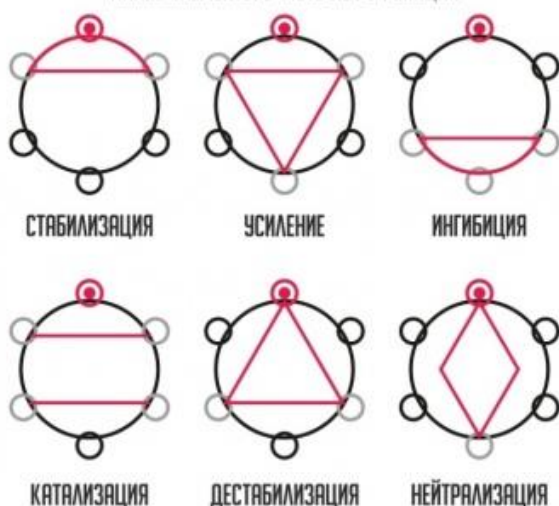
2.2.2. **Алхимическая база** – это особенный Алхимический Ингредиент, на основе которого производится алхимический продукт. Существует три популярные алхимические базы:

- **Базовые лекарства и яды, Специальные товары:** Алкоголь;
- **Продвинутые лекарства и яды, Масла:** Алкагест;
- **Зелья:** Белая Чайка.

2.3. **Активация** – это процесс получения активного Первичного Элемента из набора Алхимических Ингредиентов.

ВИДЫ АКТИВАЦИИ ПЕРВИЧНЫХ ЭЛЕМЕНТОВ

КАКИЕ ЭЛЕМЕНТЫ УЧАСТВУЮТ В РЕАКЦИИ



Согласно принципу соотношения элементов, в **Алхимической Сефире**, каждый первичный элемент может быть активирован шестью различными видами: **Стабилизацией, Усилением, Ингибцией, Катализацией, Дестабилизацией и Нейтрализацией.**

Для проведения активации элемента используются Жетоны Алхимических Ингредиентов, содержащие необходимые элементы. Используемый в активации Жетон называется **Долей Элемента.**

Для активации необходима **двойная доля** активируемого ингредиента

и по *одиночной доле* каждого вспомогательного элемента.

2.3.1. Инструкция по активации первичных элементов:

1. Выберите **активируемый элемент** и найдите его позицию на **Алхимической Сефире**.
2. Выберите **Вид активации Элемента** и найдите все Вспомогательные Элементы, участвующие в реакции.
3. Возьмите двойную долю активируемого элемента и одиночную долю каждого вспомогательного элемента.

Пример: чтобы получить «Нейтрализованный Гидраген», алхимику необходимо найти позицию Гидрагена в Сефире, найти в таблице Активации «Нейтрализацию» и, соотнеся с Сефирой, определить, что вспомогательный элемент для Нейтрализации Гидрагена это Витриол.

Таким образом, формула Нейтрализованного Гидрагена = 2ГИ+1ВИ.

2.4. Варка – это процесс превращения алхимических ингредиентов в алхимический продукт. Чтобы приступить к **Варке**, необходимо выбрать создаваемый Алхимический продукт, выбрать соответствующую Алхимическую Базу, активировать каждый из первичных элементов, добавить необходимые вторичные элементы и уникальный Алхимический Ингредиент.

Пример: «Алкагест = Алкоголь + Нейтрализованный Гидраген + Плод Балиссы»

2.4.1. Выбор алхимического продукта – это решение, которое принимает алхимик и объявляет об этом Региональному Мастеру локации в которой находится лаборатория.

2.4.2. Рецепт или формула. В зависимости от объема знаний об алхимическом продукте, алхимик может использовать при варке Рецепт или Формулу.

- **Рецепт** – это вид записи формулы в прямом или иносказательном виде, содержащий указания по созданию алхимического продукта.

Пример: «Значит, свой Алкагест я, как дед учил, настаиваю на Балиссе. Осторожно вливаю туда обезвреженный гидраген и сверху уже полирую чем-то покрепче...»

- **Формула** – это фактическая сумма элементов и последовательность их применения, необходимая для создания алхимического продукта.

Пример: «Алкагест = АБ1 + (2ГИ + 1ВИ) + 1 Плод Балиссы»

2.4.3. Инструкция по Сборке ингредиентов.

До начала практического отыгрыша, алхимик собирает все необходимые Алхимические Ингредиенты, которые используются в формуле.

1. **Выбор Алхимической Базы (АБ)** происходит согласно формуле. В формулах Алхимическая База указывается вместе с её уровнем. **Алкоголь - АБ1, Алкагест - АБ2, Белая Чайка - АБ3.** Можно использовать продвинутую алхимическую базу для менее сложных Алхимических продуктов, но не наоборот. *Например, можно сварить Парфюмы на базе Алкагеста, но нельзя создать Зелья Раффара Белого из Алкоголя.*
2. **Активация всех Первичных Элементов** происходит согласно правилам параграфа 2.3.
3. **Вторичные Элементы и Уникальные Ингредиенты** добавляются без дополнительных правил.

2.4.4. Практический отыгрыш.

После того, как все ингредиенты для варки собраны, необходимо переходить к **практической части**.

Для отыгрыша процесса создания Алхимического Продукта, алхимик проводит в лаборатории наглядную химическую реакцию. Проинструктировав регионального мастера о предполагаемом эффекте и продемонстрировав наглядную химическую реакцию, персонаж-алхимик сдаёт собранные Алхимические Ингредиенты и получает

«Этикетку» – складной, заверенный мастером игромеханический документ, складывающийся игровой информацией внутрь и прикрепляющийся к пробирке с жидкостью или оболочке Продукта в твердой форме.

Во время проведения практической части, алхимики могут заявить **активную работу** с определенным **Первичным Элементом**. Для этого они готовят наглядную реакцию, соответствующую требованиям из таблицы ниже. В случае проявления в реакции одного признака, соответствующего выбранному элементу, алхимик получает **2 Этикетки**. В случае соответствия двум признакам – **4 Этикетки**.

Пример: При создании Алкагеста, была проведена качественная реакция с мутной коричневой жидкостью, которая в результате опыта потеряла свой цвет и стала белой. Алхимики получили 4 этикетки.

- **Гидраген:** Белый цвет. Обесцвечивание.
- **Эфир:** Фиолетовый цвет. Выделение газа.
- **Ребис:** Зеленый цвет. Появление характерного запаха.
- **Квебрит:** Желтый цвет. Увеличение в объеме.
- **Вермиллион:** Коричневый цвет. Растворение без осадка.
- **Витриол:** Синий цвет. Выпадение осадка.

2.4.5. Получение Этикетки.

После того, как проведена наглядная реакция, алхимик получает Этикетку, в которую мастер вписывает игромеханический эффект от применения Алхимического Продукта и заверяет её своей печатью.

Если алхимики были обмануты, неверно трактуют рецепт или ошибаются в формуле, вместо желанного Алхимического Продукта, они получают случайный Базовый Яд.

Далее, следует закрепить этикетку на макете Алхимического Продукта – пластиковой таре с жидкостью для Жидкой Формой или оболочке, содержащей Твердую Форму продукта.

Ваш алхимический продукт готов к употреблению.

3. Научная деятельность алхимика.

