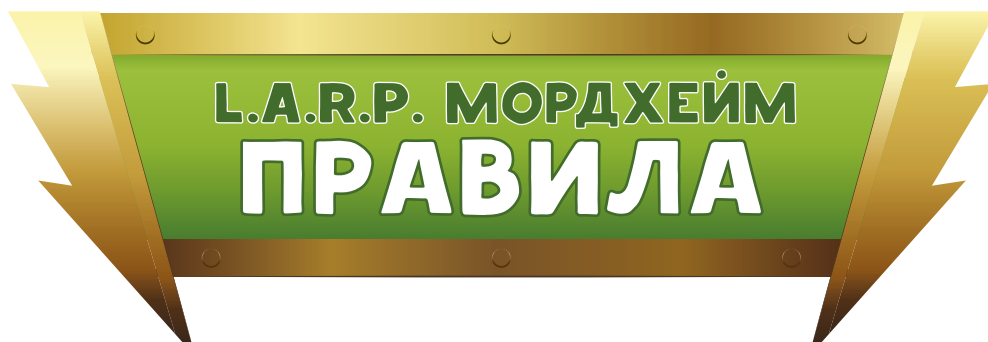




Содержание

- Введение — 1 — Что такое Морджейм?
Введение — 2 — Лагерь «Последний Глоток»
Введение — 3 — Правила игрового поведения в лагере
Введение — 4 — Принципы конфликтов в лагере
Введение — 5 — Охотники и безумный Культист
Введение — 6 — Безумная и молодой Инквизитор
- Боёвка — 2 — Цели для игровых ударов и выстрелов
Боёвка — 3 — Честность боя и личная ответственность
Боёвка — 4 — Зоны поражения игровым оружием
Боёвка — 5 — Зоны поражения Энергетическими снарядами
Боёвка — 6 — Сокрушительная атака
Боёвка — 7 — Хитосъём
Боёвка — 8 — Блоки и Защита
Боёвка — 9 — Этикет хитосъёма
Боёвка — 10 — Использование игрового оружия
Боёвка — 11 — Правила по хитам
Боёвка — 12 — Правила по хитосъёму
Боёвка — 13 — Добивание
Боёвка — 14 — Судьи
- Приключенцы — 1 — Приключенцы
Приключенцы — 2 — Отряды
Приключенцы — 3 — Общий стиль отряда
Приключенцы — 4 — Элита Отряда
Приключенцы — 5 — Привилегии Капитанов в отряде
Приключенцы — 6 — Привилегии Чемпионов в отряде
Приключенцы — 7 — Навыки
Приключенцы — 8 — Боевые навыки: оружейные
Приключенцы — 9 — Боевые навыки: защитные
Приключенцы — 10 — Боевые навыки: тактические
Приключенцы — 11 — Боевые навыки: командные
Приключенцы — 12 — Боевые навыки: индивидуальные
Приключенцы — 13 — Навыки передвижения
Приключенцы — 14 — Редкие навыки
Приключенцы — 15 — Репутация отряда
Приключенцы — 16 — Знамя отряда
Приключенцы — 17 — Факторы Репутации
Приключенцы — 18 — Сгинувшие отряды
Приключенцы — 19 — Трансферт приключенцев

Содержание

Варп — 1 — Сдача варп-камня и Экономика
Варп — 2 — Фракции и сорта варп-камня
Варп — 3 — Правила обращения с варп-камнем
Варп — 4 — Прогрессивная шкала сдачи
Варп — 5 — Влияние минуса репутации на цену

Отряды — 1 — Базовый отряд
Отряды — 2 — Типы отрядов
Отряды — 3 — Типы отрядов
Отряды — 4 — Типы отрядов
Отряды — 5 — Гибридные типы отрядов
Отряды — 6 — Гибридные типы отрядов

Не приключенцы — 1 — Наёмники
Не приключенцы — 2 — Души артефактов
Не приключенцы — 3 — Мародёры
Не приключенцы — 4 — Культисты Хаоса
Не приключенцы — 5 — Монстры
Не приключенцы — 6 — Охотники на ведьм Дрангера
Не приключенцы — 7 — Обитатели Лагеря
Не приключенцы — 8 — Примеры обитателей Лагеря
Не приключенцы — 9 — Особые типы персонажей

Магия — 1 — Заклинатель в отряде
Магия — 2 — Энергетический снаряд
Магия — 3 — Критический удар
Магия — 4 — Виды заклинаний
Магия — 5 — Касательные Заклинания
Магия — 6 — Список касательных заклинаний
Магия — 7 — Целевые заклинания
Магия — 8 — Список целевых заклинаний 1 ур
Магия — 9 — Список целевых заклинаний 2 ур
Магия — 8 — Список редких заклинаний
Магия — 9 — Территориальные заклинания
Магия — 10 — Свитки заклинания
Магия — 11 — Ритуалы
Магия — 12 — Система магического посева
Магия — 13 — Виды Зерна Магии

Правила поведения Адвентуры

Чтобы никто не ушёл с синяками, обидами и плохим настроением, читаем и соблюдаем эти нехитрые правила. Играем с умом — отдыхаем с душой!

Всё просто: уважение, безопасность, ответственность и честность — основа наших игр.

1. Уважение

- Запрещены оскорбления, дискриминация и домогательства.
- Физический контакт (*прикосновения, объятия, игровые схватки*) — только по обоюдному согласию.
- Используйте цензурную лексику.

2. Безопасность

- Не входите в чужие палатки и не используйте чужое имущество без разрешения.
- Разводите огонь только в отведённых местах с согласия организаторов.
- В сражениях применяйте только безопасное игровое оружие.
- При травмах или угрозах немедленно сообщите организатору.

3. Ответственность

- Алкоголь — только вне игровой зоны и времени. Участие в нетрезвом состоянии и открытое распитие запрещены.
- Соблюдайте чистоту, убирайте за собой мусор и личные вещи.
- Бережно относитесь к реквизиту, локациям и природе.

4. Честность

- Играйте по правилам.
- Не пытайтесь обмануть организаторов или других участников.

Нарушения могут повлечь предупреждение, временное или полное отстранение от игры.

В экстренных случаях (*угроза жизни, преступление*) — обращение в полицию или экстренные службы.



Что такое Мордхейм?

Мордхейм — это захватывающая **однодневная полевая ролевая игра живого действия**, вдохновленная мрачным фэнтезийным миром Вархаммер.

Игра проводится в руинах пионерского лагеря, которые прекрасно имитируют окраины проклятого города Мордхейм. Город был разрушен в результате падения загадочной кометы, оставившей после себя ценные варп-камни.

В игре участники воплощают различных персонажей: приключенцев, торговцев, мастеров, наёмников, монстров и даже воплощения магических предметов.

Центром игрового мира является лагерь с таверной «Последний глоток». Это стартовая локация, респаун и небоевая зона.

Основная сюжетная линия заключается в конкуренции отрядов Империи, стремящихся собрать как можно больше варп-камней для своей фракции.

Однако цели есть и у других обитателей Мордхейма: **культистов, мародеров и монстров**, которые стремятся стать самой влиятельной силой в руинах города, выживая среди его опасностей.

Важно отметить, что данная игра является творческим проектом энтузиастов, созданным из любви к оригинальной вселенной. Все материалы представлены как фанатская интерпретация и не претендуют на официальный статус или права интеллектуальной собственности, принадлежащие соответствующим правообладателям.

Наш «Мордхейм» — это **фанатская адаптация**, разработанная сообществом поклонников без коммерческих целей и распространяемая на принципах энтузиазма и любви к жанру. Все торговые марки и авторские права принадлежат их законным владельцам.

«Последний Глоток»

История

На окраине Мордхейма, среди руин и тумана, существует небольшой хаб — полуразрушенная таверна, известная как «Последний глоток».

Это место стало нейтральной зоной для отрядов Империи, которые ищут варп-камень. Здесь нет охраны, только негласное перемирие: каждый понимает, что разрушение лагеря лишит всех шанса на отдых, обмен и подготовку.

Таверна служит центром жизни лагеря. Внутри — общий стол с картами города, где лидеры отрядов обсуждают маршруты и делятся сведениями. Кабатчик продаёт слухи и разбавленный эль, алхимик — зелья и примитивные лекарства. Снаружи расположились торговцы, предлагающие оружие, припасы и редкие артефакты.

Отряды сами охраняют лагерь, зная, что его безопасность — их общее преимущество. Здесь нет места для фанатиков и хаоса, только холодный расчёт. Каждый понимает: нарушить порядок — значит потерять всё. Ночью лагерь окутывает туман, а за его пределами слышны шёпоты и крики, но внутри горят огни. Это место — их временный шанс выжить в проклятом городе.

Игромеханическое описание лагеря

«Последний глоток» функционирует как **центральный штаб** игры для отрядов. Здесь сосредоточены ключевые мастерские персонажи и игровые сервисы.

Физически лагерь представляет собой **небоевую территорию**.

Отряды размещают свои **стоянки по периметру** — простые навесы и места для отдыха, которые игроки оформляют самостоятельно в соответствии с характером своих персонажей.

Лагерь служит **точкой респауна** для приключенцев, наёмников и мастерских персонажей.

Здесь игроки могут сдать **варп-камень** в счет игры, получить и выполнить игровые задания, отдохнуть и обменяться информацией.

Правила игрового поведения в лагере

Лагерь служит нейтральной зоной, где все **боевые взаимодействия строго запрещены**. Это фундаментальное правило поддерживает целостность игрового процесса и предотвращает конфликты, способные разрушить атмосферу

Ключевые принципы

1. Абсолютный запрет на боевые действия:

- Битвы, сражения, дуэли, угрозы оружием, физические столкновения недопустимы в пределах лагеря
- Сражения разрешены только за пределами нейтральной территории.
- Если персонажи враждуют, они должны использовать ролевые методы для вывода противника из лагеря: уговоры, провокации или обман.

2. Отыгрыш сдержанности:

- Персонажи обязаны проявлять сдержанность. Даже при острой ненависти (*например, сигмаритов, к культистам*) игроки должны использовать креативные методы:
- Символические жесты: *Бросить верёвку к ногам врага со словами: «Привыкай к оковам, еретик»*
- Публичные обвинения: *Задать провокационный вопрос: «Сколько ещё вас, крыс, прячется в нашем лагере?»*
- Демонстрация презрения: *Ритуальное сожжение символа Хаоса при свидетелях*

3. Особый статус NPC:

- Торговцы, кабатчики и другие мастерские персонажи лагеря неприкосновенны. Атака на них вне лагеря выводит их из игры надолго, что вредит всем участникам

Принципы конфликтов в лагере

Независимо от того, на чьей стороне превосходство, качественное ролевое взаимодействие в лагере должно достигать следующих целей:

- **Создание напряжения** без нарушения правил нейтральной зоны
- **Эскалация конфликта** через словесные провокации и психологическое давление
- **Вовлечение аудитории** в происходящее, создание зрелища для других игроков
- **Сохранение верности персонажей** своим убеждениям и мотивациям

Ключевые приемы отыгрыша

Психологическое давление — основа успешного конфликта в лагере. Используйте провокационные вопросы, которые заставляют противника оправдываться и терять инициативу в диалоге. Публичные обвинения перед свидетелями усиливают эффект, создавая дополнительное давление. Особенно эффективно указание на очевидные слабости оппонента: бедность, неопытность или прошлые неудачи — это заставляет его чувствовать себя неуверенно.

Символические действия позволяют демонстрировать превосходство без прямой агрессии. Показывайте качественную экипировку, богатство или глубокие знания — это подчеркивает разницу в статусе. Ритуальные жесты, такие как проверка оружия или подсчет монет, создают невербальную угрозу. Вызовы на поединок вне территории лагеря — классический способ эскалации конфликта с сохранением правил нейтральной зоны.

Работа с аудиторией превращает личный конфликт в публичное представление. Обращайтесь к свидетелям за поддержкой, используя их как судей происходящего. Создавайте зрелище через театральные жесты и яркие речи — это вовлекает других игроков и делает сцену запоминающейся. Умело превращайте противника в агрессора в глазах окружающих, заставляя его выглядеть неразумным или жестоким.

Помните: мастерство заключается в создании максимального напряжения, оставаясь в рамках правил лагеря.

Охотники и безумный Культист

Участники: Капитан Маркус, помощник Йоханн и Дамиен (культист, едва сдерживающий безумие).

Маркус (останавливается в паре шагов, вдыхая воздух):
«Чувствуешь, Йоханн? Запах паленой шерсти и прогорклого жира. Так пахнет в хижинах мутантов, когда они пытаются выжечь клеймо Хаоса со своей шкуры».

Дамиен (раскачиваясь из стороны в сторону, бормочет):
«Звезды... они шепчут. Комета принесла свет, а вы... вы просто слепые кроты в святых руинах».

Йоханн (громко, привлекая внимание): «Посмотрите на него, добрые люди! У него глаза бегают, как у крысы в амбаре. Эй, "путешественник", скажи-ка нам — сколько пальцев на твоей правой ноге? Или там уже копыто прорезается?»

Маркус (разворачивает пустую петлю на веревке, глядя сквозь нее на Дамиена): «Этот город — чистилище, парень. И ты в нем — сорняк. Видишь это кольцо? Оно как раз по размеру твоей шеи. Это единственное украшение, которое ты заслужил своими молитвами Тёмным Богам».

Дамиен (срываясь на хриплый смех): «Веревка? Ваша вера — вот настоящая петля! Она душит вас, пока мы... мы вкушаем дары Неба. Скоро вы сами начнете кусать свои руки от голода по истине».

Маркус: «В лагере тебя защищает только этот костер и страх кабатчика за свои кружки. Но когда угли догорят, а ты выйдешь за частокол... помни: заброшенная мельница на рассвете — идеальное место, чтобы твой "дар" вернулся обратно в землю вместе с твоими потрохами ».

Безумная и молодой Инквизитор

Участники: Культистка Селена (вся в амулетах из костей и камней, с дергающимся глазом), Магистр культа (молчаливая тень на заднем плане) и Густав (молодой охотник, сжимающий молитвенник).

Селена (рассматривает Густава, принюхиваясь, как животное): «Пахнет... страхом. И дешевым мылом из Мариенбурга. Мальчик пришел в город-призрак, надеясь, что книжка с картинками спасет его от того, что живет в тумане».

Густав (стараясь, чтобы голос не дрожал): «Моя вера — мой щит, ведьма! Я вижу на твоей шее кости святых, оскверненные твоими касаниями. За это тебя ждет костер!»

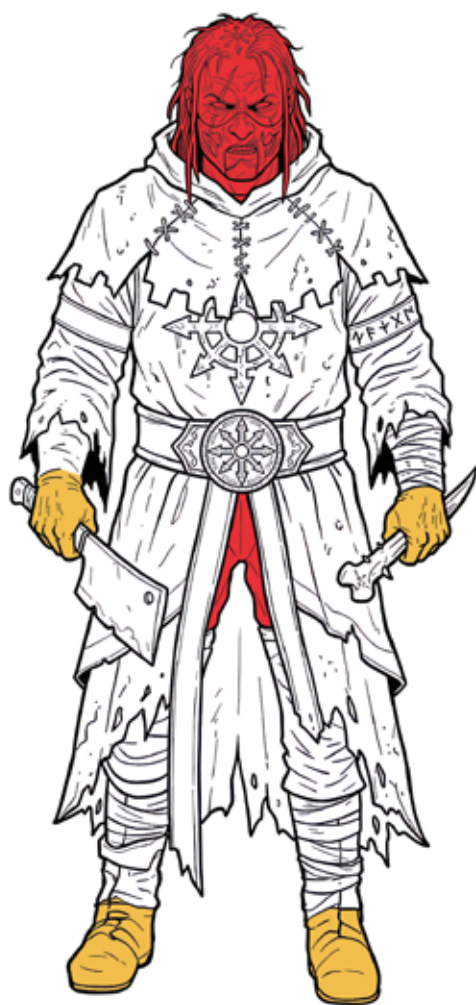
Селена (резко подается вперед, но останавливается на границе нейтральной зоны): «Костер? О, огонь — это прекрасно. Он очищает. Но посмотри на себя, Густав. Твои сапоги разваливаются, в кошельке лишь медные гроши, а твои боги молчат. Мы же... мы едим золото и пьем свет кометы. Мастер Гюнтер! Дайте этому щенку порцию конины. За мой счет. Пусть у него будут силы бежать, когда наши братья придут за его душой сегодня ночью».

Магистр культа (впервые подает голос, холодный и ровный): «В этом лагере мы — гости. Но город велик. Густав, ты ведь ищешь варп-камень для своего храма?. Мы оставим один осколок специально для тебя... в руинах собора святого Капистрано. Приходи один. Или с молитвенником. Посмотрим, чье слово окажется громче».

Селена (шепотом, уходя в тень): «Беги, маленький охотник. Беги, пока твои ноги еще помнят, как ходить, а не ползать на четырех лапах».



Цели для игровых ударов и выстрелов



Эта страница объясняет, какие части тела являются игровыми мишенями, а какие защищены правилами.

Разрешенные цели (куда мы направляем удары)

Твои атаки должны быть направлены только в эти области:

- **Корпус:** Грудь, живот, бока, спина
- **Ноги:** Бедра и голени *(до щиколотки)*
- **Руки:** Плечи и предплечья *(до запястья)*

Культура удара

Даже в разрешенных зонах есть «тонкие» места, куда бить опасно. Старайся наносить удары в доспех или крупные мышцы. Избегай сильных ударов в подколенные сгибы, локти, ключицы и позвоночник. Помни: за каждым доспехом — живой человек, и твоя задача — победить в игре, а не нанести травму.

Если ты стреляешь из лука или пыжестрела с дистанции менее 3 метров — целься только в живот или ноги.

Категорические запреты

Намеренно целиться в эти области строго запрещено:

× **Голова и шея** (выше ключиц)

× **Пах**

× **Кисти рук и стопы**

Важное уточнение: В кисти и стопы разрешено целиться только энергетическими снарядами. Поскольку мягкий магический снаряд бросается рукой, он безопасен для мелких костей и суставов.

Честность боя и личная ответственность

Ролевые игры с применением макетов оружия — это контактное хобби, где азарт сражения всегда идет рука об руку с физическим взаимодействием. Мы стремимся сделать игру максимально безопасной, но важно понимать: в динамичном бою невозможно полностью исключить случайности.

Отношение к случайным попаданиям

Хотя иногда могут происходить случайные попадания в непоражаемые зоны (*голову, кисти или пах*) — это часть нашего хобби. Мы просим вас быть лояльными к своим оппонентам и готовыми к нечаянным ударам, особенно если вы сражаетесь со щитом и в шлеме. Относитесь к таким моментам спокойно: в пылу сражения клинок может соскользнуть, а стрела — изменить траекторию из-за порыва ветра.

Случайные попадания в непоражаемые зоны возможны, но повторяемые инциденты считаются Судьями и Мастерами признаком небезопасной манеры боя.

Честная игра и «читерство»

Никогда не используйте непоражаемую зону как щит или инструмент сражения. Намеренно подставлять голову под удар, чтобы не пропустить хит в корпус — недопустимо. Это не только портит игровую логику, но и провоцирует опасные ситуации.

Личная ответственность

Помните о личной ответственности каждого участника. Атакующий отвечает за контроль своего оружия и силу удара. Защищающийся отвечает за наличие необходимого защитного снаряжения и адекватную реакцию на попадания.

Мы выходим на поле не для того, чтобы победить любой ценой, а для того, чтобы вместе создать красивое и честное сражение. Уважение к противнику — это главный доспех каждого бойца.

Зоны поражения игровым оружием

Правила зон поражения основаны на балансе между тактикой боя и физической безопасностью игроков. Мы разделяем атаки по их «предсказуемости» и риску травм.

Игровое оружие (Ближний бой, луки, метательное и Пыжестрелы)

Это инструменты точечного воздействия. Попадание ими в лицо или мелкие суставы чревато травмами, поэтому мы вводим строгие ограничения:

Непоражаемая зона (0 урона): Голова, шея, пах, кисти рук и стопы.

Попадание в эти области не засчитывается, чтобы не провоцировать опасное выцеливание.

