



Литературный Вестник

Правила XIV

Содержание

Введение — 1 — Добро пожаловать в битву
Введение — 2 — Самое главное (Жизнь и смерть понарошку)
Введение — 3 — Чем тебя могут «охитовать»?
Введение — 4 — Куда бить и как считать

Боёвка — 1 — Цели для игровых ударов и выстрелов
Боёвка — 2 — Честность боя и личная ответственность
Боёвка — 3 — Зоны поражения игровым оружием
Боёвка — 4 — Зоны поражения игровой магией
Боёвка — 5 — Осадный урон
Боёвка — 6 — Зоны поражения Осады
Боёвка — 7 — Хитосъем
Боёвка — 8 — Блоки и Защита
Боёвка — 9 — Этикет хитосъёма / Хиты
Боёвка — 10 — Неосадный урон

Допуск — 1 — Правила допуска кратко
Допуск — 2 — Игровое оружие и снаряжение (общее описание)
Допуск — 3 — Требования к игровому снаряжению
Допуск — 4 — Требования к игровому оружию
Допуск — 5 — Проверка и сертификация
Допуск — 6 — Одноручное и двуручное оружие
Допуск — 7 — Древковое оружие
Допуск — 8 — Обязательный демпфер
Допуск — 9 — Луки и арбалеты
Допуск — 10 — Стрелы
Допуск — 11 — Допуск стрелка / Безопасная стрельба
Допуск — 12 — Проверка стрел игроками

Щиты — 1 — Щиты (правила и материалы)
Щиты — 2 — Типы щитов и размеры
Щиты — 3 — Игровая механика щита

Доспехи — 1 — Доспехи (материалы и безопасность)
Доспехи — 2 — Комплекты доспехов и система [БЗ]
Доспехи — 3 — Защитное снаряжение корпуса
Доспехи — 4 — Защитное снаряжение (шлем, щитки)
Доспехи — 5 — Без доспехов (1 хит)
Доспехи — 6 — Легкие доспехи (2 хита)
Доспехи — 7 — Средние доспехи (3 хита)
Доспехи — 8 — Тяжелые доспехи (4 хита)
Доспехи — 9 — Рыцарские доспехи (5 хитов)
Доспехи — 10 — Примеры комплектов
Доспехи — 11 — Вольности доспехов у Ролей

Респаун — 1 — Правила завершения боя
Респаун — 2 — Восстановление
Респаун — 3 — Ленты Добора

Содержание

Механика	— 1 —	Игровая механика
Механика	— 2 —	Игровое поле
Механика	— 3 —	Знамя Фракции
Механика	— 4 —	Города и Столицы
Механика	— 5 —	Перекрёстки
Механика	— 6 —	Система подсчёта победных очков
Механика	— 7 —	Система подсчёта победных очков (особые случаи)
Механика	— 8 —	Пример расчёта
Механика	— 9 —	Фракции
Механика	— 10 —	Что такое Отряд?
Механика	— 11 —	Триал-отряд
Механика	— 12 —	Лимиты
Механика	— 13 —	Бонусные лимиты
Механика	— 14 —	Правило минимального порога
Механика	— 15 —	Пример балансировки лимитов
Механика	— 16 —	Колода

Классы	— 1 —	Классовые персонажи
Классы	— 2 —	Могущественные классы
Классы	— 3 —	Поддерживающие классы
Классы	— 4 —	Система отрядных слотов
Классы	— 5 —	Расчет слотов отряда
Классы	— 6 —	Специальные слоты Ивента
Классы	— 7 —	Таблица слотов Отряда
Классы	— 8 —	Пример слотов Отряда из 30 игроков
Классы	— 8 —	Биваки
Классы	— 9 —	Бивачище
Классы	— 10 —	Правила создания биваков
Классы	— 11 —	Бонусы от Биваков
Классы	— 12 —	Классовые персонажи одиночки
Классы	— 13 —	Уровни образа персонажа
Классы	— 14 —	Создание персонажа — это искусство
Классы	— 14 —	Могущественный класс — Шпион
Классы	— 15 —	Уровни образа шпиона
Классы	— 16 —	Аксессуары для шпиона
Классы	— 17 —	Могущественный класс — Рыцарь
Классы	— 18 —	Уровни образа Рыцаря
Классы	— 19 —	Аксессуары для Рыцаря
Классы	— 20 —	Поддерживающий класс — Оруженосец
Классы	— 21 —	Уровни образа Оруженосца
Классы	— 22 —	Аксессуары для Оруженосца
Классы	— 23 —	Поддерживающий класс — Бард
Классы	— 24 —	Уровни образа Барда
Классы	— 25 —	Аксессуары для барда
Классы	— 26 —	Могущественный класс — Маг
Классы	— 27 —	Фаерболы
Классы	— 28 —	Уровни образа Мага
Классы	— 29 —	Аксессуары для мага

Содержание

Классы — 30 — Поддерживающий класс — Послушник
Классы — 31 — Уровни образа Послушника
Классы — 32 — Аксессуары для Послушника
Классы — 33 — Могущественный класс — Ведьмак
Классы — 34 — Эликсиры Ведьмака
Классы — 35 — Уровни образа ведьмака
Классы — 36 — Аксессуары для ведьмака
Классы — 37 — Могущественный класс — Знаменосец
Классы — 38 — Уровни образа Знаменосца
Классы — 39 — Аксессуары для Знаменосца
Классы — 40 — Поддерживающий класс — Лекарь
Классы — 41 — Уровни образа лекаря
Классы — 42 — Аксессуары для лекаря
Классы — 43 — Роль — Именной персонаж
Классы — 44 — Уровни образа роли
Классы — 45 — Чек-лист образа

Осада — 1 — Осадные орудия и артиллерия
Осада — 2 — Расчет осадного орудия
Осада — 3 — Классы осадных орудий
Осада — 4 — Игровая механика и урон
Осада — 5 — Допуск и контроль
Осада — 6 — Требования к конструкции (общие)
Осада — 7 — Натяжение и Скорострельность
Осада — 8 — Боеприпасы (строго по классам)
Осада — 9 — Безопасность, контроль цели
Осада — 10 — Проверка осадных снарядов расчетом
Осада — 11 — Сбор снарядов
Осада — 12 — Перемещение
Осада — 13 — Потеря контроля над орудием
Осада — 14 — Охитовка расчета
Осада — 15 — Аркбалиста — главное
Осада — 16 — Тяжелые осадные орудия

Монстры — 1 — Монстры: общие правила
Монстры — 2 — Виды монстров
Монстры — 3 — Иерархия образов и уровни антуража
Монстры — 4 — Осадные монстры
Монстры — 5 — Критерии образа Осадного монстра
Монстры — 6 — Оружие Осадного монстра
Монстры — 7 — Манера сражения Осадного монстра
Монстры — 8 — Бродячие монстры
Монстры — 9 — Отрядный монстр
Монстры — 10 — Типы связи с Отрядом
Монстры — 11 — Вампирский образ в облике человека
Монстры — 12 — Банды
Монстры — 13 — Бродяги

Правила поведения Адвентуры

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

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

1. Уважение

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

2. Безопасность

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

3. Ответственность

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

4. Честность

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

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

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

Коротко, для опытных...