Кроме активной практической деятельности, профессия алхимика требует постоянной работы с теоретической базой, обучения новых кадров, проведения экспериментов и проведения диспутов. Вся научная деятельность алхимика проходит на территории Королевской Академии Лирии и Ривии. Здесь ученый может развязать диспут, защитить работу, начать семинар или провести эксперимент. **Алхимик может вести только один вид научной деятельности в игровой цикл.**

3.1. Научные титулы

- **Глава Лаборатории**
 - Требование: Лаборатория, коллекция алхимика.
 - Преимущество: Позволяет получать бонусы от Уровня Лаборатории.
- **Схоласт**
 - Требование: 1 научная работа
 - Преимущество: Трансмутация Алхимических Ингредиентов/Увеличение «выхода» алхимического продукта, Идентификация.
- **Оратор**
 - Требование: 1 научный диспут, один любой титул
 - Преимущество: Оптимизирует использование Алхимических ингредиентов
- **Ментор**
 - Требование: 1 семинар, один любой титул
 - Преимущество: Единовременно позволяет обучить до трёх персонажей основам Базовой Алхимии.

- **Новатор**
 - Требование: 1 полевой эксперимент. 1 любой титул.
 - Преимущество: Позволяет создать уникальный Алхимический Продукт.
- **Оккультист**
 - Требование: 3 любых титула. 5 частей гомункула и 2 мутагена.
 - Преимущество: Позволяет создать гомункула с рядом полезных свойств.

3.1.1. Глава лаборатории.

Для функционирования лаборатории в Локации, алхимики, работающие вместе в одном помещении, должны выбрать Главу Лаборатории. Это персонаж, который считается самым опытным алхимиком лаборатории, ему принадлежит Лицензия Лаборатории. Благодаря Главе лаборатория имеет **Специализацию** и игромеханические бонусы от **Уровня Лаборатории** каждый игровой цикл.

Специализация – это свойство, которое гарантирует Глава лаборатории, позволяющее использовать на одну долю **Активируемого Элемента** избранного **Типа** меньше во время варки в подвластной лаборатории. Для получения специализации необходима Коллекция Алхимика.

Коллекция Алхимика – это собрание не используемых в химических реакциях, но эстетичных предметов: кристаллы, засушенные существа, всевозможные ракушки, лапки, бусы, плашки, черепа, статуэтки, карты и прочее. В зависимости от того, какого **Типа** экспонаты представлены в коллекции – *Растения, Части Монстров или Минералы* – региональный мастер может вписать **Специализацию** в **Лицензию Лаборатории**. Антуражность и обширность коллекции влияет на показатель **Уровня Лаборатории**.

3.1.2. Схоласт

Научный Труд. Один раз в Игровой цикл, алхимик может подать на рассмотрение Главе или заместителю Главы **Королевской Академии Лирии и Ривии** теоретический тезис в виде рукописного научного труда объемом не менее трёх абзацев. Данная работа, выражающая его/её соображения о природе материи и алхимических процессов должна быть сконцентрирована вокруг **Фокуса работы** – определенного Алхимического Ингредиента или Алхимической Формулы.

Пример: «Очевидная польза от применения Мандрагоры...» или «Оптимизация производства Фиситеха в условиях войны...».

Далее, персонаж-алхимик проводит практическое исследование рассмотренного ранее тезиса, дополняя его красочным отыгрышем имплементации их научной гипотезы, далее следует оформить научный труд величиной от трёх страниц рукописного текста. После сдачи научного труда и до конца игры в данной лаборатории, в зависимости от Фокуса научной работы, данный алхимик получает или возможность выбрать два любых алхимических ингредиента, которые могут **заменять Фокус работы** в любых формулах лаборатории (*Например: Мандрагора и Кальций Эккум могут заменить Вороний Глаз*) или **увеличить «выход» Алхимического Продукта в 4 раза.**

Идентификация. Алхимик может начать научную работу по идентификации неопознанного игровой ценности. Подготовив соответствующее базовым правилам создания научной работы, создав несколько изображений и описаний исследуемого предмета, будущий схоласт может узнать название, происхождение и ряд уникальных свойств, присущих неопознанной игровой ценности.

3.1.3. Оратор.

В течение игрового цикла, титулованный алхимик, избрав центральной темой Тип Алхимических Ингредиентов при использовании в определенных Алхимических Продуктах может инициировать научный диспут с другим алхимиком из другой локации на территории Королевской Академии Лирии и Ривии. Научный процесс предполагает активную прилюдную передачу информации, обмена вопросами

и ответами, создание **двух** алхимических графиков или тематических иллюстраций и предоставление тезисного плана с результатами диспута Главе или заместителю Главы Королевской Академии Лирии и Ривии. Успешно проведенный диспут позволяет двум сторонам **до конца игрового дня** установить для своей лаборатории региональные особенности свойств Алхимического Ингредиента и использовать не один, а два указанных на Жетоне элемента по время варки.

Пример: Диспут: «Использование Частей Монстров в Продвинутых Лекарствах» позволяет во время варки использовать один жетон «Когтя Монстра» одновременно для получения и Альбедо и Гидрагена.

3.1.4. Ментор.

В течение игрового цикла титулованный алхимик, желающий передать свои знания ученику, может на территории Королевской Академии Лирии и Ривии собрать группу до трёх персонажей и, проведя с ними пятнадцатиминутный курс, обучить их базовым принципам работы в лаборатории, позволяя ученикам **через шесть часов** создавать Базовые Алхимические Продукты. Обязательной частью курса является объяснение Техники Безопасности при работе в Лаборатории и внесение учеников алхимика в **Лицензию Лаборатории**.

3.1.5. Новатор.

Один раз в игровой день титулованный алхимик, желающий создать новый алхимический продукт может начать полевой эксперимент в лаборатории Королевской Академии Лирии и Ривии. Подготовив научную работу от **двух страниц** рукописного текста, содержащую теоретическую базу и создав уникальную алхимическую формулу, исходя из типологии существующих формул алхимических продуктов, титулованный алхимик приступает к подготовке практической части.

Процесс варки нового алхимического продукта должен отыгрываться **минимум тремя** успешными качественными химическими реакциями, описания которых должно содержаться в представленном региональному мастеру тексте. После завершения полевого эксперимента, новый алхимический продукт должен настояться и отфильтроваться в течение ночи.

В начале игрового цикла следующего игрового дня, титулованный алхимик получает результаты полевого эксперимента в виде запечатанной Алхимической Этикетки для его нового продукта.

3.1.6. Окультист.

Данный титул может носить только один алхимик в локации. Избранный советом из трёх титулованных алхимиков, алхимик уже имеющий три титула (*Пример: Глава Лаборатории, Оратор, Схоласт*) может испробовать свои силы в создании персонального подмастерья – **гомункула**.

Для создания гомункула **в лаборатории Королевской Академии Лирии и Ривии** потребуются два мутагена любого типа и пять специальных алхимических ингредиентов: «Свежая плоть», «Крепкий скелет», «Неповрежденная нервная система», «Чистая Лимфа», «Мощное сердце». В зависимости от избранных мутагенов и направления деятельности алхимика, гомункул может выполнять **две функции** из списка.

Для создания персонального подмастерья необходимо предоставить региональному мастеру макет гомункула. Форма и размер гомункула остаётся на усмотрение игроков.

