

КНИГА ПРАВИЛ



КРЫМ, 2019 г.

Общая информация	3
Полигонные правила.....	4
Правила по антуражу	9
Правила по техническому допуску оружия ближнего боя.....	11
Правила по техническому допуску дистанционного оружия	13
Правила по техническому допуску доспехов	15
Правила по допуску военных машин и осадного вооружения	16
Менталитет и Ксенофобия.....	18
Правила по боевым взаимодействиям	20
Правила по специальным взаимодействиям.....	27
Правила по отрядам	33
Правила по медицине	34
Правила по магии.....	41
- Список обрядов	44
Правила по смерти	52
Правила по локациям, строениям и механизмам.....	54
Правила по экономике	59
Правила по алхимии	64
- Список алхимических продуктов	74
Правила по умениям	79

Мастерская группа проекта «Ведьмак: Флотзамский пакт» выражает признательность и благодарность МГ «Крафт» и их правилам для серии игр «Вархаммер», которые были для нас ориентиром и источником вдохновения. Кроме того, мы хотим поблагодарить всех игроков, которые вычитывали наши правила, искали в них «дыры» и недочеты, а также спорили с нами тогда, когда это было уместно и нет. Спасибо! Без вас этих правил не было бы.

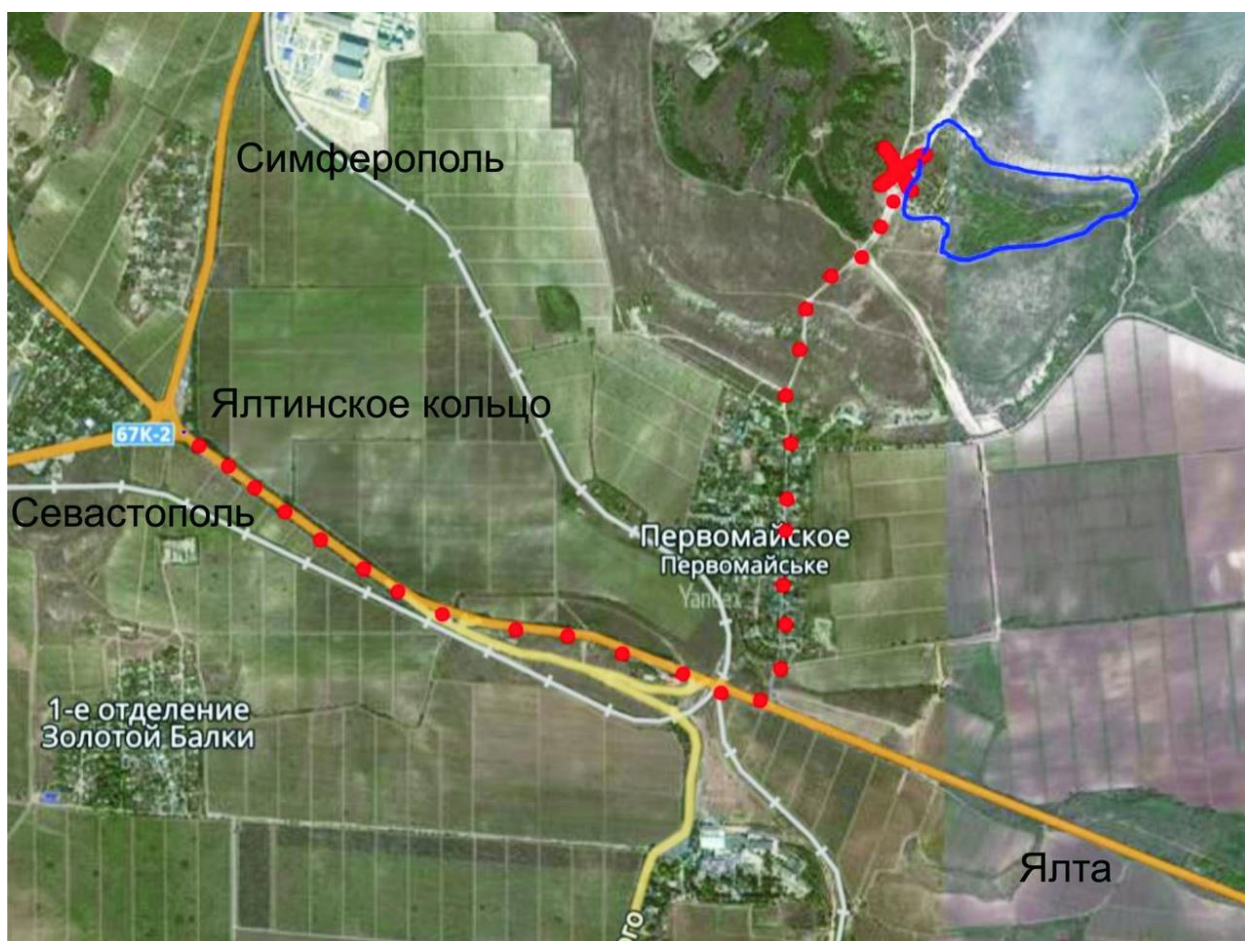
ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Игра проходит на полигоне "Федюхины высоты"

GPS координаты полигона: 44°32'56.1"N 33°37'29.9"E 44.548916, 33.624960

Ближайший населенный пункт – село Первомайское.

Как добраться из Севастополя или Симферополя: проезжаете Ялтинское кольцо, где сходятся все объездные, и движетесь по трассе Севастополь–Ялта в сторону Ялты. Через два километра будет поворот налево на село Первомайское. Проезжаете село насквозь и переезжаете через холм. Это – Федюхины Высоты.



Заезд игроков с **30 апреля** (вторник)

Сроки игры: с **1 мая** (среда) 16:00 по **4 мая** (суббота) 16:00.

Сдача локаций и разъезд участников: **5 мая** (воскресенье).

Более ранний заезд или более поздний отъезд необходимо в обязательном порядке согласовывать с Мастерской Группой из-за сроков аренды полигона.

ПОЛИГОННЫЕ ПРАВИЛА

1. Общие правила

- 1.1. Игроки обязуются соблюдать Правила игры.
- 1.2. Мастерская группа оставляет за собой право удалить игрока или гостя игры с полигона при несоблюдении им данных правил или игровых правил. Факт удаления игрока или гостя игры с полигона не оспаривается.
- 1.3. Игроки обязуются корректно вести себя с местным населением и избегать неигровых конфликтов между собой. Рукоприкладство, хамство, употребление ненормативной лексики будут пресекаться мастерами вплоть до удаления с полигона.
- 1.4. О возникновении нештатных ситуаций (травма, конфликт) необходимо сообщить ближайшему мастеру.
- 1.5. Мастера не несут ответственности за действия игроков, входящих в противоречие с законами РФ, за ущерб здоровью и имуществу игроков и третьих лиц, произошедший при нарушении настоящих правил. Игроки, совершившие действия, противоречащие действующему законодательству, передадутся в руки сотрудников полиции.
- 1.6. Участники игры, уличенные в хранении, употреблении или распространении наркотических веществ, немедленно прекратят свое участие в игре. Нарушители будут переданы полиции.
- 1.7. В соответствии с действующим законодательством, на всей территории нашего мероприятия запрещено ношение холодного, огнестрельного оружия, а также оружия ограниченного поражения за исключением ношения такого оружия лицами, осуществляющими охрану мероприятия.
- 1.8. Запрещается присутствие на полигоне вне палатки в пьяном состоянии, в том числе купание в водоемах. При нарушении этого пункта правил, мастера оставляют за собой право наказать игрока.
- 1.9. Самостоятельное купание лиц младше 18 лет запрещено. Купаться без купальников и плавок, то есть голым, запрещено. Купание возможно, но без использования шампуней, мыла и прочих душевых средств.
- 1.10. При обнаружении на полигоне забытых вещей их следует передать в мастерский лагерь или региональным мастерам.
- 1.11. Игрокам запрещается находиться на территории жилого мастерского лагеря, за исключением критических случаев, форс-мажорных обстоятельств или персонального разрешения мастера. Этот запрет касается только жилого палаточного лагеря, но не рабочего лагеря, в котором мастера занимаются игровыми вопросами.
- 1.12. Все присутствующие на игре лица должны иметь игровые костюмы. МГ не приветствует на полигоне игры людей без костюмов: любой игрок без костюма может быть удален с полигона. Требование к ношению костюма: от парада, означающего начало игры, и до завершающего парада. Исключение составляют заезжающие игроки, которым необходимо пройти в сторону локации размещения через мастерытник, а также в форс-мажорной ситуации. Игрок или гость может находиться без костюма в своем неигровом лагере.

2. Неигровые территории

- 2.1. Возле каждой локации организуется неигровой лагерь для проживания и отдыха игроков. Неигровой лагерь должен быть обнесен нетканкой или иным четко определяемым ограждением. Размещение неигрового лагеря указывается региональным мастером.
- 2.2. Доступ в чужой неигровой лагерь разрешен игрокам только с разрешения проживающих там лиц. Не оставляйте неигровой лагерь без присмотра.

- 2.3. На полигоне будут организованы другие неигровые торговые зоны: мастерка, автостоянка и пр. Неигровые зоны должны быть огорожены специальной сигнальной лентой.
- 2.4. Окрестности неигровых зон нельзя использовать для засад.

3. Проживание

- 3.1. Место для установки палатки согласовывается с региональным мастером.
- 3.2. Костры разрешается обустраивать только в кострищах, мангалах или иных защищенных емкостях, например, полубочках. Разрешено использование т.н. земляных мангалов.
- 3.3. Возле каждого костра необходимо иметь лопату, емкость с песком и, желательно, автомобильный огнетушитель (2 литра).
- 3.4. Любые открытые источники огня, такие как факела и керосиновые лампы, категорически запрещены в локациях. Исключением могут быть только закрытые (стеклом) фонари для формовых или греющих свеч.
- 3.5. Используя современные осветительные приборы в локациях, маскируйте их под антураж. Ночью по дорогам запрещено ходить с современными фонариками (исключения – пожизненная срочная необходимость, например, поход к медику).
- 3.6. О курении. Убедительно просим вас во время игры публично курить только трубки. Сигареты просим курить в специальных курилках. Окурки на землю бросать запрещено.
- 3.7. Каждая локация должна быть оборудована местом для курения. Обязательно наличие емкости с песком, землей или водой.

4. Участие

- 4.1. Регистрация игрока на полигоне означает, что игрок полностью согласен с правилами и обязуется их выполнять.
- 4.2. Для участия в мероприятии необходимо подать заявку, и чтобы Ваша заявка была принята. Заявки принимаются **до 26 апреля** включительно. Оплата – **до 26 апреля** включительно, дальше – только на полигоне.
- 4.3. Участники, не достигшие 18-летнего возраста, подчиняются «Правилам по несовершеннолетним и детям».
- 4.4. К игре допускаются только игроки, сдавшие игровой взнос, или приравненные к ним игроки.
- 4.5. Лицо, приехавшее на игру без предварительной заявки, может участвовать в игре на следующих условиях:
 - при наличии свободной роли, соответствующей имеющемуся антуражу;
 - после согласования с региональным мастером;
 - после сдачи игрового взноса.
- 4.6. Участники мероприятия делятся на следующие группы:
 - **Игроки и игротехники** – получают паспорт игрока или игротехника и игровые материалы;
 - **Фотографы и операторы** – получают специальный бэйдж, платят взнос как гости. Фотографы и операторы на игре должны быть одетыми в соответствующие игровому миру костюмы. Фотографы и операторы, приехавшие документировать игру, автоматически не возражают против дальнейшего использования их работ в качестве промо-материалов. При публикации в группе проекта отснятых на игре материалов, обязательно будет указываться автор и предоставляться соответствующая ссылка.
 - **Гости** – любые гости, приглашенные игроком как зрители, подмога по хозяйству или в целях ознакомления с ролевыми играми, а также в качестве сопровождения

несовершеннолетних, должны сдать гостевой взнос. Гости проходят регистрацию в сопровождении пригласившего их игрока и получают бэйдж «Гость», однако не могут покидать неигрового лагеря без костюма и бейджа. Чтобы «посмотреть» на игру они должны надеть игровой костюм, ясно видимый бэйдж гостя и не вмешиваться в игру. В противном случае их попросят покинуть полигон. В случае отказа, МГ оставляет за собой право наложения игровых штрафов на команду, пригласившую гостя. В случае желания вступить в игру, гость уплачивает полный взнос игрока и получает необходимые игровые материалы.

- **Мастера** носят опознавательные знаки.

5. О детях и несовершеннолетних

- 5.1. МГ не одобряет присутствие на полигоне детей до 5 лет. Мы просим игроков воздержаться от привоза малолетних детей на игру. МГ не несет ответственности в случае самовольного привоза детей на мероприятие. В случае, если все-таки дети до 5 лет присутствуют на игре, то полную ответственность за их жизнь, здоровье и безопасность несут родители или законные представители. МГ не принимает претензии по поводу ночного и дневного шума в локациях, отсутствия необходимых матери и ребенку сервисов и специфичных медицинских препаратов у полигонного врача.
- 5.2. Несовершеннолетние (от 5 до 14 лет) допускаются только как гости в сопровождении родителей, а от 14 до 18 лет – с письменного разрешения родителей и с сопровождающим. Во втором случае необходимо предоставить доверенность от родителей с предъявлением копии паспорта доверенного лица.
- 5.3. Дети и несовершеннолетние до 14 лет вне игрового лагеря перемещаются только в присутствии и под контролем родителей или законных представителей.
- 5.4. С 23:00 до 9:00 дети и несовершеннолетние должны находиться в неигровом лагере, только под присмотром родителей или законных представителей.
- 5.5. Несовершеннолетние обязаны на протяжении всей игры носить на видном месте выданный на регистрации гостевой бейдж. Контроль за ношением бейджа возлагается на доверенных (сопровождающих) лиц. Несовершеннолетним категорически запрещается участвовать в активном игровом процессе
- 5.6. Дети до 5 лет находятся на игровом полигоне бесплатно, несовершеннолетние (от 5 до 14 лет) платят гостевой взнос.

Доверенность пишется в свободной форме:

Я, (ФИО паспортные данные), не возражаю против участия моего ребенка, (ФИО паспортные данные или свидетельства о рождении), на фестивале/ролевой игре (название ролевой игры) с (число, месяц, год,) по (число, месяц, год) доверенным лицом назначаю (ФИО и паспортные данные) телефон для связи подпись плюс копия первой страницы паспорта, страницы с фактической пропиской и страницы с данными о детях.

Число, подпись.

6. Экология и санитарные правила

- 6.1. Порубка любых стоящих живых деревьев категорически запрещена. За нарушение данного правила лесниками будет взиматься штраф согласно законодательству РФ.
- 6.2. При строительстве запрещается прибивать стены и другие постройки к живым деревьям. Для крепежа используйте прочные веревки. Возможно использование строительного степлера.
- 6.3. Пить воду на полигоне можно после фильтрации и кипячения.
- 6.4. Место для выкапывания выгребной ямы и строительства туалета должно быть согласовано с региональным мастером.

6.5. Туалеты:

- могут быть организованы только в местах указанных региональным или полигонным мастером;
- должны иметь непрозрачные стены и раз в сутки пополняться не хлоросодержащим антисептиком. Открытая яма в земле туалетом считаться не может и будет закапывается силами вырывшего.

6.6. Мусор любого происхождения необходимо аккуратно собирать в мешки и складировать возле локации. Оттуда он будет вывозиться силами полигонной команды. Игровые локации отвечают как за уборку мусора на территории своей локации, так и за дороги, примыкающие к локации, а также за складирование мусора в мешках в указанном мастерами месте.

6.7. Самостоятельная утилизация (сжигание, закапывание) и массовое хранение мусора запрещено.

6.8. Перед началом игры каждая локация сдает эквизнос – 3000 рублей. По окончании игры необходимо выполнить следующие действия:

- закопать туалеты, выгребные и прочие ямы;
- весь оставшийся мусор собрать в мешки и складировать в специальном месте для сбора мусора. К мусору относятся все предметы неприродного происхождения, в том числе стеклянные бутылки, консервные банки, бумага и т. д. Также мусором считается все привезенное игроками и оставленное на полигоне.
- Разобрать большинство игровых построек. Непосредственно стройматериалы можно не вывозить.
- Если эти действия выполнены, команде возвращается эквизнос.

7. О медицине

7.1. Полис ОМС настоятельно рекомендуется иметь с собой на полигоне, особенно иногородним игрокам, а иностранным игрокам страховку. Наличие полисов на детей и несовершеннолетних обязательно.

7.2. Каждый игрок обязан указать в заявке имеющиеся хронические заболевания и противопоказания (аллергия на лекарства и пищевые продукты и т. д.), а также указать лекарства, которыми обычно пользуется.

7.3. МГ не рекомендует приезжать на игру лицам, страдающим тяжелыми хроническими заболеваниями. Такие игроки обязаны пройти отдельную регистрацию у полигонного мастерского медика. В ДК таких игроков обязательно должна быть пометка о заболеваниях и группа крови.

7.4. МГ настоятельно не рекомендует беременным женщинам приезжать на игру. В противном случае МГ не несет ответственности за здоровье беременной женщины и ребенка. При малейшей угрозе здоровью МГ настоятельно рекомендует немедленно эвакуироваться с полигона.

7.5. Игроку рекомендуется иметь минимальную личную аптечку, в которую входят лекарства, необходимые ему для повседневного употребления и в случае обострения хронических заболеваний.

7.6. При получении травмы или обострении хронического заболевания следует обратиться к полигонному мастерскому медику.

7.7. При возникновении споров о возможности продолжения игры или участия в боевых взаимодействиях по состоянию здоровья, решение остается за полигонным медиком.

8. Транспорт

8.1. Расположение личного транспорта на территории полигона возможно при условии, что автомобиль находится на указанной МГ стоянке.

- 8.2. Необходимо наличие контактной информации на торпедо автомобиля, находящегося на полигоне (ФИО/Ник, мобильный телефон, локация).
- 8.3. По согласованию с региональным мастером можно оставить автомобиль на игровой территории, но запрещается перемещаться на нем в течение игры и его необходимо замаскировать масксетью или же нетканкой (при этом автомобиль не должно быть видно). В противном случае будет исключена из игры вся локация. Проехать во время игры по полигону можно только в случае крайней необходимости, заранее согласовав с региональным мастером. Покидайте игровую территорию максимально быстро.
- 8.4. Машины, имеющие право ездить по полигону, будут специально промаркированы.

9. О домашних животных

- 9.1. МГ не одобряет присутствие на полигоне домашних животных. Вся ответственность за домашнее животное и все последствия за его поведение на полигоне лежат на его владельце.
- 9.2. Все собаки, относящиеся к служебным, боевым или сторожевым породам, должны быть в намордниках и привязаны в лагере владельца.
- 9.3. В случае прогулки с собакой или любом ее перемещении по игре – владелец собаки находится вне игры.
- 9.4. Наличие ветеринарного паспорта животного – обязательно.

ПРАВИЛА ПО АНТУРАЖУ

1. Общие положения

- 1.1. Антураж – это костюмы, доспехи, обувь, аксессуары и оружие, выполненные в фэнтезийном или средневековом стиле и внешне соответствующие официальным изображениям и описаниям из серии книг и игр «Ведьмак», а так же официальных изображений из игры «Гвинт».
- 1.2. Требования по антуражу – это комплекс представлений о внешнем виде игрового персонажа, основанном на официальных изображениях вселенной «Ведьмак» или исторических аналогах.
- 1.3. Максимум с пяти шагов игрок в костюме должен соответствовать требованиям по антуражу.
- 1.4. Требования к антуражу указаны в правилах по фракциям и юнитам.
- 1.5. Принадлежность игрового персонажа к фракции должна быть обозначена цветом его костюма. Не менее 50% костюма должно быть в фракционных цветах.
 - Темерия – синий цвет.
 - Нильфгаард – черный и золотой цвета.
 - Редания – красный и белый цвета.
 - Каэдвен – желтый и коричневый цвета.
 - Дол Блатанна – зеленый цвет.
 - Аэдирн – красный и желтый цвета.
 - Туссент – согласно рыцарским регалиям, но с обязательной символикой вассальной присяги Нильфгаарду.
 - Скеллиге – расцветка клана (либо из официальных источников, либо согласованная с МГ).
 - Мирные жители любой локации и краснолюды из любой локации не имеют обязательных цветов, если сами того не захотят.

2. Запреты

- 2.1. Запрещено ношение:
 - одежды и аксессуаров современного кроя (джинсы, футболки, майки, банданы с принтами, офицерские ремни и т.д.);
 - игровой одежды и обуви кислотных цветов;
 - игровой одежды, доспехов, их элементов и оружия не соответствующих роли, официальным артам, требованиям по антуражу указанным в описании юнита;
 - игровых доспехов из пластика или других материалов, которые не покрашены «под металл» или не покрашены в цвета фракции;
 - открытое использование в одежде современных неантуражных элементов (молния, шнуровка, липучки, резинки, яркие элементы оформления и т.д.);
 - современной обуви с неантуражными элементами (молния, шнуровка, липучки, резинки, яркие элементы оформления и т.д.), которые не прикрыты тканевыми и кожаными обмотками или антуражными накладками или гетрами;
 - игровых костюмов из обивочных материалов, штор и полностью синтетических тканей, за исключением искусственного меха и кожазаменителей;
 - открытое ношение и использование иных незаантуражированных современных аксессуаров (электрических фонариков, шариковых ручек, часов, мобильных телефонов, наушников, солнечных очков, бутылок, фляжек и т.п.). Использование защитных пластиковых очков в боевых взаимодействиях разрешено.
- 2.2. Запрещено использование английского или любых других языков кроме кириллицы и глаголицы в визуальном оформлении костюмов, локаций, предметов антуража и т.д.

3. Образ эльфов и краснолюдов.

- 3.1. Игрок-эльф должен носить качественные накладки, имитирующие эльфийские уши.
- 3.2. Игрок-эльф любого пола не должен визуально смотреться крупным.
- 3.3. Для эльфов и полуэльфов запрещено ношение бороды или щетины. Эльф должен быть гладко выбрит.
- 3.4. Предельно допустимый рост игрока-краснолюда – 176 см.
- 3.5. Игрок-краснолюд любого пола должен визуально смотреться крупным и коренастым.
- 3.6. Игрок-краснолюд должен носить бороду. Естественную или накладную. Щетина не считается бородой.

4. Костюм монстра.

- 4.1. Костюм монстра должен соответствовать правилам «визуального соответствия источнику», «прочность, надежность и безопасность», «соответствие материалов и деталей выбранной роли».
- 4.2. Индивидуальные подробности костюма монстра обсуждаются с мастером по монстрам.

5. Контроль

- 5.1. Антураж персонажа должен быть согласован с региональным мастером.
- 5.2. Все игроки обязаны предоставить фото в костюме, как часть регистрации на игру до 15 апреля 2019 года.
- 5.3. При несоответствии заявленной роли игрового костюма, доспехов и их элементов, официальным артам, требованиям по антуражу для юнита, региональный мастер вправе:
 - До игры:
 - отказать в принятии заявки на выбранную роль;
 - отказать в принятии в локацию.
 - На игре:
 - отказать в выдаче умений;
 - поменять игроку юнит на мирного жителя;
 - перевести в статус гостя, без возвращения части взноса;
 - отказать в регистрации на игру, без возвращения взноса

ПРАВИЛА ТЕХНИЧЕСКОГО ДОПУСКА ОРУЖИЯ БЛИЖНЕГО БОЯ

1. Общие положения

- 1.1. К применению допускается исключительно Протектированное Оружие (далее ПО) – оружие, изготовленное из прочного и гибкого пластикового сердечника, заключённого в толстый кожух из лёгкого и прочного эластичного пенополимера (далее ЭП) и покрытого сверху окрашенным эластичным покрытием.
- 1.2. К использованию на данной игре не допускаются следующие технические решения:
 - Бофферы, тямбары, щиты для спортмеча;
 - Плоские щиты, неантуражно обтянутые тканью без канта;
 - Древковое оружие, длиной более 150 см, имеющее в основе гибкую пенопропиленовую трубу, болтающееся при махах под собственным весом;
 - Древковое оружие, древко которого протектировано неармированным утеплителем для труб.
- 1.3. Всё оружие проходит предыгровой контроль и должно быть допущено к игре, о чём свидетельствует чип допуска. Оружие, имеющее повреждения, влияющие на его безопасность и эстетику, к игре не допускаются.
- 1.4. Колющим оружием на данной игре приоритетно является пика. Наносить пикой рубящие удары запрещено.
- 1.5. Комбинированное колюще-рубящее древковое оружие допускается только при соответствии правилам допуска как для пик, так и для древкового рубящего оружия (см. ниже). Такое оружие будет маркировано дополнительно.

2. Общие требования

- 2.1. Все применяемое на игре ПО должно быть выполнено аккуратно и эстетично – по внешнему виду походить на оружие мира «Ведьмак». Если Вы не уверены в эстетике изготовленного Вами образца – заранее свяжитесь с профильным мастером.
- 2.2. Боевая часть ПО должна быть полностью обмягчена ЭП.
- 2.3. На любом участке боевых частей оружия твёрдые детали внутреннего каркаса не должны чётко прощупываться при нажатии на поверхность ПО.
- 2.4. Рекомендуемая максимальная твёрдость поверхности ПО на любом участке боевой части оружия – 30А по Шору. На древках инерционного оружия, кромках и поверхности щитов – 35А по Шору.
- 2.5. Максимальный вес оружия в соотношении с его длиной – 800 грамм на метр длины.
- 2.6. Общий вес оружия не должен превышать 2000 грамм. К образцам тяжелее 1500 грамм будут предъявляться повышенные требования по безопасности.
- 2.7. Допуск оружия производится по совокупности всех его параметров: твёрдости, веса, упругости материала исполнения, длины и распределения центра тяжести. Все образцы, не соответствующие некоторым максимальным параметрам, описанным выше, будут допущены или не допущены индивидуально.
- 2.8. Оружие, твёрдость или вес которого на 50% и более превосходит любой из предельно допустимых рекомендуемых параметров, либо все эти параметры, однозначно не будет допущено.
- 2.9. К оружию, размеры которого превышают максимально рекомендуемые, будут предъявляться повышенные требования по эстетике и безопасности, а к его владельцу – более пристальное внимание.