По хитам:

- «рубашка-штаны»
- в среднем: 1-5 хитов
- Монстры: 4-8 хитов
- Осадные монстры: поражаемы только спереди, пробивают блок
- Рыцарь: 5 хитов, неуязвимость (!) для стрел
- у Роли минимум 2 хита
- стрелы: -2 хита
- за оружие не хватаем
- лежащих не лупим, но атакуем
- считаем только свои хиты, **не озвучиваем чужие**

Фаерболы:

- не пробивают щит или оружие
- снимают все хиты в любую часть тела, кроме головы и шеи
- многоразовые; **можно оторвать хвост — уходишь на респ, но фаербол выходит из раунда**

Осадные орудия:

- Снимает все хиты, игнорирует блок, неуязвимость к стрелам
- Стрельба ближе 5 метров запрещена
- Тяжёлая осада: попадание мячом по навесной траектории — засчитывается даже в голову или шею.

Респауны:

- на старте раунда
- у Знамени на Перекрёстке
- при выступлении Барда на домашнем Перекрёстке
- лентой, повязанной Лекарем или повязанной со знаменем
- для класса Шпион — на свободном Перекрёстке

Победные очки начисляются за удержание и захват точек.
Захватывают **только Знамена и Шпионы**

Краткая памятка служит только напоминанием и не отменяет полный текст правил. При противоречии приоритет имеет полный текст.



Литературный Вин

Введение

Добро пожаловать в битву

Липецкий Гвинт — это прежде всего яркие, динамичные сражения, которые проходят в атмосфере дружбы и спортивного азарта. Если вы новичок и это ваш первый выезд — не переживайте! Мы создали все условия, чтобы ваш первый бой был героическим, веселым и, главное, безопасным.

Безопасность — наш приоритет

У нас действует строгое правило: все игровое оружие мягкое. Оно изготовлено из специальных полимеров (*пены и латекса*) с гибким сердечником. Такие мечи, топоры и стрелы не наносят серьезных травм и позволяют задорно сражаться, не опасаясь за здоровье — свое и соперников.

Кто следит за порядком?

Вы не брошены на произвол судьбы. На поле боя всегда присутствуют:

Судьи — опытные игроки и организаторы в ярких желтых капюшонах. Они внимательно следят за соблюдением правил и адекватностью поведения бойцов.

Капитаны команд и клубов — ответственные люди, которые направляют ход сражения и часто помогают новичкам сориентироваться в пылу битвы.

Командиры фракций, которые всегда подскажут, куда бежать и что делать.

Если возник спорный момент или кто-то ведет себя некорректно — Судья решит ситуацию на месте. Наша цель — не наказать, а сделать игру честной и красивой для всех.

Самое главное

Здесь мы разберем, как понять, что вы «ранены» или «убиты», и как вести себя в гуще сражения, чтобы всем было в радость.

«Жизнь и смерть» понарошку

Хиты — это очки вашего игрового здоровья. У новичка без доспехов обычно 1 хит. Доспехи могут добавить еще несколько.

Охитовка — это состояние, когда по вам попали столько раз, сколько у вас было хитов. Любое результативное попадание по игроку с 1 хитом означает, что он охитован. Как только хиты закончились, вы «убиты», но чтобы было не так мрачно, мы будем использовать слово «**охитованы**».

Что делать после охитовки:

Поднимите оружие над головой рукояткой вверх — это обязательный сигнал для всех, что вы вне игры и вас нельзя бить. После этого кратчайшим путем идите на Респаун (*точку возрождения*). Обычно это занимает всего пару минут, и вы снова возвращаетесь в строй!

Как стукаться по-дружески

Мы приехали сюда за удовольствием, а не за травмами. Поэтому в бою мы придерживаемся простых принципов:

Бейте аккуратно: Ваш удар должен быть четким и понятным для противника, но не «со всей дури». Помните: за доспехами и костюмами — такие же люди, как и вы. Мы не калечим друг друга, мы играем в битву.

Делайте замах: Чтобы удар засчитали, он должен быть акцентированным — с хорошим замахом (*примерно на 90 градусов*). Удар должен быть фиксированным, а не скользящим. Быстрые и мелкие тычки мечом, которые мы называем «швейной машинкой», не считаются и только портят атмосферу.

Будьте честными: Это самое важное. Если вы почувствовали, что по вам попали — просто снимите хит. Если сомневаетесь, был удар или нет — лучше посчитайте его в пользу противника и уйдите на респаун. Поверьте, честный боец вызывает куда больше уважения, чем тот, кто «не замечает» попаданий ради призрачной победы.

Чем тебя могут «охитовать»?

На поле боя в вас может прилететь много всего: от удара мягкого меча до попадания теннисного мяча. Чтобы не стоять в замешательстве, когда в вас что-то попало, запомните основные типы оружия и снарядов:

- **Ближний бой и Монстры.** Оружие из пены (ЛАРП) имитирует мечи и топоры (*только рубим*) или копья (*только колем*). Удары монстров их «лапами» приравниваются к мечу. Обычный удар можно блокировать щитом или оружием.

Важно: удары крупных чудовищ «пробивают» блоки — если такой монстр попал тебе в щит или меч, которым ты закрылся, всё равно засчитывай попадание (минус хит).

- **Стрелы.** Вылетают из луков и арбалетов. От них можно закрыться щитом. **Важно:** стрелой нельзя целиться в голову, шею, пах, кисти рук и стопы — попадания в эти зоны не засчитываются. Если стрела попала в кисть, которой ты держишь меч — ты цел.

- **Магия (Фаерболы).** Мягкие мячи, которые маги кидают руками. От них также можно закрыться щитом. Но у магии зоны поражения шире: попадание фаерболом засчитывается в любую часть тела, включая кисти и стопы. Под запретом для магов только голова и шея.

- **Осада (Катапульти и баллисты).** От нее не спасает ничего: ни щит, ни доспех.

- Баллисты на станинах (*Гуманизированные осадные стрелы*): Стреляют по прямой. Попадание в голову и шею не засчитывается (*как у луков*)

- Катапульти (*ядра/шары*): Стреляют по дуге издалека. Если ядро прилетело сверху в голову — это считается попаданием. Но намеренно целить в голову строго запрещено — за это немедленно удаляют с игры.

Что считать попаданием?

Легкие касания («чирки») по одежде, попадания в кисти и стопы (*кроме Магии и Осады*) или случайные задевания своим же оружием не считаются. Если сомневаешься, попали в тебя или нет — лучше честно признай попадание.

Куда бить и как считать

Этика боя определяет благородство твоих целей, а Механика урона отвечает за сухой подсчет очков.

Этика боя (Куда целиться, а куда нет)

Это правила уважения и безопасности. Твои основные мишени для атаки: **корпус, плечи, предплечья, бедра и голени**.

Конечности (Руки и Ноги): Это полноценная часть игры. В фехтовании важно уметь попасть по руке или ноге, но будь аккуратен с суставами (локти и колени). Удар в сустав — это больно и травмоопасно. Старайся бить в мышцы или доспехи.

× **Голова и шея: Непоражаемая зона.** Бить сюда категорически запрещено. Попадания не засчитываются. Исключение — **непреднамеренное** попадание камня из катапульты.

× **Пах: Непоражаемая зона.** Попадания в пах не засчитываются как урон. Намеренно бить в эту область запрещено, но подставлять ценности под удар — плохая тактика парирования.

× **Кисти и стопы:** Бить туда специально — признак плохой техники. Это больно и опасно для пальцев, поэтому такие попадания мечом или стрелой не считаются.

Механика урона (Факт попадания)

Мечи, копья и стрелы (в том числе осадные): Считаем корпус и конечности (*включая локти/колени*). Голова, шея, пах, кисти и стопы — **нет**. Чтобы игроки не «охотились» за пальцами или головами.