- Зеленый Мутаген: Гомункул генерирует 2 единицы любого Алхимического Продукта в игровой цикл.
- Зеленый Мутаген: Гомункул генерирует 15 случайных Алхимических ингредиентов в игровой цикл.

- Красный Мутаген: Гомункул приостанавливает любые эффекты ядов и болезней внутри Лаборатории.
- Красный Мутаген: Гомункул обязует указанную цель два раза в игровой цикл правдиво ответить на пять вопросов.
- Синий Мутаген: Гомункул генерирует 2 жетона Магии в игровой цикл.
- Синий Мутаген: Гомункул генерирует одну защитную флешку в игровой цикл.

4. Умение алхимия.

4.1. Требования.

4.1.1. Общие требования.

Для того, чтобы успешно пользоваться умением Алхимия и создавать алхимические продукты, персонаж-алхимик должен располагать, оборудованной согласно правилам, личной **Алхимической Лабораторией** или делить её с коллегами по локации. Отыгрыш варки вне лаборатории не только является нарушением игровых правил, но и, в связи с **нарушением Техники Безопасности**, потенциально может привести к чрезвычайному происшествию.

4.1.2. Личные требования.

Для комфортной работы с **реальными** химическими ингредиентами игроку необходимы **средства защиты: перчатки и фартук, защита глаз (при работе с кислотами или обильным выделением газа)**.

Каждый алхимик должен располагать набором расходных пластиковых пробирок или антуражных мешочков, фасовочных конвертов для оформления готовых алхимических продуктов.

4.2. Разновидности Умения Алхимия.

4.2.1. **Алхимия** – это умение, позволяющее создавать в Лаборатории Алхимические Продукты следующих типов, используя Жетоны алхимических ингредиентов: Базовые Лекарства, Базовые Яды, Специальные Товары, Продвинутые Лекарства, Продвинутые Яды, Масла, Зелья; вести **Научную Деятельность**.

4.2.2. **Базовая Алхимия** – это умение, позволяющее Ученикам алхимиков создавать в Лаборатории Алхимические Продукты следующих типов: Базовые Лекарства, Базовые Яды, Специальные Товары.

4.2.3. **Походная Алхимия** – это уникальное умение, которым обладают исключительно персонажи-ведьмаки. Это умение позволяет им создавать **Зелья и Масла** без полноценной алхимической лаборатории. В походной лаборатории **невозможно** произвести: Базовые Лекарства, Базовые Яды, Специальные Товары, Продвинутые Лекарства, Продвинутые Яды, Вариво.

Во время медитации, персонаж-ведьмак может сдать региональному мастеру любой локации необходимые для варки ресурсы и получить Этикетку для зелья или масла.

Для использования **Походной Алхимии** необходимы:

- пробиркодержатель – 2 колбы;
- минимальный набор компонентов для химических реакций
- набор пластиковых одноразовых пробирок;
- походная горелка.

4.2.4. Получение умения Базовая Алхимия.

Во время игрового процесса, любой персонаж может начать обучение **Базовой Алхимии**. Для этого ему необходимо найти игрока-учителя, обладающего умением **Алхимия**, у которого планируется перенимать опыт. Для активации процесса обучения, двум игрокам необходимо зарегистрировать у регионального мастера любой локации создание пары «учитель-ученик» и указать в ДК время начала обучения. Отыгрыш процесса обучения может происходить в любой подходящей форме – от лабораторных работ и лекций об алхимической природе веществ до сбора

алхимических ингредиентов в поле и операций с коллекцией алхимика. Ученик во время обучения заполняет информацию и создает макет конспекта лекций своего преподавателя.

По завершению пяти игровых часов с момента начала обучения, персонаж-ученик, при наличии необходимого антуража, получает возможность использовать умение Базовая Алхимия и может создавать Базовые Алхимические Продукты.

Ученик алхимика не может носить Титул, но может пользоваться всеми благами лаборатории, в Лицензии которой он вписан.

Критически важно, чтобы кроме обучения персонажа азам игромеханики алхимии, игрок-учитель подробно пояснил бы игроку-ученику все пункты техники безопасности и правила поведения в реальной химической лаборатории для обеспечения комфорта и безопасности игрового процесса.

4.3. **Алхимическая лаборатория** – это сертифицированное у Регионального Мастера игровое хорошо проветриваемое строение с крышей или навесом, которое включает в себя безопасно оборудованное рабочее место с несколькими видами химической посуды, горелкой, рабочей пробиркой, пробиркодержателем и коллекцией реагентов для химических реакций, не содержащей токсичные химические вещества. Для проведения любых практических реакций, включающих нагревание, необходим пробиркодержатель и/или штатив, а также запас технической воды от 5 литров или полноценный огнетушитель.

4.3.1. **Уровень лаборатории** – это совокупность качества материалов и профессиональной подготовки сотрудников лаборатории. Каждый титул добавляет лаборатории 1 балл (1-10), который складывается с показателем Коллекции Алхимика (1-5). Для поддержания работоспособности лаборатории, необходимы постоянные финансовые вложения.

- **Базовый Уровень лаборатории**

- Требования: 2 балла, 10 медных в цикл
- Продукция: 2 Базовых АП в цикл

- **Продвинутый Уровень Лаборатории**

- Требования: 8 баллов, 20 медных в цикл
- Продукция: 2 Базовых и 2 Продвинутых АП в цикл

- **Экспертный Уровень Лаборатории**

- Требования: 12 баллов, 30 медных в цикл
- Продукция: 4 Базовых или Продвинутых АП и 2 Зелья в цикл

4.3.2. **Продукция лаборатории** – это Алхимические Продукты, которые автоматически генерирует лаборатория в конце игрового цикла, в случае, если Глава Лаборатории жив и до конца цикла было проведено соответствующее Уровню Лаборатории финансирование. **Если требования к Уровню Лаборатории не соблюдаются, Продукция лаборатории не производится.**

4.3.3. **Лицензия лаборатории** – это игротехнический документ, ускоряющий и упрощающий работу регионального мастера с алхимиками своей локации. В ней указывается номер ДК главы лаборатории, качество коллекции, Специализацию, количество титулов алхимиков и ряд соответствующих модификаторов, влияющих на варку в лаборатории.

4.3.4. **Реальные химические ингредиенты и опыты.**

МГ оставляет игроку-алхимику выбор материалов, с которыми они планируют проводить практические опыты, но уточняет, что на игру допускаются СТРОГО не токсичные вещества и не сильные кислоты. На полигоне строжайше запрещено использование веществ из списка прекурсоров, оборот которых в Российской Федерации ограничен, и в отношении которых устанавливаются меры контроля в соответствии с законодательством Российской Федерации и международными

договорами Российской Федерации согласно Федерального закона от 08.01.1998 № 3-ФЗ (ред. от 29.12.2017).

4.4. Техника безопасности в химической лаборатории.