3. Клинковое оружие

- 3.1. Клинки должны быть гибкими и прочными. Клинок должен выдерживать сильный изгиб без треска в стержне и самостоятельно возвращаться в первоначальное

состояние. При этом он не должен быть излишне гибким и склонным к «захлёсту». Такие образцы допущены не будут.

- 3.2. Для клинкового оружия малой длины (ножи и кинжалы общей длиной до 30 см) допустимо изготовление без стержня. При этом оружие не должно провисать под собственным весом и быть излишне мягким.
- 3.3. Гарда клинкового оружия должна быть эластичной (гнуться при нажатии и возвращаться в первоначальное положение после снятия нагрузки). Использование внутренних каркасов из металла или твёрдого пластика в гарде недопустимо.
- 3.4. Максимальная длина клинкового оружия: не более 2 м.

4. Инерционное оружие (топоры, молоты, булавы и прочее оружие, в котором центр тяжести смещён к боевой части оружия).

- 4.1. Для стержня в древке инерционного оружия необходимо использовать менее гибкие стержни, нежели в клинках. Излишне гибкие образцы, склонные к «захлёсту», могут быть не допущены.
- 4.2. Кожух из ЭП на ударных частях инерционного оружия (рубящих кромках топоров, ударных частях дубинок и т.д.) должен быть не менее 20 мм толщиной. На боевых частях оружия, не предназначенных для удара (плоскость лезвия топоров и т.д.), слой ЭП должен быть не менее 5 мм.
- 4.3. Ударные части инерционного оружия не должны прокручиваться или ёрзать на стержне.
- 4.4. К материалу изготовления ударных частей инерционного оружия предъявляются повышенные требования в плане мягкости и лёгкости ударной части.
- 4.5. У различных цепных модификаций инерционного оружия: кистеней, цепных моргенштернов и цепов – цепь также должна быть мягкой.
- 4.6. Максимальная длина инерционного оружия: не более 1,6 м.

5. Древковое рубящее оружие и посохи (алебарды, глефы, вульжи, протазаны, совни и т.п., а также посохи)

- 5.1. Из-за большой длины древкового оружия необходимо использовать более жёсткие и прочные стержни. Излишне гибкие образцы, склонные к «захлёсту», могут быть не допущены.
- 5.2. Кожух из ЭП на ударных частях древкового оружия (рубящих кромках алебард) должен быть не менее 20 мм толщиной. На боевых частях оружия, не предназначенных для удара (плоскость лезвия алебард), слой ЭП должен быть не менее 5 мм.
- 5.3. Древко рубящего древкового оружия должно быть надёжно протектировано полностью, за исключением рукояти, за которую удерживается оружие.
- 5.4. Толщина протектирующего слоя на древках топоров, алебард и прочего ударного и рубящего древкового оружия не должна быть меньше 10 мм. Твёрдый каркас древка не должен прощупываться через протектирующий слой даже при сильном нажатии.
- 5.5. Максимальная длина древкового рубящего оружия: не более 2,3 м (для посохов – до 2 м)

6. Пики (колющее древковое оружие, вне зависимости от его внешнего вида)

- 6.1. Диаметр кончика наконечника пики и копья должен быть не менее 35 мм. Толщина ЭП на кончике должна быть не менее 25 мм. При этом наконечник должен быть изготовлен из таких материалов и устроен и таким образом, чтобы даже при сильных колющих ударах его кончик не «падал» в сторону, а сминался, возвращаясь в первоначальное состояние после снятия нагрузки.

- 6.2. Древко пика должно быть покрыто ЭП толщиной не менее 5 мм минимум на 100 см, считая длину наконечника.
- 6.3. Древко пика не должно сильно изгибаться под собственной тяжестью и тяжестью наконечника. Излишне гибкие образцы не будут допущены.
- 6.4. Максимальная общая длина пика: не более 3,5 м.

7. Метательное оружие

- 7.1. Всё метательное оружие должно быть предельно лёгким и мягким. При этом при броске на дистанции до 5 метров оно должно уверенно поражать фигуру стоящего человека.
- 7.2. Метательное оружие не должно иметь в своей основе жёсткого стержня

8. Щиты

- 8.1. Щиты должны быть мягкими, лёгкими и прочными. На тыльной стороне щита не должно быть торчащих болтов, шурупов и прочих деталей крепежа, которые могут нанести травму или повредить оружие.
- 8.2. К игре допускаются только щиты, полностью протектированные с наружной стороны: плоскость, кромки и умбон (если он есть). Внутренняя сторона щита может быть не протектированной.
- 8.3. Толщина протектирующего слоя на кромках щита должна быть не менее 2 см. При этом даже при сильном нажатии пальцем на протектирующий слой кромки щита твёрдый внутренний каркас щита не должен прощупываться.
- 8.4. Толщина протектирующего слоя на плоскости щита должна быть не менее 8 мм.
- 8.5. Умбон должен быть полностью мягким: изготовленным из ЭП или пустотелым из мягкой резины.
- 8.6. Масса щита не должна превышать 6 кг на 1 м² защитной поверхности щита.
- 8.7. Размеры щитов не должны превышать прямоугольника 140 см в высоту и 70 см в ширину или круга диаметром в 80 см.

ПРАВИЛА ТЕХНИЧЕСКОГО ДОПУСКА СТРЕЛКОВОГО ОРУЖИЯ

1. Луки

- 1.1. К игре допускаются исправные классические простые и рекурсивные луки из дерева и композитных материалов, визуально соответствующие историческим или фэнтези прототипам (из мира «Ведьмак»). Луки с «окном», pistolетной и анатомической рукояткой и блочные луки, а также луки, имеющие поломку, которая не была полностью устранена, к игре не допускаются.
- 1.2. К игре допускаются луки с натяжением до 14 кг (31 фунт) и скоростью полета стрелы не более 33 м/с (110 fps).
 - При допуске лук будет натягиваться на всю длину стрелы до гуманизатора. Ограничители хода тетивы при замерах не учитываются;
 - Изменение длины тетивы не допускается;
 - Луки со стрелами длиннее 75 см до гуманизатора будут допускаться с особым пристраиванием.

2. Арбалеты

- 2.1. К игре допускаются исправные арбалеты, визуально соответствующие историческим или фэнтези прототипам (из мира «Ведьмак»). Блочные арбалеты, а также арбалеты, имеющие поломку, которая не была полностью устранена, к игре не допускаются.
- 2.2. К игре допускаются арбалеты с натяжением до 18 кг (39 фунтов) и скоростью полета болта не более 33 м/с (110 fps).

3. Стрелы и болты

- 3.1. Древка игровых стрел и болтов должны быть ровными и гладкими, иметь в поперечном сечении круглую форму, не иметь заноз, трещин, сколов и заусениц.
- 3.2. Для игровых стрел и болтов допускаются деревянные древка не тоньше 8 мм или фибергласовые не тоньше 6,7 мм. Карбоновые древка, как имеющие склонность к опасному расщеплению, не допускаются.
- 3.3. Игровые стрелы и болты должны быть оперены прочным и эстетичным оперением без режущих кромок. Оперение из твёрдого пластика не допускается.
- 3.4. Стрелы и болты должны иметь нормальный баланс: центр тяжести должен быть не далее, чем в $\frac{1}{3}$ длины стрелы или болта от наконечника.
- 3.5. Вес стрелы или болта не должен превышать 67 г.
- 3.6. Лучные стрелы должны иметь тройное (или более) оперение и быть не короче 65 см.

4. Наконечники стрел и болтов (гуманизаторы)

- 4.1. Наконечники игровых стрел и болтов должны иметь диаметр закругления эстетичной и мягкой боевой части из ЭП не менее 50 мм.
 - Для использования с луками и арбалетами малого натяжения (луки – до 12 кг, арбалеты – до 15 кг) будут допущены наконечники с цилиндрической частью меньше, чем 50 мм (но не менее 35 мм). Но это последний год, когда применяется такая практика: к следующему нашему проекту мы переходим на единый с Вархаммером стандарт в 50 мм.
- 4.2. Диаметр закладного элемента на торце древка должен быть не менее 20 мм (рекомендуется 25 мм).
- 4.3. Толщина амортизирующих слоев над закладным элементом должна быть не менее 25 мм.
- 4.4. Мягкость амортизирующего слоя должна быть в диапазоне 10-20 по Шору. Даже при сильном давлении на головную часть закладной элемент не должен прощупываться.
- 4.5. При сомнении в прочности древка или боевой части игровых болтов и стрел может производиться тестовый отстрел. Также любая стрела или болт могут быть разобраны для ознакомления с ее конструкцией.

5. Экзотическое дистанционное оружие

- 5.1. Все остальные образцы дистанционного оружия попадают в категорию «экзотического», рассматриваются и допускаются индивидуально.

6. Метательное оружие

- 6.1. Метательное оружие (например, метательные ножи и топоры) описывается в пункте 7 Правил технического допуска оружия ближнего боя.

7. Безопасность и ответственность

- 7.1. Стрелковое оружие допускается комплексно (лук + стрелы, арбалет + болты), пользоваться чужими стрелами и болтами строго запрещено. Рекомендуется помечать свои стрелы и болты для удобства идентификации.
- 7.2. Необходимо обязательно проверять состояние своих гуманизаторов после каждого выстрела. Ресурс гуманизаторов конечен. Рано или поздно любой из них выйдет из строя. Если Вам кажется, что внутри есть какой-то люфт – отложите такую стрелу или болт в сторону. Внутреннюю поломку увидеть невозможно, а серьёзную травму при использовании уже поломанного гуманизатора – вполне.
- 7.3. Использование сломанного гуманизатора (будь то болт или стрела на тетиве или в колчане) приравнивается к умыслу в нанесении травмы и будет наказываться соответственно.

ПРАВИЛА ПО ТЕХНИЧЕСКОМУ ДОПУСКУ ДОСПЕХОВ

1. Общие положения

- 1.1. Доспехом является часть антуража игрока, моделирующая защитное вооружение и дающая игроку дополнительные хиты и качества.
- 1.2. Доспех могут носить только игроки, персонажи которых могут это по роли.
- 1.3. Игроки подбирают доспехи в соответствии с Правилами по антуражу.

2. Материалы изготовления доспехов

- 2.1. Латные элементы могут быть изготовлены из стали, латуни и бронзы, а также качественно окрашенных под них алюминиевых сплавов и пластика. Для изготовления массивных моделей латных доспехов допускается использование толстой кожи и пенополимеров. Использование на данной игре неокрашенных пластиковых элементов, моделирующих металлические элементы доспехов, запрещено.
- 2.2. Для изготовления кожаных элементов можно использовать кожу и качественный кожзаменитель. Имитацию деталей из очень толстой кожи можно изготовить путём наклейки слоя тонкой кожи поверх прочной основы.
- 2.3. Кольчужные элементы могут быть из любых колец (сталь, латунь, медь, алюминиевый сплав, пластик), скрепленных любым способом (сведённые, сварные, клёпаные).
- 2.4. Бригантные доспехи обязательно должны иметь в своей основе твёрдые пластины, материал которых не регламентирован. Пластины ламинарных и чешуйчатых доспехов также должны быть изготовлены из твёрдых материалов, качественно окрашенных под сталь.
- 2.5. Для изготовления особо массивных доспехов рекомендуется использовать эластичные пенополимеры, покрытые латексом с красителем.

3. Безопасность доспеха

- 3.1. Все элементы доспехов и шлемов должны быть изготовлены так, чтобы ими нельзя было нанести травму себе и другим игрокам, а также повредить протектированное оружие.
- 3.2. Недопустимы к использованию латные (твёрдые) элементы доспехов с выступающими более чем на 1 см поверхностями малой (менее 2 мм) толщины. Все выступающие края доспехов, изготовленных из металла малой толщины (1 мм и менее), должны быть отбортованы (отбортовка не менее 2 мм толщиной).
- 3.3. Кольчужные кольца не должны иметь опасных заусениц.
- 3.4. Шипы, рога, нашлемные фигуры и т.п., элементы доспехов и шлемов должны быть мягкими и безопасными.

ПРАВИЛА ПО ДОПУСКУ ВОЕННЫХ МАШИН И ОСАДНОГО ВООРУЖЕНИЯ

1. Общие положения

- 1.1. Любая военная машина обслуживается только персонажами с соответствующими умениями. Использование чужих военных машин, запрещено.
- 1.2. Допуск каждой военной машины осуществляется только после тестового испытания на полигоне мастером по боевым взаимодействиям и/или его помощниками комплекса «машина-снаряд». Модернизация машины с целью повышения силы выстрела, использование снарядов, отличающихся от тех, что были предоставлены при допуске, будет расцениваться как злостное нарушение правил игры и повлечет за собой немедленные санкции со стороны мастерской группы, вплоть до удаления команды с полигона.
- 1.3. К орудиям, стреляющим снарядами диаметром более 100 мм, применяются жесткие требования по антуражу.

2. Военные метательные машины

- 2.1. Метательные машины разделяются по принципу действия на тензионные, торсионные и гравитационные. Все типы метательных машин должны быть снабжены палиспастными, реечными или иными механизмами взвода и спуска, имеющими исторические аналоги. Метательные орудия в бою не перемещаются.
- 2.2. Исходя из предыдущего пункта, допускаются машины, посылающие снаряд за счет энергии разгиба плеча, рычагового зарядного механизма или силы тяжести противовеса.
- 2.3. Данные правила не ставят своей целью описание всех существующих разновидностей метательных машин, при создании моделей оных следует руководствоваться следующими основными ограничениями и рекомендациями:
 - 2.3.1. Орудие типа «Баллиста»:
 - должно иметь собственную опору: ноги или рама;
 - размер плечей (размах дуги) – от 1,5 до 1,7 метров;
 - материал плечей: стеклопластик, дерево;
 - снаряд: камень. Каменный снаряд имитируется тканевым мешком, набитым мягким материалом, или фомовым (резиновым) мячом диаметром до 200 мм и весом не более 200 г.
 - 2.3.2. Орудие типа «Катапульта»:
 - должно иметь раму в качестве собственной опоры;
 - длина рычага – до 2,5 метров;
 - материал для изготовления рычага не регламентирован;
 - снаряд: камень. Каменный снаряд имитируется тканевым мешком, набитым мягким материалом, или фомовым (резиновым) мячом весом не более 300 г. При использовании снарядов диаметром более 200 мм требуется вести стрельбу по «навесной» траектории.
 - 2.3.3. Орудие типа «Требюше»:
 - должно иметь раму в качестве собственной опоры;
 - не имеет гибких элементов. Рычаг приводится в действие противовесом;
 - см. те же ограничения и рекомендации, что и для катапульты.

3. Осадное вооружение

- 3.1. К осадным орудиям относятся тараны, камни, бревна и мантелеты.
- 3.2. Тараны моделируются бревном (или его убедительной имитацией) с тремя или более перекладами и приспособлены для использования 6 и более игроками.
- 3.3. Возможно изготовление таранов, оборудованных защитным навесом на колесах. Методы выведения из строя такого тарана регулируются правилами по мобильной

технике. Осадный урон такого тарана определяется мастером по допускам и прямо зависит от степени антуражности.

- 3.4. Камни моделируются безопасными моделями диаметром от 40 см, имеющим вес, достаточный для чувствительных, но не травматичных попаданий. Например, антуражными, окрашенными «под камень» моделями из пенопласта, монтажной пены или чехлами, наполненными мягкими материалам (ватин, минеральная вата и т.п.), весом 1-3 кг.
- 3.5. Бревна моделируются безопасными моделями диаметром от 20 см, длиной от 120 см имеющим вес, достаточный для чувствительных, но не травматичных попаданий. Например, моделями из пенопласта, монтажной пены или пластиковых труб большого диаметра, покрытых обмягчением и антуражным, окрашенным «под дерево» чехлом, весом 1-3 кг.
- 3.6. Мантелеты моделируются большими антуражными щитами из твёрдых материалов (окрашенная фанера не менее 8 мм, доски)
 - 3.6.1. Мантелет должен быть приспособлен для переноски двумя и более людьми.
 - 3.6.2. Размеры мантелета должны быть не более 150 см в высоту и 200 см в ширину.

МЕНТАЛИТЕТ И КСЕНОФОБИЯ

Мир «Ведьмак» — мир с четким разделением на «своих», близких и понятных, и «чужих», пугающих и непонятных.

1. Менталитет

- 1.1. Каждый персонаж относится к той или иной локации и носит ее цвет или символ.
- 1.2. Представляться принято с упоминанием страны происхождения и города — это вызывает больше доверия.
- 1.3. Со своими нужно жить в мире и помогать им, если нет причин вести себя иначе.
- 1.4. Любой чужак не вправе ожидать к себе хорошего отношения, если не заслужит его.
- 1.5. Чужак может стать чьим-либо гостем или со временем общим гостем, приобретая таким образом некоторую защиту.
- 1.6. Чужаки могут стать жертвами погрома, если их обвинят в случившейся беде.
- 1.7. Жителей одной страны объединяют общие привычки, обычаи (способ приветствия, игра, ритуал, поговорки, присказки и т.п.). Обычно чужие обычаи выглядят странно или даже неприятно, но своими традициями люди дорожат и следуют им, особенно оказавшись вдали от родины.

— *Говорят, стоит собраться реданцам в одном месте, как они сразу построят алтарь Вечного Пламени и будут молиться целыми днями без сна и отдыха Фанатики безмозглые!*

— *Темерцам ни в коем случае нельзя доверять деньги, так как они не умеют с ними обращаться, это всем известно. А еще мастеровым себя называют, смех!*

— *Зато Нильфгаардцы пьют как не в себя, по поводу и без, ключевую воду, а зачастую и брагу. Это потому, что прокляты они за злодеяния свои, подделом этим черным негодаям!*

— *Как говорится в известной поэме мэтра Лютика, профессора Оксенфуртского университета: «За Синие Горы, за белый туман коварные эльфы свели караван».*

— *Краснолюды отличные мастера, но такие хитрожопые жмоты и услужливые хамы, что иногда так и хочется сказать: «Валите в свой долбаный Махакам!»*

2. Ксенофобия.

- 2.1. Свои. Своими являются жители одной и той же страны. Они носят одни и те же цвета. Так же можно носить символ страны или локации. Символ не обязателен к непрерывному ношению. Символы локации непобораемы. В большинстве случаев персонаж хорошо относится к своим и старается им помогать, особенно на чужбине.
- 2.2. Чужаки. Чужаком для каждого человека является тот, кто не носит цвета родной ему локации.

Аэдириный купец, пришедший торговать в Флотзам, будет чужаком для жителей деревни. Гавенкары никогда не станут своими в землях эльфов и краснолюдов, даже если живут там уже много лет.

Чужак — как бы и не вполне человек и не имеет никаких прав, он не может обращаться к защите местного закона, стражи и судей. Зло, причиненное чужаку, не считается плохим поступком, не служит основанием для наказания по закону и не ухудшает отношение соседей. Местные часто находят повод и радостно нападают на чужака, грабят, прогоняют, а случается, что и убивают.

- 2.3. Принятие чужака. Если присутствие чужака желанно или полезно кому-то из местных жителей (он чем-то обязан чужаку, ведет с ним выгодные торговые дела и т. д.), то этот местный житель может принять чужака как своего гостя.

Быть званым гостем — единственный способ безопасно находится в чужой земле. Незванный гость — хуже краснолюда.

Принятый в качестве гостя попадает под защиту своего хозяина и местных законов.

3. Социальные позиции.

Люди – доминирующая раса на Континенте. После серии битв, в которых эльфы и краснолюды сражались с народами Севера, популяция нелюдей (или Старшая раса, если Вы вежливый) в Королевствах Севера занимает угнетаемое положение жителей второго сорта. Сегодня раса значит очень многое в повседневной жизни горожан, ведь за представителями каждой расы закрепилось определенное социальное место.

- 3.1. «Ровня» – это социальное отношение показывает, что к представителям данной расы или местности будут относиться как к себе и судить скорее по внешнему виду и поступкам, чем исходя из этнической или расовой принадлежности.
- 3.2. «Терпят» – это социальное отношение показывает, что представителей данной расы или местности не считают равными себе и не уважают, но готовы мириться с их присутствием.
- 3.3. «Боятся» – это социальное отношение чаще всего является следствием мутаций или ужасающих шрамов. Обычно носители такого статуса являются париями и одиночками и наводят ужас на рядового обывателя.
- 3.4. «Ненавидят» – это социальное отношение показывает, что представитель данной расы или местности активно призираем большинством. Тот, кого ненавидят, не обязательно должен быть отшельником или изгоем, но он чаще всего будет целью расовой агрессии и преступлений на почве ненависти.

ТЕРРИТОРИЯ	ЛЮДИ	ЭЛЬФЫ	КРАСНОЛЮДЫ	ВЕДЬМАКИ	ЧАРОДЕИ
КОРОЛЕВСТВА СЕВЕРА	РОВНЯ	НЕНАВИДЯТ	ТЕРПЯТ	НЕНАВИДЯТ И БОЯТСЯ	НЕНАВИДЯТ И БОЯТСЯ
НИЛЬФГААРД	РОВНЯ	РОВНЯ	РОВНЯ	НЕНАВИДЯТ И БОЯТСЯ	ТЕРПЯТ
СКЕЛЛИГЕ	РОВНЯ	РОВНЯ	РОВНЯ	ТЕРПЯТ	ТЕРПЯТ
ДОЛ БЛАТАННА	НЕНАВИДЯТ	РОВНЯ	РОВНЯ	ТЕРПЯТ	РОВНЯ
МАХАКАМ	ТЕРПЯТ	РОВНЯ	РОВНЯ	ТЕРПЯТ	ТЕРПЯТ
ЗЕРРИКАНИЯ	РОВНЯ	ТЕРПЯТ	ТЕРПЯТ	БОЯТСЯ	БОЯТСЯ

ПРАВИЛА ПО БОЕВЫМ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯМ

1. Общие положения

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

2. Дневная и ночная боёвка.

- 2.1. Дневная боёвка: с 10:00 до 20:00. Допускается всё оружие, прошедшее допуск на данную игру.
- 2.2. Ночная боёвка: с 20:00 до 00:00. На ночную боёвку допускается: всё оружие ближнего боя за исключением пик и щитов более 80 см. Не допускается: любое стрелковое оружие (луки, арбалеты), метательное оружие, метательные машины. Запрещено передвижение военной техники. Запрещены штурмы. В ночной боёвке из-за плохой видимости игроки обязаны уделять дополнительное внимание тому, куда наносится удар.
- 2.3. Тихое время: с 00:00 до 10:00. Игроки имеют право находиться в неигровом лагере (спать и т.п.) и не обязаны вступать в игровые взаимодействия с теми, кто продолжает играть. В это время мастера не отслеживают игровые взаимодействия и следят только за соблюдением полигонных правил. Игроки, продолжающие играть в Тихое время, делают это по правилам ночной боёвки. Отсидка в мертвятнике, разбор других игровых действий мастерами в случае необходимости происходит после 10:00 следующего дня.

3. Боевые зоны

В игре есть следующие виды зон:

- 3.1. Общая зона – весь полигон, кроме описанных ниже зон. В общей зоне действуют все правила. Так же как в Стоянках – игровых поселениях, не имеющих защитных сооружений. Стоянки могут быть атакованы с любой стороны.
- 3.2. Крепости и укрепленные лагеря – игровые поселения, имеющие игровые защитные сооружения, снабженные осадными хитами, препятствующие свободному проникновению на их территорию. Штурм и захват крепостей и укрепленных лагерей (силовое проникновение и разграбление) возможен только Отрядом со Знаменем (см. Правила по Отрядам) через штурмовые ворота.
- 3.3. Скрытые стоянки – игровые поселения, не имеющие защитных сооружений, но на начало игры посторонним никак нельзя в них проникнуть, кроме как по приглашению приписанных к ним игроков.
- 3.4. Данджены – территории игротехнических дандженов. В дандженах могут действовать правила, ограничивающие настоящие Правила по боёвке. Правила данджена должны быть вывешены на стенде перед входом в данджен. Такие правила утверждаются Мастером по боёвке или Главным Мастером.
- 3.5. Неигровая территория – территория вокруг мастерки, туалеты, неигровые зоны питания, некоторые другие зоны являются неигровыми территориями т.е. на них запрещены игровые взаимодействия и обмен игровой информацией. Данные территории соответствующим образом маркируются.

4. Хиты и хитосъем

4.1. Общие положения

- 4.1.1. Снятие хита – результативный амплитудный удар (попадание) оружием ближнего боя или уверенное попадание метательным снарядом в поражаемую зону. Приём «швейная машинка» (многочисленные быстрые удары в одно и то же место) считается как одно попадание, и только в том случае, если первый удар соответствовал результативному амплитудному удару. Удар, нанесённый двумя единицами оружия сразу засчитывается как одно попадание.
 - Результативным амплитудным рубящим ударом считается удар с выраженным и явно видимым замахом на 90 градусов и более, чувствительно попавший боевой частью оружия в поражаемую зону персонажа.

- Результативным амплитудным колющим ударом считается удар с выраженным и явно видимым замахом в 50 см и более, чувствительно попавший боевой частью оружия в поражаемую зону персонажа.
 - Уверенным попаданием метательного снаряда считается точное и чёткое попадание метательным оружием или снарядом в поражаемую зону персонажа.
- 4.1.2. Для всего оружия ближнего боя, а также для стрелкового и метательного оружия голова, шея и область паха игрока – не поражаемые зоны. Остальная часть тела – поражаемая зона. Для фаерболов, снарядов боевых машин и осадного вооружения (камней и брёвен) поражаемой считается всё тело игрока, включая конечности и голову.
- 4.1.3. Игрок самостоятельно считает снятые с него хиты. Другим игрокам категорически запрещается указывать на не правильный с их точки зрения подсчёт снятых с другого персонажа хитов (приравнивается к умышленной незнанию). Можно обратить внимание ближайшего мастера на игрока, подозреваемого в умышленно неправильном подсчёте своих хитов.
- 4.1.4. Игроку, использующему оружие, снимающее более 1 хита, рекомендуется, во избежание недоразумений, перед боевым столкновением указать на это противнику.