Важное уточнение про парирование: Пах официально не является элементом доспеха или щитом. Категорически запрещено использовать эту зону для преднамеренного парирования ударов или выстрелов. Помните: подставлять свои уязвимые места под удар — тактика сомнительная и правилами не одобряемая. Игровое поле — не место для испытания своего тела на прочность. Мы настоятельно рекомендуем игрокам использовать защитное снаряжение (*ракушки и гульфики*).

Поражаемая зона: Корпус, плечи, предплечья, бедра, голени.

Избегайте рискованных ударов и выстрелов вблизи непоражаемых зон. Если в пылу сражения произошло болезненное попадание — обе стороны (*атакующий и пострадавший*) должны выйти из замеса. Атакующему следует убедиться, что с оппонентом всё в порядке и принести извинения. Пострадавшему предоставляется необходимое время, чтобы прийти в себя. При необходимости — немедленно обратитесь к мастерам или медикам.

Зоны поражения Энергетическими снарядами

Снаряды абсолютно мягкие, поэтому для них правила проще:

Непоражаемая зона (0 урона): Голова и шея. Мы сознательно выводим голову из зачетной зоны для магии. Это связано не только с безопасностью, но и с игровым балансом: у бойца со щитом сильно ограничен обзор, и он часто просто не видит летящий в лицо снаряд. Если бы голова была поражаемой зоной, это сделало бы магию слишком ультимативной и «перекачанной» силой. Поэтому попадание фаерболом в голову или шею не наносит урона и не засчитывается.

Поражаемая зона (-2 хита): Всё остальное тело. Для магии поражаемой зоной является всё туловище и все конечности, включая кисти рук и стопы. Любое касание вашего тела (кроме головы/шеи) — это **-2 хита**.

Защита от магии: Фаербол можно отбить щитом или оружием.

Сокрушительная атака

Сокрушительная атака — это неотвратимая сила, которая ломает строй и игнорирует привычное фехтование. Мы разделяем прямое попадание и случайные касания снаряжения.

Общее правило мощной атаки

Любая попытка заблокировать Сокрушительную атаку (*удар большого монстра, ядро игровой «пушки»*) щитом или оружием бесполезна. Удар считается прошедшим «сквозь» вашу защиту.

Активное противостояние: Если вы используете предмет (*например, копье*), чтобы угрожать монстру или сдерживать его — любое попадание мощной атаки по этому предмету считается прямым попаданием по вам.

Мы опираемся на здравый смысл. Если удар пришелся в метре от вас, но задел край плаща или кончик копья, которое просто торчит из-за угла (*не участвуя в блоке или атаке*), — это не считается хитом.

Эффект «Слабость»

Состояние Слабость делает персонажа крайне уязвимым к любому физическому воздействию:

Важно: Игрок, находящийся в состоянии Слабость, воспринимает каждую и любую направленную на него атаку как Сокрушительную.

Это означает, что пока эффект не снят, персонаж не может эффективно блокировать даже обычные удары мечом или стрелы — любая атака будет игнорировать защиту и считаться прошедшей «сквозь» щит или оружие.

Хитосъём

— это система подсчёта повреждений персонажа, где «хиты» символизируют здоровье. Потеря всех хитов означает выход из боя.

Два способа снятия хитов:

- 1) Ролевые удары — основной механизм хитосъёма.
- 2) Прямые попадания игровым снарядами

Критерии ролевого удара

- **Безопасность:** разрешёнными игровым оружием, без риска травм, с умеренной силой
- **Акцентированность:** визуально убедительный «рубящий» удар с замахом около 90° (*кроме копий*)
- **Точность:** в поражаемую зону
- **Достоверность:** боевой частью оружия (*ударная часть алебарды*)
- **Чистота:** не через блок щитом или оружием

Что НЕ считается ролевыми ударами?

Небезопасные действия:

- ✗ Чрезмерно сильные удары
- ✗ Колющие удары (*кроме копий*)

Некорректная механика:

- ✗ Неакцентированные — без замаха или нечёткие удары
- ✗ «Швейная машинка» — серии слабых ударов без смены траектории
- ✗ Удары через блок игровым оружием или щитом
- ✗ Удары небоевой частью (*древком*)

Критерии прямого попадания

- **Безопасность:** разрешёнными игровыми снарядами, без риска травм, с умеренной силой
- **Точность:** в поражаемую зону
- **Без рикошета:** не от земли, щита или другого объекта.

Важные правила:

- ✗ **Не обсуждайте хитосъём в бою** — следите только за своими хитами.

В крайнем случае, обозначьте попадание игровым диалогом (*например: «Я тебя достал»*), но без давления (*не нужно кричать сопернику — «Сел!»*)

- Учитывайте особенности персонажей (*лечение, иммунитеты и т.д.*)
- При систематических нарушениях — сообщите Мастеру. Не разбирайте конфликты во время раунда — это портит впечатление от игры.

Блоки и Защита

В нашей системе боя доспехи не отменяют урон. Основной способ избежать потери хита — это активная защита: блокирование ударов оружием или щитом.

✗ Категорически запрещено использовать голову, кисти и стопы как осознанный элемент защиты (*наступать на оружие, отбивать кулаком или шлемом*). **Это травмоопасно** и является нарушением правил.

Правила блокирования

Атака игровым оружием, стрелой или фаерболом считается заблокированной, если она остановлена вашим оружием или щитом до контакта с телом или доспехом.

Сокрушительная атака: Удары некоторых крупных монстров или снаряды игровых «пушек» нельзя заблокировать. Попадание в щит или оружие в этом случае приравнивается к прямому попаданию в корпус. Игрок в состоянии «Слабость» воспринимает каждую и любую атаку как Сокрушительную. В этом состоянии любая попытка заблокировать удар (*даже обычный*) считается прямым попаданием.

Продавленный блок (Неакцент): Если удар после контакта со щитом или оружием лишь по инерции касается тела защищающегося, он не засчитывается. Если же после контакта с блоком оружие наносит отдельный акцентированный удар в открытую поражаемую зону, такой удар засчитывается.

Безопасность: Помните о рикошетах. Неудачный верхний блок может направить удар вам в лицо — всегда контролируйте траекторию клинка при защите.

Этикет хитосъёма

- Легкие случайные удары в непоражаемые зоны (например, скольжение клинка по шлему) не нарушение, если без вреда. Бой непредсказуем.

- При болезненном попадании: выйдите из боя, помогите пострадавшему, при необходимости проводите к врачу и возвращайтесь через респаун.

Самодисквалификация добровольна. Не требуйте от обидчика завершить бой, продолжая его — это портит игру. При повторных нарушениях сообщайте судьям.

Важно! Удаление за нарушения — только Мастером. Попытки намеренно задисквалить противника — нарушение.

- Адаптируйте манеру боя к ситуации: смягчайте удары по новичкам, лежачим, при атаках с тыла. Будьте внимательны, контролируйте силу и направление ударов, всегда учитывайте безопасность других участников.

Удары со спины

- Допустимы легкие ролевые удары в спину, но учитывайте, что противник может резко развернуться, и ваш удар может попасть в непоражаемую зону.
- После удара будьте готовы уворачиваться от **слепой контратаки**.
- **Не используйте «швейную машинку»** — серия слабых ударов без замаха не засчитается и заход в тыл не принесет преимущества.
- Сила удара в спину должна быть снижена на 50%

Удары на лежачих

- Лежащий игрок остается в бою и сохраняет хиты.
- Перед атакой **убедитесь, что соперник не травмирован** после падения
- **Дайте возможность сдаться** — если противник поднимает руку или явно выбыл, прекратите атаку.
- Допустимы легкие ролевые удары в поражаемые зоны

Удары в щит

- При ударах, направленных поверх щита, существует вероятность, что при попытке блокирования оружие может соскользнуть. Будьте внимательны, чтобы не попасть в лицо щитника.
- Если удар попадает в игрока, который парировал щитом, но блок был пробит или смещён, такой удар не засчитывается. Удар должен быть чистым, чтобы считаться успешным.

Использование игрового оружия

- Игроки в боевых взаимодействиях могут использовать ТОЛЬКО допущенное, промаркированное игровое оружие.
- Игрокам ЗАПРЕЩЕНО использовать чужое игровое оружие без разрешения хозяина.
- Игрокам ЗАПРЕЩЕНО использовать игровое оружие, которое не могут использовать их персонажи (согласно имеющимся навыкам персонажа). За нарушения этого правила, игроки будут выводиться из игры.
- Игрок, вступивший в боевое взаимодействие, должен осознавать, что может получить или нанести травму. Поэтому ЗАПРЕЩЕНО наносить чрезмерно сильные удары по игрокам без доспехов и в незащищённые доспехом места, а в случае, если противник не защищается — следует только обозначить удар/удары. За нарушения этого правила, игроки будут выводиться из игры.
- В случае умышленного нанесения травмы игрок выводится из игры.

Запрещаются:

- ✗ Умышленные удары в непоражаемую зону голову, шею, пах, кисти рук
- ✗ Колющие удары игровым оружием (*кроме игровых копий*)
- ✗ Удары небоевой частью игрового оружия — твёрдыми рукоятями, древком и т.д.
- ✗ Любые захваты противника игровым оружием, щитом или конечностями, перехват чужих щитов и игрового оружия за любую часть, зажимание оружия или щитов с использованием конечностей или тела
- ✗ Борцовские приёмы — подножки, броски, толчки;
- ✗ Любые толчки и удары щитом (*давление щитом в щит противника допускается*), удары ногой в щит, толчки телом в щит.

ЗАПРЕЩЕНО производить выстрелы из пыжестрелов в противника, находящегося ближе, чем 2 метра или из арбалетов — в противника, находящегося ближе, чем 3 метра.

При использовании в боевом взаимодействии большого или среднего щита игроку обязательно использовать шлем или иную качественную защиту головы

Правила по хитам

Хит — количество попаданий обычным оружием, которое может выдержать персонаж до перехода в состояние «РАНЕН».

Изначально у базового персонажа 2 хита.

Количество хитов можно увеличить. Бонусы хитов можно комбинировать.

+2 хита — корпус (из кожи, пластика, ПП или метала).

+4 хита — тяжёлые доспехи, состоящие из обязательных частей:

а) Жёсткого корпуса

б) Шлема или массивной маски, например скавена или бистмена

в) Четырёх жестких и антуражных элементов защиты конечностей *(например, защита спины, один наплечник и два наколенника)*.

Чтобы тяжёлый доспех увеличил общее количество хитов на +4, на персонаже должны быть все его элементы.

Тяжелый доспех добавляет только +2 хита, если, например, шлем в данный момент не на персонаже.

+2 хита добавляет каждая игровая мутация

+4 хита — получают все огры по умолчанию не зависимо от внешнего

+2 хита — получают все вампиры все скавены и зверолюди в массивных масках.

Правила по хитосъему

Снятие хитов — попадание игровым оружием ближнего боя или снарядом в поражаемую зону.

Игровые оружия делятся на: простое оружие и мощное оружие.

К простому оружию (снимающему -1 хит при попадании) относятся:

- одноручное клинковое и инерционное ПО
- протектированные посохи
- луки, арбалеты, метательные ПО
- протектированные копья

К мощному оружию (снимающему -2 хита при попадании) относятся:

- двуручные клиновые (включая алебарды) и инерционные ПО
- протектированные алебарды
- пыжестрелы
- мощными могут быть так же **зачарованные** и некоторые волшебные одноручные мечи, топоры, или молоты, помеченные красной лентой.

Все мощное оружие без исключения должно быть помечено красной лентой.

ВАЖНО! Попадания в щит или в оружие НЕ СЧИТАЕТСЯ попаданием по персонажу. Это касается и снарядов пыжестрелов, и «энергетических снарядов», и ударов «касательными заклинаниями».

Исключения — персонаж в простом состоянии слабость засчитывает удары в щит и оружие как удары по себе. Атаки редких огромных монстров «пробивают» щит и блок оружием.

Добивание

«Добитый» персонаж переходит в состояние «ВНЕ ИГРЫ».

Как можно добить?

- Обозначить удар по персонажу в состоянии «РАНЕН» игровым клинковым или двуручным оружием и ПОНЯТНО произнести «ДОБИВАЮ/ДОБИТ!»
- Обозначить удар по персонажу в состоянии «ОГЛУШЕН» игровым клинковым или двуручным оружием и ПОНЯТНО произнести «ДОБИВАЮ/ДОБИТ!»
- Добить Целевым Заклинанием: Казнь и ПОНЯТНО произнести «ДОБИВАЮ/ДОБИТ!»
- Попасть выстрелом пыжестрела персонажу в состоянии «РАНЕН» *(но на расстоянии менее 2 метров до цели, придется выстрелить в воздух)* и ПОНЯТНО произнести «ДОБИВАЮ/ДОБИТ!»
- Любым попаданием по персонажу в состоянии «СТРАХ»

РАНЕННЫЙ игрок может «добивать» другого РАНЕННОГО персонажа **только игровым кинжалом**.

При добивании можно дополнительно снять с руки игрока браслет персонажа. В этом случае игрок будет бросать «кости судьбы» с дополнительным модификатором -1 к броску первого куба.

Нельзя добить заклинанием типа фаербол, метательным оружием, снарядом лука или арбалета *(кроме ситуации, при которой цель находится в простом состоянии Страх)*.

Если вашего персонажа доби́ли, постарайтесь издать стон боли, хрип, крик и т.п., так же если вас, при добивании, театрально *(но аккуратно)* ткнули мечом, отнеситесь к этому, как к отыгрышу, несмотря на запрет колющих ударов.



Судьи

Судьи — это все мастера и некоторые игроки **не из отрядов**, которые контролируют соблюдение правил игроками.

При нарушении игроком правил игры, Судья обращает внимание этого игрока, а при умышленном нарушении может выводит игрока из игры временно или совсем.



Приключенцы

— ключевые персонажи, действующие в составе Отрядов.

- Приключенец может занимать в отряде одну из трёх ролей, от которой зависит начальные и возможные навыки приключенца: Рядовой, Чемпион или Капитан. Выбор роли зависит от антуража, подготовки игрока и ограничений отряда.
- Приключенец начинает игру с экипировкой и набором навыков, соответствующим его роли.
- Приключенец **не может** использовать оружие или доспехи, если у него нет соответствующего **боевого навыка**.
- У всех приключенцев есть навык «**Одноручное оружие**» (можно использовать мечи, топоры и т.п. до 110 см).
- Для другого оружия (луки, двуручные мечи) или доспехов нужны специальные навыки.
- В процессе игры приключенцы могут приобретать различные навыки — как боевые, так и редкие.
- После потери всех хитов, попав «ВНЕ ИГРЫ», приключенец остается на месте **еще 3 минуты с момента наступления состояни**, затем игрок надевает белый хайратник и отправляется **в Таверну на респаун**.

Для возвращения в игру игрок бросает «Кости судьбы», чтобы определить судьбу своего персонажа:

Наихудший исход: 1-1 — персонаж игрока погибает, и игроку придется начать сначала.

В лучшем случае эффект от броска будет положительным (например, редкий навык для персонажа). Хотя возможны и другие результаты: временные или постоянные ограничения (например, «травма руки» — нельзя использовать двуручное оружие), потеря 1 случайного навыка, увечье, мутация или частичная утрата экипировки.

- Игрок может перенести своего приключенца в следующую игру серии с частичным сохранением навыков, последствий от деяний и т.п.

Отряды

— **группы приключенцев** сформированные на основе классических околоимперских отрядов настольной игры «Мордхейм».

Основная задача отрядов — собирать варп-камни. Победителем игры станет отряд, сдавший больше всего варп-камней на конец игры.

Отряд формируется по определённым правилам и имеет фиксированную численность. Так, базовый отряд включает 7 Приключенцев, из которых 1 Капитан и 2 Чемпиона; он начинает игру с 2 серебряными, а число мужчин в его составе не превышает пяти.

Создание отряда

- У отряда должно быть имя соответствующее сеттингу и топоним. *Например — «Горлодеры из Мидденхейма»*
- В зависимости от типа Отряды ограничены по составу. *Например в базовом отряде, всего 7 персонажей, минимум 2 девушки, 1 капитан и 2 Чемпиона.*
- Каждый отряд может иметь знамя, выполненное в цветах региона, откуда он прибыл.
- Каждый отряд может оформить свои стоянки в игровой части лагеря, улучшая атмосферу игры.
- Отряды, не набравшие минимальный порог в 5 варп-камней, считаются **«сгинувшими в Мордхейме»** и теряют возможность переноса персонажей в следующую игру.

Общий стиль отряда

Внешний вид отряда должен быть продуман таким образом, чтобы подчеркнуть единство команды и её принадлежность к определённой фракции.

Ключевые аспекты

- Принадлежность к отряду должна быть заметна с расстояния 5 шагов. Это важно для идентификации в игре.
- Современные элементы одежды или снаряжения следует скрыть или замаскировать, чтобы не нарушать атмосферу игры.
- Капитаны и чемпионы должны отличаться от остальных — например, дополнительными элементами костюма или отличительными знаками.
- Все элементы костюма и экипировки должны быть безопасны для игроков, чтобы избежать травм.

Если у вас возникли сомнения по поводу внешнего вида, лучше заранее согласовать их с мастерской группой.

Элита Отряда

В игре Морджейм Капитаны и Чемпионы отличаются от Рядовых по своим ролям, возможностям и стартовым характеристикам.

Капитан — лидер Отряда с максимальным авторитетом, воплощающий боевой дух и тактическую смекалку. Он должен **полностью соответствовать стилистике фракции** и сеттинга, а внешне быть **легко узнаваемым как капитан**.

Чемпион — опытный боец Отряда, выдающийся мастерством или харизмой. Чемпион должен **соответствовать стилистике фракции** и сеттинга при этом не сливаться с рядовыми.

Капитаны и чемпионы всегда визуальны приоритетны — их образы подчеркивают статус и уникальность.

Привилегии Капитанов в отряде

- Капитан начинает игру с тремя Боевыми навыками
- Капитан имеет право отменять один провальный бросок Костей Судьбы для игрока своего отряда за игру (**но не для себя**) если присутствует при этом броске. При этом никакие отрицательные модификаторы игры не действуют на такой повторный бросок, даже отрицательная репутация отряда.
- Капитан имеет право сдвинуть бросок костей судьбы на одно значение вверх для своего отряда за игру (**но не для себя**) если присутствует при этом броске.
- Если в отряде есть Заклинатель он может занимать место Капитана в Отряде
- Капитаны могут использовать трансферт персонажей между играми серии.
- Капитан не может потерять навыки Легкие доспехи или Тяжелые доспехи ни при каких игровых эффектах, включая броски «Костей Судьбы» и иные механики потери снаряжения.
- Капитан не может потерять навык Метательное оружие ни при каких игровых эффектах, включая броски «Костей Судьбы» и иные механики потери снаряжения.
- Потеря Капитана снизит репутацию отряда на 1
- В случае окончательной потери Капитана на его место приходит один из Чемпионов. Этому Чемпиону передается значок репутации и эксклюзивное право сдачи варп-камня. Ввести нового полноценного Капитана можно только в официальный перерыв.

Привилегии Чемпионов в отряде

- Чемпион начинает игру с двумя Боевыми навыками
- Если в отряде есть Заклинатель он может занимать место Чемпиона в Отряде
- Огры или другие «монстроподобные» роли, одобренные МГ, доступны только для Чемпионов
- Чемпионы могут использовать трансферт персонажей между играми серии.
- Чемпион не может потерять навыки Легкие доспехи ни при каких игровых эффектах, включая броски «Костей Судьбы» и иные механики потери снаряжения.
- Чемпион не может потерять навык Метательное оружие ни при каких игровых эффектах, включая броски «Костей Судьбы» и иные механики потери снаряжения.

Навыки

— это игровые приобретаемые за монеты и по сюжету способности персонажа, позволяющие:

- использовать определенные виды игрового оружия кроме одного одноручного
- дают преимущество в определенных игровых ситуациях,

Виды навыков

Навыки подразделяются на Боевые навыки, Навыки передвижения и Редкие навыки.

По факту изучения любого навыка, игроку выдается значок, который игрок должен прицепить к одежде на видном месте.