Магия (фаерболы): Магический снаряд мягкий, поэтому попадание в кисть или стопу засчитывается. Но не голова и шея.

Осада (катапульты): Снаряд летит навесом, прицелиться в голову невозможно — это воля случая. Поэтому от осады засчитывается всё, даже голова. **Важно:** Прицельная стрельба из осадных орудий в голову очень строго запрещена.

Право на честность: Ты всегда вправе засчитать себе любое попадание, даже если по правилам оно «мимо». Если ты высунул руку с мечом и в неё прилетела стрела, или получил фаербол в лоб, выглядывая из-за угла — уважь красивый выстрел противника и признай урон, это признак хорошего игрока.

Игрок вправе добровольно признать спорное попадание, но не обязан этого делать. Давление на оппонента с требованием признать неигровое попадание запрещено.

Мы продумали всё, чтобы ты просто играл

Не пугайся объема текста, который ты увидишь дальше! Мы расписали всё так подробно не для того, чтобы запутать тебя, а чтобы максимально исключить любое недопонимание на поле боя. На самом деле, механика игры очень простая и интуитивно понятная: ты быстро освоишься уже в первой стычке.

Мы просто заранее продумали все мелочи, чтобы ты мог полностью погрузиться в атмосферу сражения, не отвлекаясь на споры. Помни: за каждым пунктом стоит твой комфорт, твоя безопасность и наше общее желание сделать игру честной и красивой.

Всё проще, чем кажется!

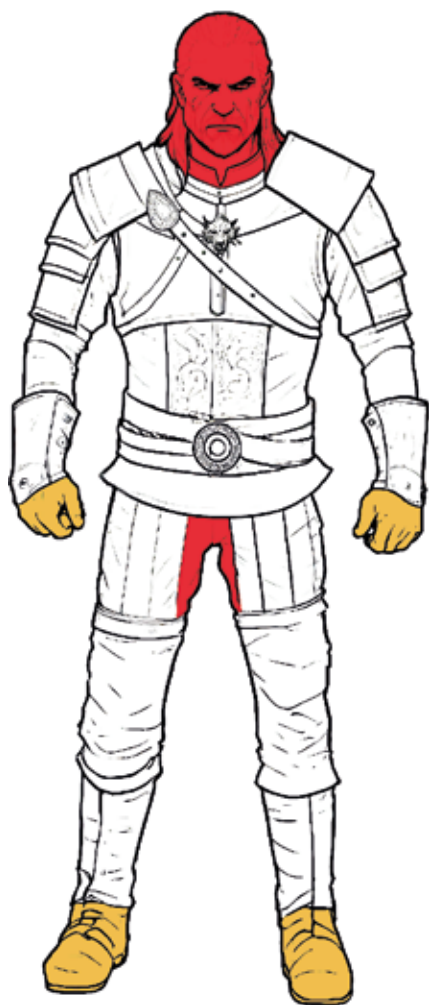
Добро пожаловать в мир Липецкого Гвинта — изучи эти основы, и до встречи в битве!



Литературный Вестник

Боёвка

Цели для игровых ударов и выстрелов



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

Разрешенные цели (куда мы направляем удары)

Твои атаки должны быть направлены только в эти области:

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

Культура удара

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

Если ты стреляешь из лука или арбалета с дистанции менее 3 метров, ты обязан целиться только в живот или ноги.

Категорические запреты

Намеренно целиться в эти области строго запрещено:

× **Голова и шея** (выше ключиц)

× **Пах**

× **Кисти рук и стопы**

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

Честность боя и личная ответственность

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

Отношение к случайным попаданиям

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

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

Честная игра и «читерство»

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

Личная ответственность

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

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

Зоны поражения игровым оружием

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

Игровое оружие (Ближний бой и Луки)

Это инструменты точечного воздействия. Попадание ими в мелкие суставы или лицо опасно, поэтому мы ограничиваем зоны.

Непоражаемая зона (0 урона): Голова, шея, пах, кисти рук и стопы. Попадание в эти области не засчитывается, чтобы не провоцировать опасное выцеливание.

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

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

Избегайте рискованных ударов и выстрелов близко к непоражаемым зонам. Если в пылу сражения произошло болезненное попадание — тот, кто попал, и тот, кому попали, должны выйти из общего замеса в сторону. Атакующему нужно принести извинения и убедиться, что с оппонентом всё в порядке, а пострадавшему должно быть предоставлено столько времени, сколько потребуется, чтобы отдышаться и прийти в себя. При необходимости следует немедленно обратиться к мастерам или медикам.

Зоны поражения игровой магией

Снаряды фаерболов абсолютно мягкие, поэтому для них правила проще:

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

Поражаемая зона (-ВСЕ хиты): Всё остальное тело. Для магии поражаемой зоной является всё туловище и все конечности, включая кисти рук и стопы. Любое касание вашего тела *(кроме головы/шеи)* — это **-ВСЕ хиты**. Исключение — некоторые монстры, в том числе Осадные.

Защита от магии: Фаербол можно отбить щитом или оружием.

Осадный урон

Осада — это мощь, которая ломает строи и игнорирует привычное фехтование. Однако мы разделяем прямое поражение и случайные касания снаряжения.

Общее правило осадного урона

Любая попытка заблокировать осадную атаку (*удар лапой, осадная стрела, ядро катапульты*) щитом или оружием бесполезна. Удар считается прошедшим «сквозь» вашу защиту.

Активное противостояние: Если вы используете что-то (*например, копье*) чтобы угрожать или сдерживать осадного монстра — любое его попадание по этому предмету считается попаданием по вам.

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

Зоны поражения Осады

1. Тяжелая осада

Снаряды тяжелой осады (мягкие ядра, теннисные мячи) обычно летят по высокой навесной траектории.

Поражаемая зона (-ВСЕ хиты): Везде. В отличие от других видов атак, здесь попадание в голову засчитывается.

Логика игры: Навесной снаряд (мяч) физически безопаснее стрелы, а его траектория такова, что расчет не может «выцеливать» вашу голову специально. Если ядро прилетело в шлем сверху — это воля случая и логика орудия. Вы «охитованы».

Важно: Намеренное выцеливание головы или стрельба прямой наводкой в упор категорически запрещены.

2. Аркбалисты и Осадные монстры

Здесь правила строже из-за коротких траекторий и соображений безопасности:

Непоражаемая зона (0 урона): Голова и шея. Попадание осадной стрелой баллисты или лапой монстра в голову запрещено и не засчитывается. Намеренное выцеливание головы расчетами или игроками-монстрами строго карается.

Поражаемая зона (-ВСЕ хиты): Всё остальное тело. Включая кисти и стопы. Осадная стрела летит с расстояния 5 м, а у Осадного монстра в руках — или огромное игровое оружие, или лапы массивные сами по себе. В такой ситуации невозможно «ювелирно» выцелить пятку — касание конечности считается случайным, но «снимающим ВСЕ хиты».

Важно: Намеренное выцеливание кистей или стоп (как самых уязвимых и малых зон) запрещено — огонь и удары должны вестись в силуэт, а еще лучше в щиты.

Хитосъём

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

Два способа снятия хитов:

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

Критерии ролевого удара

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

Что НЕ считается ролевыми ударами?

Небезопасные действия:

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

Некорректная механика:

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

Критерии прямого попадания

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

Важные правила:

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

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

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

Блоки и Защита

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

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

Правила блокирования

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

Осадный урон: Удары крупных осадных монстров, снаряды баллист и катапульт нельзя заблокировать. Попадание в щит или оружие в этом случае приравнивается к прямому попаданию в корпус.