4.2. Хитосъем

- 4.2.1. Все оружие делится на 4 основных типа: Лёгкое, Обычное, Тяжёлое и Стрелковое. Так же есть артефактное оружие, магическое оружие, оружие монстров и игротехнических персонажей, свойства которого даны в его сертификате.
- Лёгким оружием являются ножи, кинжалы и другое короткое оружие длиной до 60 см, а также посохи, дубинки, сельхозинвентарь и метательное оружие (метательные ножи и топоры).
 - Лёгкое оружие снимает попаданием 1 хит;
 - Лёгкое оружие не поражает персонажей в Полном доспехе.
 - Обычным оружием является любое военное одноручное оружие (мечи, топоры, булавы, молоты и т.д.), копьё, пики, и другое оружие, не подпадающие под описание Легкого или Тяжелого.
 - Обычное оружие снимает попаданием 1 хит.
 - Тяжёлым оружием являются двуручные мечи (более 130 см длиной, с рукоятью для хвата двумя руками), двуручные топоры, древковое рубящее (алебарды, глефы, протазаны и т.п.), цепи и молоты.
 - Тяжёлое оружие удерживается в бою двумя руками;
 - Тяжёлое оружие снимает попаданием 2 хита;
 - Тяжёлое оружие, удерживаемое в момент попадания 1 рукой, снимает 1 хит;
 - Так же 1 хит снимают при нанесении колющих ударов специально допущенные алебарды и прочее подобное оружие;
 - Использовать тяжёлое оружие могут только персонажи, юниты которых имеют умение Тяжёлое оружие.
 - Стрелковое оружие – это луки и арбалеты.
 - Стрелковое оружие снимает попаданием 2 хита.
- 4.2.2. Класс оружия определяется мастером при допуске. Оружие маркируется цветными браслетами или лентами, закрепленными на видимой части оружия (по числу снимаемых хитов).
- Артефактное оружие, оружие монстров и игротехнических персонажей также маркируется в соответствии с наносимым уроном по аналогии с типами оружия. К артефактному оружию обязательно прилагается сертификат с описанием наносимого урона и дополнительных свойств.

- Оружие, применяемое при умении «Удар в спину» может быть любым клинковым. Доспех от него не спасает.
 - Хитосъем, а также особые свойства монстров в боевых взаимодействиях указаны отдельно. (см. Правила по монстрам).
- 4.2.3. Снаряд военной машины снимает 10 хитов, рикошеты не засчитываются.
- 4.2.4. Магический снаряд (файербол) снимает 5 хитов, рикошеты не засчитываются.
- 4.2.5. Попадание в щит или оружие снарядом военной машины, файерболом или осадным вооружением (камнем и бревном) засчитывается как попадание по игроку.
- 4.2.6. Попадание в элементы одежды (плащи, буфы и т.д.) и антуража не засчитывается. При этом попадания, при которых элемент одежды или антуража прибило к хитовой зоне засчитываются. Целенаправленно использовать элементы одежды и антуража для защиты запрещено.

4.3. Хиты

- 4.3.1. Базовое количество хитов всех игроков – 1 хит. Дополнительные хиты игрок получает за счёт применения умений, таких как «Лёгкий доспех» (+1 хит), «Средний доспех» (+2 хита), «Тяжёлый доспех» (+3 хита) и «Полный доспех» (+4 хита), а также некоторых других умений.
- Лёгким доспехом считается стёганая куртка, кожаный доспех и прочие подобные элементы защиты.
Лёгкий доспех добавляет персонажу +1 хит.
 - Средний доспех требует:
Основа Среднего доспеха: кольчуга, бригантина, кожаный панцирь, латный, пластинчатый, чешуйчатый или ламинарный нагрудник. Стёганая куртка с дополнительными латными элементами (не менее 2х парных элементов) также может рассматриваться как основа для среднего доспеха.
Обязательные дополнительные элементы: открытый шлем или минимум один дополнительный парный элемент фурнитуры (руки: наплечники, налокотники, наручи; ноги: набедренники, наколенники, поножи).
Полная латная защита корпуса (кираса) без дополнительных элементов или полная латная защита рук и ног без необходимой (см. выше) защиты корпуса считаются Средним доспехом.
Средний доспех добавляет +2 хита.
 - Тяжёлый доспех требует:
Основа тяжёлого доспеха: полная (от шеи до бёдер спереди и сзади) латная, пластинчатая (бригантный панцирь), чешуйчатая или ламинарная защита корпуса, открытый или закрытый шлем. Кольчуга или бригантина с дополнительными (не менее 2 парных) латными элементами так же может рассматриваться как основа для тяжёлого доспеха.
Обязательные дополнительные элементы: минимум 3 парных элемента фурнитуры (руки: наплечники, налокотники, наручи; ноги: набедренники, наколенники, поножи).
Тяжёлый доспех добавляет +3 хита.
 - Полный доспех требует: полная латная защита корпуса (от шеи до бёдер спереди и сзади), рук (плечи+локти+предплечья) и ног (бёдра+колени+голени) и закрытый (закрывающий более чем половину лица, с забралом или узкими прорезями) шлем. Весь комплекс должен быть выполнен в едином стиле.
Полный доспех добавляет +4 хита.

- 4.3.2. Умения «Лёгкий доспех», «Средний доспех», «Тяжёлый доспех» и «Полный доспех» действуют только при условии, что игрок облачен в соответствующий доспех.
- 4.3.3. Игрок, потерявший один или более, но не все хиты, после боевого столкновения считается легко раненым. Действия легко раненого игрока ничем не ограничены, и он может совершать все то же самое, что и здоровый игрок.
- 4.3.4. Легко раненый игрок в отсутствии медицинской помощи через 30 минут получает статус тяжелораненого. Медицинскую помощь может оказать игрок с соответствующим умением (см. Правила по медицине).
- 4.3.5. Потеря всех хитов приводит к тяжёлому ранению.
- 4.3.6. Тяжелораненый персонаж не может вступать в игровые взаимодействия (боевые, кастовать и т.п.), громко разговаривать, ходить. Может ползти, стонать и шептать. Может передвигаться медленным шагом, опираясь на плечо другого игрока. Умирает через 15 мин., самостоятельно снимая «браслет жизни».

4.4. Смерть персонажа

- 4.4.1. Смерть игрока считается наступившей только после снятия «браслета жизни».
- 4.4.2. «Браслет жизни» снимается самостоятельно в случае смерти от болезни, ран и иных действий, приводящих к смерти.
- 4.4.3. «Браслет жизни» снимается при добивании тяжело раненого персонажа. Для этого необходимо подойти к нему и громко и чётко объявив «Добиваю», потребовать его браслет.
- 4.4.4. Если игрок потерял "браслет жизни", он обязан в кратчайший срок доложить об этом ближайшему мастеру для принятия им соответствующих мер.

5. Осадные хиты и осадный урон.

- 5.1. Осадными хитами обладают укрепления локаций, а также укреплённые строения, военные машины и осадное вооружение. Количество осадных хитов присваивается мастером по боёвке при допуске и прописывается на сертификате или чипе допуска.
- 5.2. Осадные хиты с укреплений локаций и укреплённых строений снимаются тараном, военными машинами, а также монстрами, имеющими такую возможность исключительно по времени (в формате X хитов за минуту).
 - 5.2.1. Таран, находящийся в момент отыгрыша удара по воротам на расстоянии 1 метр и ближе от закрытых створок ворот локации или укреплённого строения и удерживаемый при этом 6 или более игроками, снимает осадные хиты с укреплений локации или укреплённых строений. Таран снимает с укреплений локации или с указанного оператором укреплённого строения 1 осадный хит за 1 минуту. За высокий уровень антуража хитосъём тарана может быть увеличен допускающим мастером. Осадные хиты, снимаемые успешным применением тарана, отнимаются от осадных хитов укреплений локации или укреплённого строения по мере снятия каждую полную минуту использования.
 - 5.2.2. Военная машина (баллиста, катапульта, требушет), расположенная на дистанции не далее 30 м от ворот штурмуемой локации или укреплённого строения, и производящая реальный выстрел не реже одного раза в минуту снимает осадные хиты с укреплений локации или укреплённых строений 2 осадных хита за минуту. За высокий уровень антуража осадный хитосъём военной машины может быть увеличен допускающим мастером. Осадные хиты, снимаемые успешным применением военной машины, отнимаются от осадных хитов укреплений локации или укреплённого строения по мере снятия каждую полную минуту использования.
 - 5.2.3. Монстры, имеющие согласно своих умений возможность снимать осадные хиты и находящиеся не более чем в 1 метре от ворот локации или укреплённого

строения, и отыгрывающие их разрушение (любым образом, но силовое физическое воздействие на ворота и прочие элементы конструкции с целью их реального разрушения запрещено), снимают осадные хиты с укреплений локации или укрепленного строения. Монстры снимают 1 осадный хит за 1 минуту. Осадные хиты, снимаемые успешным применением монстром своих возможностей по снятию осадных хитов, отнимаются от осадных хитов укреплений локации или укрепленного строения по мере снятия каждую полную минуту использования.

- 5.3. Магические обряды, которые могут снимать осадные хиты, для того, чтобы их целью стали укрепления локации, укрепленные строения, военные машины или осадная техника, должны проводиться не более чем в 30 метрах от них (ворот локации, укрепленного строения, военной машины, осадного вооружения). Осадные хиты, снимаемые успешным обрядом, отнимаются от осадных хитов укреплений локации, укрепленного строения, военной машины или осадного вооружения единовременно и моментально.
- 5.4. Осадные хиты с военных машин и осадного вооружения снимаются снарядами военных машин, монстрами и магическими обрядами исключительно по факту поражения (снарядом военной машины или проведением обряда на указанном выше расстоянии).
- 5.4.1. Военная машина снимает каждым попаданием снаряда с другой военной машины или осадного вооружения такое же количество осадных хитов, как и за минуту с укреплений локации.
- 5.4.2. Осадный хитосъем монстров и обрядов указан в их умениях и описании.
- 5.5. Осадные хиты укреплений и строений полностью восстанавливаются через 30 минут после окончания боевой ситуации, в ходе которой они были сняты. При этом дополнительные осадные хиты, полученные за счёт инженерных и магических улучшений, не восстанавливаются – улучшения необходимо производить заново.

6. Осадная хитовка военных машин и осадного вооружения

- 6.1. Все военные машины, а также мантелеты, имеют определенное количество хитов (осадных). Осадные хиты присваиваются мастером по допуску в зависимости от антуража и конструкции. Военные машины и осадное вооружение поражается только оружием, снимающим осадные хиты. Осадные хиты с военных машин снимаются по правилам снятия осадных хитов (см. выше).
- 6.2. Военная машина (баллиста, катапульта, требует), в зависимости от антуража изготовления имеет от 2 до 10 осадных хитов.
 - После снятия с военной машины всех осадных хитов она считается поврежденной и более в этом бою не используется;
 - Через 30 минут после окончания боевой ситуации военная машина восстанавливает все свои осадные хиты может использоваться снова. При этом, дополнительные осадные хиты и осадный хитосъем, полученные за счёт инженерных и магических улучшений, не восстанавливаются – улучшения необходимо производить заново.
- 6.3. Таран может использоваться 6 и более игроками.
 - Таран снимает осадные хиты с укреплений и строений согласно приложенного сертификата;
 - Простой таран (без навеса и колёс) не имеет осадных хитов, игротехнически сломать его нельзя, можно лишь вывести из строя его персонал;
 - Таран с навесом и колёсами, в зависимости от антуража изготовления, имеет от 2 до 10 осадных хитов и может быть разрушен аналогично военной машине. После снятия с такого тарана всех осадных хитов он считается поврежденной

и более в этом бою не используется. Через 30 минут после окончания боевой ситуации он восстанавливает все свои осадные хиты и может использоваться снова.

6.4. Мантелет в зависимости от антуража изготовления имеет от 1 до 3 осадных хитов.

- Мантелеты запрещено переносить в ближнем бою: при приближении противника с контактным оружием ближе чем на 5 метров переноска мантелета запрещена;
- Перелезать через мантелеты категорически запрещается;
- После снятия с мантелета всех осадных хитов он кладется на землю и более в этом бою не используется;
- Через 10 минут после окончания боевой ситуации мантелет восстанавливает все свои осадные хиты и может использоваться снова. При этом, дополнительные осадные хиты, полученные за счёт инженерных и магических улучшений, не восстанавливаются - улучшения необходимо производить заново.

7. Штурмы

- 7.1. Штурм – это силовое проникновение в Крепость или Укреплённый лагерь, имеющие игротехнически функционирующие (1 или более осадных хитов) укрепления. Только в случае успешного штурма локация может быть Разграблена.
- 7.2. Объявить штурм Крепости или Укреплённого лагеря, имеющих игротехнически функционирующие укрепления, может только Отряд со Знаменем (см. Правила по Отрядам).
- 7.3. Боевое игровое взаимодействие при штурме Укреплённого лагеря возможно только через штурмовую стену (ограждение). Стрелковое оружие применяется без ограничений во всех типах локаций.
 - Взаимодействие оружием ближнего боя при штурме Крепости возможно только через проём ворот, наносить удары оружием ближнего боя как со стены вниз, так и наоборот, запрещено;
 - При штурме Укреплённого лагеря боевое взаимодействие (в том числе и оружием ближнего боя) разрешено через любое место штурмового ограждения. При этом повреждать его строго запрещено.
- 7.4. После объявления штурма и до разрушения (открытия) ворот противоборствующие стороны могут обмениваться снарядами дистанционного оружия и магическими ударами.
- 7.5. После разрушения ворот (или если они открыты по иным причинам), ворота должны быть распахнуты настежь и закреплены в этом положении, а обороняющая их сторона обязана занять позиции не ближе чем в 3 метрах от них. После этого схватка происходит по общим правилам игры до тех пор, пока все нападающие, либо все защитники не убегут или будут уничтожены (находиться в состоянии тяжёлого ранения).
- 7.6. В случае победы нападавших они получают возможность объявить «Разграбление» локации и взять лагерь под свой контроль на 30 минут. На этот период они считаются хозяевами локации – могут закрыть ворота, обороняться в локации, производить с ранеными и пленными любые допущенные игротехнические действия, искать игровые ценности на территории игровой части локации и т.д. Объявить штурм локации на этот период может так же только Отряд со Знаменем.
- 7.7. По истечении получаса локация считается Разграбленной. Представитель Отряда грабителей получает от регионального мастера локации «Казну локации».
- 7.8. После этого грабители должны покинуть локацию. Разграбленная локация не может подвергаться штурму в течение 3 часов.
- 7.9. Разграбление локации считается сюжетным чекпойнтом как для локации, которую разграбили, так и для локации, которая разграбила.

ПРАВИЛА ПО СПЕЦИАЛЬНЫМ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯМ

1. Оглушение

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

2. Связывание.

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

3. Обыск.

- 3.1. Обыск отыгрывается диалогом, в котором обыскивающий указывает место (например, «обыскиваю сумку» или «смотрю под шапкой»), а обыскиваемый выдаёт все игровые предметы, находящиеся в этом месте.
- 3.2. При обыске отчуждению не подлежат игровое оружие, доспех и костюм персонажа, а также игротехнические предметы, не подлежащие отчуждению (например, банковский вексель). Остальные игровые ценности могут быть отчуждены (например, игровые деньги, жетоны ресурсов, алхимические ингредиенты, письма, завешания, и т.д.).
- 3.3. Игровые предметы переходят вместе с игротехническим воздействием (например, проклятием).
- 3.4. Обыску подлежат персонажи, согласившиеся на обыск добровольно либо находящиеся в состояниях: связан, оглушен, тяжело ранен, умер.

4. Кулуарное убийство.

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

5. пытки и мучение.

- 5.1. Может применяться только персонажем с умением «Пытки».

- 5.2. Для отыгрыша взаимодействия с использованием умения «Пытки» игрок должен использовать модели пыточных механизмов (например, «дыбы»). Возможна симуляция применения игровых инструментов для пыток: «кнуты», «раскаленное железо» и т.п.
- 5.3. Для симуляции пытки персонаж-жертва должен быть игротехнически связан (см. п. 2. данного раздела правил), либо зафиксирован иными игротехническими методами.
- 5.4. Для симуляции пытки персонаж-жертва должен находиться в сознании.
- 5.5. Во время пыток хиты, которые персонажи получают от любых доспешных умений не учитываются. Учитываются хиты, полученные с помощью умений «Крепыш» и «Герой».
- 5.6. «Пыточным действием» именуется любое намеренно нанесённое игровое увечье «жертве пыток», после которой пытающий вправе задать вопрос.
- 5.7. Каждое третье пыточное действие в течение пытки снимает у жертвы один хит. После каждого третьего пыточного действия, пытающий может бросить шестигранный кубик. При результате 5 или 6, персонаж жертва не теряет хит. В течение каждых трёх пыточных действий жертва пыток обязана выдать один максимально правдивый ответ на вопрос пытающего.
- 5.8. Персонаж-жертва в состоянии тяжёлого ранения в праве отыграть потерю сознания по правилам Оглушения, если ему не оказывают медицинскую помощь или еще каким-то образом не поддерживают в сознании. Допускается лечение жертвы в соответствии с правилами по медицине.
- 5.9. Любое пыточное действие над персонажем-жертвой с 0 хитов, считается добиванием и приводит к смерти и съёму «браслета жизни».
- 5.10. Игровая симуляция пыток, нанесения побоев, увечий (другие воздействия согласно представлению играющих о пытках) одного персонажа другому отыгрываются игроками по обоюдному согласию.

6. Пленение, рабство, заключение

- 6.1. Игровое взаимодействие «пленение/рабство/заключение» предназначено для игрового принуждения любого персонажа к игротехническим действиям, характерным для роли «пленного/раба/заключенного», например, принудительные игровые работы.
- 6.2. Пленению подлежат персонажи, согласившиеся на пленение добровольно либо находящиеся в состояниях: связан, оглушен, тяжело ранен.
- 6.3. Игрок, пленивший другого игрока, имеет право доставить плененного в свою локацию. От отыгрыша пленения игрок не может отказаться. По факту прибытия в локацию, плененный может перейти в состояние «раб» или «заключенный» по желанию пленившего. Переводить в состояние «раб» может только персонаж с умением «Ловец».
- 6.3.1. Игрок может отказаться от отыгрыша «раба» сразу по факту доставки в локацию. В этом случае, такой игрок сразу переходит в состояние «мертв» и отправляется в мертвятник.
- 6.3.2. Персонаж с умением «Ловец» может «продать» плененных региональному мастеру по цене 5 марок за персонажа. Персонаж с умением «Ловец» получает 5 марок даже в том случае, если пойманный игрок отказывается от отыгрыша «раба». Но для этого факт пленения должен быть зарегистрирован региональным мастером персонажа с умением «Ловец».
- 6.4. По желанию «хозяина» свобода «раба/заключенного» может быть ограничена различным путем: связыванием, кандалами, специальным помещением (тюрьма), честным словом и т.п.

- 6.5. «Раб/заклученный» может быть продан/проигран/подарен другому «хозяину», захвачен другим «хозяином», отпущен «хозяином» на свободу, либо освободится самостоятельно путём побега/убийства «хозяина».
- 6.6. После 1 часа отыгрыша роли «раба/заклученного» игрок может объявить себя умершим, сорвав «браслет жизни». Контроль времени ведёт любая из сторон, по обоюдному согласию. При соблюдении данного временного параметра ближайший региональный мастер должен сделать в ДК отметку, позволяющую зачесть данное время при назначении игроку срока отсидки в мертвятнике. По собственному желанию игрок в роли «раба/заклученного» может продолжать отыгрыш своего состояния более 2 часов без ограничения по времени.
- 6.7. Запрещено брать в рабство одного и того же игрока в течение двух циклов подряд. В случае такой попытки, пленяемый показывает пленяющему ДК с пометкой регионального мастера.
- 6.8. Побег из плена. Использовать правила «Побега из плена» могут только «рабы/заклученные», отыгравшие такое состояние 1 или более часов или проданные персонажем с умением «Ловец» региональному мастеру. Игрок бросает шестигранный кубик, и если выпало значение 4, 5 или 6, то побег удался, и игрок выходит тем же персонажем, если выпало 3 и менее, то игрок погиб при побеге и выходит новым персонажем.

7. Секс

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

8. Авторитет

- 8.1. Авторитет — это умение, которое моделирует высокий социальный статус и дает возможность персонажу игромеханически диктовать условия при заключении договоров, пактов, соглашений и т.д.
- 8.2. Авторитет персонажа измеряется уровнями, от 1 до 5, где 1 — это мелкий безземельный рыцарь, а 5 — это зажиточный лендлорд. Если у вашего персонажа нет умения «авторитет», то считается, что его авторитет равен 0. В начале игры уровень

авторитета любого персонажа не может быть выше 3. В процессе игры персонаж может повысить уровень своего авторитета (квесты, победа на ивентах, покупка титулов и т.д.) или понизить его (смерть, невыполнение условий договоров и т.д.).

- 8.3. В начале экономического цикла персонаж с умением «авторитет» получает количество жетонов авторитета, равное его уровню. На жетоне авторитета указывается дата, цикл и номер ДК персонажа. Каждый раз, используя авторитет, персонаж тратит один или более жетонов авторитета.
- 8.4. Использование жетонов авторитета остается на усмотрение игрока. Так, например, два дипломата из разных фракций могут договориться решить все спорные моменты исключительно отыгрышем без использования жетонов. Если же игрок решает использовать механику жетонов, то делается это в следующей последовательности:
- 8.4.1. «Предложение». На этом этапе иницируются переговоры, выносятся на обсуждение договор или правки к нему. Иницирующая сторона делает свою «ставку», используя один или более жетонов авторитета.
- 8.4.2. «Переговоры». На этом этапе идет обсуждение выдвинутого ранее предложения. Иницирующая сторона может изменить как предложение, так и размер ставки, вплоть до отзыва предложения.
- 8.4.3. «Подведение итогов». Этот этап завершает раунд торгов. Для принимающей стороны возможны три варианта:
- «Отказ». Этот вариант означает автоматическое завершение переговоров. Ставка иницирующей стороны сгорает (изымается региональным мастером). Отказ не требует от принимающей стороны ответной ставки.
 - «Согласие». Принимающая сторона соглашается с условиями договора и получает жетоны авторитета иницирующей стороны.
 - «Встречное предложение». Принимающая сторона уравнивает ставку иницирующей стороны и перехватывает инициативу, запуская новый виток торгов с этапа «Предложение». Ставки обеих сторон сгорают (изымаются региональным мастером).
- 8.5. Если в процессе переговоров участвуют более двух сторон, то до начала торгов составляется список всех вопросов, которые стороны хотят урегулировать и далее идет групповое голосование по обозначенным пунктам. При этом задействованные жетоны авторитета всегда сгорают, а не переходят к другому игроку.
- 8.6. Каждый раз, когда игрок должен уравнивать ставку на этапе «встречного предложения» или во время группового голосования, вместо жетонов авторитета он может использовать жетоны слухов локации оппонента по курсу 4 к 1. То есть, 4 жетона слухов обнуляют 1 жетон авторитета оппонента. Жетоны слухов нельзя использовать как ставку.
- 8.7. Все действия с использованием авторитета происходят только в присутствии регионального мастера, который заверяет итоги переговоров и собирает использованные жетоны авторитета.
- 8.8. Персонаж с умением «Дипломат» может использовать не только свои жетоны авторитета, но и жетоны авторитета других участников своей команды.

9. Дипломатия

- 9.1. Персонаж с умением «Дипломат» может заключать договоры с различными игротехническими свойствами. Договоры заключаются только между персонажами с умением «дипломат», либо между дипломатом и главой локации. При заключении договора требуется присутствие регионального мастера.
- 9.2. При определении свойств договора персонажи могут использовать свой Авторитет (если он у них есть), чтобы изменить одну или более деталей договора в свою пользу. Если в заключении договора участвует более двух персонажей с Авторитетом, то учитывается их суммарный показатель.

9.3. Виды договоров:

- 9.3.1. Договор о ненападении. Стороны, заключившие договор, обязуются не атаковать друг друга. Подкрепляется 20 марками. Длительность договора: 1 сутки или до одностороннего разрыва договора. Потерпевшая сторона забирает марки себе.
- 9.3.2. Договор о торговле. Стороны, заключившие договор, обязуются не препятствовать торговле и разрешают использовать своих торговцев для нужд второй стороны. Подкрепляется 20 марками. Длительность договора: 1 сутки или до одностороннего разрыва договора. Потерпевшая сторона забирает марки себе.
- 9.3.3. Договор об убежище. Одна сторона обязуется принять у себя в локации до 3 беженцев и защищать их. Подкрепляется 50 марками. Длительность договора: 1 сутки или до одностороннего разрыва договора. Потерпевшая сторона забирает марки себе.
- 9.3.4. Договор об услуге. Одна сторона предоставляет X марок за услугу другой стороны. Если другая сторона подписывает договор, но не выполняет услугу, с нее взимается штраф в размере удвоенной суммы изначального договора. Длительность договора: до факта выполнения услуги или до одностороннего разрыва договора.
- 9.3.5. Договор о шпионаже. Дипломат заключает договор с конкретными игроком из другой локации. Форма договора остается на усмотрение игроков, но факт заключения договора должен быть зафиксирован региональным мастером. Персонаж, заключивший такой договор с дипломатом, получает умения «шпион» в дополнение к имеющемуся набору умений. Если в течение двух экономических циклов с момента подписания договора, персонаж не совершил ни одной диверсии, то он теряет приобретенные умения.
- 9.4. В случае нарушения условий договора, из казны стороны, нарушившей договор, региональный мастер изымает указанное в договоре число марок. Это же число марок поступает в казну противоположной стороны договора.
- 9.5. Игроки могут разрабатывать и заключать свои договоры, не представленные в списке, но они должны работать по сходным правилам.

10. Шпионаж

- 10.1. Персонаж с умением «шпион» при регистрации получает два ДК, один со списком умений шпиона, второй с умениями роли, которую имитирует шпион.
- 10.2. В начале экономического цикла шпион получает сертификат на диверсию. Примерами диверсий могут быть вывод из строя осадной машины, открытие калитки локации, срыв обряда, отравление командира и т.д. Вид диверсии и ее эффект остается на усмотрение шпиона, но должен быть обязательно согласован с региональным мастером. Для реализации диверсии, шпион должен совершить некоторое игротехническое действие и закрепить сертификат на месте диверсии (например, на калитке, осадной машине, в храме и т.д.). В случае если диверсия направлена на конкретного игрока (например, в случае отравления), после успешного совершения шпионом игротехнического действия, сертификат передает региональный мастер.
- 10.3. Один раз в экономический цикл шпион может украсть некоторую сумму из казны локации. Для этого шпион вместе с региональным мастером совершает бросок шестигранного кубика. Успех кражи зависит от броска кубика. При результате броска 1-3 попытка кражи считается неудачной, при результате 4 шпион крадет 20 марок, при результате 5 – 40 марок, 6 – 60 марок. При успехе, украденные деньги просто изымаются из казны, а не переходят к шпиону. При провале региональный мастер немедленно сообщает главе локации одну наводку на шпиона.