1. На территории алхимической лаборатории запрещается принимать пищу и напитки.
2. Настоятельно не рекомендуется выносить из лаборатории и вносить в него любые активные вещества.
3. В целях соблюдения пожарной безопасности, в алхимической лаборатории следует в любое время хранить от пяти литров воды или сухого песка.
4. Алхимическая лаборатория должна быть оборудована в хорошо проветриваемом месте.
5. Используйте только те вещества, с которыми у вас есть предшествующий практический опыт.
6. Запрещается использование химических реагентов в отыгрыше финального продукта алхимии. Жидкость в пластиковой пробирке, на которую прикрепляется Этикетка НЕ ПОЛУЧАЕТСЯ в результате практической химической реакции, а наливается в нее из другого источника.
7. При выяснении запаха не подносите сосуд близко к лицу. Для выяснения запаха нужно ладонью руки сделать движение от отверстия сосуда к носу.
8. Нагревая пробирку с жидкостью, держите её так, чтобы открытый конец её был направлен в сторону от себя и от ассистента.
9. Все практические опыты производите только на территории лаборатории или на специально организованной площадке во время Часа Ремесла.
10. В случае пореза, ожога немедленно обращайтесь к региональному мастеру или локационному врачу.
11. Закончив работу, приведите рабочее место в порядок.

ПРАВИЛА ПО МАГИИ

1. Общие положения.

- 1.1. МГ не предоставляет фаерболы и иные реквизиты для отыгрыша магии за исключением магических амулетов и мастерской пиротехники для обрядовой магии и ведьмачьих знаков.
- 1.2. Количество игроков с магическими способностями на игре ограничено (см. Сетку Ролей).
- 1.3. Магия подразделяется на боевую магию, ПДА-магию, ведьмачьи знаки и обрядовую магию.
 - 1.3.1. Боевая магия – это метательные магические снаряды, которые маг может бросать в бою. Боевая магия доступна только чародеям, но не ученикам.
 - 1.3.2. ПДА-магия – это заклинания и способности, активируемые с помощью устройства и направленные только на других носителей ПДА. Такая магия доступна чародеям, друидам и служителям культов.
 - 1.3.3. Ведьмачьи знаки – это простейшая магия, которая на игре доступна только ведьмакам.
 - 1.3.4. Обрядовая магия – это заклинания, для создания которых нужно потратить игровые ресурсы. Такая магия доступна чародеям, друидам и жрецам.
- 1.4. Использование магии требует наличия некоторого количества Жетонов Магии.
 - 1.4.1. Жетоны Магии – игровая ценность, которая производится в некотором количестве сами магами, а также добываются в Магических источниках.
 - 1.4.2. Магическая мощь – это показатель, которым обладают все игроки с ПДА, кроме ведьмаков. В начале игрового цикла игрок получает количество Жетонов Магии, равное его магической мощи. Изначальный показатель магической мощи чародеев – 1, учеников чародеев, жрецов и друидов – 0.
Персонаж получает +1/+2 к магической мощи в зависимости от уровня антуража костюма и +1/+2 – в зависимости от уровня антуража «рабочего места» (шатер чародея, храм жрецов, роща друидов и т.д.). Уровень антуража определяет региональный мастер.
 - 1.4.3. Магические источники.
 - Воспользоваться Магическим источником могут только игроки, имеющие ПДА.
 - Это место позволяет накапливать магическую энергию до 1.000.000 единиц. Каждые 100.000 единиц энергии, накопленные на ПДА, можно обменять у мастера магии на 1 жетон магии.
 - Накопленная свыше 600.000 единиц магия начинает постепенно убивать владельца. При 600.000 накопленных единиц магии, смерть наступит примерно в течение часа, при 800.000 накопленных единиц – около 30 минут, при 900.000 – в течение 10 минут.
 - При 1.000.000 единиц накопленной магии смерть наступит мгновенно.
 - При списании магической энергии с ПДА у мастера, значение жизни персонажа становится равно 100%, а количество магической энергии – 0 единиц.

2. Боевая магия.

- 2.1. Маг в начале игры получает в свое распоряжение один магический снаряд, который моделируются заантураженным пробитым теннисным мячом (протектированным аналогом) с хвостом длиной не менее 20 см, соответствующим правилам по допуску оружия.
- 2.2. Подбирать и повторно применять магический снаряд в том же бою запрещено.
- 2.3. Заклинание осуществляется броском снаряда в цель. Снаряд снимает с персонажа, в которого попал, 5 хитов. Попадание в щит или элемент костюма засчитывается. Снаряд, попавший рикошетом, не засчитывается.
- 2.4. Магический снаряд не снимает осадных хитов.

3. ПДА-Магия.

- 3.1. Чародей в начале игры получает в свое распоряжение ПДА и излучатель (атакующий артефакт). Жрец, друид и ведьмак получают в свое распоряжение только ПДА.
- 3.2. Атака с помощью ПДА.
 - 3.2.1. Существуют три типа магических атак: «Северная магия» (Чародеи Северных королевств), «Южная магия» (Чародеи Нильфгаарда и союзников) и магия монстров. Получая ПДА, каждый чародей выбирает атакующее заклинание в зависимости от типа магической атаки и щит (флешку) от своего типа урона.
 - 3.2.2. Радиус действия излучателя – около 30 метров. Все носители ПДА, попавшие в зону излучателя, теряют 10-20% жизни каждые 1-3 секунды. Если у игрока активен щит (флешка), то при каждой атаке щит будет терять 10% своей ёмкости, пока не будет уничтожен. Только после этого игрок начинает терять очки жизни.
 - 3.2.3. Чародей может включать и выключать излучатель по своему желанию. После перехода в состояние «тяжело ранен» или «мёртв», чародею запрещено использовать излучатель.
- 3.3. Защита и лечение с помощью ПДА.
 - 3.3.1. Игрок с ПДА может активировать магический щит (флешка), чтобы получить временную защиту от урона от заклинаний или магической атаки монстра. Для этого, игрок вставляет флешку в ПДА.
 - 3.3.2. Игрок с ПДА может использовать заклинания «лечение» (флешка), чтобы мгновенно восстановить 50% процентов жизни. Для этого, игрок вставляет флешку в ПДА.
 - 3.3.3. В ПДА одновременно можно вставить не более 3 флешек, то есть не более 1 щита и 1 заклинания лечения. По мере расходования, щиты и заклинания можно менять.
 - 3.3.4. Создание нового магического щита или подготовка заклинания «лечение» требует 8 жетонов магии и 3 марки. Купить новые флешки можно у мастера магии.

4. Места, предметы и монстры, которые взаимодействуют с ПДА.

- 4.1. Место силы – это место, в котором любой носитель ПДА может быстро восстановить проценты жизни. Без отрицательных воздействий ПДА самостоятельно восстанавливает проценты жизни с 1% до 100% в течение 2-3 часов.
- 4.2. Гиблое место – то место, в котором любой носитель ПДА начинает быстро терять проценты жизни, как при магической атаке или получает долговременный эффект отравления, который снимает по 2-3% жизни некоторое время, даже после выхода из гиблого места.
- 4.3. Магический монстр – это монстр, который, как и чародей, обладает не только ПДА, но и излучателем. Каждый раз, когда игрок с ПДА будет входить в радиус действия излучателя монстра, он будет терять 10-20% жизни каждые 5-15 секунд. ПДА будет предупреждать о приближении магического монстра.
- 4.4. Двимеритовая бомба. Бомба могут использовать только носители ПДА и охотники на колдуний. Одноразовая. Бомбу можно купить в Банке, найти в кладе, получить за квест. При включении, с задержкой в 5-7 секунд снимает 100% жизни с ПДА у всех в радиусе от 5 до 15 метров. Банк покупает, даже использованную бомбу за треть стоимости.
- 4.5. Электронные квесты. В любой точке полигона носитель ПДА может получить на свой ПДА сообщение с текстом простого квеста, выполнив который, он получит награду в Банке. Электронные квесты будут менять свое положение и обновляться каждый день. Информацию по их положению на полигоне, можно найти в Библиотеке, в кладе или получить за услугу.