Продавленный блок (Неакцент): Если мощный удар был встречен блоком, но под давлением коснулся вашего тела — он считается «продавленным». Такой контакт теряет поражающую силу и не засчитывается.

Соскальзывание: В то же время, следует отличать «продавливание» от «соскальзывания»: если оружие, миновав блок, нанесло отдельный четкий удар в открытую зону — это хит.

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

Этикет хитосъёма

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

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

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

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

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

Удары со спины

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

Удары на лежачих

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

Удары в щит

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

Хиты

Базовые показатели

• **1 хит** — стандартное количество здоровья для персонажей без доспехов. Снимается одним ролевым ударом.

Бонусы за защитное снаряжение

+1 хит за комплект легких доспехов

+2 за комплект средних доспехов

+3 за комплект тяжелых доспехов

Особые персонажи:

• Монстр: 4–8 хитов.

• Рыцарь: 5 хитов и неуязвимость к стрелам из ручных луков и арбалетов

• Знаменосец со знаменем: 5 хитов.

• Именной персонаж без доспехов:

2 хита минимальный уровень «как за легкие доспехи»
(даже без них)



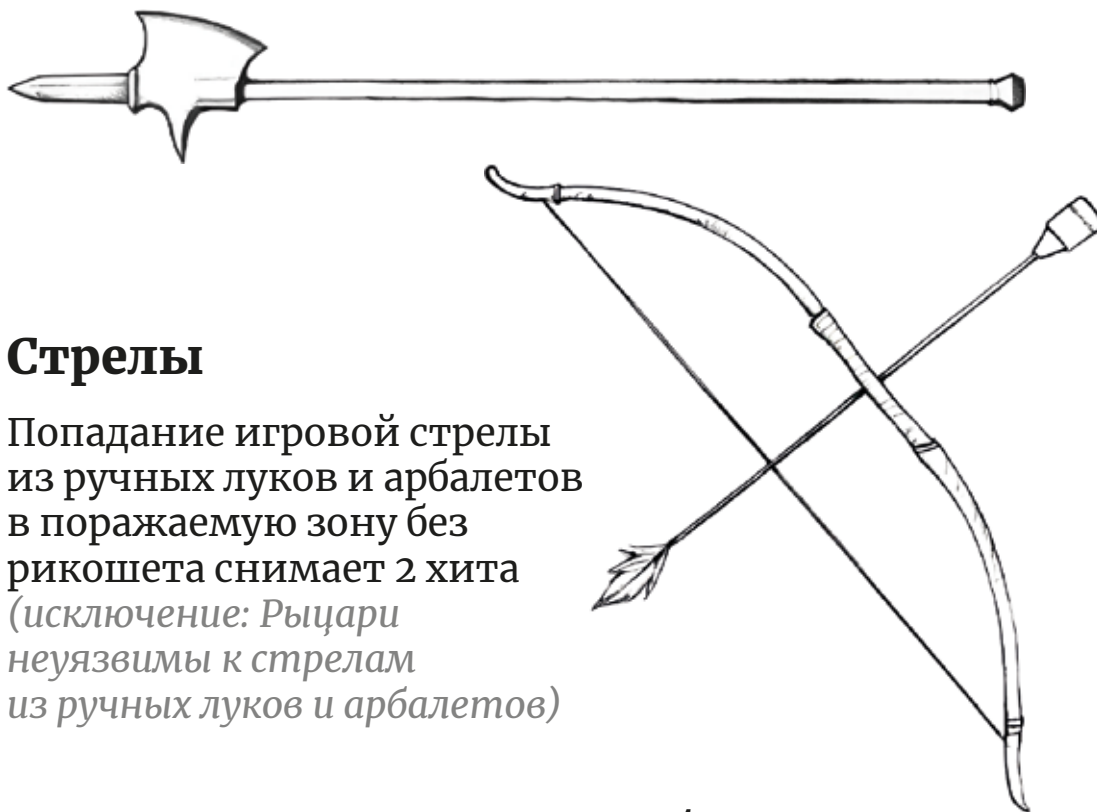
Даже если хиты не добавляются, мы настоятельно рекомендуем использовать шлемы, защитные очки и бандаж: мужчин — для паха, женщин — для груди.

Также рекомендуется применять дополнительную скрытую защиту тела.

Неосадный урон

Ближний бой:

Ролевой удар (безопасный, акцентированный, боевой частью, в поражаемую зону и не через блок) снимает 1 хит



Стрелы

Попадание игровой стрелы из ручных луков и арбалетов в поражаемую зону без рикошета снимает 2 хита (исключение: Рыцари неуязвимы к стрелам из ручных луков и арбалетов)



Фаерболы:

- Фаерболы, без рикошета попадая в любую часть тела, кроме головы и шеи, снимают **все хиты**
- Попадания фаерболов в щит, оружие или голову не засчитываются

Особые взаимодействия:

- Ведьмак в ближнем бою снимает у Монстра 2 хита за удар
- «Френдли фаер» (урон от своих) засчитывается



Литературный Вестник

Допуск

Правила допуска кратко

1. Общие требования:

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

2. Оружие:

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

3. Размеры оружия:

- Одноручное: до 110 см

С обязательной проверкой мастерства:

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

4. Луки и арбалеты:

- Натяжение лука — не более 15 кг, арбалета — не более 20 кг.
- Стрелы без повреждений с мягкими наконечниками (*жесткость не более 20 Шор А диаметр не менее 5 см*)
- Проверка мастерства: 8 из 10 выстрелов в манекен с 10 метров (*попадания в голову и пах запрещены*)

5. Доспехи:

- Нет острых деталей, всё закреплено

6. Щиты:

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

Игровое оружие и снаряжение

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

Основные категории игрового снаряжения:

Тямбара — это мягкий тренировочный меч, состоящий из прочного стержня (например, ПВХ), обмягченного упругим материалом (изолоном или пенкой) и защищённого тканевым чехлом, используемый для безопасной практики боевых искусств и ролевых игр.

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

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

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

СМБ (Современный мечевой бой) и НЕМА (Историческое европейское боевое искусство) — снаряжение, используемое в этих дисциплинах, должно быть в эстетичном и безопасном состоянии.

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

Требования к игровому снаряжению

Общие требования к снаряжению:

1. Исправность снаряжения

Все игровое снаряжение должно находиться в исправном состоянии. Перед каждым использованием владелец обязан проверить снаряжение на наличие повреждений, износа и других дефектов.

Если обнаружены повреждения, снаряжение должно быть отремонтировано или заменено до начала игры.

2. Отсутствие острых кромок

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

3. Обязательная проверка

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

4. Проверка навыков

Оружие, требующее специальных навыков (например, копья, луки, двуручные мечи), может использоваться только теми игроками, которые прошли проверку соответствующих навыков. Проверка проводится перед каждым мероприятием.

Ответственность игроков:

Каждый игрок несёт ответственность за своё снаряжение. Перед каждым мероприятием необходимо убедиться, что всё оборудование соответствует требованиям безопасности и готово к использованию.

В случае обнаружения повреждений или несоответствий, снаряжение должно быть отремонтировано или заменено.

Соблюдение этих правил поможет сделать игру безопасной, увлекательной и запоминающейся для всех участников!