- 10.4. После каждого успешного шпионского действия, глава локации получает одну наводку на шпиона. После первого действия – становится известен пол шпиона, после второго – тип юнита, под которым «прячется» шпион, после третьего – отличительная черта шпиона (цвет волос, тип оружия, деталь костюма).
- 10.5. Чтобы раскрыть шпиона, персонаж с умением «Пытки» должен нанести не менее шести пыточных действий и пройти две успешные проверки пыток, чтобы получить два правдивых ответа от шпиона. После получения второго правдивого ответа, игрок-шпион обязан предъявить второе – шпионское, ДК игроку с умением «Пытки».
- 10.6. Чем дольше шпион остается нераскрытым на территории вражеской локации, тем больше жетонов Слухов из данной локации он собирает. Один цикл – 2 жетона, два цикла – 4 жетона, три цикла – 6 жетонов, четыре цикла – 8 жетонов, пять циклов – 10 жетонов, шесть циклов – 12 жетонов.

ПРАВИЛА ПО ОТРЯДАМ

1. Отряд — это организованная группа персонажей, способная совершать специальные действия: сопровождать караваны и захватывать ресурсные точки. Также, Отряд со Знаменем может объявлять штурм враждебной локации и заявлять разграбление.
 - 1.1. Знамя — это боевой символ локации, представляющий собой антуражный флаг или штандарт, обязательным элементом которого является полотнище с гербом локации размерами не менее 50 x 90 см. Знамя с сертификатом является обязательным условием для штурма вражеских локаций. При формировании Отряда со Знаменем, региональный мастер выдает Сертификат Знамени. Сертификат знамени Отряда крепится на ткань знамени и является отчуждаемым трофеем. Например, сертификат Знамени Отряда можно присвоить после военной победы над этим отрядом или похитить непосредственно из локации.
 - 1.2. Формирование Отряда происходит в любой локации и регистрируется её региональным мастером. Формирование отряда маркируется выдачей отрядного сертификата.
 - 1.3. Отрядный сертификат — документ, удостоверяющий факт формирования отряда. При формировании Отряда выдается региональным мастером. В сертификате указывается локация, дата и порядковый номер. Например, «Темерия, 01.05.19, №4». Сертификат отряда хранится у его командира и является отчуждаемым трофеем. Сертификат действует полный игровой день, если не будет отчужден игроками из другого отряда или уничтожен при расформировании.
 - 1.4. В составе Отряда должен присутствовать хотя бы 1 игрок с умением «Командир». Такой игрок считается командиром отряда. Если игроков с умением «Командир» в отряде больше одного, нужно выбрать, кто из них будет командиром отряда. Данный игрок хранит сертификат отряда. Если командир отряда погибает, но в отряде еще есть игрок с умением Командир, то сертификат может быть передан такому игроку по окончании боевого эпизода. Отряд в этом случае не расформировывается.
 - 1.5. В случае перехода последнего игрока с умением «Командир» в состояние «тяжело ранен» или «мертв», Отряд расформировывается, и персонажи его состава продолжают игру в индивидуальном порядке по общим правилам. Знамя (если оно было у отряда) должно быть убрано (спрятано), сертификат Отряда уничтожен, а Сертификат Знамени доставлен региональному мастеру и, в этом случае, он может быть использован при формировании нового Отряда. Сертификат Отряда уничтожается только в том случае, если он не был отчужден игроками из другого отряда.
 - 1.6. Игроки могут присоединяться к Отряду в любое время в любом месте. В случае же, если игроки желают добавить военные машины или монстров в отряд, то сделать это можно только в локации формирования отряда, о чем региональный мастер делает пометки в сертификате отряда.
 - 1.7. Отряды могут формироваться только во время дневной боёвки. При вступлении в действие правил ночной боёвки Отряд автоматически расформировывается (сертификат Отряда должен быть уничтожен, а Сертификат Знамени доставлен региональному мастеру и, в этом случае, он может быть использован при формировании нового Отряда). Если во время наступления ночной боёвки (с 20:00) Отряд находится в состоянии боевого взаимодействия, он расформировывается по окончании боевой ситуации.
 - 1.8. Для формирования Отряда нужно оплатить его создание.
 - 1.8.1. Сертификат Отряда стоит 10 марок.
 - 1.8.2. Сертификат Знамени Отряда стоит 20 ресурсов.
 - 1.8.3. Присоединение к Отряду военной машины стоит 5 марок и 10 ресурсов.
 - 1.8.4. Стоимость присоединения к Отряду Монстра указана в его сертификате.
 - 1.9. Во время своего передвижения по полигону и во время боевых взаимодействий Отряд ничем не отличается от группы одиночных персонажей и играет по общим правилам.

ПРАВИЛА ПО МЕДИЦИНЕ

1. **Первая помощь** - это умение, позволяющее **перевязывать** легко раненных персонажей и **стабилизировать** тяжело раненных персонажей. Для применения Первой помощи, персонаж должен обладать **набором бинтов** и **нюхательных солей**.

1.1. Перевязка легко раненого персонажа.

Чтобы произвести Перевязку необходимы бинты либо ленты из белой ткани для наложения на раны. Отыгрыш перевязки:

1. Произвести осмотр легко раненого персонажа, изучая природу его травмы.
2. Нанести одну повязку на указанную игроком часть тела, куда была нанесена рана. Повязка может накладываться поверх одежды, но не поверх доспехов.

Эффект: Персонаж считается перевязанным.

В дальнейшем игрок обязан перемещаться с повязкой в течении 10 минут. По истечении данного срока, персонаж восстанавливает все доступные очки жизни.

1.2. Стабилизация тяжело раненого персонажа

Чтобы произвести Стабилизацию необходимы набор нюхательных солей, бинты либо ленты из белой ткани для наложения на раны.

1. Зафиксировать раненого персонажа и провести осмотр, изучая природу травмы.
2. Нанести одну повязку на указанную игроком часть тела, куда была нанесена рана. Повязка накладывается поверх одежды, но не поверх доспехов.
3. Произвести отыгрыш применения нюхательных солей для возвращения персонажа в сознание.

Эффект: Персонаж считается стабилизированным, т.е. не переходит в состояние «мертв» через 15 минут.

На него действуют все ограничения тяжело раненого персонажа, он обязан перемещаться с повязкой и должен в течении 30 минут получить более квалифицированный вид помощи для восстановления очков здоровья – обратившись в Госпиталь, либо с помощью Алхимического Продукта. В противном случае он снова переходит в состояние не стабилизированного тяжело раненого персонажа и через 15 минут переходит в состояние «мертв».

2. **Аутопсия** – это умение, позволяющее получать информацию после осмотра мертвого тела, улики и алхимические ингредиенты из мертвых тел монстров.

Отыгрыш аутопсии: проводится только с использованием ряда хирургических инструментов: щипцов, зажимов, скальпелей, тампонов и нескольких контейнеров с макетами химикатов. Персонаж-ведьмак, проводящий любую форму аутопсии, всегда получает максимальное количество жетонов ингредиентов и возможность узнать ответ на пять вопросов о смерти персонажа.

2.1. Вопросы, на которые можно получить ответы с помощью вскрытия:

- как давно наступила смерть?
- что явилось причиной смерти?
- чем были нанесены раны?
- какие умения применялись к усопшему?
- следы каких алхимических продуктов можно обнаружить в теле?

2.2. **Полевая аутопсия** – это тип вскрытия, проходящий вне госпиталя. В случае, если персонаж проводит полевую аутопсию, он может узнать ответ на один вопрос о смерти персонажа и/или получить несколько жетонов алхимических ингредиентов с тела монстра.

2.3. **Полная аутопсия** это тип вскрытия, проходящий на территории госпиталя. В случае, если персонаж проводит полную аутопсию, он может узнать ответ на пять вопросов о смерти персонажа и/или получить максимальное количество жетонов алхимических ингредиентов с тела монстра.

3. **Медицина** – это комплексное умение, позволяющее медикам вести врачебную деятельность в Госпиталях и заниматься нейтрализацией последствий болезней. Персонаж с умением Медицина автоматически обладает умениями Первая Помощь, Терапия, Хирургия, и Аутопсия. Для ведения практики, персонажу-медику нужны Книга Лекаря, набор хирургических инструментов – зажимы, скальпели, хирургические иглы, капельницы, макеты лекарственных препаратов - настойки, кремы, мази, прочее.

3.1. Техника Безопасности:

Мастерская группа напоминает вам, что медицина является исключительно игровой механикой и **НАСТОЯТЕЛЬНО** не рекомендует использовать реальные терапевтические или хирургические методики при отыгрыше её применения. Все инструменты должны быть тупыми. Контакт с тканями пациента должен или обозначаться, или быть минимальным. Перед применением того или иного элемента антуража, уточните у пациента есть ли у игрока аллергия или иные противопоказания.

- 3.2. **Терапия** – это умение, позволяющее диагностировать и вылечить болезнь или ускорить восстановление жизненных сил персонажа.

Отыгрыш Терапии: во время сеанса могут использоваться нюхательные соли, экспериментальные устройства, горчичники, система для внутривенных инфузий, клизма, компрессы, стеклянный шприц без иглы; ларцы и иные контейнеры для хранения лекарственных препаратов. Каждый сеанс Терапии требует 5 минут активной работы с пациентом и 15 минут полного покоя пациента в рекреационной зоне госпиталя.

Эффект: Один сеанс Терапии позволяет вылечить одну болезнь.

3.2.1. Виды Терапии:

- Психотерапия, Шоковая терапия позволяет лечить **Посттравматическое расстройство или Ступор**.
- Горчичники, Компрессы позволяют излечить **Разложение или Увядание**.
- Пункция, Растирание позволяет излечить **Желтую Оспу или Черную Сыпь**
- Капельница, Клизма позволяет излечить **Базовый Яд и Продвинутый Яд**.

- 3.3. **Хирургия** – это умение, позволяющее диагностировать и вылечить различные виды тяжелых ранений. Каждый сеанс Хирургии требует 5 минут активной работы с пациентом и 15 минут полного покоя пациента в рекреационной зоне госпиталя. Хирургическое вмешательство позволяет восстановить очки жизни персонажу и вывести персонажа из состояния “тяжелого ранения”. Каждый тип тяжелого ранения требует различного отыгрыша лечения.

- **Травмы** это тяжелые ранения нанесенные Стрелковым, Легким или Обычным оружием. Во время отыгрыша лечения требуют обязательного *прижигания*.
- **Переломы** это тяжелые ранения нанесенные Тяжелым оружием. Во время отыгрыша лечения требуют обязательного *использования шины*.
- **Патологии** это тяжелые ранения нанесенные магической атакой или атакой монстра. Во время отыгрыша лечения требуют обязательного *использования благовоний*.

3.3.1. Хирургическое вмешательство:

Каждый вид хирургического вмешательства отыгрываются последовательным выполнением ряда операций, особенности отыгрыша которых оставлены на усмотрение медиков:

1. Премедикация - процесс выдачи пациенту анестезии.
2. Обработка ран - процесс подготовки зоны ранения к хирургическому вмешательству.
3. Хирургическая операция - процесс работы с поврежденной плотью.

4. Ушивание ран - на открытую кожу персонажа наносится пластырь телесного цвета и прошивается черными нитками.

3.4. Госпиталь – это игромеханическое строение, закрепленное за Главным Медиком. Оно предназначено для лечения тяжело раненных или зараженных персонажей. Каждый Госпиталь укомплектованный Репозиторием получает дополнительные возможности.

3.4.1. Лицензия Госпиталя – это игротехнический документ ускоряющий и упрощающий работу регионального мастера с медиками своей локации. В ней указывается номер ДК Главного Медика госпиталя, комплектация Репозитория и ряд соответствующих модификаторов, влияющих на процесс лечения в Госпитале.

ЛИЦЕНЗИЯ ГОСПИТАЛЯ №		ГЕНЕТИЧЕСКАЯ ЛАБОРАТОРИЯ:	
ГЛАВНЫЙ МЕДИК:	1 ИНФЕКЦИЯ 1 КОРРУПЦИЯ ☐	БЕСПЛАТНО ☐	
ЛОКАЦИЯ:	1 КОРРУПЦИЯ ☐	1 ЖЕТОН "ЗАПАСЫ МЕДИКАМЕНТОВ" И 5 РЕСУРСОВ ☐	
	ОЧАГИ НЕ ВОЗНИКАЮТ ☐	3 ЖЕТОНА "ЗАПАСЫ МЕДИКАМЕНТОВ" И 10 РЕСУРСОВ ☐	

①	+	③	+	⑤	+	⑦	+
②	+	④	+	⑥	+	⑧	+

3.4.2. Репозиторий – это хранилище медикаментов и целебных средств, позволяющее ускорить и улучшить Терапевтические или Хирургические операции. Репозиторий позволяет влияет на Санитарный Уровень локации. В зависимости от комплектации Репозитория, Госпиталь может ускорять процесс восстановления своих пациентов и проводить нейтрализацию Очагов Заражения.

Начальная комплектация Репозитория зависит от антуражности Госпиталя.

Комплектация Репозитория	Стоимость в Экономический цикл	Эффект
Базовый	—	Позволяет Госпиталю проводить терапевтические и хирургические операции.
Продвинутый	1 жетон "Запасы медикаментов" и 5 Ресурсов	Позволяет Госпиталю проводить терапевтические и хирургические операции на 5 минут быстрее.
Экспертный	3 жетона "Запасы медикаментов" и 10 Ресурсов	Позволяет Госпиталю проводить терапевтические и хирургические операции на 10 минут быстрее. Нейтрализует произвольное образование новых Очагов Заражения.

3.4.3. Типы Госпиталей

- **Полевой госпиталь** – это вид передвижного госпиталя, состоящий из крепко натянутого тента с минимальными габаритами 3х4, в тени которого находится минимум один операционный стол и лежак, и, опционально, портативный **Репозиторий**. Сотрудники экспертно укомплектованного полевого госпиталя могут проводить нейтрализацию **Базовых** Очагов Заражения. В Полевом Госпитале может находиться Базовый и Продвинутый Репозиторий.
- **Стационарный Госпиталь** - это закрывающийся шатер или макет крытого здания, внутри которого находится минимум один операционный стол и лежак и, опционально, стационарный **Репозиторий**. Сотрудники экспертно укомплектованного стационарного госпиталя могут проводить нейтрализацию **Базовых** и **Продвинутых** Очагов Заражения. В Полевом Госпитале может находиться Базовый, Продвинутый и Экспертный Репозиторий.

3.4.4. Медицинские катализаторы. В случае если медик обладает Жетонами Алхимических Ингредиентов, он может добавлять «сырые» вещества для усиления скорости протекания реакций и ускорения процесса выздоровления. Используя два жетона подходящего Первичного Элемента, медик может ускорить восстановление пациента и сократить время лечения на пять минут.

Первичный Элемент	Область применения
Гидраген:	Увядание, Травмы
Эфир:	Ступор, Патологии.
Рибис:	Разложение. Базовые Яды
Квебрит:	Желтая Оспа, Переломы
Вермиллион:	Травмы, Переломы
Витриол:	Черная Сыпь, Продвинутые Яды

4. Болезнь – это вид постоянного игромеханического штрафа, негативно сказывающиеся на состоянии персонажа. Болезнь в виде Жетона можно получить при контакте с Очагом Заражения, Разносчиком Болезни или находясь в локации, в которой объявлена Эпидемия. У каждой болезни есть инкубационный период равный 20 минутам с момента получения Жетона Болезни. Затем, больной начинает испытывать эффекты заболевания и сам превращается в Разносчика Болезни. От болезни можно избавиться с помощью сеанса Терапии, приняв соответствующий Алхимический Продукт или став целью магического обряда. Из-за особенностей сознания, Ментальные Болезни нельзя вызвать в форме Эпидемии.

4.1. Виды Болезней

Базовые Болезни

1. Заболевания передающиеся половым путём

Симптомы: После получения эротической карточки, Больной начинает испытывать характерный зуд и жалуется на образование шанкров.

Эффект: При каждом контакте, требующем обмена карточками, Больной добавляет к ним Жетон Заболевания передающиеся половым путём.

2. Посттравматическое расстройство (Ментальная Болезнь)

Симптомы: Проявляется после глубокой психологической травмы.

Эффект: Особенности штрафов уникальны для каждого случая.

3. Желтая Оспа

Симптомы: Больной жалуется на фантомный жар, испытывает озноб

Эффект: Больной не может пользоваться Алхимическими Продуктами.

4. Черная Сыпь

Симптомы: Больной постоянно чешется, его мучает жажда.

Эффект: Через один экономический цикл, Больной переходит в состояние «мертв».

Продвинутые Болезни:

5. Разложение

Симптомы: Больной испытывает одышку, легкое головокружение и упадок сил.

Эффект: Больной не может пользоваться умениями защиты.

6. Увядание

Симптомы: Больной старается избегать прямого солнечного света, жалуется на громкий звук.

Эффект: Больной не может пользоваться умениями атаки.

7. Ступор (Ментальная Болезнь)

Симптомы: Заторможенность, малоподвижность, замедленность реакции.

Эффект: Больной не может пользоваться специальным умениями.

4.2. Очаг Заражения – это прямой источник распространения негативных штрафов. Он представляет из себя конверт, содержащий Жетоны Болезни – модификаторы поведения и инструкции по дальнейшему распространению заражения. Очаг Заражения может возникать в результате естественных причин, воздействия монстров или магических обрядов. В зависимости от масштабов, Очаг Заражения может иметь три стадии:

1. **Инфекция.** На этой стадии Болезнь, прошедшая двадцатиминутный инкубационный период, выходит на поверхность, и инфицированный персонаж начинает распространение дополнительных Жетонов Болезни среди первых персонажей с которыми он контактирует. В случае, если Больной, на Персональной Стадии заражения находится внутри здания, он должен закрепить один Жетон Болезни на сертификате здания и оповестить об этом Регионального Мастера.

2. **Коррупция.** Инфицированное здание превращается в Очаг Заражения и каждый входящий в него персонаж получает Жетон Болезни. В случае, если Региональный Мастер фиксирует Очаг заражения два экономических цикла подряд, заражение выходит на третью стадию.

3. **Эпидемия.** На этой стадии, Болезнь распространившаяся на здание и не вылеченная до конца экономического цикла, заражает всю локацию. Разместив соответствующие пометки на Межевом Столбе и Воротах, Региональный мастер объявляет Эпидемию. С этого момента все персонажи в локации подвержены влиянию Болезни.

4.3. Санитарный уровень локации – это состояние охраны и поддержания общественной чистоты в населенном пункте. На санитарный уровень локации влияет комплектация госпитального Репозитория и проведение профилактических мер.

1. **Базовый санитарный уровень:** каждый экономический цикл в локации возникает одна Инфекция и одна Коррупция.

2. **Продвинутый санитарный уровень:** каждый экономический цикл в локации возникает одна Коррупция.

3. **Экспертный санитарный уровень:** без постороннего влияния, в локации не возникают Очаги Заражения.

4.3.1. Локационные профилактические меры

Сформировав у Регионального Мастера рабочую группу от трех игроков, персонажи-медики могут проводить профилактические меры по санитарной нейтрализации Очагов Заражения в локации. Нейтрализация одного Очага Заражения **требует траты двух жетонов** специального товара **Запасы Медикаментов**.

Отыгрыш: В свободной форме, персонажи проводят дезинфекцию, дезинсекцию, дератизацию, вакцинацию, информирование и прочие эффективные визуальные методы борьбы с заражением.

4.3.2. Личные профилактические меры

Используя перчатки и маски для дыхательных путей при контакте с инфицированными персонажами, игроки могут защититься от получения Жетонов Болезни или даже персональных очагов Инфекции. Отыгрыш гигиены, воскуривание благовоний и иной тематический отыгрыш может временно оградить вас от заражения.

5. **Генетика** — это опасная и передовая отрасль науки, слабо распространенная на Континенте. Изучая особенности изменчивости организмов, с её помощью можно моделировать и изменять свойства живых существ.

5.1. **Генетическая лаборатория** — это игромеханическая постройка, позволяющая вести деятельность генетика. Во время Часа Ремесла в лабораторию можно переоборудовать Госпиталь или Алхимическую лабораторию, однако возможность лечить тяжело раненых персонажей или создавать Алхимические продукты будет потеряна. Только персонажи с умениями Маг и Медицина могут работать в генетической лаборатории.

5.1.1. Оборудование

Кроме операционного стола, набора химической посуды и хирургических инструментов, для проведения полевых опытов необходимы макеты магического устройств для работы с генетическим материалом:

- **Магнификатор** - устройство для оптического изучения генетического материала.
- **Рефрижератор** - это зачарованное хранилище генетического материала.
- **Генетический Секвенсор** - это магическое устройство для раскрытия генетических тайн.

5.1.2. Научная работа

Так как Генетика — это исключительно редкая наука чародеев, требующая невероятных познаний, вся полевая работа сводится к попыткам воспроизвести успехи предшественников. Каждая Генетическая Лаборатория начинает свою работу с одним **Фрагментом Рукописей**. Фрагменты не расходуются при работе лаборатории. Каждый новый фрагмент позволяет проводить более сложные опыты. Фрагменты Рукописей являются игровой ценностью.

5.2. **Полевые опыты** это относительно успешные операции, которые генетики могут проводить в Лаборатории.

5.2.1. Вживление мутагенов:

- Требования: Генетическая лаборатория, 1 мутаген.
- Подопытный: Мутант (Ведьмак, монстр-мутант)
- Особенности физиологии мутантов позволяют привить им **до двух мутагенов** одновременно. Вживление мутагена фиксируется региональным мастером.
- Потратив Жетон мутагена, генетик, может привить живому мутанту ряд соответствующих свойств. Перед операцией можно изъять действующие мутагены из организма, но их жетоны не возвращаются.

- **Красный мутаген:** Привитый мутанту, до конца игрового процесса увеличивает количество постоянных очков жизни на 1.
- **Синий мутаген:** Привитый мутанту, до конца игрового процесса увеличивает количество доступных после медитации пиропатронов на 1.
- **Зеленый мутаген:** Привитый мутанту, до конца игрового процесса увеличивает количество одновременно используемых зелий на 1.

5.2.2. Создание мутантов:

Используя богохульные фрагменты рукописей, генетики могут изменить естественный порядок вещей и стимулировать развитие мутации, превращая живого персонажа-игрока в боевого мутанта - монстра соответствующего типа (см. Бестиарий)

1. Создание мутанта

- Подопытный: Человек
- Требования: Генетическая лаборатория, **1 фрагмента рукописей**, 2 красных мутагена, 1 зеленый мутаген, элементы костюма мутанта.

2. Создание мутанта-зверя

- Подопытный: Человек
- Требования: Генетическая лаборатория, **2 фрагмента рукописей**, 4 красных мутагена, 2 зеленых мутагена, 1 синий мутаген, элементы костюма мутанта.

3. Создание мутанта-убийцы

- Подопытный: Человек
- Требования: Генетическая лаборатория, **3 фрагмента рукописей**, 4 красных мутагена, 4 зеленых мутагена, 4 синих мутагена, элементы костюма мутанта.

ПРАВИЛА ПО МАГИИ

1. Общие положения

- 1.1. МГ не предоставляет фаерболы и иные реквизиты для отыгрыша магии и жречества за исключением магических амулетов и мастерской пиротехники для обрядовой магии и ведьмачьих знаков.
- 1.2. Количество игроков с магическими способностями магов на игре ограничено (см. сетку ролей).
- 1.3. Магия подразделяется на четыре вида: боевая магия, ПДА-магия, ведьмачьи знаки и обрядовая магия.
 - 1.3.1. Боевая магия – это метательные магические снаряды, которые маг может бросать в бою. Боевая магия доступна только чародеям, но не ученикам.
 - 1.3.2. ПДА-магия – это заклинания и способности, активируемые с помощью устройства и направленные только на других носителей ПДА. Такая магия доступна чародеям, друидам и служителям культов.
 - 1.3.3. Ведьмачьи знаки – это простейшая магия, которая на игре доступна только ведьмакам.
 - 1.3.4. Обрядовая магия – это заклинания, для создания которых нужно потратить игровые ресурсы, а также требующие времени на подготовку. Такая магия доступна чародеям, друидам и жрецам.
 - 1.3.5. Для использования различных магических умений, необходимы жетоны Магии. Способ получения жетонов Магии описан в главе по Экономике. Количество жетонов магии указаны в соответствующих разделах.

2. Боевая магия

Маг в начале игры получает в свое распоряжение один магический снаряд.

- 2.1. Магический снаряд моделируются заантуражированным пробитым теннисным мячом (протектированным аналогом) с хвостом длиной не менее 20 см, соответствующим правилам по допуску оружия.
- 2.2. Маг может применить магический снаряд один раз за бой. Подбирать и повторно применять магический снаряд в том же бою запрещено.
- 2.3. Заклинание осуществляется броском снаряда в цель. Снаряд снимает с персонажа, в которого попал, 5 хитов. Снаряд снимает 5 хитов, даже при попадании в щит или элемент костюма (плащ, плюмаж и т.д.). Снаряд, попавший рикошетом, не засчитывается.
- 2.4. Магический снаряд не снимает осадных хитов.
- 2.5. Маг может увеличить число применяемых в бою магических снарядов до 2 путем проведения соответствующего ритуала обрядовой магии.

3. ПДА-Магия

- 3.1. Маг в начале игры получает в свое распоряжение ПДА и излучатель (атакующий артефакт).
- 3.2. Жрец, друид и ведьмак получают в свое распоряжение только ПДА.
- 3.3. Маг может атаковать с помощью излучателя других носителей ПДА.
- 3.4. Существуют три типа магических атак: «Северная магия» (Чародеи Северных королевств), «Южная магия» (Чародеи Нильфгаарда и союзников) и магия монстров. Получая ПДА, каждый чародей выбирает атакующее заклинание в зависимости от типа магической атаки и щит (флешку) от своего типа урона.
- 3.5. Радиус действия излучателя – около 30 метров. Все носители ПДА, попавшие в зону излучателя, теряют 20-30% жизни каждый 5-15 секунд.
- 3.6. Если у игрока активен щит (флешка), то при каждой атаке, щит будет терять 10% своей емкости, пока не будет уничтожен. Только после этого игрок начинает терять очки жизни.