5. Ведьмачьи знаки.

- 5.1. На игре ведьмакам доступны четыре знака: Квен, Игни, Аард и Аксий.
- 5.2. Знаки моделируются применением предоставляемой мастерами микропиротехники.
 - 5.2.1. В каждый цикл ведьмак получает набор микропиротехнических патронов, позволяющий отслеживать применение знаков. На старте игры, ведьмак получает три патрона на магический цикл.
 - 5.2.2. Ведьмак восстанавливает запас микропатронов путем медитации в локации (микропатроны выдает региональный мастер). Количество медитаций – не более двух за один игровой цикл.
 - 5.2.3. На старте игры любой ведьмак может знать три из вышеперечисленных знаков в зависимости от школы, которую представляет:
 - «Волк»: Игни, Аард, Квен.
 - «Кот»: Аксий, Аард, Квен.
 - «Грифон»: Любые три на выбор.
 - «Змея»: Игни, Аард, Аксий.
 - «Медведь»: Игни, Аард, Квен.
- 5.3. Боевой Знак «Игни» моделируется взрывом микропиропатрона и громким, четким выкриком: «Игни» с указанием цели знака. Знак работает на одну цель. Дистанция: 3 метра. Знак «Игни» снимает 3 хита.
- 5.4. Боевой Знак «Аард» моделируется взрывом микропиропатрона и громким, четким выкриком: «Аард» с указанием цели знака. Знак работает на одну цель. Дистанция: 3 метра. Знак «Аард» заставляет цель отступить на три полных шага. Если по каким-то причинам цель не может отступить, она должна упасть или сесть на месте, если падение невозможно по иным причинам.
- 5.5. Боевой Знак «Квен» моделируется взрывом микропиропатрона и громким, четким выкриком: «Квен» с соответствующим купольным жестом. Применяя «Квен», Ведьмак мгновенно получает возможность игнорировать весь физический или магический урон от первого попадания. В течение боя можно применять только один знак «Квен».
- 5.6. Небоевой Знак «Аксий» моделируется жестом свободной руки ведьмака и выдачей цели жетона с символом Знака, с соответствующим тихим, но четким звуковым подтверждением: «Аксий» с указанием цели знака. Применяя «Аксий», ведьмак способен магическим образом убедить собеседника в одном факте во время беседы или заставить выполнить одну простую команду типа «Уйди», «Выпей это зелье», «Брось меч» и т.д. «Аксий» не действует на чародеев. «Аксий» может заставить жертву нанести вред окружающим, но не себе. В случае если ведьмак не даёт команду, но выдает жетон, цель бездействует на месте, медленно считая до двадцати. «Аксий» воздействует на столько целей, сколько жетонов Знака есть у ведьмака. Если свидетель применения знака «Аксий» акцентирует внимание любой из целей знака на факте его использования, магический эффект аннулируется.

6. Обрядовая магия.

- 6.1. Обрядовая магия – это ресурсоемкий и, возможно, продолжительный по времени игровой процесс, позволяющий при успехе получить серьезный игровой эффект. Деньги и жетоны магии передаются региональному мастеру до начала обряда. В случае неудачи или срыва обряда, деньги, ресурсы и жетоны магии не возвращаются.
- 6.2. Обряды делятся на Мгновенные, Простые, Средние и Сложные. Минимальное число участников с ПДА для проведения обряда: Мгновенный и Простой – 1, Средний – 3, Сложный – 5.
- 6.3. Мгновенный обряд заготавливается предварительно – игрок сдает Жетоны Магии региональному мастеру и взамен получает сертификат обряда. Игрок может активировать заготовленный обряд в любой момент, отыграв и порвав сертификат. Мгновенный обряд требует только жетонов магии (число указано в описании

- обряд). В случае, если целью Мгновенного обряда является другой игрок, чародей должен сообщить ему об эффекте обряда.
- 6.4. Для проведения обрядов кроме мгновенных необходимо потратить некоторое количество игровых ресурсов и времени.
- Простой обряд: 5 оронов, 5 жетонов магии. Время проведения – 1 минута.
 - Средний обряд: 10 оронов, 10 жетонов магии. Время проведения – 5 минут.
 - Сложный обряд: 20 оронов, 20 жетонов магии. Время проведения -10 минут.
- 6.5. Эффекты от одинаковых обрядов не суммируются.
- 6.6. На начало игры заклинатели знают все обряды, соответствующие их типу юнита, указанные в Руководстве по магии. В процессе игры могут появиться обряды, не указанные в данном Руководстве.
- 6.7. Вы можете придумать и провести свой обряд, но только с целью отыгрыша.
- 6.8. Во время игры заклинатель может изучать неизвестные ему обряды. Для этого другой заклинатель должен на время взять его в ученики. Срок обучения простому обряду – 5 минут, среднему – 10 минут, сложному – 15 минут. По завершению обучения, новый обряд вписывается в ДК ученика региональным мастером. При этом необходимо заплатить региональному мастеру цену обряда: за простой обряд – 1 Жетон Магии, средний – 2 Жетона Магии, сложный – 3 Жетона Магии.
- 6.9. Обязательные требования к обрядовой магии.
- 6.9.1. Провести обряд может только игрок с ПДА, который знает данный обряд. Инициатор обряда должен быть жив в течение всего проведения обряда.
- 6.9.2. Обряд обязательно проводится в присутствии регионального мастера или мастера по магии.
- 6.9.3. Для средних и сложных обрядов обязательно наличие «сакральной геометрии» и текста обряда с четким указанием желаемой цели обряда. Так же обязательным элементом проведения обряда являются материальные компоненты.
- 6.9.4. Обряд должен проводиться в прямой видимости цели обряда.
- 6.9.5. В случае несоблюдения данных требований, а также некоторых других условий (цель обряда находится под магической защитой) обряд может оказаться неудачным. При этом потраченные ресурсы чародею не возвращаются.

7. Артефакция.

- 7.1. Магический артефакт - отчуждаемая игровая ценность, заключающая в себе Обряд либо другой магический эффект. Магический артефакт визуализируется его материальной заготовкой (перстень/браслет и т.п.), а также чипуется сертификатом, на котором указываются свойства артефакта.
- 7.2. Использовать магические артефакты могут только персонажи, имеющие ПДА. В случае применения, игрок должен вслух четко произнести активируемый эффект. Отыгрыш использования артефакта остается на усмотрения игрока. Эффект наступает непосредственно сразу после завершения отыгрыша.
- 7.3. Заряды - количество применений Обряда, заключенного в магическом артефакте. С каждым применением количество зарядов уменьшается на 1. После исчерпания всех зарядов артефакт теряет все магические свойства, но может быть зачарован повторно.
- 7.4. Создание артефактов.
- 7.4.1. Создавать магические артефакты могут только персонажи, имеющие ПДА, заключая в них некоторые известные им обряды.
- 7.4.2. Для создания артефакта требуется заготовка, а также некоторое количество ресурсов за каждое из использований (зарядов). Стоимость одного заряда равна трехкратной стоимости заключаемого в нем Обряда. Во время создания, сертифицирующий мастер крепит на артефакт количество сертификатов, равное числу зарядов. После каждого использования, игрок должен рвать один из сертификатов заряда.