- Если значек не выдали, игрок должен сам об этом напомнить.
- Если в ходе игры, игрок потеряет значок навыка, это приравнивается к получению повреждения, мешающего применять навык. Например, при утере значка навыка «Щит», считается что игрок получил травму руки и не может его использовать. Необходимо немедленно найти ближайшего мастера и попросить выдать новый значок. Только после этого навык снова становится доступным.

Боевые навыки: оружейные

Парное оружие

Разрешает использование одновременно двух одноручных макетов (*например, два меча*), либо использование в одном боевом столкновении нескольких заряженных пыжестрелов или нескольких единиц метательного оружия.

Стоимость: 2 серебряные

Двуручное оружие

Разрешает использование двуручных мечей, топоров, молотов и дубин. При применении макет должен удерживаться двумя руками.

Важно! Двуручное оружие должно быть повязано красной лентой и **наносит -2 хита** при попадании.

Стоимость: 2 серебряные

Древковое оружие

Включает использование игровых копий, глеф, посохов и аналогичного вооружения. Удар наносит -1 хит. Для колющего удара разрешено использование только игрового оружия с обязательным мягким демпфером на конце. Посохи и копья длиной до 160 см разрешено удерживать одной рукой.

Стоимость: 2 серебряные

Алебарда

Отдельный навык для использования алебард. Алебарда должна удерживаться двумя руками. Для колющего удара разрешено использование только игрового оружия с обязательным мягким демпфером на конце.

Важно! Алебарда должна быть повязана красной лентой и **наносит -2 хита** при попадании, даже колющим ударом.

Стоимость: 1 золотой

Метательное оружие

Позволяет персонажу использовать, луки, арбалеты и метательные муляжи оружия. Стоимость: 2 серебряные

Огнестрел

Позволяет персонажу использовать игровые пыжестрелы — пистолы и мушкеты. Стоимость: 2 серебряные

Боевые навыки: защитные

Щит

Разрешает использование малых и средних игровых щитов диагональю <100 см (или диаметром <87 см для круга).

Важно: Для щитов >40 см шлем обязателен.

Стоимость: 2 серебряные

Большой щит

Разрешает использование любых игровых щитов, в том числе больших или ростовых щитов диагональю <165 см (или диаметром <112 см для круга).

Важно: Для щитов >40 см шлем обязателен.

Стоимость: 1 золотая

Легкие доспехи

Разрешает ношение элементов брони, дающих +2 хита к базовому запасу здоровья.

Стоимость: 2 серебряные

Тяжелые доспехи

Разрешает использование полных комплектов брони (жесткий корпус, шлем, защита конечностей), дающих суммарно +4 хита.

Стоимость: 1 золотая

Боевые навыки: тактические

Для обеспечения честной игры использование некоторых тактических навыков (указанных ниже) обязательно сопровождается громким голосовым маркером. Это нужно, чтобы окружающие понимали: персонаж встал или побежал не из-за нарушения правил, а благодаря платной способности.

Сержант

Дает право персонажу сдавать собранный варп-камень Тавернщику вместо Капитана.

Важно: Сержанту необходимо получить у Мастера значок Репутации. Стоимость: 2 серебряные.

Сержантский пинок

Сержант может один раз за боевое столкновение подойти к «ОГЛУШЕННОМУ» или «РАНЕНОМУ» союзнику, обозначить театральный пинок и ОБЯЗАТЕЛЬНО громко произнести:

«ВСТАВАЙ, КАНАЛЬЯ!»

У цели восстанавливается 1 хит, а состояние ОГЛУШЕНИЯ немедленно прекращается.

Важно: Для изучения необходим навык «Сержант». Стоимость: 2 серебряные.

Санитар

Позволяет перемещать «РАНЕНОГО» персонажа в одиночку и бегом, удерживая того под руку.

Важно: Возможность бега сохраняется, даже если РАНЕНый не может передвигаться бегом игротехнически (Зомби, «Повреждена нога», эффект «Замедления»).

Прижигание ран

Санитар может один раз за боевое столкновение касанием руки мгновенно вывести союзника из состояния «РАНЕН», восстановив ему 1 хит. Санитар ОБЯЗАТЕЛЬНО громко произносит:

«ТЕРПИ, СЕЙЧАС ПРИЖЖЕМ!»

Важно: Цель сразу встает, но не может бегать до момента визита к Тавернщику.

Для изучения необходим навык «Санитар». Стоимость: 2 серебряные.

Боевые навыки: командные

Боевой клич

Один раз за боевое столкновение Капитан может издать громогласный клич:

«[НАЗВАНИЕ ОТРЯДА] НЕ ЗНАЕТ УСТАЛОСТИ!»

Все приключенцы и наемники Отряда, кто слышал клич, немедленно излечиваются от состояний «Замедление» и «Слабость».

Важно: Доступно только Капитану. Стоимость: 1 золотой

Тактическое перестроение

По громкой команде Капитана:

«[НАЗВАНИЕ ОТРЯДА], НАЗАД К ЗНАМЕНИ!»

Позволяет приключенцам отряда передвигаться бегом к знамени, игнорируя штрафы любые штрафы на движение. На то, чтобы добежать до знамени и коснуться его, у отряда есть **3 минуты**. Персонажи в состоянии «Страх» могут снять его, коснувшись древка своего знамени.

Важно: Доступно только Капитану. Стоимость: 2 золотых

Боевые навыки: индивидуальные

Сам по себе

Персонаж бросает кубики «костей судьбы» независимо от штрафов или бонусов к репутации или внешних факторов. Что выпало, то выпало.

Важно: Стоимость: 1 золотой

Безумие флагелланта

Персонаж может добровольно выбрать игровое увечье: «Повреждена нога» (запрет на бег) или «Повреждена рука» (запрет на использование руки). В обмен на выбранное ограничение он получает полный иммунитет к ментальным состояниям: «Страх», «Глупость» и «Замедление».

Важно: Выбранная конечность обозначается белой лентой. Стоимость: 2 серебряные.

Психологическая закалка

Позволяет персонажу один раз за боевое столкновение проигнорировать состояние «Страх». Персонаж обязан громко произнести:

«Я ВИДЕЛ ТВАРЕЙ И ПОСТРАШНЕЕ!».

Стоимость: 2 серебряные

Навыки передвижения

Взлом замков

— позволяет персонажу использовать **Отмычку** — игровой предмет — и с помощью нее «вскрывать» игровые преграды и сундуки.

Где можно приобрести навык передвижения?

- У Торговцев, заплатив 2 золотые монеты или обменяв на редкий предмет: «Книга Навыков».
- У некоторых Наёмников.

Редкие навыки

Редкие навыки нельзя приобрести покупкой у Торговца и они имеют ряд особенностей при переносе персонажей.

Бесстрашие

— у персонажа не может быть игрового состояния: «СТРАХ», т.е. на персонажа не действуют эффекты проклятий и заклинаний с эффектом «СТРАХ», а также эффект АУРЫ СТРАХА т.п.

- Персонаж с «бесстрашием» должен сообщить о своем ИММУНИТЕТЕ при получении недействительного эффекта. Желательно сообщить громкой фразой в рамках игры, например, «Я не боюсь вас, создания Хаоса!».
- Получить навык «Бесстрашие» можно по сюжету, или броском костей судьбы.

Знание заклинания

— получая этот навык, Персонаж может использовать заклинание, или соответствующее сеттингу отряда и заранее определенное мастером, или одно заклинание из списка Базовых заклинаний, выбранных случайным образом — 1d6.

- Персонаж может получить навык «Знание заклинания» по сюжету
- Заклинатель Отряда может изучить его у Торговца за 2 золотые монеты.

Скрытность теней

– персонаж может становиться невидимым ВНУТРИ игровых помещений.

Для активации навыка ему нужно сесть на корточки и дотронуться кистями обеих рук (ладонями или кулаками) до поверхности пола. Пока персонаж неотрывно держит кисти на полу, он «невидим» для всех остальных персонажей.

Персонаж, который обладает этим навыком, отмечен тенью – черной широкой полосой по линии глаз игрока.

Репутация отряда

Репутация в Мордхейме — это главный показатель положения вашего отряда в глазах закона и богов. Она напрямую определяет, насколько вам везет в бою, сколько серебра лежит в кошельке и какие двери открыты перед вашими приключенцами. Шкала репутации варьируется от +5 до -5.

Модификатор «Костей Судьбы»

Репутация — это ваша игровая удача. Она влияет на броски кубиков в критических ситуациях (*проверка на смерть персонажа, случайные события*).

✚ Хорошая репутация добавляет очки к результату броска, помогая выжить.

– Плохая репутация вычитает очки, приближая гибель персонажа.

Важно: Бросок на минимальное значение (1-1) всегда означает окончательную смерть персонажа, даже если у вас самая высокая репутация в городе. Капитан отряда не сможет сдвинуть результат такого броска.

«Налог на Выживание»

– Отрицательная репутация напрямую влияет на количество варп-камня, которое отряд обязан сдать за игру, чтобы не быть расформированным или уничтоженным. За каждую единицу отрицательной репутации придется набрать еще очко победы.

Если у отряда репутация -3, его минимальный порог выживания возрастает. Чтобы отряд не «сгинул» в руинах к концу этой части серии, ему необходимо собрать и сдать как минимум 8 варп-камней.

Если лимит не выполнен, отряд считается погибшим или дезертировавшим, и в следующей игре серии его история заканчивается.

Экономика и Квесты

Ваш статус в Таверне определяет выгоду каждой сделки:

– Каждая единица отрицательной репутации снижает цену приема камня на 1 серебряную от базовых 5 серебряных. При репутации -5 цена падает до 0.

– Торговцы могут завышать цены для «подозрительных» отрядов или вовсе отказывать в продаже редкого снаряжения.

✚ Многие сюжетные ветки и контракты от официальных лиц Лагеря доступны только отрядам с чистой репутацией. Напротив, «темные» задания открываются только тем, кто готов запачкать руки.

Знамя отряда

Желательно чтобы у Отряда было знамя.

Требования к знаменам:

- Флагшток (палка) длиной не менее 1,5 метра
- Яркое узнаваемое полотнище с цветом и символикой фракции или Отряда
- Полотнище должно быть расположено на горизонтальной перекладине, а не как повисающий на безветрии флажок.
- Размер полотна не менее 33 см на 50 см.

Лечение от знамени

- Исключительно вне боя, отряд может собраться вокруг (круг до 5 метров диаметром) своего знамени, минуту громко распевая песни. По завершению минуты все персонажи вокруг знамени восстанавливают все свои «потраченные» Хиты.

Что можно делать со знамёнами?

- Знамена побираемы, их можно отбирать чтобы сдать тавернщику, за награду или в качестве доказательства превосходства
- Свое знамя можно безопасно хранить у Тавернщика до удобного момента

Что НЕЛЬЗЯ делать со знаменами?

- Забирать чужие знамена из Таверны
- Ломать, портить, пачкать, закидывать на небоевые и неигровые территории
- Закидывать за игровые «стены», «двери» и «ставни» из нетканки, даже в недозатянутые нетканкой щели

Факторы Репутации

Репутация — это живой показатель. Она меняется в зависимости от того, насколько ваши действия соответствуют идеалам Империи и законам выживания в Мордхейме.

Что снижает Репутацию (Штрафы)

- Отсутствие знамени отряда на официальном параде
- Гибель Капитана в бою
- Наличие в отряде мутанта, чьи уродства выставлены напоказ (-1 к репутации)
- «Якшание» с враждебными Империи силами. Репутация падает за любые союзы, совместные операции или торговлю скавенами, нежитью или еретическими культами. В глазах закона союз с врагом человечества равен предательству
- Участие в обрядах Хаоса, демонопоклонничество, официальные доносы шпионов или уличение в ереси
- Сдача варп-камня без сундука и щипцов
- Действия, грубо нарушающие дух мира

Что повышает Репутацию (Бонусы)

- Успешное выполнение сюжетных заданий
- Выполнение доигровых испытаний (челленджей) от мастеров.
- Мятеж (+1 к Репутации): Публичное изгнание или казнь Капитана как «виновника всех бед». Этот акт отменяет штраф за потерю лидера и дает отряду шанс на искупление. Капитан выводится из игры, а его грехи считаются омытыми этой жертвой.

Статус «ИЗГОИ» (Репутация -5)

Это «черная метка» и социальная смерть.

Таверщик и многие обозники больше не ведут с вами дел. Легальные способы заработка и большинство сюжетных линий Лагеря закрыты.

Единственный выход — искать покровительства в тенях, заключать сделки с теми, кого вы раньше презирали, и служить силам, противостоящим Империи.

Сгинувшие отряды

В Мордхейме репутация — это не просто отношение окружающих, а право вашего отряда на существование. Отрицательная слава ложится на плечи наемников тяжелым бременем: чем хуже репутация, тем выше «налог», который отряд обязан заплатить городу, чтобы не исчезнуть.

Базовое правило выживания

Обычный порог выживания для любого отряда — 5 сданных варп-камней за игру.

Если отряд не достигает этого минимума к концу игры, он считается распавшимся или погибшим в руинах.

Приключенцы таких отрядов не смогут провести трансфер персонажей в следующую игру серии. Вы теряете отряд, всех накопленных персонажей и их уникальные навыки.

Влияние Репутации на порог

Отрицательная репутация увеличивает этот «налог». Каждая единица падения статуса заставляет вас добывать больше ресурсов для снабжения и взяток властям.

Пример: Для отряда с репутацией -3 минимальный порог выживания возрастает до 8 варп-камней.

Если репутация падает, отряду приходится работать на износ, чтобы просто сохранить право вернуться в город в следующем сезоне.

Альтернативные пути спасения

Если отряд понимает, что не справляется с «налогом на выживание» через стандартную добычу варп-камня, у него остаются другие способы избежать забвения:

Мятеж: Публичное низложение Капитана как виновника всех бед. В отличие от гибели в бою, этот акт не накладывает штраф (-1) за потерю командира, а напротив — немедленно дает +1 к Репутации. Это снижает порог необходимого камня и дает отряду шанс на искупление через «жертву головой».

Смертельные контракты: Выполнение особых поручений, стоящих за гранью имперских законов. Успех в такой миссии полностью аннулирует долг перед Мордхеймом. Однако цена спасения может оказаться непомерной: принявший подобную сделку рискует обнаружить, что в следующей игре его покровители сменились на нечто гораздо более страшное и противоестественное.

Трансферт приключенцев

Приключенцы постоянных игроков переходят из одной части игры в другую с частичным сохранением навыков.

Что необходимо, чтобы перенести персонажа?

- Сообщить о желании перенести персонажа.
- Вспомнить устно или найти записи о навыках с предыдущей игры серии.
- Написать и отправить файлом историю приключений персонажа.
- Быть готовым привезти на игру экипировку, соответствующую выбранным навыкам.

Нюансы переноса навыков

- Количество и тип перенесенных навыков зависит от выбранной игроком роли
- Не представленный в новой игре навык с предыдущей игры нельзя будет заменить на другой, даже подобный.
- Персонаж вполне может создать новый отряд, или перейти в подобный своему (при незаполненных лимитах), но при этом перенести навыки по общим правилам.



Сдача варп-камня и Экономика

Варп-камень — это главный ресурс игры, но не каждая сделка с ним приближает ваш отряд к победе. Игрокам важно различать внутриигровую экономику и счетчик Очков Победы.

Как получить Очки Победы

- Официальная сдача: Очки победы зачисляются при сдаче варп-камня Тавернщику или специальному Мастерскому персонажу — Скупщику.
- Сюжетные действия: квесты и специальные Мастерские персонажи могут вознаграждать отряд Очками Победы. Если сдача камня или выполнение задания идет в зачет игры, персонаж обязательно вам об этом сообщит.

Что НЕ приносит Очков Победы

- Обмен варп-камня между игроками или отрядами.
- Покупка услуг, артефактов или информации за варп-камень у других персонажей, если это не оговорено Мастерами отдельно. Это просто бартер.

Фракции и сорта варп-камня

Варп-камень неоднороден, и далеко не каждый его осколок пригоден для легального оборота в Таверне.

Стандартный осколок

К официальной сдаче принимаются только камни размером приблизительно 10x5 см. Эта фракция считается относительно стабильной и безопасной для кратковременного нахождения в специальном сундуке. Именно такие камни Таверщик готов обменивать на серебро и зачислять в счет Очков Победы.

Иные фракции (Внимание!)

На улицах города вам могут встретиться осколки иных размеров, однако помните: чем больше камень, тем тоньше грань между богатством и неминуемой гибелью.

Некоторые вещи в Мордхейме лучше не трогать вовсе.

Правила обращения с варп-камнем

Важно! «Радиация» Мордхейма

Варп-камень — это нестабильная магия Хаоса. Отыгрывайте его как опасный источник вредоносной энергии: не берите голыми руками, не носите в карманах и избегайте долгого контакта. Подбирать и переносить варп-камень без специального инструмента и защитного контейнера разрешено, но это влечёт негативные игровые последствия по решению МГ. Для официальной сдачи Тавернщику контейнер, инструмент и уполномоченный представитель отряда обязательны.

Тавернщик (или Скупщик) примет камни только в том случае, если они доставлены должным образом. Отряду необходимы:

Контейнер

Специальный сундучок размером примерно 35×15×15 см (используется для безопасной транспортировки).

Инструмент

Предмет для безопасного извлечения камня из сундука на стол Тавернщика. На усмотрение отряда это могут быть: кузнечные щипцы, толстые алхимические перчатки, магические артефакты-захваты и т.д.

Авторитет

Сдать камень Тавернщику можно только в присутствии Капитана отряда или персонажа с навыком Сержант и значком Репутации.

Рядовые бойцы без сопровождения этих лиц сдать камень не могут.

Без соблюдения этих требований (сундук + инструмент + авторитет) Тавернщик откажется принимать камень!

Важно: это касается только торговли варп-камнем с Тавернщиком, а не квестов или сюжетных моментов

Прогрессивная шкала сдачи

Важно! «Радиация» Мордхейма

Из-за пристального внимания Инквизиции и высокого риска облучения, Тавернщик принимает камень строго фиксированными партиями. Вы не можете сдавать произвольное количество — каждая ваша следующая сдача должна соответствовать «ступени» в учетной книге Тавернщика.

1-я сдача: 1 камень, 2-я сдача: 1 камень,

3-я сдача: 2 камня, 4-я сдача: 2 камня,

5-я сдача: 3 камня, 6-я сдача: 3 камня

7-я сдача: 4 камня, 8-я сдача: 4 камня ...и так далее



Это касается только торговли, не квестов или сюжетных моментов

Как это работает на практике:

Вы можете закрыть несколько ступеней за один визит, если у вас достаточно камней.

Пример: Отряд впервые пришел к Тавернщику и принес 6 камней. Он может разом закрыть первые четыре партии ($1 + 1 + 2 + 2 = 6$).

Однако, чтобы совершить следующую (пятую) сдачу, отряду придется найти и принести минимум 3 камня. Сдать 1 или 2 камня на этом этапе уже не получится — Тавернщик примет только полную партию следующей ступени.

Чем дальше продвигается отряд по шкале сдачи, тем ценнее и тяжелее становится его ноша. Помните: полная сумка варп-камня сияет в глазах конкурентов ярче любого золота.

Глобальные события

Таблицы набора очков и стоимости сдачи варп-камня не статичны. Они могут внезапно изменяться в результате выполнения Глобальных квестов на полигоне.

Влияние минуса репутации на цену

Ваши поступки в Мордхейме напрямую влияют на то, сколько вам заплатят. Падение репутации отряда стремительно обесценивает ваш варп-камень при работе с Тавернщиком.

Базовая цена: 5 серебряных за камень.

Репутация -1: Цена падает до 4 серебряных за камень.

Репутация -2: Цена падает до 3 серебряных за камень.

Репутация -3: Цена падает до 2 серебряных за камень.

Репутация -4: Цена падает до 1 серебряной за камень.

Репутация -5 и ниже: Цена падает до 0, Тавернщик ПЕРЕСТАЕТ принимать камень у вашего отряда.

Положительная репутация на цену у Тавернщика варп-камня не повлияет.