- 3.7. Чародей может включать и выключать излучатель по своему желанию.
- 3.8. После перехода в состояние «тяжело ранен» или «мертв», чародей обязан немедленно выключить излучатель.

4. Защита и лечение с помощью ПДА

- 4.1. Игрок с ПДА может активировать магический щит (флешка), чтобы получить временную защиту от урона от заклинаний или магической атаки монстра. Для этого, игрок вставляет флешку в ПДА и громко произносит «Защита!».
- 4.2. Игрок с ПДА может использовать заклинания “лечение” (флешка), чтобы мгновенно восстановить 50% процентов жизни. Для этого, игрок вставляет флешку в ПДА и громко произносит «Лечение!».
- 4.3. В ПДА одновременно можно вставить не более 3 флешек, то есть не более 3 щитов или заклинаний лечения. По мере расходования, щиты и заклинания можно менять.
- 4.4. Создание нового магического щита или подготовка заклинания «лечение» требует 8 жетонов магии и 3 орена. Ресурсы меняются на новые флешки у мастера магии.

5. Места и монстры, которые взаимодействуют с ПДА

- 5.1. Место силы. Это место, в котором любой носитель ПДА может быстро восстановить проценты жизни. Без отрицательных воздействий ПДА самостоятельно восстанавливает проценты жизни с 1% до 100% в течение 2-3 часов.
- 5.2. Гиблое место. Это место, в котором любой носитель ПДА начинает быстро терять проценты жизни, как при магической атаке или получает долговременный эффект отравления, который снимает по 2-3% жизни некоторое время, даже после выхода из гиблого места.
- 5.3. Магический источник. Это место позволяет накапливать магическую энергию до 800.000 единиц. Накопленную на ПДА магию можно будет обменивать у мастера магии на жетоны Магии. Накопленная свыше 600.000 единиц магия начинает постепенно убивать владельца. При 600.000 накопленных единиц магии, смерть наступит примерно в течение часа, при 800.000 накопленных единиц – около 30 минут. При 1.000.000 единиц накопленной магии смерть наступит мгновенно.
- 5.4. Магический монстр – это монстр, который, как и чародей, обладает не только ПДА, но и излучателем. Каждый раз, когда игрок с ПДА будет входить в радиус действия излучателя монстра, он будет терять 20% жизни каждые 5-15 секунд. ПДА будет предупреждать о приближении магического монстра.

6. Ведьмачьи знаки.

- 6.1. На игре ведьмакам доступны четыре знака: Квен, Игни, Аард и Аксий.
- 6.2. Знаки моделируются применением предоставляемой мастерами микропиротехники.
- 6.3. В каждый цикл ведьмак получает набор микропиротехнических патронов, позволяющий отслеживать применение знаков. На старте игры, ведьмак получает три патрона на магический цикл.
- 6.4. Ведьмак может восстанавливать запас микропатронов путем медитации в дружественной локации или Флотзаме (микропатроны выдает либо региональный мастер, либо мастер по магии). Количество медитаций – не более двух за один магический цикл.
- 6.5. На старте игры любой ведьмак может знать три из вышеперечисленных знаков в зависимости от школы, которую представляет:
- «Волк»: Игни, Аард, Квен
 - «Кот»: Аксий, Аард, Квен
 - «Грифон»: Любые три на выбор
 - «Змея»: Игни, Аард, Аксий
 - «Медведь»: Игни, Аард, Квен

- 6.6. Боевой Знак «Игни» моделируется взрывом микропиропатрона и громким, четким выкриком: «Игни» с указанием цели знака. Знак работает на одну цель. Дистанция: 3 метра. Знак «Игни» снимает 3 хита.
- 6.7. Боевой Знак «Аард» моделируется взрывом микропиропатрона и громким, четким выкриком: «Аард» с указанием цели знака. Знак работает на одну цель. Дистанция: 3 метра. Знак «Аард» заставляет цель отступить на три полных шага. Если по каким-то причинам цель не может отступить, она должна упасть или сесть на месте, если падение невозможно по иным причинам.
- 6.8. Боевой Знак «Квен» моделируется взрывом микропиропатрона и громким, четким выкриком: «Квен» с соответствующим купольным жестом. Применяя «Квен», Ведьмак мгновенно получает возможность игнорировать весь физический или магический урон от одного первого попадания до конца боевой ситуации. В течение боя можно применять только один знак «Квен».
- 6.9. Небоевой Знак «Аксий» моделируется жестом свободной руки ведьмака и выдачей цели жетона с символом Знака, с соответствующим тихим, но четким звуковым подтверждением: «Аксий» с указанием цели знака. Применяя «Аксий», ведьмак способен магическим образом убедить собеседника в одном факте во время беседы или заставить выполнить одну простую команду типа «Уйди», «Выпей это зелье», «Брось меч» и т.д. «Аксий» не действует на чародеев. «Аксий» может заставить жертву нанести вред окружающим, но не себе. В случае если ведьмак не дает команду, но выдает жетон, цель бездействует на месте, медленно считая до двадцати. «Аксий» воздействует на столько целей, сколько жетонов Знака есть у ведьмака. Если свидетель применения знака «Аксий» акцентирует внимание любой из целей знака на факте его использования, магический эффект аннулируется.

7. Обрядовая магия

- 7.1. Обрядовая магия – это сложный и продолжительный по времени игровой процесс, позволяющий при успехе получить серьезный игровой эффект.
- 7.2. Обряды делятся на Мгновенные, Простые, Средние и Сложные. Минимальное число участников с ПДА для проведения обряда: Мгновенный и Простой – 1, Средний – 3, Сложный – 5.
- 7.3. Мгновенный обряд заготавливается предварительно – игрок сдает жетоны магии региональному мастеру и получает взамен сертификат обряда. Далее, игрок может активировать такой заготовленный обряд в любой момент, произнеся нужные слова и порвав сертификат. Мгновенный обряд требует только жетонов магии (число указано в описании обряда).
- 7.4. Для проведения обрядов кроме мгновенных необходимо потратить некоторое количество игровых ресурсов и времени. Простой обряд требует 5 оронов, 5 ресурсов, 5 жетонов магии. Время проведения – 1 минута. Средний обряд требует 10 оронов, 10 ресурсов, 10 жетонов магии. Время проведения – 5 минут. Сложный обряд требует 20 оронов, 20 ресурсов, 20 жетонов магии. Время проведения – 10 минут.
- 7.5. Деньги, ресурсы и жетоны магии передаются региональному мастеру до начала обряда. В случае неудачи или срыва обряда, деньги, ресурсы и жетоны магии не возвращаются.
- 7.6. Можно провести только описанный в правилах обряд. Вы можете придумать и провести свой обряд, но только с целью отыгрыша. В процессе игры, в результате квестов или сюжетных чекпоинтов, могут появиться обряды, не указанные в правилах.
- 7.7. Эффекты от одинаковых обрядов не суммируются (например, два обряда на увеличение хитосъема оружия).
- 7.8. Обряд является общедоступным, если не указано иное.

- 7.9. В начале игры, все заклинатели, кроме чародеев знают все классовые обряды, все мгновенные, простые обряды и средние обряды. Чародеи знают все классовые обряды, все мгновенные, простые, средние и все сложные обряды.
- 7.10. В течение игры заклинатель может обучаться неизвестным ему обрядам. Для этого другой заклинатель должен на время взять его в ученики. Срок обучения простому обряду – 5 минут, среднему – 10 минут, сложному – 15 минут. По завершению обучения, новый обряд вписывается в ДК ученика региональным мастером. При этом ученик должен заплатить «магическую» цену обряда: за простой обряд – 1 жетон магии, за средний – 2 жетона магии, за сложный – 3 жетона магии. Жетоны сдаются региональному мастеру.
- 7.11. Обязательные требования к обрядовой магии.
- 7.11.1. Провести обряд может только игрок с ПДА, который знает данный обряд. Инициатор обряда должен быть жив в течение всего проведения обряда.
- 7.11.2. Обряд обязательно проводится в присутствии регионального мастера или мастера по магии.
- 7.11.3. Обязательно наличие «сакральной геометрии» (для средних и сложных обрядов) и текста обряда с четким указанием желаемой цели обряда. Так же обязательным элементом проведения обряда являются материальные компоненты (список представлен ниже).
- 7.11.4. Обряд должен проводиться в прямой видимости цели обряда, но не далее, чем в 100 метров, если в описании обряда не указано иное расстояние.
- 7.12. Причины неудачного проведения обряда.
- 7.12.1. Обряд был прерван, остановлен или не был доведен до конца.
- 7.12.2. Один из участников обряда был атакован **физически** или **магически**.
- 7.12.3. Региональный мастер или мастер по магии объявил, что обряд не дал эффекта (ритуал проводился с нарушением обязательных требований, был забыт текст, нарушена сакральная геометрия и т.д.).
- 7.12.4. Цель обряда находится под магической защитой.

Список обрядов:

МГНОВЕННЫЕ ОБРЯДЫ

Мгновенный обряд требует:

1. Указанное в описании обряда число жетонов магии.
2. Время проведения – предварительная заготовка (1 минута).
3. Минимальное число заклинателей: 1

– Создание магического снаряда (Чародеи):

Цель: Чародей.

Радиус: —

Материалы: 16 жетонов магии.

Эффект: Успешный обряд позволяет чародею использовать два магических снаряда в бою, а не один. Подбирать и повторно метать один и тот же снаряд – запрещено!

Длительность: Одни сутки.

– Малое лечение:

Цель: Создатель обряда.

Радиус: —

Материалы: 3 жетона магии.

Эффект: Успешный обряд позволяет заготовить обряд, который немедленно переводит цель обряда в состояние «здоров». Создатель обряда громко произносит: «Малое лечение» и рвет сертификат обряда.

Длительность: Немедленно.

– **Малое лечение болезни:**

Цель: Создатель обряда.

Радиус: —

Материалы: 2 жетона магии.

Эффект: Успешный обряд позволяет заготовить обряд, отменяющий действие одной игротехнической болезни. Создатель обряда громко произносит: «Персональное лечение болезни» и рвет сертификат обряда.

Длительность: Немедленно.

– **Паралич:**

Цель: Один персонаж.

Радиус: 5 метров.

Материалы: 3 жетона магии.

Эффект: Успешный обряд позволяет заготовить обряд, накладывающий паралич на цель. В этом состоянии цель не может двигаться или использовать умения. Создатель обряда громко произносит: «Паралич», указывает цель обряда и рвет сертификат обряда. Паралич не действует на чародеев, жрецов, друидов и ведьмаков. Паралич не действует в массовой боевой ситуации (в радиусе 5 метров есть другие кроме цели враждебные персонажи).

Длительность: Действует немедленно после успешного окончания обряда, но не более 5 минут. Если жертва теряет хотя бы 1 хит, паралич проходит.

– **Последнее слово:**

Цель: Один персонаж.

Радиус: 5 метров.

Материалы: 8 жетонов магии.

Эффект: Успешный обряд позволяет заготовить обряд, накладывающий проклятье на одну цель, но только в случае, если цель переводит создателя обряда в состояние «мертв».

Длительность: До смерти персонажа-цели или до того момента, когда проклятье не будет снято.

ПРОСТЫЕ ОБРЯДЫ

Простой обряд требует:

1. 5 оронов, 5 ресурсов, 5 жетонов магии.
2. Время проведения – 1 минута.
3. 1 элемент из списка материальных компонентов.
4. Минимальное число заклинателей: 1

- **Гром Альзура (Чародеи):**

Цель: Оружие чародея.

Радиус: Дистанция оружия ближнего боя.

Материалы: Маркируется желтой лентой, прикрепленной к оружию.

Эффект: Успешный обряд позволяет чародею первым же успешным попаданием после громкого возгласа «Гром Альзура!» нанести своим оружием урон в 10 хитов (класс оружия при этом не учитывается).

Длительность: Одни сутки или до того, как будет использовано. Нельзя повторно проводить этот обряд, пока предыдущее зачарование активно.

- **Голубой Сон Ханмарвина (Чародеи):**

Цель: Персонаж, находящийся в состоянии «мертв».

Радиус: —

Материалы: —

Эффект: Успешный обряд позволяет пробудить дух мертвого для допроса. Чародей может задать духу до 5 вопросов, на которые он обязан ответить правдиво. По завершению допроса, тело цели распадается и не может быть целью такого же обряда повторно.

Длительность: Действует немедленно после успешного окончания обряда, но не более 15 минут.

- Магическая ловушка (Чародей):

Цель: —

Радиус: от 5 до 30 метров.

Материалы: Маркируется специальным устройством, предоставляемой мастерской группой. Требует предварительного согласования с мастером по магии.

Эффект: Успешный обряд позволяет установить в указанном месте магическую ловушку, которая будет наносить периодический урон магией всем носителям ПДА.

Длительность: Пока не будет уничтожена «Обрядом очищения».

– Дар Природы (Чародей и Друиды):

Цель: —

Радиус: площадка 2 на 2 метра

Материалы: 1 узор сакральной геометрии на месте создания и бело-зеленая лента, которой ограничивается пространство.

Эффект: Успешный обряд позволяет создать скрытое от взглядов всех, кроме заклинателя, место. Выход из этого ограниченного пространства любого из тех, кто был внутри, немедленно разрушает магию. Однако сам заклинатель может доставать и прятать в ограниченном пространстве любые предметы, а также выходить и возвращаться обратно, не разрушая магию. В этом пространстве запрещено колдовать и любое действие изнутри наружу немедленно прекращает действие обряда.

Длительность: Одни сутки.

– Техника Эйльхарт:

Цель: Персонаж.

Радиус: —

Материалы: -

Эффект: Успешный обряд позволяет создателю проводить допрос, как будто у него есть умение «Пытки».

Длительность: Действует немедленно после успешного окончания обряда, но не более 1 часа.

- Обряд лечения:

Цель: 1 легко или тяжело раненный персонаж.

Радиус: 3 метра от места проведения обряда.

Материалы: —

Эффект: Успешный обряд переводят цель из состояния «легко ранен» или «тяжело ранен» в состояние «здоров».

Длительность: Немедленно после успешного окончания обряда.

– Обряд массового лечения болезни:

Цель: Персонаж или группа персонажей до 5 человек, зараженные игротехнической болезнью.

Радиус: 3 метра от места проведения обряда.

Материалы: —

Эффект: Успешный обряд позволяет нейтрализовать болезнь у группы до пяти игроков.

Длительность: Немедленно после успешного окончания обряда.

– **Обряд увеличение защиты доспеха:**

Цель: Доспех персонажа.

Радиус: —

Материалы: Маркируется оранжевой лентой с датой обряда, прикрепленной к доспеху.

Целью обряда может стать только тяжёлый или полный доспех.

Эффект: Успешный обряд увеличивает защиту одного доспеха на 2 хита.

Длительность: Одни сутки.

СРЕДНИЕ ОБРЯДЫ

Средний обряд требует:

1. 10 оронов, 10 ресурсов, 10 жетонов магии.
2. Время проведения – 5 минут.
3. 2 элемента из списка материальных компонентов.
4. 1 узор сакральной геометрии.
5. Минимальное число заклинателей: 3

– **Треугольник в треугольнике (Чародеи):**

Цель: Один монстр.

Радиус: —

Материалы: 1 узор сакральной геометрии, куда призывается монстр.

Эффект: Успешный обряд позволяет чародею призвать игрока-монстра, который будет служить ему в течение часа (согласовывается с мастером по монстрам).

Длительность: 2 часа.

– **Маяк монстров (Жрецы и Друиды):**

Цель: Межевой столб локации.

Радиус: Подконтрольная зона локации.

Материалы: Маркируется сертификатом, который крепится на межевой столб.

Эффект: Успешный обряд позволяет поставить магическую метку на границе подконтрольной зоны локации (межевой столб с названием локации), которая приманивает любых монстров в эту область.

Длительность: Одни сутки.

– **Обряд защиты от монстров (Жрецы и Друиды):**

Цель: Межевой столб локации.

Радиус: Подконтрольная зона локации.

Материалы: Сертификат, который крепится на межевой столб.

Эффект: Успешный обряд позволяет защитить локацию от монстров.

Длительность: Одни сутки.

– **Проклятие:**

Цель: Один персонаж по выбору заклинателя.

Радиус: Данный обряд можно проводить без прямой видимости цели.

Материалы: Полное игровое имя цели обряда и сделать куклу, имитирующую цель. Кукла должна быть того же пола, что и цель, иметь атрибутику цели (например, оружие или набор инструментов) и должна быть в цветах локации цели. Маркируется записью «ПРОКЛЯТЬЕ» в ДК цели.

Эффект: Успешный обряд накладывает на цель проклятие. Проклятие запрещает цели обряда использовать все особые умения (не оружейные и не доспешные), которые у него есть или снижает хиты цели обряда до 1, независимо от доспехов, умений или специальных свойств. Кроме того, цель случайным образом получает один из трех

дополнительных эффектов: импотенция (невозможность вступать в интимную связь), припадочное сквернословие (навязчивая необходимость нецензурно ругаться), кровожадность (неутолимое стремление убивать). Если обряд проводится дистанционно, то региональный мастер заклинателя сообщает о факте проклятья региональному мастеру цели обряда, а региональный мастер цели доносит факт обряда до проклятого.

Длительность: До того, как проклятье не будет снято с помощью обряда очищения или до того, как кукла, имитирующая персонажа, не будет уничтожена.

* Так же мы предлагаем необязательный вариант развития этого обряда, если цель обряда умирает до того, как проклятье будет снято. Жертва обряда «Проклятие» может заменить время «мертвяка» на отыгрыш мстительно духа. Еще раз обращаем внимание, что этот вариант не обязательный и реализуется только по желанию игрока.

– Обряд очищения:

Цель: «Гиблое место», строение, магическая ловушка или персонаж.

Радиус: —

Материалы: —

Эффект: Успешный обряд позволяет очистить «гиблое» место (см. пункт 5.2 правил по магии) или строение, уничтожить магическую ловушку или снять проклятье с одной цели. Если обряд используется для очищения гиблого места или уничтожения магической ловушки, то требуется обязательное присутствие мастера по магии.

Длительность: Немедленно после успешного окончания обряда.

– Обряд массового лечения:

Цель: Группа легко или тяжело раненных персонажей до 5 человек.

Радиус: 3 метра от места проведения обряда.

Материалы: —

Эффект: Успешный обряд заменяет собой действия Первая помощь, Хирургия и Терапия (см. Правила по медицине) – переводят цель из состояния «легко ранен» или «тяжело ранен» в состояние «здоров».

Длительность: Немедленно после успешного окончания обряда.

– Благословление на рост растений (Друиды):

Цель: Игротехнический сад.

Радиус: —

Материалы: Маркируется шестью зелеными ленточками, завязываемыми по периметру сада в течение обряда.

Эффект: Успешный обряд позволяет увеличить количество получаемых алхимических ингредиентов (растения) вдвое, а также получить дополнительный урожай в данный экономический цикл.

Длительность: Немедленно после успешного окончания обряда.

– Землетрясение Стаммельфорда:

Цель: Укрепления локации, укрепленное строение, военная машина или осадное вооружение.

Радиус: 30 метров.

Материалы: Маркируется пиротехникой, предоставляемой мастерской группой и громким выкриком «Землетрясение Стаммельфорда!». Требуется предварительного согласования с мастером по магии.

Эффект: Успешный обряд снимает 5 осадных хитов с указанных укреплений локации, укрепленного строения, военной машины или осадного вооружения.

Длительность: Немедленно после успешного окончания обряда.

- Некромантия:

Цель: Персонаж, находящийся в состоянии «мертв».

Радиус: —

Материалы: грим мертвеца.

Эффект: Успешный обряд позволяет вернуть к жизни одного персонажа под полным контролем создателя обряда в виде подконтрольного умертвия. Умертвие обладает 3 хитами и иммунитетом к легкому оружию. Умертвие получает умение Легкое и Обычное оружие, остальные умения не доступны. Изначальные умения персонажа-цели не сохраняются. После окончания обряда тело жертвы распадается на части и не может быть оживлено повторно.

Длительность: Один час с момента проведения обряда или до того момента, пока цель обряда не погибнет повторно. Нахождение в мертвятнике цели обряда сокращается на срок, проведенный под действием этого обряда.

- Контроль:

Цель: Один персонаж.

Радиус: 5 метров.

Материалы: —

Эффект: Успешный обряд позволяет взять под ментальный контроль одного персонажа до конца действия обряда. Цель не будет исполнять суицидальные команды или команды, в результате которых она потеряет хиты. Все умения персонажа-цели сохраняются. Цель сохраняет все игровые воспоминания о периоде нахождения под контролем.

Длительность: 30 минут.

- Портал (только мистики Дикой Охоты):

Цель: отряд.

Радиус: —

Материалы: маркеры портала.

Эффект: Успешный обряд позволяет заготовить портал для телепортации отряда. Точка выхода из портала оговаривается с региональным мастером перед началом обряда.

Персонажи, находящиеся в состоянии телепортации, не поражаются оружием или магией.

Длительность: Немедленно после успешного окончания обряда. Завершается после того, как цель прибывает в указанную точку.

- Обряд увеличения урона оружия:

Цель: Оружие персонажа.

Радиус: —

Материалы: Маркируется оранжевой лентой с датой обряда, прикрепленной к оружию.

Эффект: Успешный обряд увеличивает хитосъем одного оружия на 1 хит. Легкое и импровизированное оружие не может быть целью обряда.

Длительность: Одни сутки.

- Обряд увеличения прочности укреплений и строений:

Цель: Укрепления локации или укрепленное строение.

Радиус: —

Материалы: Маркируется соответствующей пометкой в сертификате укреплений локации или укрепленного строения.

Эффект: Успешный обряд добавляет цели обряда 10 осадных хитов.

Длительность: Одни сутки или до того, пока цель обряда не потеряет все осадные хиты.

- Обряд увеличения урона военной машины:

Цель: Военная машина (катапульта, баллиста, требушет).

Радиус: —

Материалы: Маркируется оранжевой лентой с датой обряда, прикрепленной к осадной технике.

Эффект: Успешный обряд увеличивает осадный хитосъем машины на 1 осадный хит.

Длительность: Одни сутки или до того, пока цель обряда не потеряет все осадные хиты.

СЛОЖНЫЕ ОБРЯДЫ

Сложный обряд требует:

1. 20 оронов, 20 ресурсов, 20 жетонов магии.
2. Время проведения – 10 минут.
3. 3 элемента из списка материальных компонентов.
4. 2 узора сакральной геометрии.
5. Минимальное число заклинателей: 5

- Градобитие Меригольд:

Цель: Укрепления локации, укреплённое строение, военная машина или осадное вооружение.

Радиус: —

Материалы: Маркируется пиротехникой, предоставляемой мастерской группой и громким выкриком «Градобитие Меригольд». Требует предварительного согласования с мастером по магии.

Эффект: Успешный обряд снимает 10 осадных хитов с указанных укреплений локации, укреплённого строения, военной машины или осадного вооружения.

Длительность: Немедленно после успешного окончания обряда.

- Эпидемия:

Цель: Локация.

Радиус: Локация.

Материалы: Маркируется сертификатом, который крепится на межевой столб.

Эффект: Успешный обряд активирует в локации «очаг заражения» (см. правила по Медицине).

Длительность: Одни сутки или до того, как не будет уничтожен очаг заражения.

- Аэромансия:

Цель: Подконтрольная зона выбранной локации.

Радиус: —

Материалы: Маркируется дымами, предоставляемыми мастерской группой. Требует предварительного согласования с мастером по магии.

Эффект: Успешный обряд позволяет создать туман в указанной зоне. С момента завершения обряда и до окончания срока действия, в этой зоне нельзя использовать стрелковое оружие и метательные осадные машины. Таран использовать можно.

Длительность: 15 минут после завершения обряда

- Магический Барьер:

Цель: Локация или подконтрольная зона локации.

Радиус: Локация или подконтрольная зона локации.

Материалы: Маркируется сертификатом, который крепится на межевой столб.

Эффект: Обряд создает антимагическую сферу, которая блокирует и нейтрализует воздействия и результаты обрядовой магии любой фракции в радиусе применения.

Длительность: Одни сутки.

Список рекомендуемых материальных компонентов:

- цветные свечи, благовония, лепестки цветов, кукла, цветной порошок, дым, пиротехника, бусы, еда, кубок, карты, клинки, кадило, чучело, пепел, кости, драгоценности, блюдо, кристалл, священные тексты.

ПРАВИЛА ПО СМЕРТИ

1. Игровая смерть

- 1.1. Игровая смерть персонажа наступает после снятия браслета жизни. В случае игровой смерти персонажа, игрок самостоятельно срывает с себя браслет жизни, который необходимо впоследствии сдать своему региональному мастеру.
- 1.2. Игровая смерть персонажа может наступить только в следствие:
 - казни по законам поселения (повешения, отрубания головы и т.д., отыгрыш казни длится не менее 10 минут) или казни в случае захвата поселения после успешного штурма;
 - убийства персонажем с умением «Удар в спину»;
 - кровопотери в результате тяжёлого ранения;
 - добивания (см. Правила по боевым взаимодействиям);
 - отравления смертельным ядом;
 - смертельной болезни;
 - самоубийства.
- 1.3. Персонаж, потерявший браслет жизни по не игровым причинам, должен сразу перейти к действиям, описанным в пункте 1.5.2. Такой персонаж не считается погибшим, и после получения нового браслета жизни возвращается в игру в своей локации.
- 1.4. Игровая смерть персонажа может быть применена мастером или региональным мастером как дисциплинарная мера за нарушение Правил игры. Персонаж, к которому была применена такая мера, сразу же переходит к действиям, описанным в пункте 1.5.2.
- 1.5. После игровой смерти персонажа, игрок должен находиться на месте, где наступило это состояние, не менее 5 минут (медленно считая «про себя» до 300), очевидно изображая труп (не вступая в контакт ни с кем из живых персонажей, не уходя с места смерти, сидя или лёжа с закрытыми глазами).
 - 1.5.1. Если в течение 5 минут после игровой смерти персонажа игрока начали обыскивать, оплакивать, хоронить или производить другие, предусмотренные игровой механикой, действия с мёртвым телом (например, применять Аутопсию, см. правила по Медицине), дожидитесь окончания процедуры. При этом задерживать игрока на срок, более чем в 30 минут игровыми действиями с телом его персонажа можно только по его согласию.
 - 1.5.2. Если за 5 минут после игровой смерти к телу его мёртвого персонажа не проявили интереса, персонаж игрока окончательно переходит в состояние «мёртв». «Мертвый» игрок надевает на голову красную ленту и/или мигающий красный диод и, ни с кем не общаясь по пути, отправляется кратчайшим путём в свою локацию. По прибытии в локацию, игрок сразу сообщает региональному мастеру о смерти своего персонажа и сдаёт ему сорванный браслет. После этого он считается находящимся в мертвятнике.
 - 1.5.3. Персонаж с умением «Маг» переходит в состояние «мертв» по обычным правилам, если смерть наступает от болезней, ядов, самоубийства или кровопотери. Однако, если хиты мага стали равны 0 в результате физической атаки, ведьмачьего знака, метательного магического снаряда, были сняты все ПДА-хиты или чародей стал целью умения «удар в спину», чародей выживает 5 минут, как и любой игрок. Добивать или обыскивать чародея в это время нельзя. Если за эти 5 минут на него не надели кандалы из двумерита, чародей телепортируется (надевает повязку или включает маячок и идет) в свою локацию к своему рабочему месту. Если локация чародея захвачена, он дожидается окончания разграбления и после этого материализуется в локации с полными хитами. После материализации чародей 2 часа не может колдовать (проводить

или инициировать обряды, метать магические снаряды, ПДА должен быть выключен), о чем региональный мастер делает пометку в ДК.