7.4.3. Длительность и отыгрыш зачарования соответствует времени отыгрыша используемого Обряда.

7.4.4. Обряды, подходящие для создания артефактов: Контроль, Обряд Лечения, Обряд Очищения, Проклятие.

7.4.5. Другие магические эффекты для зачарования согласовываются с Мастером по Магии.

ПРАВИЛА ПО ВЕДЬМАКАМ И МОНСТРАМ

Монстры – это объединяющий термин для опасных существ, выходящих за рамки природных угроз. Одни являются наследием Сопряжения Сфер, другие – результатами магических экспериментов, третьи – следствием пагубных поступков смертных.

1. Особенности монстров:

- 1.1. Спектральные монстры – все призраки, полуденницы, полуночницы, моровые девы, песты, покаянники и иные *спектры* не поражаются стальным оружием. Это значит, что хитосъем возможен только при использовании серебряного оружия ведьмаков, оружия магов и оружия, отмеченного магическими усилениями или рунами.
- 1.2. Невидимые монстры – ряд существ способен прятаться от глаз наблюдателя используя магические способности или переходя на другой уровень реальности. Для активации умения *Невидимость*, персонаж накидывает на себя вуаль серого цвета на которой в нескольких местах крупно и разборчиво написано слово «невидимость» и считается полностью невидимым для простых смертных. Невидимого монстра может обнаружить и почувствовать персонаж-ведьмак или персонаж с соответствующим артефактом.
- 1.3. Скрытые монстры – редкие монстры, такие как *Допплеры*, *Суккубы*, *Волколаки* или некоторые *Вампиры* способны использовать чары или естественную мимикрию, чтобы выдавать себя за простых смертных. Такие существа обязательно экипируются специальными пассивными излучателями, которые раз в определенный период времени передают всем, находящимся в зоне их действия, носителям ПДА короткое сообщение, информирующее о волнениях магии.
- 1.4. В случае, если природа скрытого монстра была обнаружена, он незамедлительно выдает противнику карточку отступления и отправляется в логово, в кратчайшие сроки принимает форму монстра и готовится к бою. Если у монстра нет карточки отступления, он вынужден принять смерть в людском обличии. Публичная внутрилокационная казнь скрытого монстра в людском обличье приравнивается к смерти в логове.
- 1.5. Магические монстры – это разновидность монстров, специализирующихся на ментальных атаках, которые используют не только физические повреждения, но и Атакующие излучатели, поражающие чувствительных к магии носителей ПДА.

2. Конституция монстров.

Конституция монстра – это группа, к которой относится существо в зависимости от того, насколько физически крепким оно является, из чего оно состоит и насколько зрелая это особь. В зависимости от вида и антуража, конституция монстров может быть модифицирована умениями: Хилое Тело и Крепыш.

- 2.1. Малые монстры – это самая слабая группа монстров. Чаще всего это гуманоидные существа без явных элементов естественной брони.

Пример: *Допплеры*, *Прибожки*, *Дриады*, *Суккубы*, *Призраки*, *Утопцы*, *Баргесты*

Базовое количество очков жизни **сталь**: 10

Базовое количество очков жизни **серебро**: 5

Хитосъем: 1

- 2.2. Средние монстры – это тип более крепких и приспособленных. Средние монстры более активны и агрессивны. Все средние монстры неуязвимы для Легкого оружия и имеют умение Живучесть.

Пример: *Гарпии*, *Альгули*, *Гули*, *Туманники*, *Гаргульи*, *Оборотни*, *Эндреаги*, *Гончие Дикой Охоты*.

Базовое количество очков жизни **сталь**: 15
Базовое количество очков жизни **серебро**: 7
Хитосъем: 2

- 2.3. Крупные монстры – это наиболее опасный тип могущественных чудовищ. Эти огромные существа полностью неуязвимы для Легкого и Обычного оружия. Все Крупные монстры поражаются только Серебряным мечом ведьмака или Тяжёлым оружием. Наносить удары по такому монстру необходимо только спереди. Оператор-игрок визуально отслеживает, каким именно оружием ему наносят удары.

Пример: *Вий, Каменный тролль, Голем, Элементаль.*

Базовое количество очков жизни **сталь**: 20
Базовое количество очков жизни **серебро**: 10
Хитосъем: 4

- 2.4. Шаблоны – это доступное только монстрам-игротехникам сочетание изменения визуального антуража и типа поведения монстра, позволяющие им временно получать дополнительные характеристики.
- Крепкий.
 - Требования: Элементы брони, древесной коры, шкуры, накладок из костей
 - Эффект: **Стальные очки жизни** увеличиваются на 4, **Серебряные очки жизни** увеличиваются на 2, но персонаж не может бегать.
 - Гнилой.
 - Требования: Прыщи, бубоны, бинты с лимфой и кровью
 - Эффект: Игротехник становится заразным источником Инфекций.
 - Призрачный.
 - Требования: Только в ночное время суток. Саван, бинты, равные одежды, элементы освещения.
 - Эффект: Игротехник получает свойства и слабости Спектра.
 - Мутировавший.
 - Требования: Шипы, особенно длинные когти, лишние глаза или конечности.
 - Эффект: Игротехник может применять Вареву и получает Изменчивость.

3. Охота на монстров

В отличие от боевых столкновений со смертными, стычки с чудовищами имеют ряд особенностей.

- 3.1. **Очки жизни** у монстров представлены в виде Стальных и Серебряных. Это значит, что любые существа, находящиеся в бою с монстрами и не являющиеся ведьмаками, наносят существу урон по «стальным» хитам. К таким источникам повреждений относятся: Легкое, Обычное, Тяжелое, Стрелковое и магическое оружие, метательные снаряды осадной техники, магические снаряды чародеев, природное оружие других монстров. В случае если монстр сражается с персонажем-ведьмаком, он считает только повреждения, полученные от ведьмака, используя показатель Серебряных очков жизни.
- 3.2. **Трофей монстра** – это уникальная игровая ценность, которую получает охотник на монстров, победивший чудовище и претендующий на получение награды по контракту. Трофеи представлены в виде макетов частей или органов монстров, которые заготавливают игроки-чудовища и сертифицируют в начале игры у мастера по Монстрам. Трофеи могут быть проданы или обменяны у региональных мастеров, игроков-торговцев или превращены в алхимические ингредиенты. Персонажи-алхимики могут извлечь из трофея уникальный мутаген.
- 3.3. **Логово** – это персональная игротехническая локация монстра. На территории Логова могут работать локальные правила, список которых закрепляется на входе. Логово представляет собой небольшую огражденную территорию, внутри которой находится соответствующий типу и виду монстра тематический антураж. Охотник

на монстров, желающий получить трофей и награду за контракт, должен обнаружить логово монстра, чтобы его уничтожить. Монстр погибший от рук охотника вне территории своего логова может признать контракт успешно завершённым и передать своему убийце трофей. Одно Логово могут делать между собой несколько монстров в случае, если:

- монстры относятся к одному виду. Пещера: *Логово двух Туманников*
- монстры относятся к одному типу: Подвал винокурни: *Сильван и Прибожжек*
- монстры относятся к одной экологической нише. Кладбище: *Призраки и Трупоеды*

1.1. **Посттравматическое расстройство** – это особый Жетон Недугов, который тяжело раненый персонаж получает от монстра, в случае, если персонаж не добит и сохраняет браслет жизни. Посттравматическое расстройство не имеет игромеханических штрафов, но налагает перманентные модификаторы на отыгрыш личности персонажа: *Заикание, Клептомания, Ксенофобия* и прочие.