Последствия статуса Изгоев (Репутация -5):

Начиная с репутации -5, отряд считается отступниками. Всем игрокам и персонажам рекомендуется отыгрывать открытую враждебность и недоверие к такому отряду.

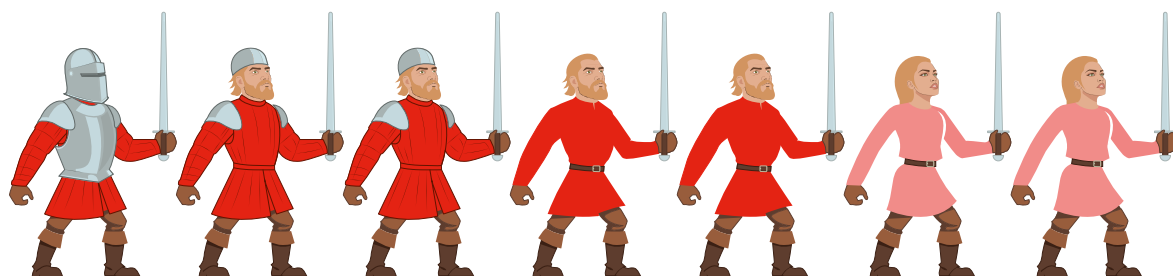
Однако игра на этом не заканчивается! В Мордхейме существуют теневые структуры, культы и другие способы получить Очки Победы и продать варп-камень для отрядов, вставших на темный путь (ищите скрытых персонажей на полигоне).



Базовый отряд

— стандартный, эталонный тип комплектации отряда в игре Мордхейм, который рекомендован организаторами как основной вариант формирования команды.

- Общий лимит отряда — 7 приключенцев,
- Мужской лимит — не более 5 человек в базовом отряде (девушки могут занять все 7 мест общего лимита).
- Доступны роли не более одного Капитана и двух Чемпионов (если антураж не соответствует ролям, Рядовые могут занять все 7 мест общего лимита).
- На старте у такого отряда 2 серебряные монеты.



Типы отрядов

Однако, исходя из состава участников можно выбрать другой тип отряда. Сменить тип отряда можно вплоть до регистрации на полигоне, но не позже.

Базовое богатство

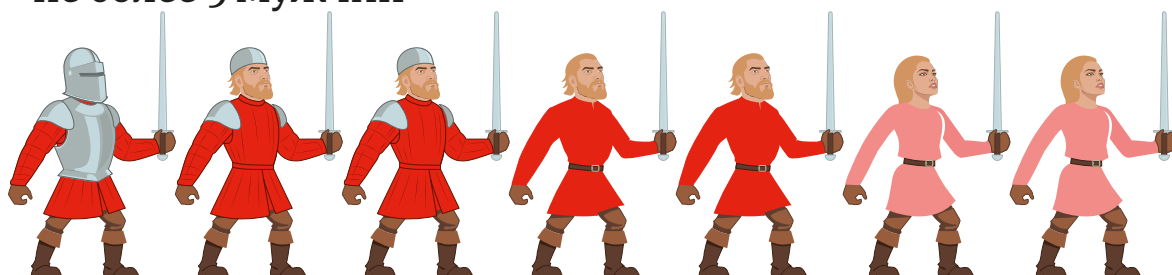
Отряды начинают текущую игру с игровым оружием или снаряжением, купленным за базовое богатство — сумму игровых денег, которую получает отряд на покупки до игры.

- Базовое богатство базового отряда составляет 2 серебряных.
- Победители предыдущей игры серии получают дополнительно 1 серебряный.

Типы отрядов

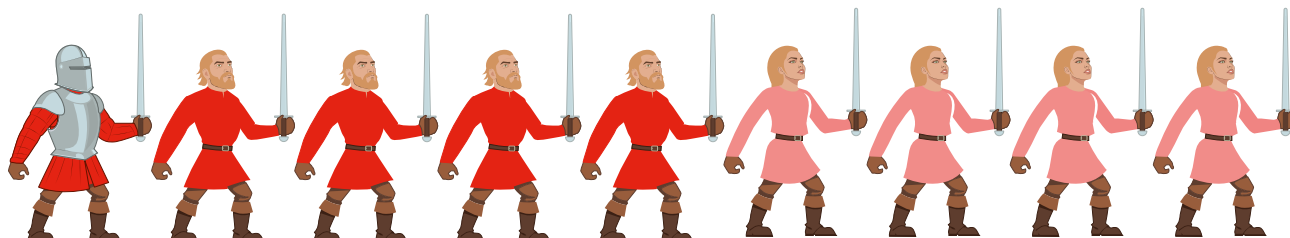
Базовый отряд

- 7 Приключенцев
- 1 Капитан
- 2 Чемпиона
- 2 серебряные монеты на старте
- не более 5 мужчин



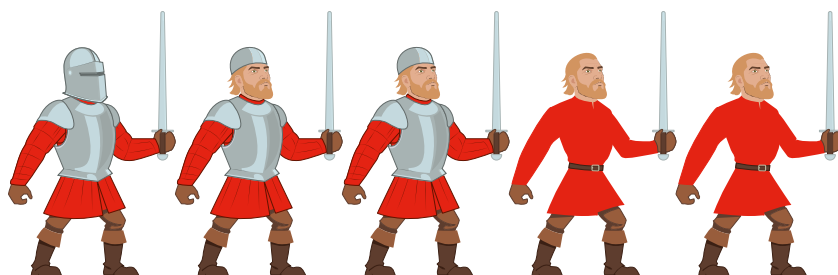
Голожопый..

- -2 Чемпиона
- Отряд становится больше на 2 Приключенцев
- Рядовые всю игру не изучают навыки у Тавернщика



Элитный..

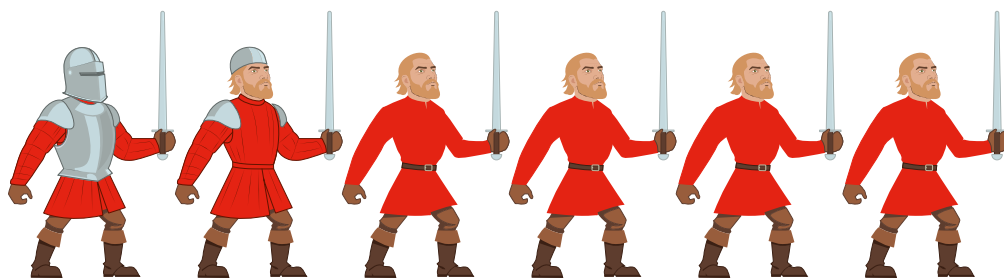
- Отряд становится меньше на 2 Приключенцев
- +1 серебряная монета на старте
- Чемпионы стартуют с навыком Легкие Доспехи



Типы отрядов

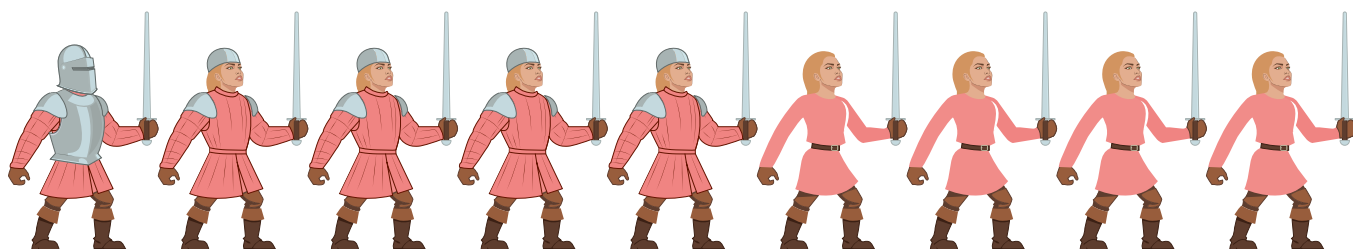
Мужской..

- Отряд становится меньше на 1 Приключенца
- В отряде становится меньше на 1 Чемпиона
- На одну серебряную монету меньше денег на старте
- Сколько угодно мужчин



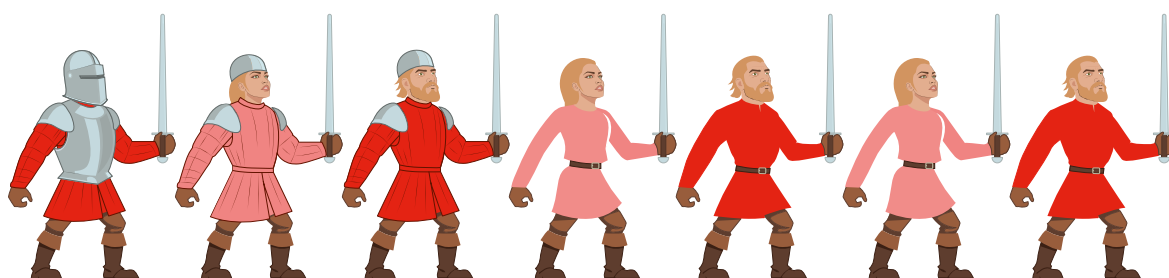
Женский..

- Отряд становится больше на 2 Приключенцев
- В отряде только девушки
- +2 Чемпиона



Сбалансированный..

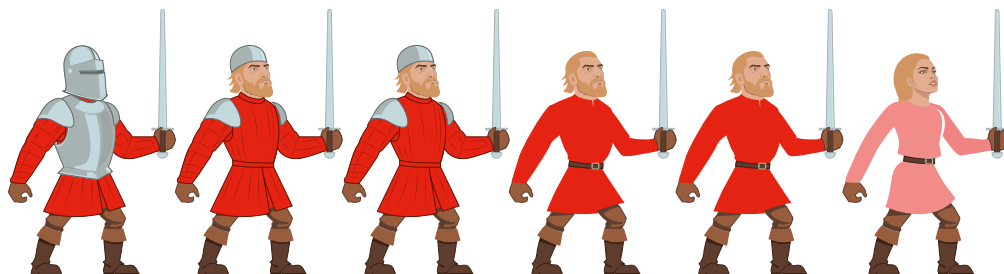
- Практически поровну мужчин и девушек, допускается гибкость в распределении, например, 4/3
- +2 серебряные монеты на старте



Типы отрядов

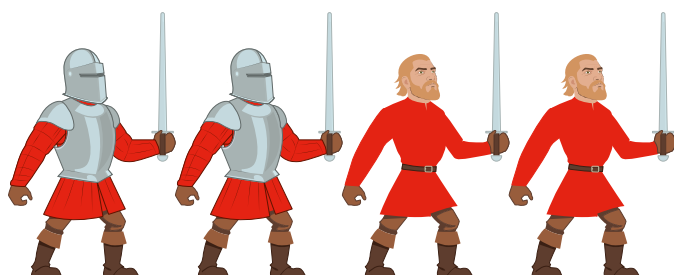
Богатенький

- Отряд становится меньше на 1 Приключенца
- +2 серебряные монеты на старте



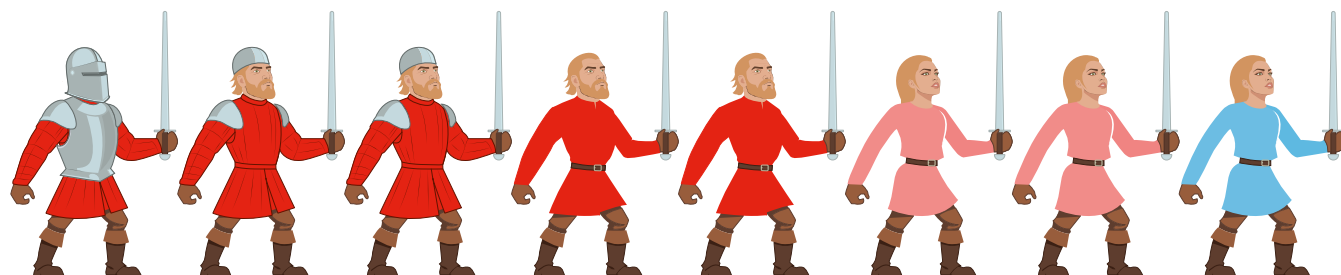
Героический..

- Отряд становится меньше на 3 Приключенцев
- -2 Чемпиона
- +2 серебряные монеты на старте
- Дополнительный Капитан



..на выданные

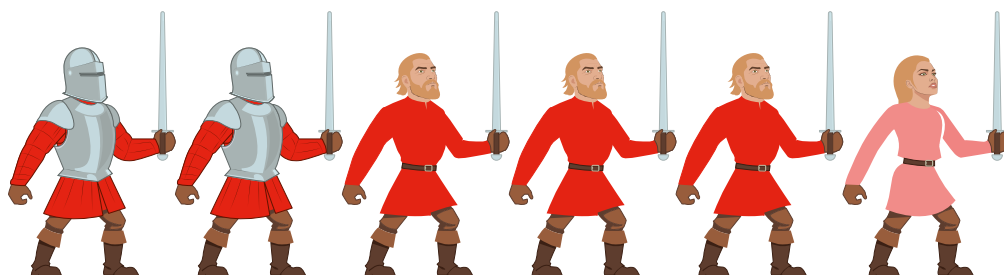
- Отряд становится больше на 1 Приключенку поверх всех лимитов
- Нет монет на старте
- Отряд оплачивает наемников вдвойне



Гибридные типы отрядов

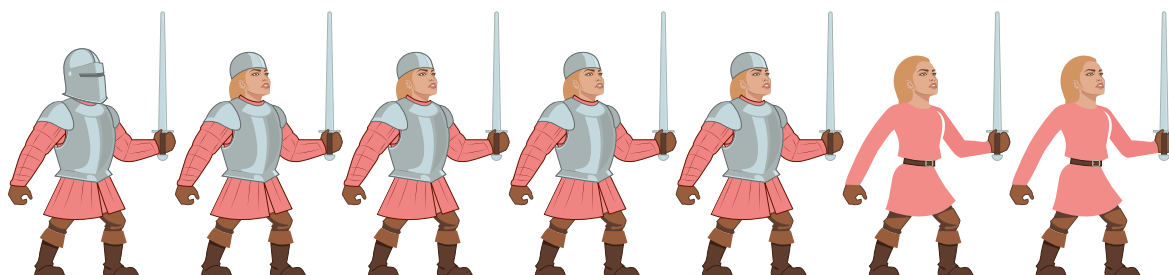
Героический-голожопый..

- Отряд становится меньше на 1 Приключенца
- Дополнительный Капитан
- -4 Чемпиона
- Рядовые всю игру не изучают навыки у Тавернщика
- +2 серебряные монеты на старте



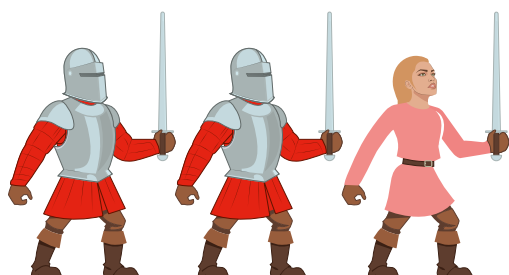
Элитный-женский..

- В отряде только девушки
- +2 Чемпиона
- Чемпионы стартуют с навыком Легкие Доспехи
- +1 серебряная монета на старте



Героический-Богатенький-Сбалансированный..

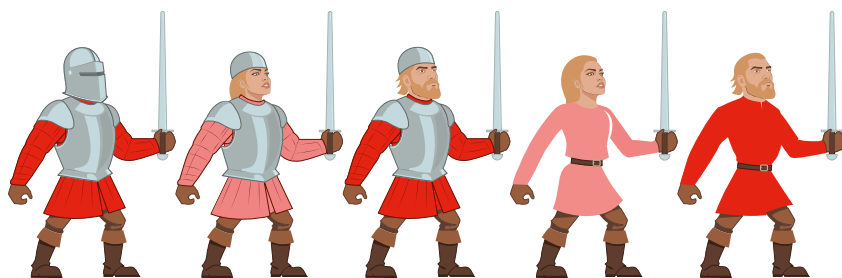
- Отряд становится меньше на 4 Приключенца
- Дополнительный Капитан
- -2 Чемпиона
- +5 серебряных монет на старте



Гибридные типы отрядов

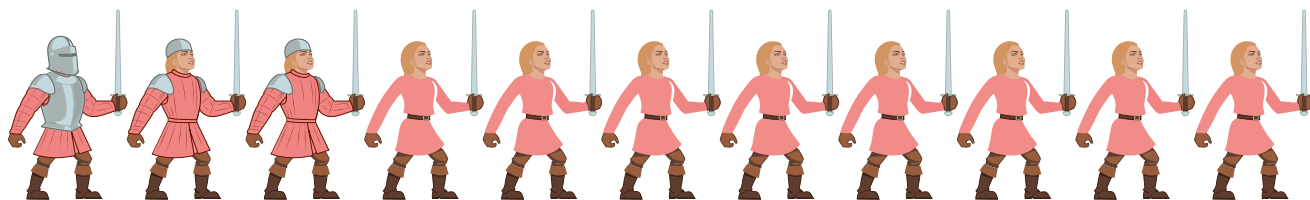
Элитный-Сбалансированный

- Поровну мужчин и девушек
- +2 серебряные монеты на старте
- Отряд становится меньше на 2 Приключенцев
- Чемпионы стартуют с навыком: Легкие Доспехи



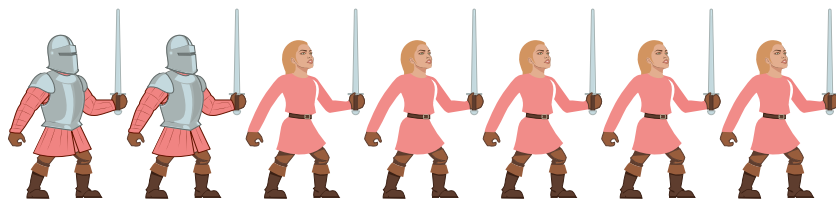
Женский-Голожопый

- Отряд становится больше на 4 Приключенцев
- В отряде только девушки
- Рядовые всю игру не изучают навыки у Тавернщика



Женский-Голожопый-Героический-Богатенький

- В отряде только девушки
- Рядовые всю игру не изучают навыки у Тавернщика
- +4 серебряные монеты на старте





Наёмники

— нейтральные герои, которые работают за деньги

Как нанять наёмника?

- В отряде может быть только 1 Наёмник
- Контракт длится 30 минут, до нарушения условий контракта или если отряд ведёт себя против принципов наёмника.
- Стоимость зависит от наёмника
- Контракт можно заключить повторно

Что умеют наёмники?

- Начинают игру с определенными навыками и могут получить уникальные способности.
- Каждый наемник уникален и имеет ветку развития навыков и предписания от мастерской группы.
- Могут давать квесты отряду и награждать за выполнение.

Параметры

- Не могут подбирать и переносить варп-камни.
 - Не могут переносить богатства Отряда.
 - Наёмник заключивший контракт принимает сторону Отряда и не может заключить другой контракт до конца найма, выполняет приказы командира Отряда, если это не нарушают его принципы.
 - Если наёмник не нанят ни в один Отряд, он не вмешивается в битвы Отрядов. Однако, может защищаться в случае угрозы или путешествовать в одиночку.
 - Богатства наёмников непобираемы.
- Иными словами, с наёмника не будет падать лут.

Восстановление

- После потери всех хитов, попав «ВНЕ ИГРЫ», наёмник остается на месте **еще 3 минуты с момента наступления состояния**, затем игрок надевает белый хайратник и отправляется в Таверну на респаун, где отдыхает 5 минут (либо 15, если у наёмника сорвали «браслет игрока»).
- После восстановления, наёмник ждет приказов от приключенцев своего отряда в лагере, если нет других предписаний.

Души артефактов

— игрок в серебрянном хайратнике, который отыгрывает роль артефакта и взаимодействует с персонажем, владельцем артефакта.

Артефакт состоит из оболочки артефакта — игровой модели (например, *двуручного протектированного меча*) и души артефакта — игрока отыгрывающего влияние артефакта на игровой мир. Владелец артефакта словно бы видит присутствие игрока-души артефакта как ауру или свечение.