- 1.5.4. Если кандалы были надеты, то чародей лишается всех своих магических способностей и может быть доставлен в любую локацию для казни. После казни в кандалах чародей умирает по обычным правилам.
- 1.5.5. Персонаж с умением «Меч Предназначения» переходит в состояние «мертв» по общим правилам и переходит к действиям, описанным в пункте 1.5.2. Однако, по прибытию в локацию, он вместе с региональным мастером совершает бросок по таблице (см. Правила по умениям). Если выпадает значение «Памятная смерть!» или «Мертв», то персонаж игрока погибает, а игрок отбывает полный срок в мертвятнике и выходит новым персонажем по общим правилам. Если выпадает любое другое значение, игрок может немедленно покинуть мертвятник и вернуться в игру тем же персонажем, но с некоторыми игротехническими или ролевыми особенностями, приобретенными в результате броска.
- 1.5.6. Публичная казнь персонажа в локации отменяет умение «Меч Предназначения».

2. Мертвятник

- 2.1. Зарегистрировать гибель своего персонажа у регионального мастера можно с 10:00 утра до 00:00 ночи. Игроки, персонажи которых погибли в тихое время (с 00:00 до 10:00), регистрируют их гибель после 10:00 утра следующего дня.
- 2.2. Схема работы мертвятника:
 - 2.2.1. Игрок сдаёт региональному мастеру своей локации ДК, браслет жизни (если он не был утерян или отобран другим игроком), игровые предметы, деньги и т.д. В дальнейшем он находится вне игры до выхода новым персонажем.
 - 2.2.2. Игрок, находящийся в мертвятнике, должен носить на голове красную ленту и/или мигающий красный диод. Он может есть, пить, спать, помогать в хозяйственных работах в локации, но не имеет право обсуждать игровую информацию и покидать локацию.
 - 2.2.3. Срок нахождения в мертвятнике – 2 часа. Он отсчитывается региональным мастером с момента сдачи ДК, игровых денег и прочей игровой атрибутики. Этот срок может быть сокращен до минимума в 30 минут за счет следующих действий:
 - Помощь МГ в неигровых зонах;
 - Выход в игротехнических ролях (при наличии подходящего ауттража и необходимости для МГ);
 - Для всех мирных жителей срок мертвяка – 1 час;
 - В случае красивого отыгрыша посмертных манипуляций с телом (похороны, отпевание, кремация и т.п.) нахождения в мертвятнике уменьшается на 1 час;
 - Для игрока, чей персонаж был захвачен в рабство и «умер» по истечении первого часа рабства (см. Правила по специальным взаимодействиям);
 - Для игрока, чей персонаж был оживлен с помощью обряда «Некромантия», срок уменьшается на период действия обряда (см. Правила по магии);
 - Выкуп солдат (без умения «Командир»). Стоимость выкупа одного солдата равна 5 маркам. Выкупить игрока можно любой момент нахождения игрока в мертвятнике. После оплаты выкупа, игрок может немедленно покинуть мертвятник и вернуться в игру новым персонажем.
 - 2.2.4. По истечению срока нахождения в мертвятнике региональный мастер выдаёт игроку браслет жизни, ДК нового персонажа, и он возвращается в игру.

3. Новые персонажи

- 3.1. Новая роль определяется, исходя из антуража игрока, локации, в которой он находится, пожеланий игрока и потребности МГ в данной роли.
- 3.2. После выхода из мертвятника вопрос о сохранении выученных в процессе игры умений решается региональным мастером в зависимости от новой роли, в которой выходит игрок.
- 3.3. Список умений, которые теряются при смерти персонажа: Атакующий ПДА, Богатство, Герой, Командир, Меч Предназначения, Народный герой, Шпион.

ПРАВИЛА ПО ЛОКАЦИЯМ, СТРОЕНИЯМ И МЕХАНИЗМАМ

1. Общие положения

- 1.1. Данный раздел правил регламентирует моделирование и использование строений, иных построек и моделей местности, а также различных механизмов и приспособлений.
- 1.2. Места расположения стен локации, ворот, игровых строений, а также неигрового лагеря должны быть согласованы с региональным мастером или с Главным Мастером игры или лицом, его замещающим. Будьте готовы переносить строения и лагерь, несогласованные с мастерами, в другое место.
- 1.3. Материалы для ограды, стен, ворот и строений.
 - 1.3.1. Для каркаса стен, ворот и строений могут использоваться следующие материалы: брус, кругляк, обрезная доска, строительные леса, металлические или полимерные трубы или балки. Также для каркаса могут использоваться деревья без нанесения им повреждений (например, вбивание гвоздей). Каркас должен быть рассчитан так, чтобы сооружение не разрушилось от предполагаемой на него нагрузки.
 - 1.3.2. Для оград, стен, крыш, иных поверхностей, не несущих нагрузку, могут использоваться следующие материалы: фанера, ДСП или иные плиты, баннерная ткань, брезент, нетканые и тканые материалы, блоки из сена, тростниковые маты, модели из веревки, пластиковые или тканые сетки, решетки.
 - 1.3.3. Перекрытия, предполагающие нагрузку (стрелковые галереи, второй этаж здания и т.п.) могут быть изготовлены из: обрезной доски, фанеры, ДСП и иных плит, с учетом предполагаемой на них нагрузки.
 - 1.3.4. Сооружения (стены, строения, каркасы, мебель и т.п.) указанные региональным мастером или иным представителем мастерской группы, после игры должны быть разобраны до удобного для утилизации размера и сложены в месте, указанном региональным мастером.

2. Стоянка

Стоянка – это локация без укреплений.

- 2.1. Локация типа «Стоянка» не имеет никаких ограждений.
- 2.2. Для свободного доступа в боевую зону локации типа «Стоянка» должны вести не менее 3 проходов, свободных от препятствий, шатров и построек.
 - 2.2.1. Ширина проходов должна быть 3 метра и более.
 - 2.2.2. Проходы должны вести в боевую зону с разных сторон.
- 2.3. Боевая зона локации типа «Стоянка» должна представлять собой круг диаметром не менее 10 метров, либо быть любой другой формы, в которую можно вписать такой круг.
- 2.4. В локации типа «Стоянка» не может быть укреплённых строений.

3. Укреплённый лагерь

Укреплённый лагерь – это локация, имеющая минимальные защитные сооружения.

- 3.1. Локация типа «Укреплённый лагерь» должна иметь штурмовое ограждение длиной не менее 15 метров (считая мобильный участок). Остальная часть локации также должна быть явственно огорожена. Частью ограды могут быть стены строений или шатров.
 - 3.1.1. Штурмовое ограждение должно представлять собой антуражную ограду из деревянных ежей, колов или плетня высотой 60 – 130 см.
 - 3.1.2. Штурмовое ограждение в своей конструкции должно иметь антуражные ворота, дверь, калитку или иное сооружение, закрывающее свободный доступ в локацию, не менее 1 метра шириной. Ворота или иное сооружение

- для ограничения доступа в локацию должны свободно раскрываться и иметь в своей конструкции засов или иной запор
- 3.1.3. Штурмовое ограждение должно быть устроено таким образом, чтобы преодолеть его можно было только очевидно перелезая, проползая или протискиваясь.
 - 3.1.4. Штурмовое ограждение должно быть минимально травмоопасно: не иметь торчащих острых углов, заточенных деревянных колов и прочих опасных элементов.
 - 3.1.5. Штурмовое ограждение должно быть достаточно прочным, чтобы выдержать падение на него игрока и удары игровым оружием.
 - 3.2. Локация типа «Укреплённый лагерь» в конструкции штурмовой ограды должна иметь мобильный участок, расположенный по центру штурмового ограждения, который должен полностью убираться после снятия с укреплений локации осадных хитов, оставляя свободный проход.
 - 3.2.1. Мобильный участок должен быть не менее 5 метров шириной.
 - 3.2.2. Мобильный участок должен быть устроен таким образом, чтобы оперативно устанавливаться и убираться. Время уборки мобильного участка 2-3 игроками не должно превышать 1 минуты. При планировании лагеря необходимо предусмотреть место вне боевой зоны локации для временного хранения мобильного участка штурмовой ограды.
 - 3.3. Боевая зона локации типа «Укреплённый лагерь» должна находиться непосредственно за штурмовым ограждением вплотную примыкая к его мобильному участку.
 - 3.3.1. Боевая зона локации типа «Укреплённый лагерь» должна представлять собой квадрат не менее чем 15 x 15 метров, либо быть любой другой формы, в которую можно вписать такой квадрат.
 - 3.4. Базовая хитовка укреплений локации типа «Укреплённый лагерь» – 5 осадных хитов. В течении игры, она может быть увеличена игротехническими средствами с помощью Инженерии или Магии.

4. Крепость

Крепость – это локация, имеющая полноценные защитные сооружения.

- 4.1. Крепость должна иметь штурмовую стену не менее 10 метров длиной (считая ворота). Остальная часть локации также должна быть явственно огорожена. Частью ограды могут быть стены строений или шатров.
 - 4.1.1. Штурмовая стена крепости должна представлять собой сплошную стену не менее 2 метров высотой, имитирующую частокол, каменную кладку или массивную бревенчатую конструкцию. Для того, чтобы со стены крепости можно было сбрасывать камни и брёвна, её высота (до низа зубца) должна быть не менее 3,5 метров.
 - 4.1.2. Штурмовая стена крепости может иметь в своей конструкции парапеты и галереи, на которые ведут минимум 2 лестницы.
 - 4.1.3. Штурмовая стена крепости может иметь в своей конструкции зубцы по верху стены.
 - 4.1.4. Штурмовая стена крепости может иметь в своей конструкции бойницы с жёсткой рамкой для стрельбы сквозь них.
 - 4.1.5. Штурмовая стена крепости должна быть крепкой и прочно установленной, выдерживать умеренные толчки и повисания на ней с любой из сторон.
 - 4.1.6. Штурмовая стена крепости не должна иметь в своей конструкции травмоопасных элементов: торчащих элементов крепежа, острых углов и т.д.
- 4.2. Крепость в своей конструкции должна иметь ворота, расположенные по центру штурмовой стены.

- 4.2.1. Проём ворот крепости должен быть минимум 2,5 метра высотой и 2,5 метра шириной.
- 4.2.2. Ворота крепости должны быть минимум 2 метра высотой и 2,5 метра шириной.
- 4.2.3. Длина огороженного (любым образом) пространства за проёмом ворот крепости не должна превышать 2 метров.
- 4.2.4. Любые конструкции внутренней части проёма ворот, предполагающие возможность атаковать нападающих сбоку или сверху, укрываясь за элементами конструкции, не допускаются.
- 4.2.5. Ворота крепости должны быть сделаны прочно и антуражно. Они должны выдерживать умеренные удары и толчки без повреждений любых элементов своей конструкции.
- 4.2.6. Ворота крепости должны иметь засов или иной запор изнутри.
- 4.2.7. Ворота крепости должны полностью раскрываться наружу (прижимаясь к стене или опускаясь) и иметь крепления для жёсткой фиксации в этом положении.
- 4.3. Боевая зона локации типа «Крепость» должна находиться непосредственно за штурмовой стеной, вплотную примыкая к воротам.
- 4.3.1. Боевая зона локации типа «Крепость» должна представлять собой квадрат не менее 15 x 15 метров, либо быть любой другой формы, в которую можно вписать такой квадрат.
- 4.4. Базовая хитовка укреплений локации типа «Крепость» – 10 осадных хитов. В течении игры, она может быть увеличена игротехническими средствами с помощью Инженерии или Магии.

5. Игротехнические локации (они же данджены, данжи, подземелье и т.д.)

- 5.1. Игротехнические локации – это подконтрольная игротехнику или игроку-монстру ограниченная территория, обладающая уникальными свойствами.
- 5.2. Как и любая игровая постройка, любое логово, стоянка или данджен должен соответствовать визуальным и материальным требованиям, но не обязан быть фортифицированной постройкой и иметь ворота или калитки.
- 5.3. Игротехническая локация представляет собой одну или несколько ограниченных по периметру зон-комнат в которых, находящийся на территории и принимающий игроков игротехник или персонаж-монстр подвергает гостей произвольным испытаниям. Данные испытания могут затрагивать различные области – от физической силы или ловкости до знания сеттинга или заданий на логику.
- 5.4. Каждое испытание игротехнической локации должно быть представлено МГ на инспекцию на стадии проекта для более тесного обсуждения и выяснения соответствия теста технике безопасности и духу проекта.
- 5.5. Игротехники и игроки-монстры, контролирующие игротехническую локацию, решают какие правила применимы на подконтрольной им территории, а какими важно пренебречь. Эти изменения обязательно должны быть согласованы с МГ и представлены в правилах посещения локации.
- 5.6. Правила посещения должны содержать время работы игротехнической локации, минимальную и максимальную численность отряда, которую она может принять, указание можно ли вести на территории боевые действия и есть ли ограничение на типы оружия внутри на территории игротехнической локации, можно ли на его территории умереть и так далее.
- 5.7. Монстры не вывозящие игротехнические локации и не являющиеся частью дандженов не получают возможности небоевого взаимодействия с живыми игроками и могут быть ограничены в применении игромеханических свойств.

6. Строения

- 6.1. Основными строениями в лагерях являются модели шатров, навесов и др. временных строений.
- 6.2. Для стационарных строений: стены строений моделируются ткаными и неткаными материалами, фанерой и иными плотными материалами, затрудняющими проход и осмотр. Высота таких стен должна быть не менее 2 м.
- 6.3. Стены любых строений не разрушаемы, проникнуть в строение можно только через вход или через окна (без повреждений конструкции).
- 6.4. Строение может быть укрепленным, если оно имеет высокий уровень антуража, достаточно прочный каркас и дверь не менее 200 см высотой и 150 см шириной, которая оборудована засовом или замком.
- 6.5. Осадные хиты строения указываются на сертификате, который крепится к косяку двери. Осадные хиты снимаются аналогично разрушению ворот крепости соответствующим осадным вооружением или магией. Базовое количество осадных хитов строения равно 3. Количество осадных хитов строения можно увеличить аналогично укреплениям крепости, но не более чем до 10.
- 6.6. Восстанавливаются разрушенные укрепленные строения инженерами с затратой ресурсов. В отличие от локаций, ворот и т.д., осадные хиты укрепленных строений самостоятельно не восстанавливаются.
- 6.7. Каждое антуражное игровое строение (лазарет, караванный двор, солдатские казармы и т.д.) приносит своей локации доход, согласно правилам по экономике.

7. Неигровая территория

- 7.1. Неигровой территорией считается территория мастерки и прилегающая к ней, медпункт, пункт охраны, душ, пляж для купания, стоянка автомобилей, отдельно стоящие неигровые торговые точки и другие места, имеющие соответствующие надписи или логически неподходящие для игровых взаимодействий.
- 7.2. Неигровые лагеря локаций огораживаются сигнальной лентой в две полоски красно-белого цвета, могут быть огорожены и другими материалами. Из неигрового лагеря может быть сделан проход в игровые зоны с установкой указателя «неигровой лагерь».

8. Замки

- 8.1. Замок моделируется навесным замком антуражного типа с ключом. Дверь, сундук и т.п., на которые вешается замок должны быть оборудованы проушинами.
- 8.2. От каждого замка есть как минимум три ключа. Один ключ моделирует отмычку, один хранится у регионального мастера локации, остальные передаются владельцу замка.
- 8.3. Открыть и закрыть замок может любой игрок, имеющий ключ. Открывать замки, повреждая их механически, запрещено.
- 8.4. Взлом замков осуществляется путем использования ключа отмычки (дубликата). Ключи-отмычки помещаются мастерами в данджены, клады, в редком случае передаются ворами без указания принадлежности к замку, и т.п.
- 8.5. После взлома замка при помощи отмычки замок обязательно остается в открытом виде.
- 8.6. Замки можно приобрести в торговых лавках или привезти с собой, однако для того чтобы ввести его в игру обязательно сдать один из ключей региональному мастеру.
- 8.7. При разрушении двери укрепленного строения, закрытого на замок оружием, снимающим осадные хиты, хозяин должен сам открыть замок, либо, в его отсутствие, мастер может разрешить проникнуть в строение через неигровую стену.

9. Ловушки

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

ПРАВИЛА ПО ЭКОНОМИКЕ

1. Общие положения

- 1.1. Правила описывают экономические взаимоотношения на игре, возникающие в процессе добычи, производства, обмена и потребления игровых ценностей и услуг.
- 1.2. Игровые ценности (деньги, ресурсы, ценные предметы, артефакты и т.п.), участвующие в экономических отношениях, являются отчуждаемыми, за исключением случаев, описанных в прилагаемых к таким ценностям сертификатам. Термин «отчуждение» означает, что предмет можно продать, купить, подарить, украсть, снять с трупа, отобрать силой.
- 1.3. Игровые ценности вводятся в игру мастерской группой.
- 1.4. Игровые услуги могут осуществляться как на возмездной, так и на безвозмездной основе. Их виды могут придумываться игроками самостоятельно после консультации с мастером. Такие услуги не должны входить в противоречие с реалиями мира «Ведьмак» и духом игры.
- 1.5. Макроэкономика игры привязана к экономическим циклам. Каждый игровой день делится на два экономических цикла: 10:00–15:00, 15:00–20:00.
- 1.6. На старте игры каждому игроку выдается фиксированная сумма марок. Элитные роли получают 10 марок, обычные роли – 5 марок.
- 1.7. Игровые ценности можно получить или заработать:
 - 1.7.1. Деньги от экономических строений.
 - 1.7.2. Деньги за разграбление других локаций.
 - 1.7.3. Деньги за активный отыгрыш в Час Ремесла.
 - 1.7.4. Деньги или ресурсы за успешно проведенный караван.
 - 1.7.5. Ресурсы или магию за удержание контрольных точек.
 - 1.7.6. Деньги, ресурсы или магию в качестве награды за квесты, данжи и т.д.
 - 1.7.7. Деньги, ресурсы или магию, найдя клад.
 - 1.7.8. Деньги за предоставление игровых услуг (инженеры, алхимики, наемные рабочие, писари и т.д.).
 - 1.7.9. За куплю-продажу или обмен игровыми ценностями между игроками.
 - 1.7.10. За кражу или ограбление других игроков.
- 1.8. Во Флотзаме находится офис банка Вивальди, где можно обменять деньги на ресурсы, ресурсы на деньги. Курс обмена уточняйте в банке. Так же в банке можно получить или обналичить вексель.

2. Игровые ценности

2.1. Деньги

- 2.1.1. Деньги – это монеты из разных государств. На игре моделируются монеты четырех государств: Темерский орен, он же «Лилия», Каэдвенская марка, она же «Единорог», Новиградская крона, она же «Орел», Нильфгаардский флорен, он же «Солнце».
- 2.1.2. Нильфгаардский флорен – это самая дорогая валюта, каэдвенская марка – самая дешевая. Один флорен равен 2 кронам или 10 маркам. Соответственно, одна крона равна пяти маркам и 0,5 флорена.
- 2.1.3. Так как на момент игры Темерии не выпускает свою валюту, то новые орены вводятся в оборот не будут. Игроки, сохранившие орены с прошлой игры, могут использовать их в любых игровых целях по курсу 1 орен = 1 марка.
- 2.1.4. Если у регионального мастера нет при себе нужного числа игровых денег, он может выдать «долговую расписку» на необходимую сумму. Долговая расписка представляет собой документ с печатью регионального мастера и является отчуждаемой игровой ценностью. Долговую расписку можно обналичить в банке Вивальди в Флотзаме.

2.2. Векселя банка Вивальди

- 2.2.1. Вексель банка Вивальди – это игровая ценность, которая выдается в банке Вивальди в обмен на деньги.
- 2.2.2. Вексель не отчуждается при убийстве или грабеже. Вексель остается с игроком после смерти персонажа.
- 2.2.3. Вексель выписывается на сумму на 10% больше, чем сумма внесенных за вексель наличных. Минимальная сумма – 10 марок. Таким образом, если Вы сдадите 10 марок, то получаете вексель на 11 марок.
- 2.2.4. Вексель можно использовать в любой ситуации, в которой можно использовать деньги: при покупке, продаже, формировании отряда, формировании каравана, восполнении казны и т.д.
- 2.2.5. Игрок может сдать вексель обратно в банк, но при этом банк берет комиссию в 10% за обналичивание векселя.

2.3. Жетоны ресурсов

- 2.3.1. Жетоны ресурсов используются при строительстве и ремонте стен, ворот и башен, ремонте осадной техники, при улучшении оружия и доспехов, в обрядовой магии.
- 2.3.2. Жетоны ресурсов можно добыть, захватывая отрядом соответствующие контрольные точки. Захват происходит путем активации соответствующего отряду табло на передней панели шахты. Активация происходит с помощью электронной карты. Карта выдается региональным мастером командиру отряду в момент формирования в локации.
- 2.3.3. Накопленные ресурсы капитан локации или его заместитель получает в начале следующего экономического цикла: в 15:00 и в 10:00. Ресурсы может выдавать как мастер по экономике, так и региональный мастер.

2.4. Жетоны магии

- 2.4.1. Жетоны магии используются для изготовления и использования свитков, амулетов и оберегов, проведения магических обрядов.
- 2.4.2. Жетоны магии добываются иначе, чем ресурсы. Есть два способа получения жетонов магии: магическая мощь и накопление энергии в месте силы.
- 2.4.3. Магическая мощь – это показатель, которым обладают все игроки с ПДА, кроме ведьмаков. В начале экономического цикла игрок получают количество жетонов магии, равное его магической мощи. Изначальный показатель магической мощи чародеев – 1, исходный показатель магической мощи учеников чародеев, жрецов и друидов – 0. Персонаж получает +1/+2 к показателю магической мощи в зависимости от уровня антуража костюма и +1/+2 к показателю магической мощи в зависимости от уровня антуража «рабочего места» (шатер чародея, храм жрецов, роща друидов и т.д.). Уровень антуража определяет региональный мастер.
- 2.4.4. Накопление энергии – это процесс, требующий ПДА. При приближении к месту силы, ПДА начинает накапливать магическую энергию. Информация о количестве энергии, накопленной на данный момент, высвечивается на ПДА. Каждые 100.000 единиц энергии, накопленные на ПДА, можно обменять у мастера магии на 1 жетон магии. Полученные жетоны являются отчуждаемой ценностью, но только для других персонажей с ПДА.
- 2.4.5. Накапливать магическую энергию слишком долго – опасно для жизни. Если накопить 600.000 единиц магии на ПДА, то жизненные силы начнут медленно покидать персонажа. Чем больше энергии, тем сложнее ее удержать. Например, накопив 900.000 единиц магии, персонаж потеряет все жизненные силы в течение 10 минут.

- 2.4.6. При списании магической энергии с ПДА у мастера, значение жизни персонажа становится равно 100%, а количество магической энергии – 0 единиц.

2.5. Жетоны слухов

- 2.5.1. Жетоны слухов – это социальная валюта, используемая в переговорах, при заключении договоров, шантаже и т.д. На жетоне указана локация слухов, например, «Слухи_Аэн Даль».
- 2.5.2. Жетоны слухов генерируются в значных местах типа кабаков или борделей, у торговцев за проведенные караваны, после ивентов и т.д.
- 2.5.3. При сравнении показателей авторитета, 4 жетона слухов из одной локации позволяют аннулировать 1 жетон авторитета игрока из той же локации.

3. Час Ремесла

- 3.1. Час Ремесла – это игровое событие, которое жители любой локации могут заявлять один раз в экономический цикл с целью получения игровых денег.
- 3.1.1. Жители Флотзама могут проводить два Часа Ремесла.
- 3.2. Час Ремесла обязательно проводится в присутствии регионального мастера и должен длиться не менее 15 минут и не более часа. Время проведения Часа Ремесла в каждом конкретном цикле остается на усмотрение игроков и их регионального мастера.
- 3.3. Во время Часа Ремесла отдельная группа игроков локации демонстрирует свои игровые навыки и умения. Например, группа солдат проводит маневры и строевую подготовку или группа алхимиков демонстрирует последние достижения своей лаборатории или бард, зашедший в локацию, развлекает жителей песнями и рассказами. Группа игроков и события могут быть совершенно разными и зависеть от локации.
- 3.4. По результатам Часа Ремесла региональный мастер выдает команде некоторое количество игровых денег в зависимости от яркости, слаженности и общей антуражности действия, но не менее 20 и не более 40 марок.
- 3.5. Нельзя два раза подряд заявлять один и тот же Час Ремесла. То есть, если в первый экономический цикл были солдатские маневры, то во второй цикл должно быть что-то другое, например, выступление барда.