Требования к игровому оружию

Материалы и конструкция:

- Оружие должно состоять из жесткого сердечника, окруженного пеноматериалом высокой плотности и покрытого латексом или другим мягким, прочным материалом, устойчивым к износу.
- Все слои пены должны быть прочно соединены между собой с использованием качественного клея, предотвращающего расслоение.
- Поверхность оружия должна быть гладкой, без твердых, острых или выступающих элементов, которые могут причинить травму.

Сердечник:

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

Пена:

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

Проверка и сертификация

Визуальный осмотр

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

Тест на гибкость и безопасность удара

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

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

Проверка мастером

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

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

Одноручное и двуручное оружие

Одноручное оружие

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

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

Двуручное оружие

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

Допуск с двуручным оружием

Важно: Игроки, использующие двуручное оружие, должны пройти специальную проверку мастерства, чтобы подтвердить свои навыки и умение контролировать оружие.

Проверка мастерства:

Игрок, использующий двуручное оружие, должен продемонстрировать умение контролировать оружие двумя руками.

На проверке требуется выполнить 10 ударов, проведённых тремя сериями, с соблюдением правил безопасности.

Проверка мастерства должна проводиться перед каждым мероприятием.

Древковое оружие

Общие требования:

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

Рекомендуется держать оружие двумя руками, сохраняя расстояние **не менее 45 см между ними** во время боя.

Важно избегать движения оружия вперед и назад, сводя руки вместе — они должны оставаться на этом расстоянии.

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

Древковое оружие должно использоваться с осторожностью, особенно в толпе или на близкой дистанции.

Это важно для обеспечения безопасности и предотвращения травм.

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

Допуск с древковым оружием

Важно: Игроки, использующие древковое оружие, должны пройти специальную проверку мастерства, чтобы подтвердить свои навыки и умение контролировать оружие.

Проверка мастерства:

Игрок должен продемонстрировать умение контролировать оружие и соблюдать дистанцию между руками.

На проверке требуется выполнить 3 серии ударов (всего не менее 10 ударов), с соблюдением правил безопасности.

Проверка мастерства должна проводиться перед каждым мероприятием.

Обязательный демпфер

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

Требования к работе демпфера

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

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

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

Луки и арбалеты

Общие требования

Ограничения по натяжению:

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

Запреты:

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

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

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

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

Дополнительные рекомендации:

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

Стрелы

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

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

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

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

Требования к гуманизатору стрелы:

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

Требования к древку:

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

Требования к оперению:

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



Субъективная, но весомая рекомендация мастера:

Используйте Гуманизаторы производства Ларпарсенала или оранжевые УДЗ

Гуманизаторы саровской артели и китайские накручивающиеся без доработки не будут допущены

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

Допуск стрелка

Проверка мастером стрел, луков и арбалетов:

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

1. Визуальный осмотр:

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

2. Тест натяжения:

- Измерение силы натяжения лука или арбалета с помощью динамометра.

3. Осмотр наконечников:

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

4. Осмотр древка и оперения:

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

2. Проверка мастерства стрелка:

- На проверке требуется выполнить 10 выстрелов в манекен с расстояния 10 метров
- Для успешного прохождения проверки необходимо попасть в допустимые зоны (грудь, живот, ноги) не менее 8 раз из 10.
- Попадания в голову и пах считаются недопустимыми и приводят к автоматическому провалу проверки

Безопасная стрельба

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

Проверка стрел

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

Прицеливание

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

Дистанция боя: При стрельбе ближе 3 метров или в толпе целитесь только в живот или ноги. Из арбалетов на такой дистанции стрелять не рекомендуется.

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

Золотое правило: Сомневаешься в безопасности выстрела — не стреляй.

Обращение с оружием

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

Стрельба на близкой дистанции

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

1 тетива — 1 стрела

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

Проверка стрел игроками

Быстрая проверка

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

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

Тщательная проверка

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

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

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



Литературный Вестник

Щиты

Щиты

Использование безопасных материалов:

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

Правила использования щита:

- Щит предназначен для защиты от атак, но не для нанесения ударов или толчков. Использование щита в качестве оружия запрещено.
- Давление щитом на противника разрешено, но игрок должен следить за безопасностью других участников и не допускать ситуаций, которые могут привести к травмам.

Типы щитов и размеры

Малый щит (1 лимит)

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

Средний щит (2 лимита)

Для всех щитов длиннее 40 см обязателен шлем

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

Максимальные размеры среднего щита разных форм (см):

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

геральдика $\approx 60 \times 100$

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

Большие щиты (3 лимита)

Для всех щитов длиннее 40 см обязателен шлем

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

Максимальные размеры большого щита разных форм (см):

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

геральдика $\approx 75 \times 130$

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

Этика большого щита

Большие щиты — средство активной защиты.

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

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

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

Игровая механика щита

Щит является способным остановить большинство атак, но его использование накладывает и обязательства на игрока.

Возможности щита

- Защита от оружия: Щит защищает от стандартных атак игровым оружием.
- Защита от стрел: Щит полностью игнорирует попадания игровых стрел и болтов из ручных луков и арбалетов.
- Защита от магии: Щит защищает от прямых попаданий фаерболов!

Исключение (Осадный урон):

- ✗ Щит не спасает от попаданий из осадных орудий (урон «все хиты» проходит сквозь блок в щитоносца).
- ✗ Щит не спасает от ударов Осадных монстров (урон в 1 хит проходит сквозь блок в щитоносца).

Продавленный блок

Если удар был встречен щитом, но под силой удара клинок коснулся вашего тела — урон не засчитывается (неакцент). Однако, если после контакта с краем щита оружие противника соскользнуло и нанесло полноценный отдельный удар в открытую зону (плечо, ногу и т.д.) — это считается хитом.

Классовые ограничения

- Всем классовым персонажам запрещено использование больших щитов (ростовых, павез). Допускаются малые щиты (баклеры) или средние щиты, если иное не указано в описании конкретного класса. Совсем не могут использовать щиты: Маги, Послушники, Ведьмаки, Оруженосцы, Осадные монстры и расчеты Осадных орудий.

Требования к безопасности

- Использование среднего или большого щита допускается **только при наличии у игрока шлема**. Это необходимо, так как щит часто закрывает обзор и провоцирует случайные попадания в голову.

При активной работе со щитом (особенно если это для вас новинка) велик риск рикошета оружия снизу вверх или соскальзывания клинка в лицо. Мы настоятельно рекомендуем использовать шлемы с защитой лица.



Литературный Вестник

Доспехи

Доспехи

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

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

Требования к материалам

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

Требования к безопасности

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

Комплекты доспехов и система [БЗ]

Количество хитов персонажа напрямую связано с типом его комплекта доспехов — от 1 базового хита (без доспехов) до 5 хитов у Рыцаря (в тяжелых доспехах). Вот как это работает:

Хиты зависят от **типа комплекта доспехов**, а тип комплекта от **суммарных баллов защиты** всех его элементов.

Балл Защиты [БЗ]

— числовой показатель, определяющий защитную ценность элемента доспехов.

Количество баллов защиты в первую очередь определяется типом снаряжения, но зависит от материалов, конструкции и зоны покрытия.

Шлем, броня и поддоспешник — это основа комплектов, поэтому стоят [2] БЗ. При этом нагрудник защищающий только переднюю часть корпуса это [1] БЗ

Щитки (*наплечники, налокотники, наголенники и т.д.*) учитываются парами: [1] БЗ за 2 симметричных элемента.

Качество исполнения, материал и визуальные характеристики могут уменьшить БЗ до [0] или реже увеличить до [2]. *Например, огромные хорошо выполненные наплечники у Именного персонажа могут иметь [2] БЗ, а хлипкая крупновязаная кольчуга — [0].*

Но как правило: шлем, нагрудник и поддоспешник по [2], комплекты щитков по [1]

Зачем нужны Баллы Защиты?