Параметры

- Игрок, отыгрывающий душу артефакта, всегда передвигается **в белом хайратнике**.
- Душа артефакта не сражается, не имеет хитов.
- Душа артефакта неразрывно связана со своей оболочкой и не отходит от неё далее чем на 5 (пять) метров.
- В случае, если душа и артефакт разделились на дистанцию больше чем 5 метров, артефакт считается спящим и его свойства перестают работать пока душа не воссоединится с предметом.
- Душа артефакта может оказывать игровое влияние на персонажей и на оболочку.
- Душа артефакта может исчезнуть у персонажа, использовать заклинания, обучить навыку, дать временный навык, нанести увечье и т.п.
- Способности артефакта ограничены набором параметров и предписаниями от мастерской группы. Такие персонажи действуют, опираясь на эти предписания.
- С развитием артефакта душа артефакта получает новые возможности и может даже изменить оболочку артефакта.
- Душе артефакта не запрещены воздействия на мир типа «Я постою на шухере», «Сзади враг»
- Душа артефакта не может переносить игровые предметы, богатства, снаряжения и т.п.

Мародёры

— персонажи, действующие в составе Банд (лже-отрядов).

- Мародёры подчиняются стандартным правилам по хитам, доспехам и хитосъему.
- Мародёры подбирают варп-камни, но только в сражении, не ищут их в тайниках, и сбрасывают при обыске. То есть, отобранное Мародёрами можно вернуть, если никто другой вас не опередил.
- Мародёры ограничены по количественному составу Банды приблизительно в рамках правил состава отрядов.

Респаун Мародёров

- Поверженный Мародёр лежит 3 минуты *(считает до шестидесяти как «варп-камень — РАЗ, варп-камень — ДВА, варп-камень — ТРИ» и т.д.)*.
- В течение 3 минут Мародёра можно «обыскать». Он передает общий лут в соответствии с предписаниями МГ; некоторый квестовый лут он передает только по запросу.
- Спустя 3 минуты, надев хайратник, Мародёр уходит на точку перерождения. В процессе игры, при выполнении собственных квестов, Мародёры могут открывать новые точки респауна.

Эволюция: Из Банды в Отряд

Банды имеют шанс заявить о себе и в следующей игре серии соревноваться наравне с полноценными Отрядами.

Группировка должна успешно пройти свой уникальный фракционный квест. Независимо от того, какой фракции принадлежит банда, мы найдем способы зачислять ей Очки Победы в общий зачет.

Станет ли путь к победе для такого отряда легче или сложнее — вопрос, на который вам придется ответить самим.

Культисты Хаоса

— персонажи, цель которых в игре — распространять влияние культа и собирать варп-камни для своего лидера.

Культисты имеют свой набор параметров и предписания от мастерской группы. Такие персонажи используют оружие и доспехи, сражаются и действуют, опираясь на эти предписания.

- В целом, Культисты подчиняются стандартным правилам по хитам, доспехам и хитосъему.
- Культисты подбирают варп-камни и передают Главе Культа. Глава Культа вводит эти камни в игру посредством влияния культа, квестов и прочего.

Отряды Культистов не имеют ограничений по количественному и качественному составу и могут в процессе игры по своему усмотрению как разделяться, так и объединяться.

Респаун Культистов

Поверженный Культист лежит 3 минуты (*считает до шестидесяти как «варп-камень — РАЗ, варп-камень — ДВА, варп-камень — ТРИ» и т.д.*).

В течение 3 минут Культиста можно «обыскать». Он передает общий лут в соответствии с предписаниями МГ; некоторый квестовый лут он передает только по запросу.

Спустя 3 минуты, Культист уходит на точку перерождения — в лагерь культистов. В процессе игры, при выполнении собственных квестов, Культисты могут открывать новые точки респауна.

Падение в Хаос

Отряды, выступающие на стороне Имперского лагеря, не застрахованы от влияния Темных Богов. В следующей игре серии отряд может официально перейти в блок Хаоса.

Обычный Отряд должен «скатиться в ересь», пройдя через определенную сюжетную арку квестов непосредственно на полигоне. Смена стороны конфликта, изменение способов получения Очков Победы и радикальная смена союзников. Легче ли побеждать, поддавшись шепоту Хаоса, или это лишь приблизит ваш конец — вопрос.

Монстры

— персонажи, цель которых в игре — уничтожать приключенцев, прибывших в Мордхейм за Варп-камнем.

Монстры имеют свой набор параметров и предписания от мастерской группы. Такие персонажи используют оружие и доспехи, сражаются и действуют, опираясь на эти предписания.

- Монстры не подчиняются стандартным правилам по хитам, доспехам и хитосъему.
- Монстры не подбирают лут и не обыскивают других игроков.
- Монстры не имеют ограничений по количественному и качественному составу отряда и могут в процессе игры по своему усмотрению как разделяться, так и объединяться.

Респаун Монстров

- Поверженный Монстр лежит 3 минуты *(считает до шестидесяти как «варп-камень — РАЗ, варп-камень — ДВА, варп-камень — ТРИ» и т.д.)*
- В течение 3 минут Монстра можно «обыскать». Он передает общий лут в соответствии с предписаниями МГ; некоторый квестовый лут он передает только по запросу.
- Спустя 3 минуты, надев хайратник, Монстр уходит на точку перерождения. В процессе игры, при выполнении собственных квестов, Монстры могут открывать новые точки респауна.

Охотники на ведьм Дрангера

— игротехнические персонажи, цель которых в игре — уничтожать приключенцев, прибывших в Морджейм за Варп-камнем.

- Охотники подчиняются стандартным правилам по хитам, доспехам и хитосъему.
- Охотники подбирают монеты и передают их Эрику Дрангеру или сбрасывают при обыске.
- Охотники не подбирают иной лут и варп-камни. Если приключенца обыскали, то монеты забираются, а остальной лут, включая варп-камни, оставляется на месте.
- Охотники не имеют ограничений по количественному и качественному составу отряда и могут в процессе игры по своему усмотрению как разделяться, так и объединяться.

Респаун Охотников

- Поверженный Охотник лежит 3 минуту (считает до шестидесяти как «варп-камень — РАЗ, варп-камень — ДВА, варп-камень — ТРИ» и т.д.)
- В течение 3 минут Охотника можно «обыскать». Он передает общий лут в соответствии с предписаниями от МГ; некоторый квестовый лут он передает только по запросу.
- Спустя 3 минуты, надев хайратник, Охотник уходит на точку перерождения. В процессе игры, при выполнении собственных квестов, Охотники могут открывать новые точки респауна.

Обитатели Лагеря

— это особая категория персонажей, которые не входят в состав отрядов и не принимают прямого участия в сражениях за варп-камни. Обычно это торговцы, ремесленники, лекари, трактирщики, информаторы, квестовые персонажи и прочие жители Мордхейма, обеспечивающие атмосферу и дополнительные возможности для игроков.

Обитатели лагеря не участвуют в боевых действиях и не могут быть атакованы или ограблены кроме как по условиям квеста или особого игрового события.

Это небоевые персонажи, а попытки их атаковать — нарушение игровой этики. Любые боевые действия на территории лагеря строго запрещены.

Через обитателей лагеря игроки могут получать квесты, покупать и продавать предметы, обменивать ресурсы, получать лечение, узнавать слухи и другую полезную информацию.

Некоторые обитатели могут быть посредниками в найме наемников или выполнении ритуалов.

Отряд или игрок может взаимодействовать с обитателями лагеря только в мирном ключе: вести переговоры, договариваться о сделках, просить помощи или информации, выполнять их поручения.

Обитатели лагеря не собирают варп-камни и не участвуют в гонке за победу. Их основная задача — создавать атмосферу, поддерживать квестовые и социальные механики игры.

Даже если квест предусматривает конфликт с обитателем лагеря, форма такого взаимодействия должна быть специально обозначена мастерской группой. По умолчанию боевые действия в лагере запрещены всегда.

Примеры обитателей Лагеря

Торговцы и ремесленники

Меняла-ротшильд — хитрый тип с весами, оценивающий варпстоун «по курсу дня».

Оружейник — кривой на один глаз кузнец, продающий ржавые, но смертоносные клинки.

Контрабандист — поставляет запрещённые зелья и книги из руин Альтдорфа.

Барахольщик — торгует «реликвиями» (чаще всего поддельными).

Лекари и мистики

Аптекарь-шарлатан — его «целебные» отвары вызывают галлюцинации, но хоть не смерть.

Священник Сигмара — фанатик, клеймящий «нечистых» и благословляющий мечи.

Ведьма-травница — знает, как лечить мутации... или скрывать их.

Астролог — предсказывает удачу за монету (его прогнозы сбываются ровно в половине случаев).

Преступники и маргиналы

Вор-карманник — промышляет в толпе, но боится местного палача.

Дезертир — скрывается под чужим именем, дрожит при виде офицеров.

Головорез — нанят для «тёмных дел», но предаст при первой возможности.

Проститутка-шпионка — подслушивает для конкурентов.

Нейтральные и странные фигуры

Безумный пророк — орет о «конце света» (в Mordheim он уже наступил).

Странствующий бард — поёт баллады о погибших героях... за еду.

Охотник на мутантов — молчаливый тип с мешком окровавленных ушей.

Сирота-проводник — ребёнок, знающий руины лучше взрослых.

Особые типы персонажей

Огр (или Крысоогр у скавенов)

- Обладает постоянным увечьем «Глупость» и навыком «Бесстрашие».
- +4 хита к двум базовым (*стакается с +2 за скавена или за мутацию*).
- Огр может занять слот Чемпиона в отряде из Империи.

Зверолюди и скавены

- +2 хита к двум базовым

Вампир

- Обладает навыком «Бесстрашием» и восстанавливает +1 хит в минуту вне боевой обстановки.
- +2 хита к двум базовым
- Вампир может занять слот Чемпиона или Капитана в отряде.

Призрак

- На призраке надет серебряный хайратник, он **ВНЕ БОЯ!**
- **Призрак может** быть заклинателем и использовать магию. но касательные заклинания проводит только «через ладонь».
- **Призрак не может** использовать игровое оружие или энергетический снаряд.
- **По призраку нельзя** проводить атаки, как игровым оружием, так и энергетическими снарядами.
- Призрака можно изгнать (*в мертвятник*) заклинанием: Изгнание Сущности.
- Призрак не может заходить в закрытые пространства, проходить через игровые препятствия, переносить лут

Зомби и скелеты

- Не могут передвигаться бегом
- Обладают «Бесстрашием»

Мутации

- +2 хита к двум базовым за каждую



Заклинатель в отряде

— ключевой магический персонаж, который занимает место Капитана или Чемпиона, обладает уникальными магическими способностями и может метать энергетические снаряды.

Особенности Заклинателя

- Изначально в отряде может быть ТОЛЬКО ОДИН Заклинатель, занимающий место Капитана или Чемпиона
- Должен внешне соответствовать сеттингу игры
- Может использовать игровое оружие и доспехи согласно боевым навыкам
- Оружие заклинателя отмечается синей лентой и применяется для Касательных заклинаний
- Способен использовать энергетические снаряды

Заклинания

Заклинатели могут изучать **навык:**

«знания заклинаний» как боевой навык. Самое первое заклинание Заклинатель выбирает из заклинаний 1 уровня, не противореча духу Отряда

Изучив навык, он получает случайное заклинание, из базовых, броском шестигранника:

- 1 — Лечение
- 2 — Трехминутная Немота
- 3 — Разочарование
- 4 — Трехминутный Страх
- 5 — Трехминутное Замедление
- 6 — Барьер

Если повторный раз выпало

- 1 — Лечение Отряда
- 2 — Смертный Приговор (касательное)
- 3 — Изгнание Сущности
- 4 — Трехминутное Огрушение
- 5 — Трехминутная Слабость
- 6 — Слом Печати

Энергетический снаряд

— механика магической атаки в игре, позволяющая персонажам-заклинателям наносить урон на расстоянии через метание стилизованных снарядов.

Энергетические снаряды — это стилизованные пробитые теннисные мячи или муляжи, соответствующие правилам игрового оружия. Тип снаряда варьируется: удар света, фаербол, варп-болт.

Основные правила:

- Точное попадание **в любую часть тела, кроме шеи и головы**, наносит 2 хита урона. Рикошеты не засчитываются
- Для использования снаряда не требуется **Зерно Магии**
- Энергетический снаряд **можно отбить щитом или оружием**

Максимум 3 муляжа на руках

Базовый Заклинатель вправе использовать одновременно не более трёх личных муляжей энергетического снаряда. Если у игрока есть дополнительные муляжи, они остаются в лагере и применяются только как замена в случае потери или порчи основных.

Правила использования энергетического снаряда

1. Громко произнести название заклинания (*«Огненный шар!»*)
2. Метнуть муляж энергетического снаряда в цель, полностью выпустив его из руки
3. Если муляж попадает, заклинатель громко обозначает эффект, например, *«Попал огненным шаром!»*

Восстановление энергетического снаряда

ВАЖНО! Заклинатель может использовать только личные муляжи. Подбирать и использовать чужие муляжи **ЗАПРЕЩАЕТСЯ**.

Для того чтобы подобрать свой муляж, нужно отыграть двухминутное «восстановление» (*например, прочитать молитву, провести медитацию или небольшой ритуал длительностью две минуты*).

Будьте морально готовы оставить брошенный вами муляж. Кроме «восстановления», свои брошенные муляжи могут подбирать только игроки в белом хайратнике.



Критический удар

Если энергетический снаряд Заклинателя отскочил от цели, не коснулся земли и был пойман Заклинателем в руки – он может использовать этот энергетический снаряд повторно

Виды заклинаний

Заклинания делятся на несколько видов:

- Касательные
- Целевые
- Территориальные
- **Свитки Заклинаний** встречаются в виде чипов и доступны любому персонажу, даже не наделенному магическими способностями.
- Ритуалы

Касательные Заклинания

— тип магического воздействия, который применяется непосредственным контактом с целью через ладонь или специальное оружие, помеченное синей лентой.

Оружие заклинателя

• Оружие заклинателя отмечается синей лентой и применяется для Касательных заклинаний

ВАЖНО! При проведении заклинания ударом «через оружие», при ролевом ударе цель также получает урон согласно боевым правилам.

Касательное заклинание через оружие считается успешно проведенным только при непосредственном контакте боевой части оружия с телом или доспехом цели. Попадание по щиту или оружию цели не засчитывается ни как урон, ни как наложение касательного заклинания, если иное не указано в описании конкретного эффекта (как, например, заклинание «Разбить Щит»).

Например, если Воинствующий Священник, используя заклинание: «ОГЛУШЕНИЕ», наносит удар священным двуручным молотом по зверолюду — тот оказывается в простом состоянии: «ОГЛУШЕН» и теряет -2 хита.

Если же вместо удара получается касание оружием, а не ролевой удар — то зверолюд оказывается в простом состоянии: «ОГЛУШЕН» и не теряет хиты.

Правила использования

1. Громко прочесть название заклинания

Например — «Заклинание: Смертельный приговор!»

2. **Посеять Зерно Магии**

3. Начать громко считать до пяти и за время счета (1-2-3-4-5) должен успеть коснуться цели ладонью или ударить оружием

4. Громко и ясно обозначить для цели эффект заклинания.

Например — «Ты ВНЕ ИГРЫ!»

ВАЖНО! Если за 5 секунд заклинатель не коснулся цели, заклинание считается невыполненным и **Зерно Магии** тратится впустую.

Список касательных заклинаний

2-2 — Смертный Приговор (продвинутое)

«ТВОЯ. ЖИЗНЬ. КОНЧЕНА. ТЫ ДОБИТ! 1-2-3-4-5! ВНЕ ИГРЫ!»

Персонаж получивший удар от Мага считается добитым и попадает в состояние «ВНЕ ИГРЫ»

ВАЖНО! Нужно попасть в поражаемую зону за 5 секунд. И громко считать 1-2-3-4-5. Цель должна понимать что удар критичен

4-4 Оглушающий удар (продвинутое)

«ОГЛУШЕН НА 3 МИНУТЫ!»

Персонаж получивший удар от Мага попадает в состояние «ОГЛУШЕН». Шлем не защищает от заклинания

Целевые заклинания

— тип магического воздействия, который применяется дистанционно по ясно обозначенной цели

Правила использования

1. Громко прочитать название заклинания

Например — «Заклинание Трехминутный Страх!»

2. Громко обозначить цель, используя для этого имя персонажа или описание цели. *Например — «Эрик Дрангер», «зомби в красном плаще» или «чародей, удерживающий барьер».*

ВАЖНО! Цель должна быть в поле зрения Заклинателя и должна слышать, что говорит заклинатель. Необходимо убедиться, что цель поняла, что в неё направлено заклинание.

3. **Посеять Зерно Магии**

4. Громко и ясно обозначить для цели эффект заклинания.

Например — «На тебе страх, Эрик!»

Список целевых заклинаний 1 ур

1 — Лечение (базовое)

«РАНЫ ЗАТЯГИВАЮТСЯ — ПОЛНЫЕ ХИТЫ!»

Названный персонаж немедленно восстанавливает все хиты

2 — Трехминутная Немота (продвинутое)

«ЗАБУДЬ СЛОВА — ТЫ НЕМ НА ТРИ МИНУТЫ!»

Названный персонаж на 3 минуты попадает в простое состояние «НЕМ».

Такой персонаж **не может колдовать заклинания или говорить**

3 — Разочарование (базовое)

«МАГИЯ РАССЕЯЛАСЬ — СНИМАЮ ВСЕ СОСТОЯНИЯ!»

Или с названного персонажа снимаются все простые состояния (например, СТРАХ, ЗАМЕДЛЕНИЕ, ГЛУПОСТЬ, ОГЛУШЕНИЕ и т.д. **но не ТРАВМЫ**)

4 — Трёхминутный Страх (базовое)

«ТЫ СЛОМЛЕН — СТРАХ! ОДИН УДАР И ТЫ ВНЕ ИГРЫ!»

Названный персонаж на 3 минуты попадает в простое состояние «СТРАХ».

Такой персонаж **от первой же атаки, наносящей ему урон, попадает в состояние «ВНЕ ИГРЫ»**

5 — Трёхминутное Замедление (базовое)

«НОГИ СТАЛИ ТЯЖЕЛЫМИ — ЗАМЕДЛЕНИЕ! ШАГ В ПРИСЯДКУ!»

Названный персонаж на 3 минуты попадает в простое состояние «ЗАМЕДЛЕНИЕ».

Такой персонаж **передвигается только гусиным шагом (в присядку)**

ВАЖНО! Некоторые навыки персонажей игнорируют или снимают эффекты таких заклинаний, тогда персонаж должен это озвучить — «Я Бесстрашен!»

Список целевых заклинаний 2 ур

1-1 — Лечение Отряда (базовое)

«БРАТЬЯ, ВОССТАНЬТЕ — ОТРЯД, ПОЛНЫЕ ХИТЫ!»

Персонажи Отряда\Банды Мага, которые слышат заклинание, немедленно восстанавливает все хиты

3-3 — Изгнание Сущности (продвинутое)

«ЗДЕСЬ ТЕБЕ НЕ МЕСТО — ПРИЗРАК, ВНЕ ИГРЫ!»

Названный призрак и душа артефакта отправляется в состояние «ВНЕ ИГРЫ»

5-5 — Трехминутная Слабость (продвинутое)

«ТВОЙ ЩИТ БЕСПОЛЕЗЕН — СЛАБОСТЬ! ЛЮБОЙ ХИТ В ОРУЖИЕ ПРОХОДИТ В ТЕБЯ!»

Названный персонаж на 3 минуты попадает в простое состояние: Слабость.

Такой персонаж не может парировать удары — засчитывает ВСЕ попадания в свой щит или оружие, как по себе

6-6 — Слом Печати (продвинутое)

«МАГИЯ БЕССИЛЬНА — БАРЬЕР ПАЛ! ПУТЬ СВОБОДЕН!»

Названный Заклинатель, удерживающий «БАРЬЕР», должен опустить преграду в течении минуты или уходит «ВНЕ ИГРЫ».

Еще Заклинатель может снять заклинанием такие преграды передвижения как МАГИЧЕСКИЙ БАРЬЕР или ЗАМОК.