4. Караваны

- 4.1. Караван моделируется носилками, телегой или тачкой с грузом. Модель каравана изготавливается игроками самостоятельно и допускается региональным мастером. Носилки обязательно должны быть с жестким дном. Минимальный размер каркаса – 130 см на 70 см. Носилки обязательно перемещаются двумя игроками, тачку может перемещать один игрок. Модель каравана и модель груза являются неотчуждаемым игровым предметом.
- 4.2. Караван формируется только в локации. В составе каравана обязательно должен быть персонаж с умением «Торговля». При формировании каравана, региональный мастер выдает сертификат Каравана. Сертификат Каравана крепится к модели каравана, но не к модели груза. В сертификате Каравана указывается локация создания каравана и время его создания (выхода из локации). При прохождении промежуточной локации, персонаж с умением «Торговля» обязан проставить в сертификате у регионального мастера этой локации отметку о прохождении с печатью и временем прохождения.
- 4.3. В сертификате Каравана указывается «стоимость каравана» - это любое количество денег и/или ресурсов, потраченное на создание каравана. Эти деньги и ресурсы сдаются региональному мастеру.

- 4.4. Караваны курсируют между локациями. Т.е. любой караван должен выйти из своей локации, посетить все точки маршрута и вернуться обратно в свою локацию. Маршрут каравана обязательно включает Флотзам и еще одну локацию по выбору караванщика. Караваны, которые сформированы во Флотземе, должны посетить минимум две другие локации. Последовательность посещения данных локаций остается на усмотрение игроков.
- 4.5. Итоговая прибыль каравана определяется следующими факторами
- +10% от стоимости каравана за каждую пройденную локацию или другую точку (до максимума +60%).
 - +10% за экономический договор между локациями
 - +10% если торговец является членом «купеческого совета Флотзама»
 - -10%/+20% за уровень антуража модели каравана (определяет региональный мастер).
- 4.6. Караваны могут ходить только в дневное время игры (с 10:00 до 20:00) и только по дорогам. Караван, свернувший с дороги в лес, кусты и т.д. или вернувшийся в свою локацию после 20:00, считается пропавшим без вести. Время и порядок выхода караванов из локации остается на усмотрение игроков.
- 4.7. Во время путешествия сертификат Каравана может быть украден или захвачен. Отчуждаемым является только сертификат каравана. Захваченный сертификат можно продать персонажу с навыком «Торговля» или обменять на указанные в нем ценности у регионального мастера.

5. Контрабанда

- 5.1. Помимо вождения караванов, игрок с умением «Торговец» может заявить провоз контрабанды. Для этого, игрок выбирает один возможный тип контрабандного товара (наркотики, парфюмерия, бытовая химия или медикаменты), предварительно изготовленный алхимиком, и регистрирует его у регионального мастера, получая сертификат контрабанды.
- 5.2. Визуальным макетом контрабандного товара является небольшой тканевой или кожаный мешочек. Сертификат контрабанды должен помещаться в этом мешочке и находиться в нем все время транспортировки контрабанды. Сертификат контрабанды может быть обнаружен другим игроком с помощью обыска или в результате применения умения «Пытки».
- 5.3. Чтобы провоз контрабанды считался успешным, игрок должен получить печать регионального мастера двух других локаций на сертификат контрабанды и вернуться обратно в свою локацию. В случае успешного рейда, региональный мастер изымает сертификат контрабанды и выдает утроенную сумму контрабандного товара.
- 5.4. Провоз контрабанды является противозаконным действием и игрок, пойманный или задержанный с контрабандным товаром, может быть подвергнут финансовым взысканиям, суду или казни в зависимости от законов локации. Так же обнаружение контрабанды чужой локацией может быть причиной для разрыва договора о торговле.

6. Экономические постройки

- 6.1. Экономические постройки – это игровые макеты зданий, построек и сооружений, которые приносят доход локации, в которой находятся.
- 6.2. Вид и антураж каждой экономической постройки в локации согласовывается с региональным мастером, а потом с МГ. Вид и антураж экономической постройки ограничен логикой и эстетикой мира «Ведьмака», но в остальном игроки свободны в выборе.
- 6.3. Экономические постройки делятся на «локационные» и «индивидуальные». Локационные постройки приносят доход главе локации. Индивидуальные постройки – персонажу, который контролирует эту постройку. Тип экономической постройки определяется в момент ее сертификации региональным мастером.

- 6.4. Экономическая постройка приносит 10-30 марок в цикл. Количество дохода определяется региональным мастером при сертификации и зависит от уровня антуража постройки.

7. Казна локации

- 7.1. Казна локации – это сумма марок, равная количеству участников локации, умноженному на 2. Например, в локации из 35 человек, казна будет составлять 70 марок.
- 7.2. Казна локации обязательна для всех локаций, кроме скрытых.
- 7.3. Казна локации формируется из средств персонажей.
- 7.4. Казна локации храниться у регионального мастера локации. Персонажи локации не получают доступ к казне локации. Региональный мастер локации обязан выдать казну локации командиру отряда, который заявил Разграбление локации после удачного штурма.
- 7.5. Пока казна локации не восстановлена, ворота локации остаются открытыми и не могут быть закрыты. Так же все инженерные улучшения перестают работать. Как только казна будет восстановлена, ворота локации можно закрыть, а инженерные улучшения снова начинают давать свои бонусы.

8. Купеческий совет Флотзама

- 8.1. Купеческий совет Флотзама – это группа лиц, которая влияет на экономику города и восточной части Долины Понтара.
- 8.2. На начало игры в Купеческий совет входят: глава Флотзама, по одному торговцу от каждого квартала Флотзама, по одному торговцу от каждой локации.
- 8.3. Заседания совета проходят ежедневно, после завершения второго экономического цикла (после 20:00) во Флотзама.
- 8.4. Решения, принятые на заседаниях купеческого совета, могут приводить к различным игротехническим последствиям. Например, изменение системы налогов в городе, установление запрета на торговлю с определенной локацией, введение пошлин и таможенных сборов с караванов, включение новых участников в совет и т.д.

9. Ремесло

- 9.1. Ремесло – это умение, доступное только для юнита «мирный житель».
- 9.2. При выборе этого умения, игрок выбирает тип ремесла. Например, гончар, охотник, пекарь, кожевник и т.д. Тип ремесла согласовывается с региональным мастером. Ремесленник должен иметь соответствующий ремеслу антураж.
- 9.3. Отыгрывая ремесло, игрок получает от 5 до 10 марок в экономический цикл в зависимости от уровня антуража и отыгрыша.
- 9.4. Дополнительные особенности ремесла должны быть обговорены с региональным мастером и утверждены им. Например, травник может выращивать растения, являющиеся алхимическими ингредиентами и т.д.

10. Предварительный список некоторых игровых цен.

- Чай в кабаке – 2 марки.
- Суп или горячее в кабаке – 7-10 марок.
- Купить Жетон Алхимического Ингредиента - 1 марка
- Купить Жетон Алкоголя - 1 марка
- Купить Жетон Алкагеста - 6 марок
- Купить Жетон Белой Чайки - 12 марок
- Купить Жетон Мутагена - 15 марок
- Увеличить хитосъем оружия или хитовку брони – 20 марок + 20 ресурсов.
- Нанять ведьмака – по договоренности.

ПРАВИЛА ПО АХИМИИ

1. Базовая Алхимия. Продукты и их употребление

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

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

1.2.1. Формы Алхимических Продуктов:

Твердые формы: таблетки, драже, порошки, плотно упакованные в оболочку (шкатулку, мешочек, конверт) запечатанную **Этикеткой**.

Жидкие формы: пластиковые пузырьки, баночки, капсулы, содержащие жидкость, с крышками, запечатанными **Этикеткой**.

1.2.2. Типы Алхимических Продуктов:

1. **яды** – вещества, налагающие постоянные игромеханические штрафы на персонажей.
 2. **лекарства** – вещества, отменяющие игромеханические штрафы и позволяющие проводить лечение раненых пациентов.
 3. **специальные товары** - продукты необходимые для торговли или госпиталей.
 4. **зелья** – вещества придающие временные игромеханические преимущества и штрафы. Доступны для применения только персонажам-ведьмакам и активируются во время медитаций в присутствии региональных мастеров.
 5. **масла** – вещества придающие временные игромеханические преимущества оружию охотников на чудовищ.
 6. **варево** – продукты квази-алхимических реакций, создаваемые монстрами.
- 1.3. Этикетка** – это игромеханический документ, который игрок-алхимик получает в результате **Варки**. В нем указано **название** Алхимического Продукта и его **игромеханический эффект** в краткой форме. В случае, если этикетка вскрыта, Алхимический Продукт считается употребленным.

Пример: “*Яд Эндриаги: Базовый Яд. В течение 30 минут нельзя оказывать Первую Помощь, использовать Терапию или Хирургию.*”

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

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

2. Продвинутая Алхимия. Создание алхимических продуктов

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

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

2.1.2. Вторичные элементы используются для дополнения и дифференциации алхимических формул: **Альбеде (АЛ), Рубеде (РУ) и Нигредо (НИ).**

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



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

На каждом Жетоне отмечен **тип ингредиента** (Растения, Части Монстров, Минералы), **до трех точек-маркеров** содержащихся в Ингредиенте первичных или вторичных **элементов**, уникальное **название** и изображение-иллюстрацию.

Жетоны Алхимических Ингредиентов можно найти на полигоне, получить в игротехнических локациях или вычленив из трупа убитого монстра с помощью соответствующего умения. При использовании Жетона во время **Варки** – за **один жетон** можно использовать, как **одну долю** выбранного элемента.



2.2.2. Алхимическая база - это особенный Алхимический Ингредиент, на основе которого производится алхимический продукт. Существует три популярные алхимические базы: **Базовые лекарства и яды**, **Специальные товары: Алкоголь**, **Продвинутые лекарства и яды**, **Масла: Алкагест**, **Зелья: Белая Чайка**.

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



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

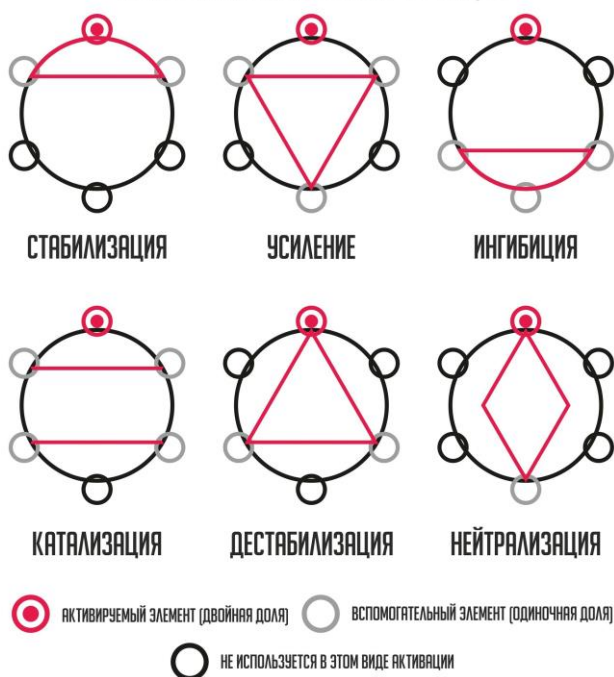
Для проведения активации элемента используются Жетоны Алхимических Ингредиентов, содержащие необходимые элементы. Используемый в активации Жетон называется **Долей Элемента**.

Для активации необходима **двойная доля активируемого ингредиента** и по **одиночной доле** каждого вспомогательного элемента.

2.3.1. Инструкция по активации первичных элементов:

ВИДЫ АКТИВАЦИИ ПЕРВИЧНЫХ ЭЛЕМЕНТОВ

КАКИЕ ЭЛЕМЕНТЫ УЧАСТВУЮТ В РЕАКЦИИ



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

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

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

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

Пример: “Алкагест = Алкоголь + Нейтрализованный Гидраген + Плод Балиссы”

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

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

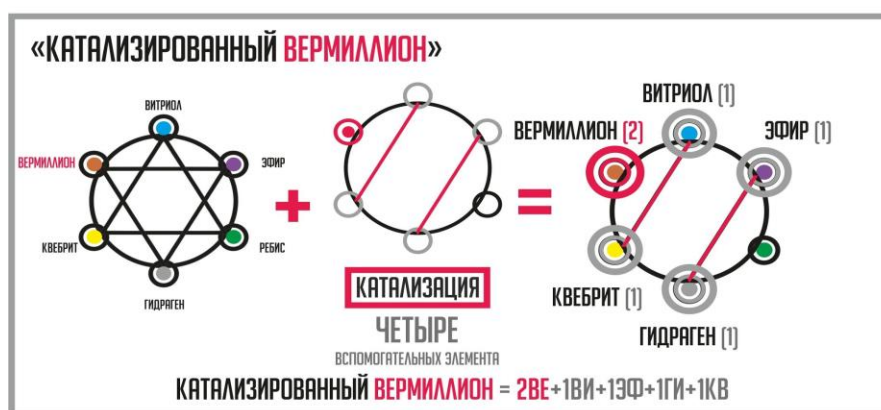
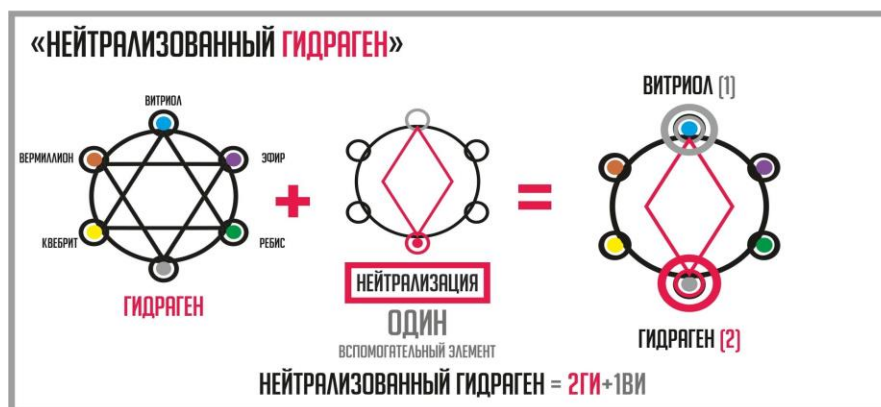
Рецепт – это вид записи формулы в прямом или иносказательном виде, содержащий указания по созданию алхимического продукта.

Пример: “Значит, свой Алкагест я, как дед учил, настаиваю на **Балиссе**. Осторожно вливаю туда **обезвреженный гидраген** и сверху уже полирую **чем-то по-крепче...**”

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

Пример: “Алкагест = АБ1 + (2ГИ + 1ВИ) + 1 Плод Балиссы”

ПРИМЕРЫ АКТИВАЦИИ ПЕРВИЧНЫХ ЭЛЕМЕНТОВ



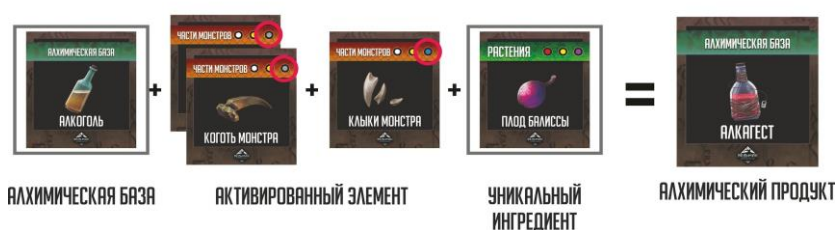
2.4.3. Инструкция по Сборке ингредиентов

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

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

ПРИМЕР ВАРКИ АЛХИМИЧЕСКОГО ПРОДУКТА

ВЫБОР АЛХИМИЧЕСКОГО ПРОДУКТА: АЛКАГЕСТ
ФОРМУЛА: АБ1+ [2ГИ +1ВИ] + 1 ПЛОД БАЛИССЫ



2.4.4. Практический отыгрыш.

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

Для отыгрыша процесса создания Алхимического Продукта, алхимик проводит в лаборатории наглядную химическую реакцию. Проинструктировав регионального мастера о предполагаемом эффекте и продемонстрировав наглядную химическую реакцию, персонаж-алхимик сдаёт собранные Алхимические Ингредиенты и получает “**Этикетку**” – складной, заверенный мастером игромеханический документ, складывающийся игровой информацией внутрь и прикрепляющийся к пробирке с жидкостью или оболочке Продукта в твердой форме.

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

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

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

2.4.5. Получение Этикетки.

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

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

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

Ваш алхимический продукт готов к употреблению.

3. Научная деятельность алхимика.

Кроме активной практической деятельности, профессия алхимика требует постоянной работы с теоретической базой, обучения новых кадров, проведения экспериментов и проведения диспутов. **Алхимик может вести только один вид научной деятельности в экономический цикл.**

Титул	Требование	Преимущество
Глава Лаборатории	Лаборатория, коллекция алхимика	Специализация, Генерирует * алхимических ингредиентов в экономический цикл, где * это качество коллекции и количество титулованных алхимиков в лаборатории.
Схоласт	1 научная работа	Трансмутация Алхимических Ингредиентов/Увеличение «выхода» алхимического продукта, Идентификация.
Оратор	1 научный диспут, один любой титул	Оптимизирует использование Алхимических ингредиентов
Ментор	1 семинар, один любой титул	Единовременно позволяет обучить до трех персонажей основам Базовой Алхимии
Новатор	1 полевой эксперимент. 1 любой титул.	Позволяет создать уникальный алхимический продукт.
Оккультист	3 любых титула. 5 частей гомункула и 2 мутагена.	Позволяет создать гомункула с рядом полезных свойств.

3.1. Научные титулы

3.1.1. Глава лаборатории

Для функционирования лаборатории в Локации, алхимики, работающие вместе в одном помещении должны выбрать Главу Лаборатории. Это персонаж, который считается самым опытным алхимиком лаборатории, ему принадлежит Лицензия Лаборатории. Благодаря Главе, лаборатория имеет **Специализацию** и каждый экономический цикл получает алхимические ингредиенты от **Коллекции Алхимика**.

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

Коллекция Алхимика – это собрание не используемых в химических реакциях, но эстетичных предметов: кристаллы, засушенные существа, всевозможные ракушки, лапки, бусы, плашки, черепа, статуэтки, карты и прочее. В зависимости от того, какого **Типа** экспонаты представлены в коллекции – *Растения, Части Монстров или Минералы* – региональный мастер может вписать **Специализацию** в Лицензию Лаборатории. В зависимости от антуражности и обширности коллекции, региональный мастер присваивает ей соответствующий уровень качества от 1 до 5.

Коллекция Алхимика *один раз в экономический цикл* генерирует количество алхимических ингредиентов, соответствующих специализации Главы лаборатории, равное **сумме** уровня **качества коллекции** и **количества титулованных** алхимиков, зарегистрированных в лабораторной лицензии.

3.1.2. Схоласт

Научный Труд. Один раз в Экономический цикл, алхимик может подать на рассмотрение Региональному Мастеру теоретический тезис в виде рукописного научного труда объемом не менее трех абзацев. Данная работа, выражающая его/её соображения о природе материи и алхимических процессов должна быть сконцентрирована вокруг **Фокуса работы** – определенного *Алхимического Ингредиента* или *Алхимической Формулы*.

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

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

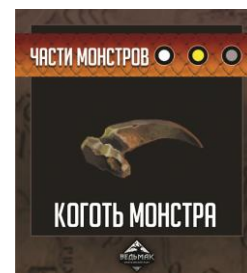
Идентификация. Алхимик может начать научную работу по идентификации неопознанного игровой ценности. Подготовив соответствующее базовым правилам создания научной работы, создав несколько изображений и описаний исследуемого предмета, будущий схоласт может узнать название, происхождение и ряд уникальных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

3.1.3. Оратор

В течение экономического цикла, титулованный алхимик, избрав центральной темой Тип Алхимических Ингредиентов при использовании в определенных Алхимических Продуктах может инициировать научный диспут с алхимиком из **другой локации**.

Научный процесс предполагает активную прилюдную передачу информации, обмена вопросами и ответами, создание **двух** алхимических графиков или тематических иллюстраций и предоставление тезисного плана с результатами диспута Региональному Мастеру каждой локации.

Успешно проведенный диспут позволяет двум сторонам **до конца игрового дня** установить для своей лаборатории региональные особенности свойств Алхимического Ингредиента и использовать не один, а два указанных на Жетоне элемента по время варки. Пример: Диспут: *“Использование Частей Монстров в Продвинутых Лекарствах”* позволяет во время варки использовать один жетон *“Когтя Монстра”* одновременно для получения и Альбедо и Гидрагена.



3.1.4. Ментор

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

3.1.5. Новатор

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

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

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

3.1.6. Оккультист

Данный титул может носить только один алхимик в локации. Избранный советом из трех титулованных алхимиков, алхимик уже имеющий три титула (Пример: Глава Лаборатории, Оратор, Схоласт) может испробовать свои силы в создании персонального подмастерья-гомункула. Для создания гомункула потребуется два мутагена любого типа и пять специальных алхимических ингредиентов: «Свежая плоть», «Крепкий скелет», «Неповрежденная нервная система», «Чистая Лимфа», «Мощное сердце». В зависимости от избранных мутагенов и направления деятельности алхимика, гомункул может выполнять **две функции** из списка:

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

Функция
Гомункул генерирует 1 единицу любого Алхимического Продукта в экономический цикл.
Гомункул генерирует 15 случайных Алхимических ингредиентов в экономический цикл.
Гомункул приостанавливает любые эффекты ядов и болезней внутри Лаборатории
Гомункул обязует указанную цель два раза в экономический цикл правдиво ответить на пять вопросов
Гомункул генерирует 2 жетона Магии в экономический цикл.
Гомункул генерирует одну защитную флешку в экономический цикл.

4.1. Требования

4.1.1. Общие требования

Для того, чтобы успешно пользоваться умением Алхимия и создавать алхимические продукты, персонаж-алхимик должен располагать, оборудованной согласно правилам, личной **Алхимической Лабораторией** или делить её с коллегами по локации.

Отыгрыш варки вне лаборатории не только является нарушением игровых правил, но и, в связи с **нарушением Техники Безопасности**, потенциально может привести к чрезвычайному происшествию.

4.1.2. Личные требования

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

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

4.2. Разновидности Умения Алхимия

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

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

4.2.3. Походная Алхимия – это уникальное умение, которым обладают исключительно **персонажи-ведьмаки**. Это умение позволяет им создавать **Зелья и Масла** без полноценной алхимической лаборатории.

В походной лаборатории **невозможно** произвести: Базовые Лекарства, Базовые Яды, Специальные Товары, Продвинутые Лекарства, Продвинутые Яды, Вариво.

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

Для использования **Походной Алхимии** необходимы:

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

4.2.4. Получение умения Базовая Алхимия

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

с коллекцией алхимика. Ученик во время обучения заполняет информацию и создает макет конспекта лекций своего преподавателя.

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

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

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

4.3. Алхимическая лаборатория – это сертифицированное у Регионального Мастера игровое хорошо проветриваемое строение с крышей или навесом, которое включает в себя безопасно оборудованное рабочее место с несколькими видами химической посуды, горелкой, рабочей пробиркой, пробиркодержателем и коллекцией реагентов для химических реакций, не содержащей токсичные химические вещества.

Для проведения любых практических реакций, включающих нагревание необходим пробиркодержатель и/или штатив, а также запас технической воды от 5 литров или полноценный огнетушитель.

4.3.1. Лицензия лаборатории

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

ЛИЦЕНЗИЯ ЛАБОРАТОРИИ №:		ЛОКАЦИЯ:	
ГЛАВА ЛАБОРАТОРИИ:		КОЛЛЕКЦИЯ:	
СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ:   		ТИТУЛОВАННЫЕ:	
①	③	⑤	⑦
②	④	⑥	⑧

4.3.2. Реальные химические ингредиенты и опыты.

МГ оставляет игроку-алхимику выбор материалов, с которыми они планируют проводить практические опыты, но уточняет, что на игру допускаются строго не токсичные вещества и не сильные кислоты. На полигоне строгой запрещено использование веществ из списка прекурсоров, оборот которых в Российской Федерации ограничен и в отношении которых устанавливаются меры контроля в соответствии с законодательством Российской Федерации и международными договорами Российской Федерации согласно Федерального закона от 08.01.1998 N 3-ФЗ (ред. от 29.12.2017).

4.4. Техника безопасности в химической лаборатории

1. На территории алхимической лаборатории запрещается принимать пищу и напитки.
2. Настоятельно не рекомендуется выносить из лаборатории и вносить в него любые активные вещества.
3. В целях соблюдения пожарной безопасности, в алхимической лаборатории следует в любое время хранить от пяти литров воды или сухого песка.

4. Алхимическая лаборатория должна быть оборудована в хорошо проветриваемом месте.
5. Используйте только те вещества, с которыми у вас есть предшествующий практический опыт.
6. Запрещается использование химических реагентов в отыгрыше финального продукта алхимии. Жидкость в пластиковой пробирке? на которую прикрепляется Этикетка не получается в результате практической химической реакции, а наливается в нее из другого источника.
7. При выяснении запаха не подносите сосуд близко к лицу. Для выяснения запаха нужно ладонью руки сделать движение от отверстия сосуда к носу.
8. Нагревая пробирку с жидкостью, держите ее так, чтобы открытый конец ее был направлен в сторону от себя и от ассистента.
9. Все практические опыты производите только на территории лаборатории или на специально организованной площадке во время Часа Ремесла.
10. В случае пореза, ожога немедленно обращайтесь к региональному мастеру или локационному врачу.
11. Закончив работу, приведите рабочее место в порядок.

5. Список алхимических продуктов

5.1. Базовые Лекарства: Алхимическая база 1 + 4 Алхимических Ингредиента.

1) **Гелатус** – позволяет незамедлительно Стабилизировать тяжело раненого персонажа без использования Первой Помощи.

Применение/Отыгрыш: **Только медик.** Обработать ранение.

Форма: Жидкая.

2) **Слезы Жен** – позволяет отменить действие любого Базового яда.

Применение/Отыгрыш: **Без ограничений.** Потребить внутрь.

Форма: Жидкая, Твердая.

3) **Друидская настойка** - позволяет восстановить жизненные силы легко раненому персонажу.

Применение/Отыгрыш: **Только медик.** Обработать ранение.

Форма: Жидкая.

4) **Амарантин** – позволяет сократить процесс Терапии или Хирургии на 5 минут.

Применение/Отыгрыш: **Только медик.** Обработать ранение.

Форма: Жидкая, Твердая.

5) **Алкагест** – позволяет восстановить память после получения Жетона Влияния.

Применение/Отыгрыш: **Только медик.** Капельница, сеанс терапии.

Форма: Жидкая.

6) **Вакцина** – позволяет получить Иммуитет к указанной болезни.