От количества [БЗ] зависит тип комплекта доспехов:

- Базовый 1 хит — отсутствие доспехов или недостаточная защита
- Лёгкие доспехи (2 хита) — БЗ [4-6], броня или поддоспешник
- Средние доспехи (3) — БЗ [7-9], броня или поддоспешник
- Тяжелые доспехи (4) — БЗ [10+] и броня, и поддоспешник
- Рыцарей (5, только для Рыцарей)
— БЗ [12+] и нагрудник, и поддоспешник, и спецтребования: закрытая спина, закрытые бедра и шлем, закрывающий лицо

Защитное снаряжение корпуса

Поддоспешник



— базовый защитный элемент корпуса, из прочных гибких материалов

Примеры: стёганный гамбезон, дуплет из толстой кожи (от 3 мм), пластиковая, металлическая или вязаная «кольчуга» с плотным плетением (диаметр колец около 10 мм).

Поддоспешник должен закрывать торс от пояса до плеч и визуально отличаться от обычной одежды: усиленными швами, заклёпками или ламинарной структурой.

При использовании вязаной кольчуги важно максимально плотное плетение, как у исторических образцов, без значительных зазоров. Слишком тонкий материал или ненадёжная конструкция снижают баллы защиты до [1-0], что потребует компенсации другими элементами доспехов.

Броня



— основной элемент защиты торса, из жёстких или визуально массивных материалов (как EVA или толстая кожа)

Примеры: кираса, бригантина, ламелляр.

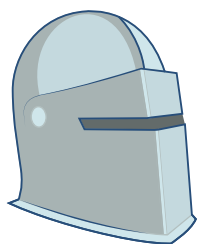
Броня должна закрывать грудь корпус от шеи до нижнего края рёбер, иметь жёсткую или визуально массивную конструкцию. Если броня закрывает только переднюю часть корпуса, то это все еще броня, но прибавляет только [1] БЗ. (Нагрудник — [1], но с наспинником — [2])

EVA-броня требует декоративных элементов, подчёркивающих функциональность (усиленные швы, заклёпки).

Отсутствие жёсткости, недостаточная площадь покрытия или ненадёжная конструкция снижают баллы защиты до [0] БЗ

Защитное снаряжение

Шлем

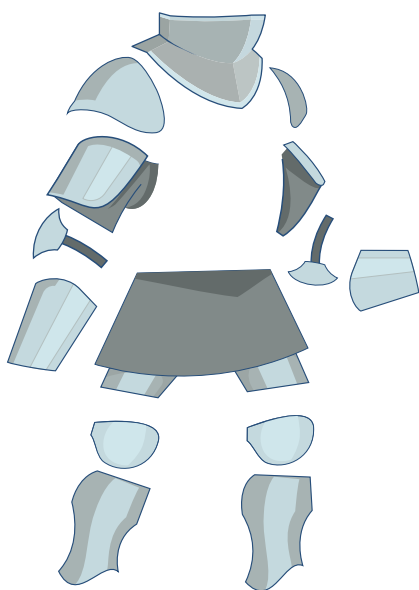


— элемент защиты головы, из жёстких материалов, таких как металл, пластик или визуально массивных материалов, таких как EVA высокой плотности.

Основные требования:

- Шлем должен полностью закрывать верхнюю часть головы, включая лоб, виски и затылок.
- Конструкция должна быть жёсткой или визуально массивной, исключая риск повреждения при ударе.

Щитки



— парные элементы защиты суставов или крупные одиночные элементы (наплечники, налокотники, набедренники, наголенники и т. д.)

Основные требования:

- Элементы должны быть изготовлены из прочных материалов: металл, пластик высокой плотности, EVA или кожа толщиной от 3 мм.
- Конструкция должна плотно прилегать к защищаемой области, исключая возможность смещения при активных движениях.

Тонкий материал или ненадёжная конструкция снижают баллы защиты до [0], что потребует компенсации другими элементами доспехов. Крупные размеры, например, у миланских наплечников, наоборот, могут повысить защиту до [2] БЗ

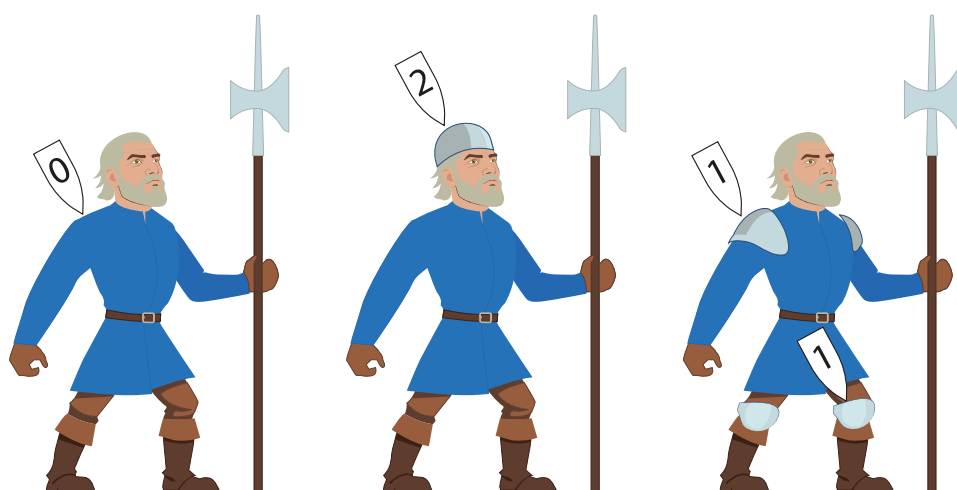
Без доспехов (1 хит)

Что не считается комплектами доспехов

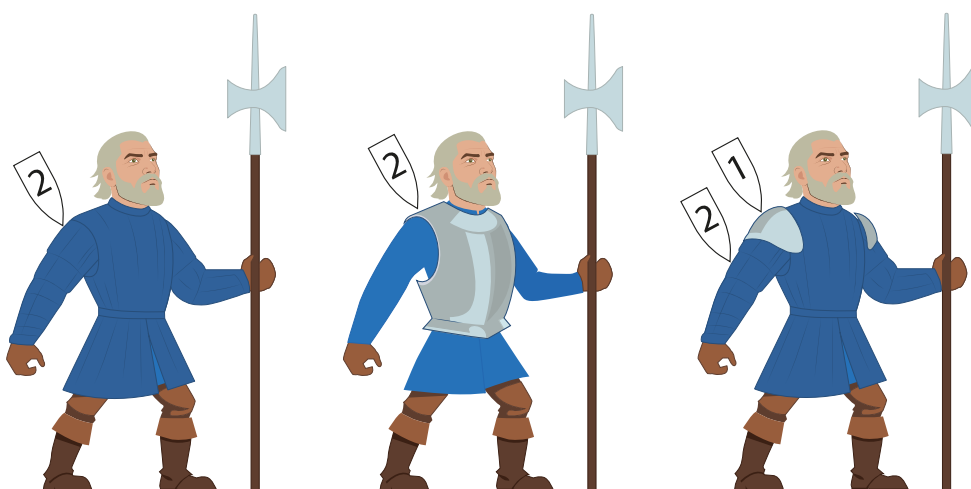
- Только поддоспешник
- Только броня
- Шлем без защиты корпуса

Чтобы собрать легкие доспехи и получить второй хит, добавьте шлем или вторую защиту корпуса, или пару комплектов щитков.