ВАЖНО! Некоторые навыки персонажей игнорируют или снимают эффекты таких заклинаний, тогда персонаж должен это озвучить — «Я Бесстрашен!»

Список редких заклинаний

Поднятие нежити (специальное)

Названный зомби, РАНЕНЫЙ или ДОБИТЫЙ, поднимается в полных хитах.

Заклинание можно наложить на добитого персонажа чужого отряда, на котором есть «Метка Нежити».

Поднятие всей нежити (специальное, продвнутое)

Все зомби **из своего отряда**, раненые или ДОБИТЫЕ, поднимается и восстанавливают все хиты

ВАЖНО! Список не полный, некоторые заклинания не представлены в правилах, но они или интуитивно понятные, или работают на тех же состояниях и логике что и остальные правила.

1 — Казнь (редкое)

«КАЗНЬ — ТЫ ДОБИТ!»

Названный РАНЕНЫЙ или ОГЛУШЕННЫЙ персонаж добит заклинанием

Территориальные заклинания

– тип магического воздействия, который применяется массово или на определенную территорию

Список территориальных заклинаний

Зов Ванхелла (специальное)

Правила использования:

1. Громко прочитать название заклинания — «Зов Ванхелла!»,
2. **Посеять Зерно Магии**
3. Дуть в свисток или горн, максимум три долгих раза

Зомби и скелеты могут передвигаться бегом, пока слышат зов Ванхелла

6 — Барьер (базовое)

Правила использования:

1. Громко прочитать название заклинания — «Заклинание Барьер!»
2. **Посеять Зерно Магии**
3. Немедленно растянуть тканевое полотно и держать его в обеих руках, перегораживая выбранный дверной или оконный проём.

Сильный заклинатель (наемник или НПС) может установить Барьер навывбранный проём и при этом не держать в обеих руках тканевое полотно, однако он должен будет повесить на такое препятствие специальный «Чип: Барьер» с обеих сторон.

• Если необходимо, громко и ясно обозначает для других игроков эффект заклинания. Например — «*Перед вами магический барьер!*»

Полотно имитирует стену, пусть даже прозрачную (зависит от ткани), по нему и по рукам мага **СТРОГО ЗАПРЕЩАЕТСЯ** наносить удары, производить выстрелы.

На барьер нельзя воздействовать физически или проходить через него, пока чародей «держит заклинание».

Барьер **ЗАПРЕЩАЕТСЯ** ставить в Таверне и на выходе из небоевых территорий.

Барьер можно снять заклинанием: «Слом Печати».

Свитки заклинания

— это бланк игры с соответствующим заголовком.
Применить Свиток заклинания может любой игрок,
персонаж которого может внятно и громко говорить.

Свиток Заклинания можно продать Торговцу.
Купить можно только свиток заклинания «Разочарование».

Правила использования Свитка Заклинаний.

- Громко прочитать название заклинания.

Например — «Заклинание Страх!»

- Громко и ясно обозначить цель, используя для этого имя персонажа или описание цели.

Например — «Эрик Дрангер», «зомби в красном плаще» или «чародей, удерживающий барьер». Необходимо убедиться, что цель поняла, что в неё направлено заклинание.

- Порвать этот Свиток Заклинания.

- Громко и ясно обозначить для цели эффект заклинания.

Например – «На тебе страх, Эрик!»

Ритуалы

Ритуал — это высшая форма манипуляции Эфиром, требующая колоссальной концентрации, времени и материальных затрат. В отличие от быстрых заклинаний, ритуал воздействует на саму ткань реальности города.

Ритуалы позволяют:

- выполнить требования заданий
- избавиться от мутации (*мутацию затем нужно сдать Тавернщику*)
- избавиться от надоедливого приключенца из чужого отряда — т.е. добить окончательно, как если бы он кинул 1-1 на «костях судьбы». Жертва сама должна сообщить о ритуале Тавернщику — приключенец погиб.
- забрать «мутацию», если это возможно игротехнически. Для пересадки мутации ритуал должен проводиться с участием донора мутации, пойманного живым.
- поставить на приключенца из чужого отряда «метку нежити».

Порядок проведения ритуала

- Ритуалы проводятся минимум вдвоем, если предписания конкретного ритуала не требуют большего количества людей.
- В начале ритуала открывается специальный лут — Кодекс, запечатанный в игровой конверт. Информацию внутри можно прочитать, только приняв на читающего персонажа весь риск тайных знаний.
- Ритуал должен длиться не менее 3 минут. Может проводиться игроками самостоятельно, без присутствия мастера.
- Ритуалы могут проводиться с использованием определенного вида Зерна Магии — как обязательное требование к проведению Ритуала.

Система магического посева

В Морджейме магия не абстрактна — она обладает плотностью, весом и формой. Сила Ветров Магии проявляется в нашей игре как Зерно Магии. Это редкий и опасный ресурс, физический проводник, через который маг направляет потоки сырой энергии, не позволяя им разорвать собственное сознание.

Личный боезапас Мага

У каждого мага может быть три тканевых мешочка (10 × 10 см)

Один мешочек — это один «заряд» энергии.

Для сотворения заклинания маг обязан громко объявить его название и эффект, одновременно полностью высыпать содержимое одного мешочка на землю.

Если все три мешочка пусты — маг истощен и не может колдовать, пока не найдет источник пополнения — Закром.

Закром магии

Закрома — это игротехнические **непобираемые** объекты (*большой мешок или сундук с зерном*), которые служат источником восполнения магии ВНЕ БОЯ. Знание расположения закровов на полигоне позволяет магу пополнять мешочки чаще.

- **Базовый Закром:** Находится в лагере. Это основная точка «перезарядки». Чтобы снова получить возможность колдовать, маг обязан физически вернуться в лагерь и наполнить свои мешочки.
- **Полигонные Закрома:** Скрытые или охраняемые источники Зерна Магии, расположенные в руинах города (*например, на точках интереса, в логовах культистов или местах силы*).
- **Переносные Закрома:** Крупные банды и группы монстров могут нести сундук с Закрымом с собой. Это позволяет их магам пополниться вне боя, не возвращаясь к другим Закрымам. Если носитель вражеского сундука повержен, маги победившего отряда могут наполнить свои пустые мешочки.

Правило перезарядки

Пополнять мешочки из любого Закрома можно только ВНЕ БОЯ.

Виды Зерна Магии

Чем сложнее и темнее колдовство, тем более редкое Зерно оно требует для проведения силы:

Для большинства стандартных заклинаний подходит любое зерно.

Специальное Зерно (Высшая и Темная магия):

Черное Зерно требуется для Некромантии и магии Смерти. Без него кости не зашевелиятся.

Красное Зерно — Необходимый компонент для магии Хаоса и разрушительных чар ярости.

В глубинах Мордхейма или в древних Кодексах могут встретиться требования к совершенно **иным видам Зерна Магии**. Никто не знает заранее, какое Зерно может потребоваться для сложного ритуала или редкого заклинания — возможно, это будет синее зерно небесного эфира или золотистые крупички чистого света.



Белый хайратник

— это тканевая полоска, повязанная на голове человека, означающая, что этот человек не играет в данный момент.

Персонажи полностью игнорируют человека в белом хайратнике, если иное не предусмотрено специальными правилами. Исключение могут составлять только неигровые взаимодействия, связанные с безопасностью или работой фотографов и организаторов.

ВАЖНО! Персонаж, которого доби́ли и который попал «ВНЕ ИГРЫ», должен повязать на голову «белый хайратник» прежде, чем отправиться в таверну или другое место воскрешения.

ВАЖНО! Персонаж, который пришел в таверну для бросков «костей судьбы» без «белого хайратника», будет бросать «кости судьбы» с дополнительным модификатором -1 к броску первого куба.

Игрок должен самостоятельно привезти с собой на полигон повязку, которую с дистанции в 10 шагов можно однозначно и четко идентифицировать как «белый хайратник».

Если по каким-либо объективным причинам игрок не может надеть белый хайратник на голову, допускается надевать его на плечо или нести в руках, и при этом демонстрировать любым игрокам поблизости.

Другим маркером состояния «ВНЕ ИГРЫ», если хайратника, например, нет, может быть рука, поднятая вверх открытой ладонью, или оружие, поднятое вверх гардой или небоевой частью.

Кем могут быть игроки в белом хайратнике?

- Игроки, направляющиеся в таверну для бросков костей судьбы (находящиеся «ВНЕ ИГРЫ»).
- Игроки, направляющиеся к другому месту воскрешения (находящиеся «ВНЕ ИГРЫ»).
- Люди, не играющие в Мордхейм (гости).
- Фотографы.
- Игроки, по разным причинам вышедшие из игры. Важно, что надевание хайратника приравнивается к «ВНЕ ИГРЫ». Вернуться можно только через респаун.

Серебряный хайратник

— это серебряная тканевая полоска, повязанная на голове игрока, которая означает, что этот человек играет, но игротехнически находится вне боевого взаимодействия. В таком случае персонаж в хайратнике сам обозначит это своим поведением.

Это могут быть игроки, отыгрывающие сознание волшебных предметов, или игроки, отыгрывающие призраков, привидений или духов.

Взаимодействие с ними разрешено в рамках игровых правил, но не может быть боевым. Сражаться с такими игроками можно только с помощью заклинания «Изгнание Сущности».

Браслет персонажа

— специальный бумажный браслет ЗЕЛЕНОГО цвета, который прочно крепится на запястье игрока.

Если конструкция образа не позволяет закрепить браслет на запястье, игрок сам выбирает удобное, доступное для «обезбраслечивания», место на своём образе.

Браслет персонажа должен находиться на всех персонажах.

Добитый игрок самостоятельно не снимает с себя браслет.

Добивающий может или потребовать у добитого снять браслет, или, с разрешения, снять браслет лично.

Если по результатам игрового события персонаж игрока погибает, игрок сдает браслет в мертвятнике. После окончания пребывания в нем, он должен получить новый браслет у Мастера.

Если браслет был снят с Приключенца до попадания в Мертвятник, то в состоянии «ВНЕ ИГРЫ», приключенец будет бросать «кости судьбы» с дополнительным модификатором -1 к броску первого куба.

Если браслет был снят с Наёмника, то он выбывает из игры на 15 минут, вместо 5.

Браслеты, снятые с Марадёров, Хаоситов и Монстров в определенных случаях могут повлиять на скорость их восстановления

Собранные браслеты можно добровольно передать другому игроку, однако они не являются обязательным лутом, если иное не сказано в специальных правилах.

Таким образом, снятие «браслета персонажа» — это способ снизить шанс добитого приключенца на удачное будущее или способ задержать воскрешение наёмников

Боевые состояния

— игровые состояния, причиняемые и получаемые боевым взаимодействием.

«ОГЛУШЕН»

Когда персонажа оглушили, игрок ложится или садится с поднятой рукой, молчит и не двигается сам — его могут обыскать или «перенести» (игрок идет за «несущими» без сопротивления). Через 3 минут возвращается к прошлому состоянию, если его не доби́ли.

«РАНЕН»

Когда у персонажа становится 0 хитов, он считается РАНЕНЫМ: может только ползать или идти, опираясь на плечо, не может сражаться и стрелять. Чтобы восстановиться, нужен хотя бы 1 хит.

«ВНЕ ИГРЫ»

Если раненого доби́ли (*или ОГЛУШЁННОГО доби́ли*), он выбывает из игры — это состояние «вне игры». Тогда, побыв на месте 3 минуты, игрок надевает белый хайратник и идет в Таверну бросать «кости судьбы», чтобы узнать, погиб ли персонаж окончательно или сможет вернуться в игру

«ПЕРСОНАЖ ПОГИБ»

Если персонаж погиб, игрок снимает браслет, отдыхает в Таверне 20 минут, а затем возвращается новым персонажем своего отряда.

«ОГЛУШЕН»

Персонаж в состоянии «ОГЛУШЕН» — это ОГЛУШЕННЫЙ игровым взаимодействием персонаж.

«ОГЛУШЕННЫЙ» игрок лежит, изображая безмолвное, бездыханное тело, или молча сидит на корточках с поднятой рукой.

В таком положении игрок остается на месте **3 минуты**, чтобы его персонажа могли обыскать или перенести, после чего возвращается в предыдущее состояние (к примеру «РАНЕНый» остается «РАНЕНым»).

- Персонажа в состояние «ОГЛУШЕН» можно переносить. ОГЛУШЕННЫЙ игрок ОБЯЗАН без сопротивления самостоятельно передвигаться туда, куда его «понесут».
- «ОГЛУШЕНный» персонаж может быть «ДОБИТ», не обязательно снимать все хиты.

Как можно оглушить?

1. Неожиданно и нежно хлопнуть протектированным обухом игрового оружия ближнего боя или докаснуться рукоятью пыжестрела по спине персонажа БЕЗ ШЛЕМА и ПОНЯТНО произнести слово «ОГЛУШЕН!».

ВАЖНО! Игрока в шлеме невозможно оглушить таким образом. Маски скавенов и зверолодей не дают иммунитет к ОГЛУШЕНИЮ.

2. Неожиданно взять за плечо персонажа (пусть даже в шлеме) и выстрелить пыжестрелом в воздух (подальше от ушей жертвы, пожалуйста) и ПОНЯТНО произнести слово «ОГЛУШЕН!».

3. Обозначить удар по персонажу (пусть даже в шлеме) в состоянии «РАНЕН» и ПОНЯТНО произнести слово «ОГЛУШЕН!».

4. Удачно провести касательное заклинание «ОГЛУШЕНИЕ» по персонажу (срабатывает даже в шлеме), после чего ПОНЯТНО произнести слово «ОГЛУШЕН!».

«РАНЕН»

Когда у персонажа закончились хиты (игровые жизни), то игрок театрально ложится, падает или опускается на четвереньки, попадает в состояние «РАНЕН».

• «РАНЕННЫЙ» персонаж может быть «ДОБИТ»

Чтобы благополучно избавиться от состояния «РАНЕН» нужно восстановить хотя бы 1 хит.

Что можно делать в состоянии «РАНЕН»?

- ползать
- передвигаться на четвереньках (на коленях и руках)
- идти шагом, опираясь на плечо другого персонажа
- говорить или кричать
- использовать заклинания (кроме «энергетических снарядов» и касательных заклинаний «через оружие»)
- использовать свитки заклинаний или зелья
- «добивать» НО ТОЛЬКО игровым кинжалом

Что нельзя делать в состоянии «РАНЕН»?

- × сражаться
- × использовать игровое оружие ближнего боя
- × использовать стреляющее и метательное оружие
- × использовать касательные заклинания «через оружие»
- × использовать «энергетический снаряд»
- × использовать стреляющее и метательное оружие
- × оглушать (кроме заклинания: ОГЛУШЕНИЕ «через ладонь»)
- × передвигаться иначе, чем ползком, на четвереньках или шагом, опираясь на плечо другого персонажа
- × «добивать» игровым оружием, кроме кинжала.

«РАНЕНОГО» персонажа можно перемещать, если он вам НЕ сопротивляется, двумя способами:

1. Реально взять персонажа на руки и **переносить с любой скоростью**. Сам персонаж не перемещается.
2. Положить руку на плечо персонажа, и передвигаться вместе с ним шагом. Если перемещающий персонаж побежал, то перемещаемый персонаж отстает, двигаясь в соответствии с игровым состоянием.

«ВНЕ ИГРЫ»

Тут раскрывается особенная механика взаимодействия со «смертью» персонажа в нашей игре.

Персонаж в состоянии «ВНЕ ИГРЫ»

— это **«добитый» игровым взаимодействием персонаж.**

- Персонаж «вне игры» находится вне игровых действий, но он **еще не мертв**. До тех пор, пока персонаж не бросит «кости судьбы» в Таверне, он не узнает, погиб он окончательно или, может, очухается и вернется в игру.
- Игрок «ВНЕ ИГРЫ» лежит или сидит на корточках 3 минуты с момента наступления состояния, чтобы его могли обыскать, далее надевает «белый хайратник» и направляется в Таверну или другому месту воскрешения.

Как попасть во «ВНЕ ИГРЫ»?

- Персонажа в состоянии «РАНЕН» доби́ли
- Персонажа в состоянии «ОГЛУШЕН» доби́ли
- Персонажу, находящемуся в состоянии «СТРАХ», нанесли урон любым доступным способом
- Персонаж провел в игровом плену более 20 минут и сам объявил себя «ВНЕ ИГРЫ» (*не рекомендуется*).
- Персонаж попал в состояние «ВНЕ ИГРЫ» в результате игрового события.
- Персонаж был заперт «барьером» более 5 минут и сам объявил себя «ВНЕ ИГРЫ»

Действия при попадании во «ВНЕ ИГРЫ»?

- Лежать или сидеть на корточках необходимое персонажу время (см. ниже)
- Спустя 3 минуты, приключенцы, в «белом хайратнике», отправляются в Таверну для бросков «костей судьбы».
- Спустя 3 минуты наёмники, надев «белый хайратник», отправляются в таверну, где отдыхают 5 минут (либо 15, если сорвали «браслет игрока»).
- Спустя 3 минуты, Мародёры и Моңстры, надев белый хайратник, отправляются к ближайшей точке воскрешения.

ВАЖНО! Персонаж, который пришел в Таверну для бросков «костей судьбы» без «белого хайратника», будет бросать «кости судьбы» с дополнительным модификатором -1 к броску первого куба.

«ПЕРСОНАЖ ПОГИБ»

Данный раздел касается исключительно игроков отрядов — приключенцев.

При каких условиях ваш персонаж погибает?

- Неудачно бросили «кости судьбы», будучи «вне игры» (например, единички на обоих кубиках)
- В результате успешного проведения ритуала противниками
- Сюжетно, в результате необдуманных действий персонажа

Если с персонажем игрока произошло что-то из перечисленного, то игрок снимает браслет игрока (если он есть), в «белом хайратнике» отсиживается в таверне за кружкой чая 20 минут, а после выходит в игру новым приключенцем своего отряда.

Простые состояния

— игровые состояния, получаемые от игровых проклятий, заклинаний, по сюжету, в аурах (*на специальных территориях*) или иными описываемыми в других правилах способами.

ВАЖНО! Простые состояния снимаются тавернщиком за 1 серебряную монету.

При наложении состояния заклинанием важно, чтобы персонаж четко понимал, какому эффекту он подвергся. Для этого:

- Объявляйте эффект громко и ясно.
- Проверьте, что игрок вас слышит и понимает, что происходит.

«СТРАХ»

Если в персонажа в состоянии «СТРАХ» попасть любым игровым оружием или энергетическим снарядом, то персонаж **сразу переходит в состояние «ВНЕ ИГРЫ»**

ВАЖНО! На персонажей с редким навыком «Бесстрашие» **не действует** состояние «СТРАХ».

Если персонаж в состоянии «СТРАХ» (*по вашему мнению, в этом состоянии*) не падает «ВНЕ ИГРЫ» после первого попадания, возможно, этот персонаж обладает навыком «Бесстрашие».

В состоянии «СТРАХ» от «АУРЫ СТРАХА» персонаж находится только на специальной территории («священная реликвия» не поможет). При покидании персонажем этой территории, эффект от «АУРЫ СТРАХА» снимается.

Простые состояния

«ЗАМЕДЛЕНИЕ»

«Замедленный» персонаж передвигается на корточках (*гусиным шагом*) в течение 3 минут. Он самостоятельно отсчитывает время: *«Сигмар с нами — РАЗ, Сигмар с нами — ДВА... Сигмар с нами — ШЕСТЬДЕСЯТ»*

«СЛАБОСТЬ»

«Слабый» персонаж не может парировать удары — все попадания по своему щиту или оружию, игрок самостоятельно трактует, как попадание по своему персонажу.

«ГОЛОД»

Если персонаж с состоянием «ГОЛОД» замечает доступную еду, он обязан отыгрывать приоритетный интерес к ней, даже в ущерб тактической выгоде. Не допускается использование этого состояния для небезопасного выманивания игрока в реально опасные места.

Пример отыгрыша — фраза Матери Берты с первого Мордхейма: — «У тебя есть еда? Я на многое готова за еду!»