Применение/Отыгрыш: **Только медик.** Отыгрыш инъекции.

Форма: Жидкая

7) **Удобрение** – позволяет получить в начале следующего экономического цикла двойную выдачу Алхимических Ингредиентов типа “Растение” из алхимической коллекции.

Применение/Отыгрыш: **Без ограничений.** Отыгрыш распределения удобрения/

Форма: Жидкая, Твердая.

5.2. Базовые Яды: Алхимическая база 1 + 4/5 Алхимических Ингредиента

1) **Ти́рания** – жертва отравления теряет возможность пользоваться Умениями Атаки.

Применение/Отыгрыш: **Обязательно оповестить о факте отравления Регионального Мастера до или после отравления.** Отправление посуды, тары с водой, личных вещей, корреспонденции путем прикрепления Этикетки.

Форма: Жидкая, Твердая

2) **Бубо́ник** – жертва отравления теряет возможность пользоваться Умениями Защиты.

Применение/Отыгрыш: **Обязательно оповестить о факте отравления Регионального Мастера до или после отравления.** Отправление посуды, тары с водой, личных вещей, корреспонденции путем прикрепления Этикетки.

Форма: Жидкая, Твердая

3) **Яд Эндриаги** – жертва отравления теряет на 30 минут возможность быть субъектом Первой Помощи, Терапии или Хирургии.

Применение/Отыгрыш: **Обязательно оповестить о факте отравления Регионального Мастера до или после отравления.** Отправление посуды, тары с водой, личных вещей, корреспонденции путем прикрепления Этикетки.

Форма: Жидкая, Твердая

4) **Экстракт болотного газа** - жертва отравления теряет возможность передвигаться бегом.

Применение/Отыгрыш: **Обязательно оповестить о факте отравления Регионального Мастера до или после отравления.** Отправление посуды, тары с водой, личных вещей, корреспонденции путем прикрепления Этикетки.

Форма: Жидкая, Твердая

5) **Сыворотка правды** – жертва отравления теряет возможность говорить неправду в течение двух минут.

Применение/Отыгрыш: **Без ограничений.**

Форма: Жидкая, Твердая

6) **Снотворное** – жертва отравления теряет сознание на 15 минут.

Применение/Отыгрыш: **Без ограничений.** Отправление посуды, тары с водой, личных вещей, корреспонденции путем прикрепления Этикетки.

Форма: Жидкая, Твердая

5.3. Специальные товары: Алхимическая база 1 + 5 Алхимических Ингредиентов

1) **Бытовая Химия** – Жетон бытовой химии могут в течение экономического цикла отменить эффект очага заражения внутри выбранного строения.

Особое: *Контрабандный товар.*

2) Парфюмы – Контрабандный товар. Жетон парфюмов может быть использован, как защитное средство от одинокого монстра типа «Некрофаг» в небоевой ситуации.

Особое: *Контрабандный товар.*

3) Наркотические средства – Являясь опасным для персонального использования концентратом, жетон Наркотических Средств может быть использованы, как Базовый Яд (**Экстракт болотного газа**) или, как защитное средство от одинокого монстра типа «Огرويد» в небоевой ситуации.

Особое: *Контрабандный товар.*

4) Запасы медикаментов – каждый госпиталь, ведущий активную работу в локации, кроме ресурсного финансирования должен быть укомплектован Запасом медикаментов для ускорения осуществления терапевтической и хирургической деятельности и возможности борьбы с Очагами Заражения. Форма, в которой в госпиталях хранятся медикаменты не подходит для их персонального применения в полевых условиях.

Особое: *Контрабандный товар.*

5.4. Продвинутое Лекарство: Алхимическая база 2 + 8/9 Алхимических Ингредиентов

1) Брюхо Тролля – позволяет пациенту отменить действие любого Продвинутого яда.

Применение/Отыгрыш: **Только медик.** Капельница, сеанс терапии.

Форма: Жидкая.

2) Хэн Кербин – позволяет пациенту игнорировать любые попытки магического или алхимического Влияния на Разум до конца экономического цикла.

Применение/Отыгрыш: **Только медик.** Капельница, сеанс терапии.

Форма: Жидкая.

3) Дезинфектор – это продукт, применяемый для дезинфекции строений.

Применение/Отыгрыш: **Обязательно оповестить о факте использования Регионального Мастера до или после проведения.** Рассыпать или разлить Алхимический Продукт внутри здания и закрепить этикетку на сертификате строения поверх Этикетки Яда.

Форма: Жидкая, Твердая

4) Экстракт Мандрема – пациент получает возможность сражаться ещё 10 секунд после потери всех очков жизни.

Применение/Отыгрыш: **Без ограничений.**

Форма: Жидкая, Твердая

5) Белая Чайка – это Алхимическая База третьего уровня. Продукт позволяет снять эффекты любой ментальной болезни до конца дня.

Применение/Отыгрыш: Пациент принимает лежащую позу и в течение пяти минут дремлет. Приходит в себя полным сил и с приятными воспоминаниями о красочных сновидениях.

Форма: Жидкая

5.5. Продвинутые Яды: Алхимическая база 2 + 8/9 Алхимических Ингредиентов

1) **Анафема** – это яд, применяемый для инфицирования строений. По желанию отравителя помеченное Этикеткой здание перестает приносить игромеханические бонусы или становится Очагом Болезни. При одновременном использовании двух Этикеток можно активировать оба эффекта.

Применение/Отыгрыш: **Обязательно оповестить о факте отравления Регионального Мастера до или после отравления.** Рассыпать или разлить Алхимический Продукт внутри здания (можно через окно) и закрепить этикетку на сертификате строения.

Форма: Жидкая, Твердая

2) **Двимеритовая взвесь** – это яд, применяемый для инфицирования строений. По желанию отравителя - персонажи с умением Магия до конца экономического цикла не могут проникнуть в помеченное Этикеткой здание или внутри строения до конца экономического цикла не действуют Простые Обряды. При одновременном использовании двух Этикеток можно активировать оба эффекта.

Применение/Отыгрыш: **Обязательно оповестить о факте отравления Регионального Мастера до или после отравления.** Рассыпать или разлить Алхимический Продукт внутри здания (можно через окно) и закрепить этикетку на сертификате строения.

Форма: Жидкая, Твердая

3) **Зерриканский Песок** – жертва отравления получает от отравителя простую команду, которую жертва может исполнить незамедлительно: «Уйди», «Выпей это зелье», «Брось меч» и т.д. Зерриканский Песок может заставить жертву нанести вред окружающим, но не себе. В случае если отправитель не дает устную команду, но выдает Этикетку, цель считается оглушенной и бездействует на месте, медленно считая до двадцати. Продукт воздействует на столько целей, сколько Этикеток Зерриканского Песка есть у отравителя. Если свидетель применения продукта акцентирует внимание любой из жертв на факте его использования, алхимический эффект аннулируется.

Применение/Отыгрыш: **Без ограничений.** Распылить краску «Холи» в воздухе, не пуская напрямую в глаза или нос собеседнику, вручить ему Этикетку.

Форма: Твердая

4) **Настойка Якоба-Риццио** – жертва отравления теряет возможность использовать Специальные Умения.

Применение/Отыгрыш: **Без ограничений.**

Форма: Жидкая

5) **Дейред Дху** – жертва отправляется в Мертвяк или лишается умения **Меч Предназначения**. Яд не действует на эльфов, дриад и мутантов.

Применение/Отыгрыш: **Обязательно оповестить о факте отравления Регионального Мастера до или после отравления.** Отправление посуды, тары с водой, личных вещей, корреспонденции путем прикрепления Этикетки.

Форма: Жидкая, Твердая (порошок Холи)

5.6. Масла: Алхимическая база 2 + 10 Алхимических Ингредиентов

1) **Яд Висельника** – увеличивает хитосъем против людей на 1.

Применение/Отыгрыш: **Только ведьмаки.** Отыгрыш смазывания клинка с последующим закреплением соответствующего цветового маркера.

Форма: Жидкая.

2) **Масло против чудовищ** – увеличивает хитосъем против выбранного типа монстров на 1: Спектры, Трупоеды, Реликты, Кровососы, Огроиды.

Применение/Отыгрыш: **Только ведьмаки.** Отыгрыш смазывания клинка с последующим закреплением соответствующего цветового маркера.

Форма: Жидкая.

5.7. Зелья: Алхимическая база 3 + 11/13 Алхимических Ингредиентов

1) **Зелье Раффара Белого** – алхимик получает Защитную Флешку выбранного типа.

Применение/Отыгрыш: **Без ограничений.**

Форма: Флешка в пробирке.

2) **Ласточка** – заменяет перевязку и позволяет ведьмаку в течение пятиминутного отдыха восстановить все очки жизни.

Применение/Отыгрыш: **Только ведьмаки.** Прием внутрь, медитация.

Форма: Жидкая.

3) **Золотая Иволга** – позволяет ведьмаку до конца экономического цикла игнорировать действие любых Ядов и Болезней.

Применение/Отыгрыш: **Только ведьмаки.** Прием внутрь, медитация.

Форма: Жидкая.

4) **Полнолуние** – увеличивает количество хитов ведьмака на 2 до конца экономического цикла.

Применение/Отыгрыш: **Только ведьмаки.** Прием внутрь, медитация.

Форма: Жидкая.

5) **Филин** – создает два дополнительных пиропатрона для применения Знаков.

Применение/Отыгрыш: **Только ведьмаки.** Прием внутрь, медитация.

Форма: Пиропатроны в пробирке.

6) **Зелье Петри** – позволяет ведьмаку до конца экономического цикла использовать Знак чужой школы.

Применение/Отыгрыш: **Только ведьмаки.** Прием внутрь, медитация.

Форма: Жидкая.

5.8. Варевы: Только для игротехнических персонажей

ПРАВИЛА ПО УМЕНИЯМ

1. Общие положения

- 1.1. Умения – это свойства персонажа, дающие ему определенные характеристики, или позволяющие ему заниматься определенными игротехническими действиями.
- 1.2. Некоторые умения требуют соответствующего антуража и не работают без него. Например, воин без доспеха не имеет хитов, которые дает ему умение «Доспех».
- 1.3. Умения делятся на обязательные и доступные.
- 1.4. Обязательные умения – это умения, которые даются на старте игры всем игрокам данного типа юнита. От них нельзя отказаться, их нельзя лишиться. Игрок обязан выполнять требования, предъявляемые обязательными умениями. Например, если умение «Легкий доспех» является обязательным, то игрок обязан иметь легкий доспех.
- 1.5. Доступные умения выбираются игроками самостоятельно, если доступны их типу юнита, и игрок обладает необходимым антуражем для моделирования умения (например, пехотинец может взять арбалет или боец «синих полосок» пыточный инструментарий). Доступные умения вписываются в ДК игрока региональным мастером или на регистрации при проверке антуража.

2. Обучение умениям

- 2.1. Персонаж может выучиться умениям, которые являются доступными его юниту в процессе игры.
- 2.2. Кроме того, персонаж может выучиться следующим умениям: «Первая помощь», «Торговля», «Расчет военной машины», «Пытки», «Базовая Алхимия».
- 2.3. Персонаж может изучить умение в процессе игры только путем ученичества у персонажа, уже имеющего данное умение.
- 2.4. Период ученичества составляет не менее 6 часов. Начало периода ученичества фиксируется региональным мастером. Отыгрыш процесса ученичества дается на откуп игрокам, это может быть совместный отыгрыш, экзамены перед комиссией гильдии и т.п. По завершению шести часов обучения, региональный мастер вписывает новое умение в ДК игрока.
- 2.5. Персонаж не может иметь более одного ученика одновременно.

3. Умения атаки

- 3.1. **Легкое оружие:** даёт возможность игроку использовать Лёгкое оружие, доступное его персонажу согласно антуража.
- 3.2. **Обычное оружие:** даёт возможность игроку использовать Обычное оружие, доступное его персонажу согласно антуража.
- 3.3. **Тяжелое оружие:** даёт возможность игроку использовать Тяжёлое оружие, доступное его персонажу согласно антуража.
- 3.4. **Парное оружие:** даёт возможность игроку использовать две единицы Обычного или Лёгкого оружия, доступного его персонажу согласно антуража, в обеих руках. При этом удары двумя оружием сразу засчитываются как одно попадание. Стандартные варианты: шпага+дага, два кинжала, два топора, меч+кинжал и т.п.
- 3.5. **Стрелковое оружие:** даёт возможность игроку использовать в бою стрелковое оружие – лук или арбалет.

4. Умения защиты

- 4.1. **Малый щит:** даёт возможность игроку использовать в бою круглые щиты до 50 см диаметром, либо щиты иных форм, вписывающиеся в этот круг.
- 4.2. **Щит:** даёт возможность игроку использовать в бою круглые щиты до 80 см диаметром, либо щиты иных форм, вписывающиеся в этот круг.

- 4.3. **Большой щит:** даёт возможность игроку использовать в бою ростовой щит, размерами не более чем 70 см шириной и 140 см высотой, с формой, согласно антуража юнита.
- 4.4. **Лёгкий доспех:** даёт возможность игроку носить Лёгкий доспех, доступный его персонажу согласно антуража. Лёгкий доспех даёт персонажу +1 хит.
- 4.5. **Средний доспех:** даёт возможность игроку носить Средний доспех, доступный его персонажу согласно антуража. Средний доспех даёт персонажу +2 хита.
- 4.6. **Тяжёлый доспех:** даёт возможность игроку носить Тяжёлый доспех, доступный его персонажу согласно антуража. Тяжёлый доспех даёт персонажу +3 хита.
- 4.7. **Полный доспех:** даёт возможность игроку использовать Полный доспех, доступный его персонажу согласно антуража. Полный доспех даёт персонажу +4 хита.
- 4.8. **ВАЖНО!** Защитный комплекс, имеющий недостаточное количество элементов для определённого уровня считается защитным комплексом на уровень ниже (лёгкий - стёганным, тяжёлый - лёгким, полный - тяжёлым)

5. Особые умения

- 5.1. **Авторитет:** персонаж с данным умением может диктовать свои условия при заключении договоров, пактов, соглашений и т.д (см. правила по специальным взаимодействиям). В начале игры происходит определение персонажей с умением «авторитет» и уровня авторитета у каждого персонажа. Общее число авторитета на локацию – 10 (7 «свободных» единиц и 3 «закрепленные» за героями локации). Максимальный уровень авторитета у персонажа на начало игры – 3.
Требуется: —
- 5.2. **Алхимия:** даёт возможность игроку создавать продукты алхимии, и специализироваться на источнике алхимических ингредиентов.
Требуется: алхимическая лаборатория, алхимическая коллекция.
- 5.3. **Атакующий ПДА:** даёт возможность персонажу использовать атакующий артефакт, защитные свитки и артефакты.
Требуется: антуражный чехол для ПДА.
- 5.4. **Аутопсия:** персонаж с таким умением может извлекать информацию и/или алхимические ингредиенты из мертвых существ с помощью медицинских инструментов.
Требуется: макеты щипцов, скальпелей, зажимов, несколько тампонов и сильно пахнущих жидкостей-реактивов.
- 5.5. **Базовая алхимия:** персонаж с таким умением может создавать Базовые Алхимические продукты, но не может быть главой Лаборатории или иметь Титул.
Требуется: алхимический антураж.
- 5.6. **Бард:** персонаж с таким умением получает перечень особых способностей.
Первое: бард, используя музыку и песни, может отогнать дикого монстра.
Второе, бард может сконцентрироваться на одном тяжело раненом персонаже и пока бард играет, этот персонаж не переходит в состояние «мертв».
Третье, один раз в день бард может собрать отряд за половинную стоимость.
Требуется: соответствующий роли антураж, музыкальный инструмент.
- 5.7. **Богатство:** локация, в которой живет персонаж с этим умением, получает дополнительные 10 марок в Час Ремесла. Персонаж с умением «Богатство» должен присутствовать в локации во время Часа Ремесла, чтобы использовать это умение. Не более двух персонажей с таким умением на локацию. Все владельцы такого умения должны быть известны минимум месяц до игры. Нельзя научиться данному умению. Нельзя получить это умение после выхода из мертвяка новым персонажем. Монстр не может обладать этим умением.
Требуется: соответствующий роли антураж.

- 5.8. **Герой:** персонаж с таким умением получает дополнительно умение «Командир», умение «Меч Предназначения», +1 хит и +1 Авторитет. Так же персонаж с таким умением получает карту Гвинта со своим изображением. Не более трех персонажей с таким умением на локацию. Все владельцы такого умения должны быть известны минимум месяц до игры. Нельзя научиться этому умению. Нельзя получить это умение после выхода из мертвяка новым персонажем. Монстр не может обладать этим умением.
Требуется: фотографии в полном костюме до 1 апреля 2019 года.
- 5.9. **Дипломат:** персонаж с таким умением считается «приглашенным гостем» (см. Менталитет и Ксенофобия) в любой локации и может заключать договоры (см. Правила по специальным взаимодействиям).
Требуется: соответствующий роли антураж.
- 5.10. **Дневник:** данное умение доступно любому юниту. Позволяет персонажу сохранять игровую информацию (имена, сведения, квестовые завязки и т.д.) для передачи третьим игровым лицам или самому себе после выхода из мертвяка. Форма ведения дневника и тип сведений, указанных в нем, остается на усмотрение владельца дневника.
Требуется: антуражно оформленный дневник.
- 5.11. **Друид:** дает возможность персонажу инициировать и проводить соответствующие ритуалы обрядовой магии.
Требуется: соответствующий роли антураж.
- 5.12. **Живучесть:** позволяет персонажу с таким умением не умирать через 15 минут после получения тяжелого ранения. Требуется: -
- 5.13. **Жрец:** дает возможность персонажу инициировать и проводить соответствующие ритуалы обрядовой магии и проводить молитвы.
Требуется: соответствующий роли антураж.
- 5.14. **Защитный ПДА:** дает возможность персонажу использовать защитные свитки и артефакты.
Требуется: антуражный чехол для ПДА.
- 5.15. **Инженерия:** позволяет персонажу совершать специальные игротехнические действия, связанные с инженерией, такие как:
Увеличение осадного хитосъема военной машины на 1 осадный хит (30 марок + 60 ресурсов + 5 минут отыгрыша).
Увеличение осадной хитовки укреплений локации и укрепленных строений на 10 хитов (30 марок + 60 ресурсов + 5 минут отыгрыша).
Досрочная починка укреплений локации, укрепленных строений, военных машин и осадного вооружения (3 марки + 6 ресурсов + 5 минут отыгрыша) восстанавливает половину базовых осадных хитов.
Обезвреживание ловушек и снятие кандалов (только отыгрыш).
Требуется: соответствующий антураж - муляжи инструментов, рабочее место.
- 5.16. **Командир:** дает возможность персонажу с таким умением формировать отряд с собой во главе. В начале игры происходит определение персонажей с умением «командир» в соотношении 1 персонаж-командир на 5 персонажей без этого умения. В начале экономического цикла можно назначить одного нового «командира», если есть вакантные места.
Требуется: -
- 5.17. **Крепыш:** базовое количество хитов персонажа с таким умением – два, а не один. Все персонажи-краснолюды, независимо от типа юнита, получают это умение.
Требуется: -
- 5.18. **Кузнечество:** дает возможность персонажу производить кузнечные улучшения оружия и доспехов (см. правила по экономике). При выборе этого умения, игрок также выбирает, будет ли он кузнецом-оружейником или кузнецом-бронником.

Оружейник может улучшать только оружие, бронник - только доспехи. Нельзя улучшать легкое и импровизированное оружие и легкий и средний доспех. Оружейник дополнительно получает умение «Обычное оружие», бронник дополнительно получает умение «Легкий доспех».

Требуется: соответствующий антураж - муляжи кузнечных инструментов, игровая кузница.

- 5.19. **Ловец:** позволяет персонажу с таким умением уводить в плен других игроков и сдавать их за деньги (см. Правила по специальным взаимодействиям). Не более 5 игроков в один экономический цикл. Ловец не может брать в плен и сдавать за деньги игроков своей локации. Срок плена равен 1 часу и считается с момента прибытия в локацию. Персонаж в плену не теряет свои умения, так что ловец может заставить алхимика варить зелье, а солдата – воевать.

Требуется: антураж погонщика рабов – плеть, кандалы, сети и т.д.

- 5.20. **Ловушки:** позволяет персонажу устанавливать ловушки (см. правила по локациям, строениям и механизмам), но не более трех в цикл. Также персонаж с таким навыком может обезвреживать чужие ловушки.

Требуется: средства для установки ловушек.

- 5.21. **Маг:** дает возможность персонажу использовать магические снаряды, а также инициировать и проводить соответствующие ритуалы обрядовой магии. Персонаж с таким умением имеет 10 хитов, но не может носить доспехи.

Требуется: соответствующий роли антураж.

- 5.22. **Медицина:** даёт возможность персонажу лечить ранения, яды и болезни в госпитале, а также осуществлять перевязку или лечение легких ранений в полевых условиях. Персонаж с данным умением также получает умения «Первая помощь» и «Аутопсия».

Требуется: Персональная книга лекаря. Для отыгрыша стационарного лечения необходим госпиталь. Для осуществления полевой медицины требуется подстилка.

- 5.23. **Меч Предназначения:** некоторые герои отмечены судьбой или заколдованы, в любом случае, когда персонаж с таким умением попадает в состояние «мертв», он вместе с региональным мастером совершает бросок 2d6 и сверяется с результатом таблицы (см. ниже). Если выпадает результат «Памятная смерть!» или «Мертв», то персонаж окончательно умирает, во всех остальных случаях персонаж остается жив, но получает некоторые игротехнические или ролевые особенности. Игрок всегда может отказаться от броска по таблице «Меч Предназначения» и выйти из мертвятника новым персонажем. Нельзя получить это умение после выхода из мертвяка новым персонажем.

Требуется: -

- 5.24. **Народный герой:** данное умение доступно только персонажам из Биндюги. Персонаж с таким умением получает дополнительно умение «Меч Предназначения» и две специальные способности:

Раз в экономический цикл персонаж приносит своей локации 5 ресурсов.

Раз в день персонаж с таким умением может выгнать одного любого монстра из своей локации, пожертвовав жизнью (персонаж автоматически переходит в состоянии мертв после встречи с монстром) Монстр не может входить в локацию до начала следующего дня.

Так же персонаж с таким умением получает карту Гвинта со своим изображением. Не более одного персонажей с таким умением на локацию. Владелец такого умения должен быть известен минимум за месяц до игры. Нельзя научиться этому умению. Нельзя получить это умение после выхода из мертвяка новым персонажем. Монстр не может обладать этим умением.

Требуется: -

- 5.25. **Первая помощь:** персонаж с этим умением может стабилизировать тяжело раненных персонажей и перевязывать легко раненных персонажей.
- 5.26. **Пытки:** позволяет персонажу производить форсированный допрос с целью получения игровой информации.
Требуется: набор зловещих инструментов для дознания.
- 5.27. **Расчет военной машины:** персонаж с таким умением может стрелять из баллисты, катапульты и других военных машин, требующих специального умения. Расчет военной машины – не менее трех игроков с данным умением.
Требуется: военная машина, прошедшая сертификацию.
- 5.28. **Ремесло:** при выборе этого умения, игрок выбирает тип ремесла. Например, гончар, охотник, кожевник и т.д. Тип ремесла согласовывается с региональным мастером. Отыгрывая собственное ремесло, игрок может получить деньги или ресурсы в зависимости от типа ремесла.
Требуется: инвентарь для ремесла (гончарный круг, лук и капканы, отрезки кожи и т.д.)
- 5.29. **Снайпер:** персонаж с таким умением при использовании стрелкового оружия снимает не 2 хита, а 3 хита. Все персонажи-эльфы, независимо от типа юнита, получают это умение.
Требуется: маркировка стрел с помощью зеленой атласной ленты.
- 5.30. **Торговля:** позволяет персонажу совершать специальные игротехнические действия, связанные с торговлей.
Требуется: соответствующий роли антураж.
- 5.31. **Удар в спину:** позволяет убить любого персонажа, в том числе и в зоне «Локация». Удар в спину может быть нанесен только вне боя, т.е. когда в радиусе 10 метров нет боевого столкновения. Для отыгрыша можно использовать только кинжал (нож). Моделируется проведением оружием от плеча к пояснице жертвы по спине, с объявлением действия и выдачей сертификата «Удар в спину». «Удар в спину» игнорирует любую броню.
Требуется: умение «легкое оружие».
- 5.32. **Шпион:** персонаж с таким умением при регистрации получает два ДК, один со списком умений шпиона, второй с умениями роли, которую имитирует шпион. ДК шпиона может обнаружить только персонаж с умением «Пытки». Шпион может имитировать любую роль, кроме магов и друидов. Шпион получает доступ ко всем умениям выбранной роли, и должен предоставить весь антураж для отыгрыша соответствующих умений. Кроме того, шпион может совершать «Диверсии» (см. Правила по Специальным взаимодействиям). Умение «Шпион» теряется после смерти.
Требуется: соответствующий роли антураж.

МЕЧ ПРЕДНАЗНАЧЕНИЯ

2 – «Памятная смерть!»: персонаж умирает по обычным правилам, но перед этим «назначает» героем одного персонажа из своей локации. Этот персонаж получает умение «Меч Предназначения».

3 – «Мертв»: персонаж умирает по обычным правилам.

4 – «Рана ноги»: с момента получения этого результата, персонаж не может перемещаться бегом и ему требуется опора для перемещения (палка, костыль и т.д.).

5 – «Голоса»: с момента получения этого результата, персонаж начинает слышать голоса (погибших друзей, заклятого врага и т.д.), которые активно ведут с ним диалог.

6 – «Рана груди»: с момента получения этого результата, персонаж не может использовать доспешные умения, кроме «легкого доспеха».

7 – «Ненависть к убийце»: с момента получения этого результата, персонаж начинает испытывать ненависть к своему убийце.

8 – «Рана руки»: с момента получения этого результата, персонаж не может использовать двуручное оружие.

9 – «Ксенофобия»: с момента получения этого результата, персонаж начинает испытывать острую ненависть к чужакам (из другой страны или другой расы).

10 – «Ослеп на один глаз»: с момента получения этого результата, персонаж должен носить повязку, закрывающую один глаз.

11 – «Паранойя»: с момента получения этого результата, персонаж видит врагов во всех, кто его окружает.

12 – персонаж выжил и получил умение «Живучесть». Если у персонажа уже есть это умение, он получает +1 хит.