Примеры игрока с 1 хитом:



Если нет защитного элемента корпуса — это 1 хит



Если есть элемент корпуса, но нет шлема или нет двух комплектов щитков — это тоже 1 хит.

Но на всякий случай — бейте дважды.

Легкие доспехи (2 хита)

Чтобы получить второй хит нужно экипироваться в комплект лёгких доспехов, а для этого собрать [4] балла защиты.

При этом **необходимо защитное снаряжение корпуса** (поддоспешник или нагрудный доспех) с другими защитными элементами.

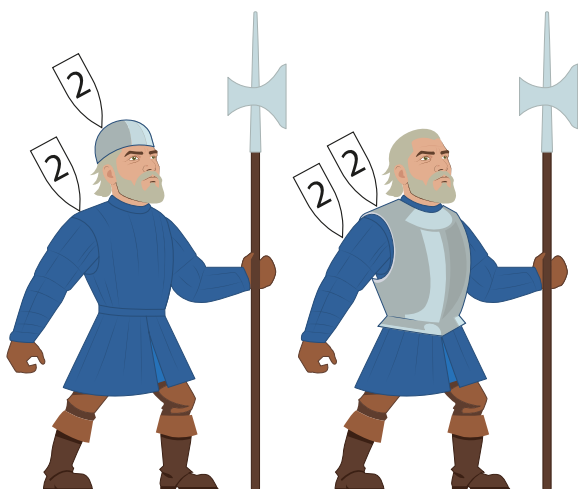
Самый простой способ собрать комплект:
шлем БЗ [2] + поддоспешник БЗ [2].

Мы будем стараться легко пропускать такие комплекты, не придираясь к СМБ и НЕМА-снаряжению, но рекомендуем поскорее переходить на хороший ролевой антураж.

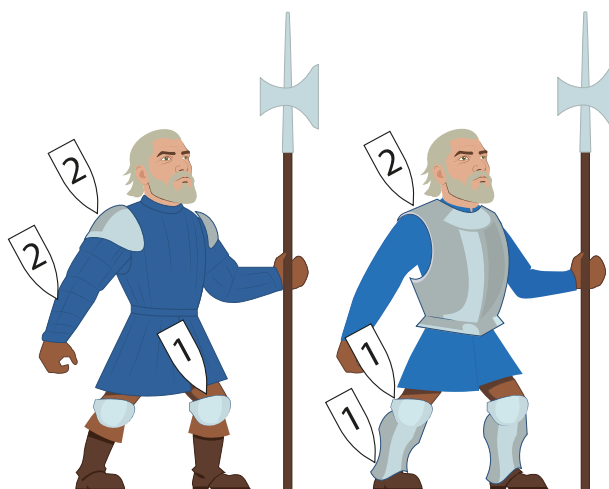
Также мы будем внимательно расценивать вязанные кольчуги — это антуражный элемент, но, к сожалению, не в каждом исполнении.

Лёгкие доспехи должны отличаться от обычной одежды.

Примеры игрока с 2 хитами:



Два защитных элемента
с повышенным БЗ [2+2]



Защита корпуса [2] + два
комплекта щитков [2]



• У именного персонажа
даже без доспехов
минимально 2 хита

Средние доспехи (3 хита)

Чтобы получить третий хит нужно экипироваться в комплект средних доспехов, а для этого собрать [7] баллов защиты.

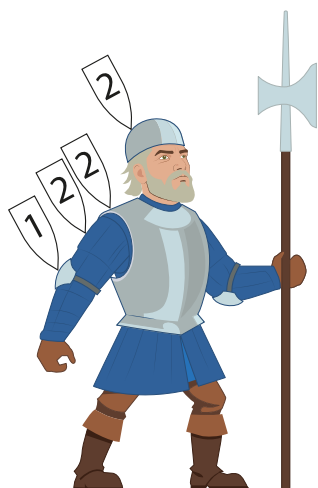
При этом **необходимо защитное снаряжение корпуса** (поддоспешник или нагрудный доспех) с другими защитными элементами.

Самый простой способ собрать комплект:

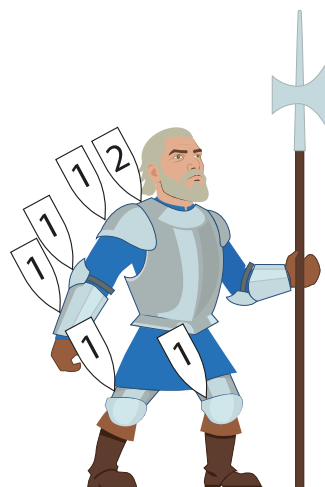
шлем БЗ [2] + нагрудная броня БЗ [2] + поддоспешник БЗ [2] и один комплект щитков БЗ [1]

Здесь важен антураж, иметь баллы защиты не будут ни современные щитки, ни СМБ и НЕМА-снаряжение

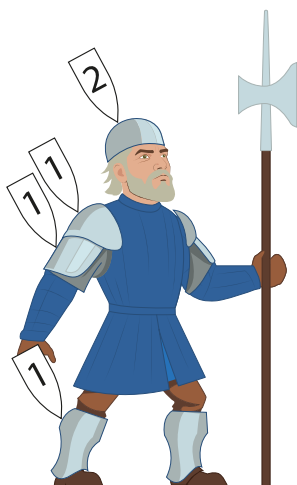
Примеры игрока с 3 хитами:



И поддоспешник [2],
и кираса [2]
+ шлем [2]
+ комплект щитков [1]



Вариант без шлема:
защита корпуса [2]
+ 5 комплектов
щитков [5]



Защита корпуса [2]
+ шлем [2]
+ 3 комплекта
щитков [3]

Тяжелые доспехи (4 хита)

Чтобы получить четвертый хит нужно экипироваться в комплект тяжелых доспехов, а для этого собрать [10] баллов защиты.

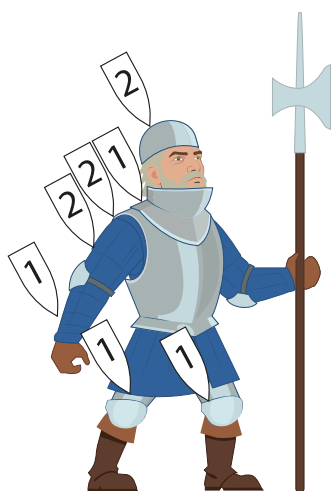
При этом **необходимы обе защиты корпуса:** и поддоспешник и нагрудный доспех с другими защитными элементами.

Самый простой способ собрать комплект:

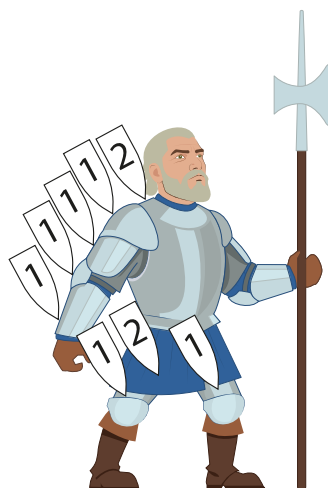
шлем [2] + нагрудная броня [2] + поддоспешник [2]
+ два элемента защиты рук [2] + два элемента защиты ног [2]

Здесь важен антураж, иметь баллы защиты не будут ни современные щитки, ни СМБ и НЕМА-снаряжение

Примеры игрока с 4 хитами:



И поддоспешник [2],
и кираса [2]
+ шлем [2]
+ четыре комплекта
щитков [4]



Вариант без шлема:
и поддоспешник [2],
и кираса [2]
+ шесть комплектов
щитков [6]

Рыцарские доспехи (5 хитов)

Чтобы получить пятый хит нужно быть **классом Рыцарь**, экипироваться в комплект тяжелых доспехов, а для этого собрать [12] баллов защиты.