2. Типология

Вне зависимости от выбранной роли, все персонажи-монстры должны приехать на игру с запасным костюмом смертного любого уровня достатка, но соответствующего общим требованиям к антуражу. Данный костюм используется игроками для отдыха, походов в игровые и неигровые локации, передвижения по полигону в небоевое время. В зависимости от стиля игры, монстры могут принимать различные роли в построении игрового процесса.

2.1. **Игротехники** – это тип участников проекта, которых интересует работа с игроками в игротехнических локациях, боевая часть игры и помощь МГ в построении сюжета и атмосферы сеттинга на полигоне. Отличительной особенностью игротехников является возможность использовать шаблоны для изменения игромеханических свойств. Для смены шаблона, игротехник должен навестить логово и подтвердить смену шаблона у регионального мастера.

2.2. **Монстры-игроки** – это тип участников проекта, которые хотят максимальной игровой свободы и не поддерживают ни одну фракцию смертных. Такой персонаж может быть существом, живущим в крупной локации, но скрывающим свою натуру или одиночкой-отшельником, преследующим собственную цель. Монстры-игроки, чья природа раскрыта должны быть готовы к тому, что в любой локации их ждёт мгновенная расправа в руках кровожадной толпы. На начало игры на голову монстра-игрока открыто два контракта. Монстр-игрок обязательно заготавливает трофей монстра.

2.3. **Монстры-союзники** – это вариант монстров-игроков, сохраняющий свойства и особенности монстров, но не страдающие от открытого преследования или охоты на территориях населенных пунктов. Базовый список монстров-союзников:

- Троль (20 очков жизни);
- Гаргулья (15/20 очков жизни);
- Голем (15/20 очков жизни);
- Дриада (5 очков жизни);
- Прибожжек (5 очков жизни);
- Допплер (5 очков жизни);
- Волк/Медведь (15 очков жизни);

Монстры-союзники это «одомашненные», подчиненные или находящиеся в симбиозе с сожителями чудовища. Каждый монстр-союзник находится в «дружеских» отношениях с одной выбранной локацией, фракцией внутри локации или стороной игрового конфликта.

В одной локации может находиться **до двух** монстров-союзников. В зависимости от Конституции монстра, чтобы заявить одного Малого «монстра-союзника», локация должна насчитывать не менее 10 игроков; Среднего – 20; Крупного – 30.

Монстр-союзник *обязательно заготавливает трофей монстра* и его логово должно находиться на территории «домашней» локации.

На начало игры на голову каждого монстра-союзника открыт один контракт в другой локации. После гибели по контракту, Монстры-союзники могут вернуться в игру диким монстром или ролью не-монстром.

3. Экология монстров.

Аппетиты, образ жизни, причины появления и способы репродукции – это и много другое объясняет поведение монстров вне зависимости от их типа. Трупоеды всегда будут заинтересованы в полях сражений, братских могилах и свежих захоронениях. Призраки – в том, чтобы их незавершенные дела наконец-то отпустили их в мир иной. Одиночный монстр или группа чудовищ отличаются по смелости и отчаянности. Поведение каждого персонажа-монстра обсуждается с игроком или игротехником лично. Монстры большей конституции могут вести себя враждебно по отношению к более слабым монстрам.

Ряд сюжетных чекпойнтов и принятых игроками решений напрямую будет влиять на поведение монстров, скорость их выхода из Мертвяка и использование ряда уникальных свойств

4. Ведьмаки

4.1. Особенности и умения ведьмака

Вне зависимости от возраста или школы, тело каждого ведьмака – это машина убийства, усиленная магией, наукой и тренировками. Каждый охотник на монстров имеет 10 хитов, обучен:

- Аутопсии;
- Изменчивости;
- Медитации;
- Первой Помощи;
- Экзорцизму;
- 6 рецептам Алхимических Продуктов и ряду специальных навыков ведьмачьих школ.

4.1.1. **Мутагены.** Свойства организма ведьмака могут быть временно усилены с помощью мутагенов, добываемых из тел чудовищ, трофеев или иных источников. Вживить мутагены в тело ведьмака можно в Генетической лаборатории. Мутагены, полученные из трофеев при вживлении в тело ведьмака, передают ему уникальные свойства, указанные на жетоне мутагена.

4.1.2. **Медитация** – это умение выражающее процесс отдыха и концентрации внутренних сил ведьмака. Во время Медитации, игрок-ведьмак восстанавливает все свои связанные с игровыми циклами свойства, при возможности, активирует использование ведьмачьего эликсира и получает от регионального мастера локации в которой производит отдых новый набор пиропатронов для использования Ведьмачьих Знаков. Персонаж-ведьмак может медитировать до двух раз в экономический цикл.

Для активации медитации, ведьмак должен сообщить о своем решении региональному мастеру локации и, приняв медитативную позу, и провести в бездействии и покое несколько минут.

4.1.3. **Устойчивость** – это свойство мутанта, позволяющее ему принимать сильные алхимические продукты, не погибая от интоксикации. Базовая устойчивость мутанта позволяет находиться одновременно под воздействием **двух зелий**. Определенные предметы и мутагены могут увеличивать устойчивость.

5. Магия ведьмаков

5.1. Ведьмачьи знаки – это примитивные формы магии, подвластные охотникам на чудовищ. Применение знака требует предварительной медитации и предельной

концентрации воли ведьмака и расходует серьезную часть его сил. Расположившись на отдых в локации, после медитации, ведьмак получает от регионального мастера набор пиропатронов и может 4 раза применить любой из доступных ему знаков. Мутагены и Алхимические продукты могут увеличить количество знаков на медитацию.

Список знаков и особенности их применения указаны в правилах по магии пункт 5.

- 5.2. **Экзорцизм** – это процесс, при котором ведьмак, используя накопленные знания избавляет место от порчи, сглаза, проклятья или даже заражения.

Отметив начало Экзорцизма у регионального мастера и затратив 2 пиропатрона Знаков и 10 жетонов магии, ведьмак может приступить к отыгрышу и в одиночку провести Обряд Очищения.

6. **Ведьмачьи школы** – это не только фактическое место обучения ведьмака, но и особенный стиль, с которым он привык работать. Многолетние тренировки и тайные мутации позволяют выходцам из ведьмачьих школ получать следующие преимущества:

Школа Волка

Знаки: Игни, Аард, Квен

Бонус: Арбалет ведьмака снимает 3 очка жизни с людей или монстров.

Школа Кота

Знаки: Аксий, Аард, Квен

Бонус: Ведьмаки этой школы получают двойной эффект от мутагенов.