«НЕВНЯТНОСТЬ»

«Невнятный» персонаж разговаривает только с вытянутым языком либо как будто держит что-то во рту, что мешает говорить, и, соответственно, не может прочитать заклинания.

СПИСОК НЕПОЛНЫЙ...

Некоторые простые состояния отсутствуют в списке и будут для игроков сюрпризом.

Игровые проклятья

— игровая механика при которой персонаж подвергается эффекту простого состояния или игрового увечья

Как можно получить Игровое Проклятье?

- Залутать Свиток Проклятья (бланка Игры с заголовком Проклятье).

- Как только игрок увидел заголовок на свитке или по другим причинам осознал, что заглянул в Свиток Проклятья, то его персонаж подвергнется описанному в данном свитке эффекту.

- Игрок должен дочитать данный свиток до конца и следовать инструкциям из него.

- Будьте честными, принимайте проклятия и отыгрывайте их, это создает неповторимую атмосферу в игре.

- При передаче Варп-камня Торговцу без специальных инструментов (голыми руками, или в обычных перчатках без охранных писем).

- При броске «костей судьбы».

Персонаж, попавший во «ВНЕ ИГРЫ» может отделаться «простым состоянием» или «увечьем»

- Получив **СПЕЦИАЛЬНЫЙ** Свиток Проклятья от другого персонажа.

- В свитке под Заголовком будет соответствующая пометка, например, «**Проклятье, если вы получили свиток от другого персонажа**».

Игровые увечья

— игровые осложнения, получаемые от игровых проклятий, заклинаний, по сюжету или иными описываемыми в других правилах способами. Их не может снять таверщик, как правило они перманентны для персонажа.

«ЛИШИЛСЯ РУКИ»

Рука персонажа не функционирует (*обмотайте кисть белой лентой*).

Персонаж не можете использовать щиты, стрелковое, парное, древковое или двуручное оружие. Все игровые действия персонаж производит одной рукой (*рвёт свитки заклинания, собирает серебряные монеты и т.п.*)

В целях безопасности игрок можете использовать руку для предотвращения падения и т.п.

Есть сложные возможности вернуть персонажу руку!

«ПОВРЕЖДЕНА НОГА».

Нога персонажа нестерпимо болит. Желательно перевязать её белой лентой.

Персонаж не может бегать. При ходьбе хромает и/или опирается на палку/копье и т.п.

«ГЛУПОСТЬ»

«Глупый» персонаж имитирует поведение тупого. Он не может действовать без ПРОСТОГО(!) приказа соратников. *Например — «УБЕГАЙ! АТАКУЙ! ОБОЙДИ С ФЛАНГА!».*

Если соратник отсутствует поблизости, то глупый персонаж направляется в Таверну, имитируя тупого, по желанию слушает приказы «не соратников» или атакует встречных, все так же имитируя тупого. Нельзя приказать глупому персонажу быть умными т.п.

СПИСОК НЕПОЛНЫЙ...

В игру могут быть добавлены увечья, которых нет в правилах, их так же необходимо отыгрывать.

Метка Нежити

— это особый игровое состояние, которое приключенец может получить по сюжету или которое может быть наложено на него с помощью Ритуала.

Основное последствие наличия «Метки Нежити» заключается в том, что если персонаж, обладающий этой меткой, будет добит и к нему применят заклинания «Поднятие нежити», то он превратится в подчиненного некроманту зомби на срок от 15 минут.

От «Метки Нежити» можно избавиться только с помощью Ритуала.

Мутация

— это особое игровое состояние или свойство, которое приключенец может получить по сюжету, в результате контакта с варп-камнем, как награду/наказание в квестах, броском «костей судьбы», а также с помощью Ритуалов.

Как правило, мутация выдаётся мастером. Самовольно придумывать себе мутацию нельзя, однако игрок может заранее подготовить физическое воплощение мутации (*элемент костюма, грим, реквизит*) и обсудить это с МГ до игры.

Описание и механика каждой мутации выдаются мастером индивидуально: мутация может быть, как бонусом (*например, дополнительная рука, иммунитет к яду*), так и минусом (*например, уродство, невозможность использовать определённое оружие*).

- У мутанта +2 хита к двум базовым

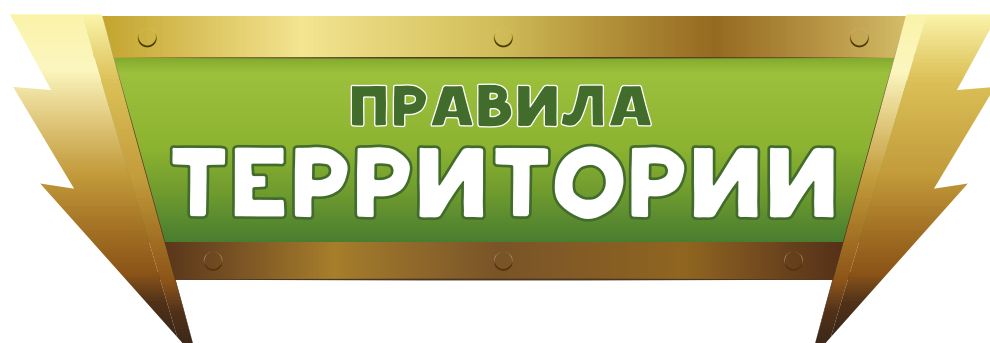
Некоторые мутации могут быть излечимы (*например, с помощью редких зелий, магии или особых квестов*), другие остаются с персонажем перманентно.

Мутацию можно передать другому персонажу с помощью специального ритуала. Для пересадки мутации требуется участие донора (*живого персонажа, обладающего мутацией*) и того, кому она передаётся.

Игрок с мутацией обязан явно и заметно отыгрывать её проявления (*внешние или поведенческие*), не скрывать их от других игроков и мастерской группы.

От Мутации можно избавиться только с помощью Ритуала.

На вампиров мутации не накладываются. На скавенов мутации не накладывают отрицательных эффектов, но могут давать положительные или нейтральные свойства.



О безопасности на территории

ВАЖНО! На полигоне, особенно в зданиях могут встречаться ямы, неровности, торчащие балки, ветхий пол, скользкие поверхности или даже торчащие ржавые гвозди.

Здания и комнаты, представляющие опасность для игроков будут огорожены киперкой, **проход через которую ЗАПРЕЩЁН**

Окна, двери и другие места, закрытые черной нетканкой (геотекстилем) считаются стенами, которые нельзя срывать, отодвигать и делать иные действия, нарушающие целостность конструкции. Так же нельзя перепрыгивать, проползать и т.п. чтобы преодолеть их.

Если нетканка светлая и посередине есть специальный игровой чип, сообщающий что это игровое препятствие (барьер, дверь, ставня) и его можно преодолеть, то значит это можно сделать только указанным на чипе способом.

Все игроки без исключения должны быть предельно внимательными и осторожными.

Каждый участник несет личную ответственность за соблюдение правил безопасности и адекватную оценку своего состояния. Организаторы, со своей стороны, принимают разумные меры по маркировке опасных зон, проверке допуска и реагированию на инциденты.

Играем без фонариков

Несмотря на то, что в домах есть неосвещенные помещения, пользоваться современными средствами освещения запрещено. На полигоне запрещено пользоваться фонариком, телефоном или иными неигровыми предметами.

Улицы и дома Мордхейма

Улица — это вся местность вне реальных построек. На улице могут находиться игровые сокровища, варп-камни, предметы для квестов и т.д.

Дом — это реальная постройка и комнаты в ней. В комнатах могут находиться игровые сокровища, варп-камни, предметы для квестов и т.д.

Частью домов могут быть темные подвальные помещения, внутри которых, мы рекомендуем воздержаться от сражений.

Преграды

Игровые стены

— перегородженные **темной нетканкой** дверные или оконные проёмы. ПРОХОД ЗАПРЕЩЁН!

НЕЛЬЗЯ! Стрелять через игровые стены **из нетканки**

Непроходимое препятствие

— перегородженные **киперной лентой** дверные или оконные проёмы и огороженные территории. ПРОХОД ЗАПРЕЩЁН!

МОЖНО! Стрелять через препятствие **из киперной лентой**

Волшебные барьеры

— дверные или небольшие оконные проёмы реальных строений могут быть временно перегороджены

Заклинанием: «Барьер» в двух исполнениях:

- **Чародей держит заклинание «Барьер»** — держит в обеих руках плащ или другое **тканевое полотно** перегородывающее выбранный проем.

- Полотно должно быть большим, около 1,5 метров в длину и физически практически полностью перекрывать проход, например отрез ткани 1 500 на 800 мм.

- **Перманентный «Барьер»** ранее установленный Чародеем на выбранный проём.

- Для этого чародею нужно:

1. знать заклинание «Барьер»

2. использовать «Реагенты для волшебных преград» — набор для установки барьера (*светлая неткана 1 500 на 1 000 и два игровых чипа*), который можно купить у Торговца.

3. вне сражения повесить на такое препятствие и специальные чипы: «Барьер» с обеих сторон препятствия.

ВАЖНО! Барьер можно снять заклинанием «Слом Печати».

Полотно «Барьера» имитирует стену, пусть даже прозрачную (зависит от ткани).

По нему и по рукам мага **СТРОГО ЗАПРЕЩАЕТСЯ** наносить удары, производить выстрелы; нельзя воздействовать физически или проходить через него, пока чародей держит заклинание.

Барьер **ЗАПРЕЩАЕТСЯ** ставить в Таверне или на входе в любую небоевую локацию.

Запертые двери или ставни

— перегороденные **светлой нетканкой** дверные или оконные проёмы с приклеенным чипом, обозначающим требование для того чтобы пройти через препятствия.

НЕЛЬЗЯ! Стрелять через игровые двери и ставни **из нетканки**

Как правило, открыть такой замок может только персонаж с навыком «Взлом».

Сундучки

В Морджейме встречаются специальные сундучки с игровыми ценностями. На сундучках будет наклеен чип с объяснениями.

Вскрыть сундучок можно только у Тавернщика за 1 серебряную монету.

В сундуке может быть всё, что угодно, включая стопку проклятий или легендарное задание.

Особые игровые территории

«АУРА СТРАХА»

— особая игровая территория, которая моделируется ограждением с соответствующими чипами по периметру. На персонажа, который входит или находится на территории «АУРЫ СТРАХА», воздействует состояние «СТРАХ», т.е. при первом боевом попадании оружием или энергетическим снарядами, персонаж сразу попадает в Боевое состояние: «ВНЕ ИГРЫ».

Помимо помеченных территорий, «АУРУ СТРАХА» могут создавать специальные монстры.

ВАЖНО! Действие «АУРЫ СТРАХА» не распространяется на персонажей с редким навыком «Бесстрашие».

Таверна и лагерь «Последний Глоток»

— особая игровая территория, где правилами игры запрещены боевые взаимодействия. На огороженном участке у таверны отрядам запрещено проводить ритуалы.

Таверна — это игровой мертвятик, где вас ждет мастер с «костями судьбы».

В Таверне обитают Таверщик и его помощники со сходными возможностями.

В Таверне можно находиться и живым персонажам, чтобы решить какой-либо игровой вопрос с мастером или просто попить чаю и отдохнуть. За травление игровых баек, анекдотов и прочего фольклора по миру Мордхейма Таверщик может поблагодарить игрока чем-нибудь особенным.

ВАЖНО! Монстры, скелеты, зомби, **не скрытые** вампиры и враги империи могут находиться в лагере только в двух состояниях «ВНЕ ИГРЫ» в хайратнике или как пленник.



Правила допуска кратко

1. Общие требования:

- Снаряжение исправно, без повреждений и острых деталей
- Проверено мастером перед игрой

2. Оружие:

- Сердечник: стекловолокно/углепластик, без торчащих частей
- Пена: 20–30 Шор А, покрыта латексом, края закруглены
- Гнётся, но не ломается; после удара нет повреждений

3. Размеры оружия:

- Одноручное: до 110 см
- Двуручное (мечи, топоры): до 200 см;
- Алебарды: до 220 см;
- Копья: до 250 см (обязателен демпфер).

4. Луки и арбалеты:

- Натяжение лука — не более 15 кг, арбалета — не более 20 кг.
- Стрелы без повреждений с мягкими наконечниками (*жёсткость не более 20 Шор А диаметр не менее 5 см*)

5. Доспехи:

- Нет острых деталей, всё закреплено

6. Щиты:

- С мягкой внешней поверхностью (*пена, латекс*).
- Если есть жёсткая основа, она полностью покрыта пеной (*толщина не менее 6 мм*)
- Края щита обиты мягким материалом, нет выступающих болтов или острых элементов.
- Щит не используется для ударов или толчков.
- Шлем обязателен при длине щита > 40 см

Игровое оружие и снаряжение

Добро пожаловать в раздел, посвящённый требованиям к игровому оружию и снаряжению. Здесь описаны основные категории и правила, обеспечивающие безопасность и антуражность игры.

Основные категории игрового снаряжения:

Протектированное игровое оружие — мягкое, безопасное оружие, изготовленное из пены и латекса, предназначенное для ближнего боя.

Стрелковое игровое оружие — луки и арбалеты, а также стрелы к ним, соответствующие строгим требованиям безопасности.

Метательное оружие: Специализированные макеты (ножи, топоры, диски) и реплики бытовых предметов (кружки, поленья, камни), изготовленные целиком из мягких материалов без жесткого сердечника.

Антуражные макеты-пыжестрелы — конструктивно сходные с оружием изделия, предназначенные для имитации стрельбы мягким снарядом (пыжом) с использованием капсулей для звукового эффекта.

Игровые доспехи — защитное снаряжение, которое должно быть лишено острых кромок и соответствовать историческим или фэнтезийным стилям.

Протектированные игровые щиты — мягкие щиты, изготовленные из безопасных материалов, без острых кромок.

Требования к игровому снаряжению

Общие требования к снаряжению:

1. Исправность снаряжения

Все игровое снаряжение должно находиться в исправном состоянии. Перед каждым использованием владелец обязан проверить снаряжение на наличие повреждений, износа и других дефектов. Если обнаружены повреждения, снаряжение должно быть отремонтировано или заменено до начала игры.

2. Отсутствие острых кромок

Никакие части оружия или доспехов не должны иметь острых кромок, выступающих элементов или других опасных деталей, которые могут причинить травму.

3. Обязательная проверка

Каждое игровое оружие и снаряжение должно пройти обязательную проверку при регистрации на мероприятие. Проверка включает: визуальный осмотр на наличие повреждений, тест на гибкость и безопасность удара для оружия. Проверка проводится мастером игры или ответственным за безопасность.

Ответственность игроков:

Каждый участник несет личную ответственность за исправность и безопасность своего снаряжения. Перед игрой необходимо убедиться, что всё оборудование соответствует требованиям, а любые повреждения устранены.

Использование сложного снаряжения (*копья, алебарды, луки, арбалеты, метательное оружие, двуручные мечи, пыжестрелы и прочие*) накладывает повышенную ответственность: мастер вправе в любой момент потребовать продемонстрировать навыки владения игровым оружием.

Владельцы такого арсенала находятся под пристальным вниманием судей, а любая неосторожность ведет к немедленному отзыву допуска на использование предмета.

Мы настоятельно просим неопытных игроков воздержаться от использования данных типов оружия до освоения уверенного контроля над ними.

Требования к игровому оружию

Материалы и конструкция:

- Оружие должно состоять из жесткого сердечника, окруженного пеноматериалом высокой плотности и покрытого латексом или другим мягким, прочным материалом, устойчивым к износу. Использование снаряжения со спортивной эстетикой (*тканевые чехлы, яркие синтетические обмотки*) запрещено.
- Все слои пены должны быть прочно соединены между собой с использованием качественного клея, предотвращающего расслоение.
- Поверхность оружия должна быть гладкой, без твердых, острых или выступающих элементов, которые могут причинить травму.

Сердечник:

- Сердечник должен быть изготовлен из безопасных и прочных материалов: стекловолокно, углепластик или аналогичные материалы, которые не ломаются и не деформируются при умеренных нагрузках. Запрещено использование металлических сердечников, так как они могут представлять опасность для участников.
- Сердечник должен быть надежно зафиксирован внутри конструкции, без люфта или свободного движения.
- Сердечник не должен выступать за пределы пены ни при каких обстоятельствах. Края сердечника должны быть закруглены и дополнительно защищены слоем пены.

Пена:

- Основной материал для обшивки оружия — пена высокой плотности (*20–30 Шор А*), обеспечивающая защиту и долговечность.
- Для коллапсирующих (*сжимающихся*) наконечников или крупного оружия (*молоты, топоры*) допускается использование низкоплотной пены (*10–20 Шор А*) для снижения веса и импульса, но только в сочетании с усиленными слоями высокой плотности в критических зонах (*наконечник, гарда, навершие*).
- Гарда, навершие и рукоять должны иметь минимальную толщину пены 12 мм для безопасного использования. Все углы и края должны быть закруглены и дополнительно усилены.

Требования к эстетике и антуражу

Эстетика и дух игры

Наш мир — это мир сурового фэнтези, где каждый воин, наемник или рыцарь выглядит так, будто он сошел со страниц армibuков Warhammer FB. Снаряжение должно подчеркивать статус, происхождение и фракцию вашего персонажа.

Запрет на спортивное снаряжение

Полный запрет на тямбары: Использование мягких тренировочных мечей-тямбар в любых игровых локациях и взаимодействиях строго запрещено. Игровое оружие должно выглядеть как оружие, а не как спортивный снаряд.

Любые элементы современного мечевого боя, включая спортивные шлемы-сетки, пластиковую спортивную защиту (поверх костюма) и яркие синтетические ткани «спортивного» вида, недопустимы.

Требования к антуражности

Мы допускаем использование современных материалов (*пластик, стеклопластик, ПНД, резина*), если они имеют антуражную фактуру. Пластиковый доспех должен быть покрашен и зафактурен под металл, кость или лакированное дерево.

Приоритет отдается визуально плотным тканям (*лен, шерсть, бархат, плотный хлопок*). Избегайте блестящей синтетики, которая выглядит чужеродно в мире фэнтези.

Ваше снаряжение должно соответствовать визуальному коду фэнтези. Приветствуются чеканка, руны, печати чистоты, меха, специфические для фракций символы (*комета с двумя хвостами, черепа, символы богов Хаоса и т.д.*).

Полный запрет на элементы СМБ и любого другого современного мечевого спорта. Пластиковая спортивная защита, шлемы-сетки и яркие ткани недопустимы даже под предлогом защиты, если они не скрыты полностью под антуражным костюмом.

Проверка

Визуальный осмотр

- Проверьте, что все слои пены и латекса целы, не имеют разрывов, отслоений или деформаций
- Убедитесь, что сердечник не выступает за пределы пены и не ощущается при нажатии на поверхность оружия

Тест на гибкость и безопасность удара

- Оружие должно гнуться под умеренным усилием (*примерно 5–10 кг давления*), но не ломаться и не деформироваться необратимо
- После сгибания оружие должно возвращаться в исходную форму без остаточной деформации
- Проверьте оружие, ударив им с умеренной силой (*эквивалентной силе удара в бою*) по твердой поверхности (*например, деревянному щиту или стене*)
- Удар не должен оставлять вмятины или повреждения на поверхности
- Оружие не должно издавать резких звуков (*например, хлопков или щелчков*), что может указывать на повреждение сердечника или пены
- После удара проверьте целостность пены и латекса — не должно быть разрывов, отслоений или смещений

Все тесты на гибкость и безопасность удара должны проводиться перед каждым мероприятием для обеспечения безопасности участников

Проверка мастером

Каждое оружие должно быть проверено и утверждено мастером игры или ответственным за безопасность.

Мастер обязан провести все вышеуказанные тесты и удостовериться, что оружие соответствует стандартам безопасности

Одноручное и двуручное оружие

Одноручное оружие

Одноручное оружие (*мечи, топоры и прочие*) должно быть легким и удобным для использования одной рукой.

- Длина: **до 110 см**
- Для цепного оружия: измеряется расстояние между концами с учётом всей растянутой цепи.

Двуручное оружие

- Длина: **до 200 см**
- Оружие должно держаться двумя руками.