Школа Грифона

Знаки: Любые

Бонус: Ведьмак генерирует после медитации 2 жетона Магии. Ведьмаки этой школы получают 6 пиропатронов после медитации.

Школа Змеи

Знаки: Игни, Аард, Аксий

Бонус: Парное оружие; ведьмаки этой школы начинают игру зная все формулы ядов.

Школа Медведя

Знаки: Игни, Аард, Квен.

Бонус: У ведьмака этой школы 12 хитов. Серебряный меч ведьмака-медведя может быть Тяжелым оружием.

ПРАВИЛА ПО ШТУРМАМ

1. Общие положения.

- 1.1. **Штурм** – это силовое проникновение в Крепость или Укреплённый лагерь, имеющие игротехнически функционирующие (1 или более осадных хитов) укрепления.
- 1.2. Объявить штурм Крепости или Укреплённого лагеря может только отряд со **Знаменем**.
- 1.2.1. **Знамя** – это боевой символ локации, представляющий собой антуражный флаг или штандарт, обязательным элементом которого является полотнище с гербом локации размерами не менее 50 x 90 см. Знамя с сертификатом является обязательным условием для штурма вражеских локаций. Стоимость знамени – **22 медные монеты**.
- 1.3. После того, как знамя оплачено, но до выхода игроков из локации, региональный мастер локации, заявившей штурм, предупреждает мастера по боевым взаимодействиям и регионального мастера штурмуемой локации о готовящемся штурме. Если локацию собирается штурмовать игротехническая команда, то предупреждения не будет.
- 1.4. Один из региональных мастеров локации, объявившей штурм, должен обязательно сопровождать игроков на штурм.
- 1.5. После начала штурма и до начала Разграбления, любые магические или кузнечные улучшения доспешных хитов и хитосъема не учитываются.
- 1.6. Локация может быть Разграблена только в случае успешного штурма.

2. Боевое взаимодействие.

- 2.1. Боевое игровое взаимодействие при штурме Укреплённого лагеря возможно только через штурмовую стену (ограждение). Стрелковое оружие применяется без ограничений во всех типах локаций.
- 2.1.1. При штурме Укреплённого лагеря боевое взаимодействие (в том числе и оружием ближнего боя) разрешено через любое место штурмового ограждения. При этом повреждать штурмовое ограждение строго запрещено. Базовая хитовка укреплений локации типа «Укреплённый лагерь» – **5 осадных хитов**. В течение игры она может быть увеличена игротехническими средствами с помощью Инженерии или Магии.
- 2.1.2. При штурме Крепости взаимодействие оружием ближнего боя возможно только через проём ворот, наносить удары оружием ближнего боя как со стены вниз, так и наоборот, запрещено. Базовая хитовка укреплений локации типа «Крепость» – **10 осадных хитов**. В течение игры, она может быть увеличена игротехническими средствами с помощью Инженерии или Магии.

3. Небоевое взаимодействие.

- 3.1. Во время штурма можно проводить любые специальные взаимодействия, в правилах которых не прописан однозначный запрет в боевой ситуации (например, оглушение или удар в спину). Так же все механики медицины, алхимии, магии, инженерии, связанные с хитами и осадными хитами, восстановлением хитов и т.д. начинают работать уже после окончания боевой части штурма (например, отсчет времени для перевязки раненного). Важно, что стабилизировать тяжелораненых персонажей с помощью умений медицины и алхимических продуктов разрешается, однако, стабилизированные персонажи не могут покидать штурмовую зону до окончания штурма.

- 3.2. После начала штурма и до начала Разграбления нельзя добивать персонажей, находящихся в состоянии «тяжело ранен». Все «добивания» (снятие браслетов) происходят только после окончания боевой части штурма.

3.3. Подкоп.

Подкоп делается не далее 20 метров от штурмуемой стены локации. Можно заявить не более одного подкопа одновременно. Для создания подкопа инженер размечает зону не менее 1,5 м на 1,5 м с помощью стоек с флажками и отыгрывает рытье подкопа не менее 15 минут. Как только подкоп готов, через него можно провести на территорию штурмуемой крепости до 5 персонажей. Персонажи в тяжелом и полном доспехе не могут пользоваться подкопом. Место выхода подкопа в крепости выбирают штурмующие и проходят к нему вместе с региональным мастером. Такое место должно находиться в игровой части локации и быть не ближе 15 метров от флага. Защитники крепости дожидаются появления атакующих из подкопа на расстоянии не ближе 5 метров и с появлением последнего могут их атаковать. Подкоп может делать более одного инженера, но не более трёх. За каждого инженера после первого, через подкоп можно провести до 5 дополнительных персонажей, а время создания подкопа уменьшается на 5 минут.

3.4. Бомба.

Бомба – это средство борьбы с подкопами, которое могут использовать защищающиеся. Бомба представляет собой антуражного вида контейнер с мукой или мелом и петардой. Бомба должна быть приготовлена и засертифицирована защищающимися до начала штурма. Количество заготавливаемых бомб не ограничено. Использование бомбы нужно заявить до того, как атакующие закончат отыгрыш подкопа (время от 5 до 15 минут). Если использование бомбы не было заявлено или взрыв произошел позже, то подкоп срабатывает, и штурмующие игроки могут пройти на территорию штурмуемой локации. Если бомба была взорвана вовремя, то эффект подкопа отменяется, но атакующие могут заявить новый подкоп.

4. Штурм.

- 4.1. **Знамена.** В начале штурма знамя атакующей стороны должно быть расположено возле межевого столба штурмуемой локации, а знамя защищающейся стороны – внутри штурмуемой локации на открытой площадке максимально близко к центру игровой зоны. Прятать знамена в здания или за фортификации нельзя. После того, как мастер по боевым взаимодействиям или маршалы подтвердят установку знамен, начинается штурм. С этого момента противоборствующие стороны могут обмениваться снарядами дистанционного оружия, магическими ударами, а также использовать таран, военные машины и подкоп. С момента начала штурма перемещать дружественный флаг нельзя.
- 4.2. После разрушения ворот (или если они открыты по иным причинам), ворота должны быть распахнуты настежь и закреплены в этом положении, а обороняющая их сторона обязана занять позиции не ближе чем в 3 метрах от них.

5. Завершение штурма и разграбление.

- 5.1. Завершение штурма наступает в тот момент, когда оба флага одновременно оказываются под контролем у одной из сторон в течение трёх минут. Сторона, контролирующая оба флага более трёх минут, объявляется победившей в штурме.
- 5.2. В случае победы защищающихся, локация остается не тронутой. В случае победы нападавших они получают возможность объявить «Разграбление» и взять игровую часть локации под свой контроль на 30 минут. На этот период они считаются хозяевами локации – могут закрыть ворота, обороняться в локации, производить с ранеными и пленными любые допущенные игротехнические действия, искать игровые ценности на территории игровой части локации и т.д.

- 5.3. По истечении получаса локация считается Разграбленной. Разграбленная локация не может подвергаться штурму в течение 3 часов.
- 5.4. Разграбление локации считается сюжетным чекпойнтом как для локации, которую разграбили, так и для локации, которая разграбила и может считаться сюжетным чекпойнтом для монстров типа Трупоед, Спектр и Проклятый.