Ожидаемый уровень навыков

Игрок обязан уверенно контролировать инерцию тяжелого макета обеими руками, нанося акцентированные, но мягкие удары. Ожидается умение проводить серии атак без потери контроля над скоростью и траекторией оружия.

Древковое оружие

Общие требования:

- Длина копья должна быть до 250 см, алебарды до 220 см

Рекомендуется держать оружие двумя руками, сохраняя расстояние **не менее 45 см между ними** во время боя. Важно избегать движения оружия вперед и назад, сводя руки вместе — они должны оставаться на этом расстоянии.

Копьё до 160 см можно держать и одной рукой, но во время боя рекомендуется держать его на расстоянии **не более 15 см от центра древка**.

Древковое оружие должно использоваться с осторожностью, особенно в толпе или на близкой дистанции. Это важно для обеспечения безопасности и предотвращения травм.

Несмотря на то что мы против бесконечных запретов, игроки, забывающие это правило, будут находиться под пристальным вниманием судей, особенно в случае нарушения.

Ожидаемый уровень навыков

Требуется строгое соблюдение дистанции между руками (не менее 45 см) для контроля наконечника и исключения травмоопасных рывков «вперед-назад». Игрок должен уметь работать в плотном строю, не задевая союзников и точно дозируя усилие.

Обязательный демпфер

Все копья и любое оружие, предполагающее колющие удары (например, алебарды), в обязательном порядке должны быть оснащены гуманизированным демпферным наконечником. Это критическое требование безопасности для допуска снаряжения в игру.

Требования к работе демпфера

Ход наконечника: При акцентированном колющем ударе в жесткую поверхность наконечник должен плавно уходить внутрь (сжиматься) на 3–5 см.

- Если механизм слишком жесткий и не срабатывает при среднем усилии, оружие не допускается к использованию.
- После удара наконечник должен мгновенно и полностью возвращаться в исходную форму без деформаций.
- В мягкой части «пера» (зоне поражения) категорически запрещены любые жесткие детали: шляпки болтов, саморезы, штифты или выступающий сердечник.

Материалы: Для наконечника используется пена плотностью 10–20 Шор А (низкоплотная) в сочетании с усиленными слоями высокой плотности в критических зонах.

Луки и арбалеты

Общие требования

Ограничения по натяжению:

- Луки должны иметь натяжение не более 15 кг
- Арбалеты должны иметь натяжение не более 20 кг
- Натяжение проверяется **на длину стрелы**. Если натяжение превышает допустимые пределы, оружие должно быть отрегулировано или снято с мероприятия. Проверка натяжения луков и арбалетов должна проводиться перед каждым мероприятием с использованием динамометра мастером.

Запреты:

- Запрещается (✗) использование любых метательных снарядов, которые могут причинить травму или повреждение.

Это включает стрелы с твердыми наконечниками, поврежденные стрелы или стрелы с неподходящими наконечниками.

(!) Использование лука или арбалета разрешено только тем, кто успешно прошёл проверку мастерства перед каждым мероприятием. Проверка проводится судьёй или мастером мероприятия и включает выполнение 10 выстрелов в манекен с расстояния 10 метров. Попадания в голову и пах считаются недопустимыми и приводят к автоматическому провалу проверки.

- Передача оружия другим участникам запрещена без разрешения Мастера или Судьи.
- При сильном ветре (*более 10 м/с*), а также во время сильного дождя или снега стрельба может быть запрещена решением организатора мероприятия.

Дополнительные рекомендации:

- Используйте только безопасные наконечники стрел
- Регулярно проверяйте состояние тетивы, стрел и других элементов оружия перед использованием.
- Храните лук или арбалет в защитном чехле, чтобы избежать повреждений.
- Рекомендуются использовать защитное снаряжение, такое как перчатки для стрельбы из лука, очки, нарукавники и другие средства защиты, чтобы избежать травм.

Стрелы

Запрещается (✗) использование метательных снарядов, которые могут причинить травму или повреждение, включая:

- Стрелы с твёрдыми наконечниками
- Повреждённые стрелы
- Стрелы с неподходящими наконечниками
(не соответствующие требованиям по жёсткости, диаметру или креплению)

Важно: Все стрелы должны быть проверены мастером перед использованием. Нельзя использовать стрелы, которые не прошли проверку мастером!

Проверка стрел — это обязанность как мастера, так и игрока.

Требования к гуманизатору стрелы:

- Жёсткость мягкого наконечника (гуманизатора) должна быть не более 20 Шор А, измеряется с помощью дюрометра.
- Диаметр наконечника должен составлять не менее 5 см
- Наконечник должен быть прочно приклеен, не смещаться и не отсоединяться при умеренном усилии.
- Наконечник не должен сворачиваться или иметь твёрдую основу, которую можно прощупать.
- (✗) Запрещено крепление передней части изолентой, скотчем или другими ненадёжными материалами

Требования к древку:

- Материал: стекловолокно или дерево (металл запрещён)
- Древко должно быть ровным, без трещин, сколов или изгибов.
- Хвостовик должен быть надёжно закреплён, без повреждений.

Требования к оперению:

- Оперение должно быть в хорошем состоянии: без острых краёв, надёжное крепление к древку



Субъективная, но весомая рекомендация мастера:

Используйте Гуманизаторы производства Ларпарсенала или оранжевые УДЗ

Гуманизаторы саровской артели и китайские накручивающиеся без доработки не будут допущены

О надёжных способах изготовления и доработки обращайтесь в личные сообщения к мастеру — <https://vk.com/elorsan>

Допуск стрелка

Проверка мастером стрел, луков и арбалетов:

Каждая единица оружия и боеприпасов проходит проверку перед использованием на мероприятии. Проверка включает следующие этапы:

1. Визуальный осмотр:

- Проверка игрового оружия на наличие повреждений: трещин, сколов, деформаций или других дефектов.
- Оценка состояния тетивы, плеч лука, спускового механизма арбалета и других элементов.

2. Тест натяжения:

- Измерение силы натяжения лука или арбалета с помощью динамометра.

3. Осмотр наконечников:

- Проверка мягкости наконечников (жёсткость не более 20 Шор А).
- Диаметр наконечника должен составлять не менее 50 мм.
- Оценка надёжности крепления наконечника и отсутствия острых краёв.

4. Осмотр древка и оперения:

- Проверка древка на отсутствие трещин, сколов или деформаций.
- Проверка ровности древка и отсутствия изгибов.
- Оценка качества оперения: ровность, отсутствие повреждений и надёжность крепления.

Ожидаемый уровень навыков

Стрелок должен стабильно попадать в корпус цели (грудь, живот, ноги) с дистанции 10 метров, полностью исключая попадания в голову и пах. Важно умение быстро оценивать безопасность траектории и снижать силу натяжения лука при стрельбе вблизи.

Безопасная стрельба

Луки и арбалеты — это опасное оружие, которое в руках неопытного игрока может привести к травмам. Чтобы избежать травм и обеспечить безопасность всех участников, соблюдайте следующие правила:

Проверка стрел

- Перед каждым использованием проверяйте стрелы: убедитесь, что древко целое, наконечник целый, чистый, сухой

Прицеливание

Запрет на голову: Целиться в голову строго запрещено. Попадание в голову **всегда считается ошибкой стрелка** и наносит 0 урона. Систематические попадания — лишение допуска на раунд.

Дистанция боя: При стрельбе ближе 3 метров или в толпе целитесь только в живот или ноги. Из арбалетов на такой дистанции стрелять не рекомендуется. Из пыжестрелов — избегай выстрелов с дистанции менее 2 метров.

Сложные условия: Будьте осторожны у щитовых линий. Не стреляйте через кусты или узкие щели, если не уверены в траектории.

Золотое правило: Сомневаешься в безопасности выстрела — не стреляй.

Обращение с оружием

- Контролируйте оружие. При движении с натянутым луком следите за направлением оружия.
- Не применяйте метательное оружие для защиты от ударов

Стрельба на близкой дистанции

- При стрельбе из лука ближе 10 метров уменьшайте силу натяжения и убедитесь, что стрела безопасна.
- Пожалуйста, избегайте стрельбы из арбалета на расстоянии ближе 3 метров.

1 тетива — 1 стрела

- Можно использовать только одну стрелу на тетиве.
- Стрельба двумя стрелами запрещена.

Проверка стрел игроками

Быстрая проверка

Ваша обязанность проверять каждую стрелу непосредственно **перед тем как наложить её на тетиву**, даже если вы уже проверяли её ранее.

- Убедитесь, что стрела не сломана, а древко не имеет явных трещин, деформаций или изгибов. Проверка проводится перед каждым выстрелом.
- Визуально убедитесь, что все элементы на месте и не повреждены, наконечник на древке не смещен, не поврежден и не пропитан водой.

Тщательная проверка

Ваша обязанность проводить полную проверку каждой стрелы **перед раундом и каждый раз после их подбора**.

- Согните древко, чтобы убедиться, что оно не треснуло и не расколото.
- Проверьте, что наконечник надежно закреплен и не смещен.
- Убедитесь, что пена на гуманизаторе не повреждена, не отслаивается и не пропитана водой.
- Убедитесь, что хвостовик цел, не ослаблен и правильно установлен.
- Проверьте стрелу на наличие любых других повреждений или дефектов, которые могут повлиять на её полет или безопасность.

Важно: Ответственность за использование повреждённых стрел лежит на стрелке. Если стрела повреждена, её необходимо немедленно изъять из использования и сообщить судье или мастеру

Доспехи

Доспехи — сложная система, сочетающая красоту сеттинга, безопасность и игровую механику.

Каждый материал, от пластика до дублёной кожи, должен соответствовать строгим критериям визуальной убедительности и функциональности.

Требования к материалам

- Металл: сталь (от 3 мм) без острых кромок.
- Пластик: с текстурой под металл или кожу. ABS, полипропилен (от 3 мм) без острых кромок.
- Кожа: дублёная (от 3 мм).
- EVA-пена: плотная, с текстурой под металл или кожу и декоративными элементами, визуально добавляющими массивность (заклёпки, рельеф).
- Ткань для поддоспешников: как натуральная, нейтральных исторических тонов, без блеска.
- **Вязаное полотно для шерстяной кольчуги:** вязка должна быть плотной (кольца ≤ 10 мм), без рыхлости, с массивным видом элементов. Допустима только имитация кольчужного плетения. Рекомендуются комбинировать с кожей или металлическими декоративными кольцами для усиления антуража. Желательна тканевая основа для предотвращения растяжения.
- Современные элементы должны быть замаскированы.

Требования к безопасности

- Перед игрой обязательна проверка всех элементов.
- Запрещены острые кромки; детали должны быть закруглены и тщательно обработаны.
- Не допускаются незакреплённые детали и токсичные материалы.

Метательное оружие

К метательному оружию относятся макеты ножей, топоров, а также антуражные реплики бытовых предметов (например, кружки).

Использование метательного оружия накладывает на игрока общую и повышенную ответственность за безопасность участников.

Требования к конструкции

Материалы: Изготавливается строго из мягких материалов (пена, латекс) **без жесткого сердечника**.

Безопасность: Оружие должно быть лишено острых кромок, выступающих твердых элементов или веса, способного нанести травму.

Состояние: Перед использованием игрок обязан убедиться в отсутствии разрывов и отслоений материала.

Правила использования

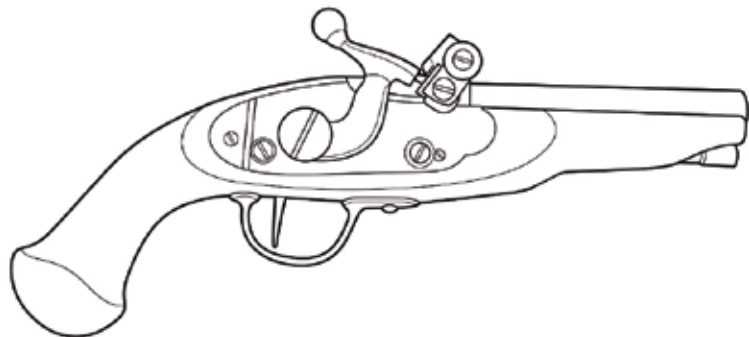
Зоны поражения: Категорически запрещено метание в голову, шею и пах.

Антураж: Внешний вид должен соответствовать стилистике темного фэнтези; яркие «спортивные» цвета и современные формы запрещены.

Контроль: Мастер вправе в любой момент потребовать продемонстрировать навык безопасного броска.

Антуражные макеты – пыжестрелы

Используемые на игре устройства являются антуражными макетами – пыжестрелами. Они не являются оружием, не предназначены для поражения цели и относятся к категории сувенирной продукции или игрового инвентаря.



Технический допуск

Статус: К игре допускаются только изделия, конструктивно сходные с оружием (КСО). Дульная энергия вылета пыжа не должна превышать 3 Дж.

Запрет на переделку: Конструкция макета должна полностью исключать возможность выстрела твердым снарядом. Ствол обязан иметь несъемные перегородки или штифты, исключающие дульное зарядание твердым телом.

Материалы: Приветствуются дерево, сталь и мягкие сплавы. Все детали должны иметь следы обработки, подтверждающие их игровое предназначение.

Инициация и снаряд

Игровой снаряд: Допускается стрельба только мягкими «пыжами» из пены или полимера весом до 2г. Пыж должен быть гуманизирован и безопасен при прямом попадании.

Эффект: Для шумового эффекта разрешено использование капсюлей типа КВ-209, КВ-22 или аналогов, сертифицированных для свободного обращения.

Запрет: Использование черного пороха или любых самодельных смесей категорически запрещено.

Безопасность и закон

Макет не должен иметь острых кромок, способных нанести травму при случайном контакте.

Совет от мастера: Если у тебя есть экспертиза или паспорт на изделие — обязательно бери копию на полигон. Это снимет 99% вопросов у проверяющих органов.

Этика пыжестрелов

В руинах Морджейма твоё устройство должно не только «хлопать», но и соответствовать эстетике темного фэнтези и эпохе Империи.

Визуальный стандарт

Антураж: Никакого голого пластика. Современные элементы должны быть замаскированы под дерево, кость или металл. Приветствуются гравировки, следы нагара и потертости.

Механика: Наличие подвижного курка и имитация замка (кремниевого, фитильного или капсюльного) обязательны для прохождения эстетического контроля.

Боевое применение

Факт хита: Попадание засчитывается только при физическом контакте мягкого игрового элемента (*пыжа*) с поражаемой зоной противника. Выстрел без вылета снаряда (*осечка, технический сбой или отсутствие пыжа в стволе*) попаданием не является. Хлопок без пыжа не несет игрового урона.

Дистанция: Категорически запрещена стрельба в упор (*ближе 2 метров*) из-за форса пламени и продуктов сгорания капсюля. Если противник ближе — используй холодное оружие или отступи.

Приоритет цели: Стрельба ведется только в корпус (*центр массы*). Умышленная стрельба в голову или пах запрещена.

Ожидаемый уровень навыков

От владельца требуется безупречное знание безопасной дистанции (не ближе 2 метров) и этикета обращения с пиротехническими составами. Выстрел должен производиться осознанно, только в центр массы корпуса противника.

Этикет вне игры

Вне игровой зоны и при транспортировке макет должен быть зачехлен.

Для закона это — «Антуражный макет-пыжестрел». Никогда не используй слова «пушка», «ствол» или «огнестрел» при общении со стражей вне полигона.

Щиты

Использование безопасных материалов:

- Щиты должны быть изготовлены из безопасных и мягких материалов, например, пены, латекса или других аналогичных материалов, которые не могут причинить травму.
- Использование современных спортивных щитов (СМБ-баклеры, пластиковые щиты для НЕМА) категорически запрещено.
- Если щит имеет жёсткую основу (например, из дерева или пластика), она должна быть полностью покрыта с внешней стороны пеной толщиной не менее 6 мм. Жёсткая основа не должна иметь выступающих болтов или других твёрдых элементов.
- Края щита должны быть обиты мягким материалом толщиной не менее 10 мм для предотвращения травм при случайном контакте. Все края и углы твёрдой основы должны быть скруглены и полностью покрыты мягким материалом с жёсткостью не выше 30 Шор А.
- Ручки и крепления должны быть надёжно зафиксированы и не содержать острых или выступающих элементов.
- Запрещено использование металлических или твёрдых элементов в конструкции щита, которые могут нанести травму. Крыльчатые гайки не допускаются, а все выступающие болты должны быть укорочены.

Правила использования щита:

- Щит предназначен для защиты от атак, но не для нанесения ударов или толчков. Использование щита в качестве оружия запрещено.
- Давление щитом на противника разрешено, но игрок должен следить за безопасностью других участников и не допускать ситуаций, которые могут привести к травмам.
- Напоминаем, что при использовании щита длиной более 40 см наличие шлема у игрока является обязательным.

Типы щитов и размеры

Малый щит

- Максимальная диагональ: **40 см**
- Малые щиты (до 40 см) могут использоваться без шлема.

Средний щит

Для всех щитов длиннее 40 см обязателен шлем

- Максимальная диагональ: **100 см (87 для круга)**.
- Максимальная площадь $\approx 6\,060\text{ см}^2$

Максимальные размеры среднего щита разных форм (см):

круглый $\approx 87\text{ см}$ в диаметре

геральдика $\approx 60 \times 100$

прямоугольный: (2:3) $\approx 65 \times 95$, (1:2) $\approx 55 \times 110$, (2:5) $\approx 60 \times 150$

Большие щиты

Для всех щитов длиннее 40 см обязателен шлем

- Максимальная диагональ: **165 см (112 диаметр для круга)**
- Максимальная площадь $\approx 10\,100\text{ см}^2$

Максимальные размеры большого щита разных форм (см):

круглый $\approx 112\text{ см}$ в диаметре

геральдика $\approx 75 \times 130$

прямоугольный: (2:3) $\approx 80 \times 120$, (1:2) $\approx 70 \times 140$, (2:5) $\approx 60 \times 150$

Этика большого щита

Большие щиты — средство активной защиты.

Упираие в землю не только может деформировать щит, но и непременно снижает динамику игры.

Мы понимаем, что такое упирание иногда оправдано тактикой, но старайтесь использовать щиты максимально мобильно.

При использовании больших щитов растет риск ударов в голову. Поэтому рекомендуется использовать закрытый шлем и по возможности игнорировать случайные нарушения противника — это неизбежная плата за площадь защиты.



Содержание

Состояния — 1 — Белый хайратник
Состояния — 2 — Серебряный хайратник
Состояния — 3 — Браслет персонажа
Состояния — 4 — Боевые состояния
Состояния — 5 — «ОГЛУШЕН»
Состояния — 6 — «РАНЕН»
Состояния — 7 — «ВНЕ ИГРЫ»
Состояния — 8 — «ПЕРСОНАЖ ПОГИБ»
Состояния — 9 — Простые состояния
Состояния — 10 — Простые состояния
Состояния — 11 — Игровые проклятья
Состояния — 12 — Игровые увечья
Состояния — 13 — Метка Нежити
Состояния — 14 — Мутация

Территории — 1 — О безопасности на территории
Территории — 2 — Улицы и дома Мордхейма
Территории — 3 — Преграды
Территории — 4 — Запертые двери или ставни
Территории — 5 — Сундучки
Территории — 6 — Особые игровые территории

Допуск — 1 — Правила допуска кратко
Допуск — 2 — Игровое оружие и снаряжение
Допуск — 3 — Требования к игровому снаряжению
Допуск — 4 — Требования к игровому оружию
Допуск — 5 — Требования к эстетике и антуражу
Допуск — 6 — Проверка
Допуск — 7 — Одноручное и двуручное оружие
Допуск — 8 — Древковое оружие
Допуск — 9 — Обязательный демпфер
Допуск — 10 — Луки и арбалеты
Допуск — 11 — Стрелы
Допуск — 12 — Допуск стрелка
Допуск — 13 — Безопасная стрельба
Допуск — 14 — Проверка стрел игроками
Допуск — 15 — Доспехи
Допуск — 16 — Метательное оружие
Допуск — 17 — Антуражные макеты-пыжестрелы
Допуск — 18 — Этика пыжестрелов
Допуск — 19 — Щиты
Допуск — 20 — Типы щитов и размеры