При этом **необходимы обе защиты корпуса**: и поддоспешник, и нагрудный доспех с другими защитными элементами.

Обязательны и особые элементы рыцарских доспехов:

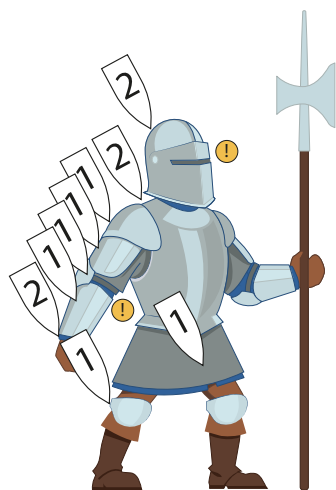
- шлем с защитой лица (забрало, не бевор)
- жесткая защита бедер (тассеты или жесткая, а не вязаная, кольчужная юбка)
- жесткая защита спины

Самый простой способ собрать комплект:

шлем [2] + нагрудная броня [2] + поддоспешник [2]
+ три элемента защиты рук [3] + три элемента защиты ног [3]

Здесь особенно важен антураж, и современное снаряжение не допускается.

Пример минимальной экипировки Рыцаря:



Поддоспешник [2]
+ броня с защитой спины [2]
+ закрытый шлем [2]
+ пять комплекта щитков [5]
+ кольчужная юбка [1]

Примеры комплектов

Варианты со шлемом:



Тяжелые доспехи

4 хита:

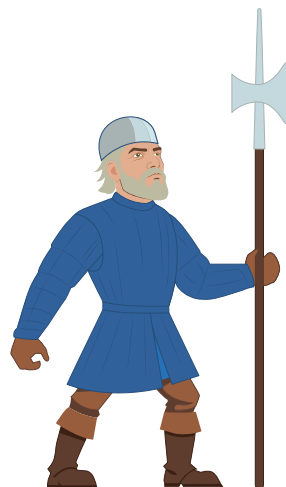
- Шлем
- Поддоспешник
- Броня
- Наплечники
- Щитки на плечи
- Набедренники
- Наколенники



Средние доспехи

3 хита:

- Шлем
- Поддоспешник
- Броня
- Наплечники



Лёгкие доспехи

2 хита:

- Шлем
- Поддоспешник

Варианты без шлема:



Тяжелые доспехи

4 хита:

- Поддоспешник
- Броня
- Наплечники
- Щитки на плечи
- Налокотники
- Щитки на предплечье
- Набедренники
- Наколенники



Средние доспехи

3 хита:

- Поддоспешник
- Броня
- Наплечники
- Щитки на плечи
- Налокотники



Лёгкие доспехи

2 хита:

- Поддоспешник
- Наплечники
- Щитки на плечи

Вольности доспехов у Ролей

Именные персонажи могут позволить себе небольшие отступления от стандартных требований к доспехам, чтобы подчеркнуть их уникальность и выделить среди других игроков. Однако важно сохранить общий визуальный баланс и соответствие сеттингу.

Вольности:

- Допускается использование **более легких материалов** для отдельных элементов доспехов, если это не нарушает визуальный антураж.
- **Возможны незащищённые области**, но они не должны выглядеть случайно: каждая деталь образа должна быть продуманной и логичной.
- **В исключительных случаях** именные персонажи могут **отказаться от шлема, если это оправдано их образом**. Вместо шлема можно использовать культовые элементы, такие как:
 - Корона, диадема или венец для королевских или знатных персонажей.
 - Кожаный капюшон с металлическими вставками для таинственных или скрытных персонажей.

Ограничения:

- Именные персонажи могут использовать визуально более простые доспехи, но защита корпуса остаётся обязательной.
- Упрощения в доспехах не дают дополнительных игровых преимуществ сверх классовых: количество хитов рассчитывается по общим правилам, но не может быть ниже базовых 2 хитов для Именного персонажа.
- Все элементы экипировки должны быть безопасными и соответствовать базовым требованиям.



Литературна Библиотека

Респаун

Правила завершения боя — 0 хитов

Что же делать, если хиты закончились?

- 1) **Поднимите оружие** и скажите другим игрокам о вашем выходе, *например: «Готов!»*
- 2) Если держали Знамя, положите его на землю или облокотите
- 3) Убедитесь, что не мешаете участникам. Если выход заблокирован, оставайтесь в безопасной зоне с поднятым оружием до конца эпизода

Если у вас устали руки, вы используете двуручное оружие, которое тяжело держать поднятым, или у вас проблемы с таким положением конечностей — надевайте **белый хайратник** (*полосу белой ткани шириной около 5 см, повязанная на голову*)

- 4) **Покиньте бой с поднятым оружием** или в белом хайратнике, демонстрируя безучастие и не ломая строй игроков своим желанием добраться на респаун
- 5) Отыгрыш приветствуется, но не затягивайте процесс
- 6) Восстановите хиты одним из игровых способов, *а пока не опускайте руку или не снимайте белый хайратник, чтобы избежать недоразумений :D*



Восстановление

Чтобы вернуться в бой из 0 Хитов, действуйте по одному из вариантов:

1) Бегите к Лекарю.

Не ждите на месте эпизода.

Он повяжет вам Ленту Добора — вы в игре.

2) Бегите к своему или союзному Знамени.

Если **«живой» соратник повяжет** Ленту Добора со знамени вам на плечо — вы в игре.

3) Бегите к своему или союзному Знамени, установленному на Перекрёстке. Если на территории Перекрёстка **нет противников и вблизи его нет сражения** — вы возвращаетесь в игру

4) Бегите к своему или союзному Барду, играющему музыку или другой перфоманс на **«домашнем»** Перекрёстке (одном из двух ближайших к вашей Столице).

Если на территории Перекрёстка **нет противников и вблизи его нет сражения** — вы возвращаетесь в игру.

5) Бегите на свою стартовую точку.

Там вы возвращаетесь в бой.

! Теми же способами можно восстановить хиты, если они не полные.

НО Ведьмак может восстановить здоровье, выпив Эликсир, но если у него нет хитов, он не сможет исцелиться

Ленты Добора

Ленты Добора есть на старте на Знамени фракции и у Лекарей. Как правило, это серебряные атласные ленты.

Количество Лент на Знамени зависит от числа участников фракции, у Лекаря — от качества образа персонажа.

- Только **«живой»** персонаж может использовать Ленты Добора.
- Лекарь может переносить Ленты со Знамени своей фракции; союзники могут делиться запасами.

Количество переносимых Лент зависит от качества образа Лекаря — минимум одна, максимум три. Это определяется при регистрации.

- Лекарь может восстанавливать хиты и **вводить в игру другого персонажа, повязав ему** на плечо Ленту Добора.
- Любой персонаж непосредственно у Знамени может восстанавливать хиты и **вводить в игру другого персонажа, повязав ему** на плечо Ленту Добора.

! Ленты Добора предназначены для одноразового использования!





Литературный Вин

Игровая
механика
манёвров

Игровая механика

В маневрах участвуют Отряды и одиночные игроки, разделенные на 4 фракции: **Красные**, **Желтые**, **Синие** и **Зеленые**

Приоритеты распределения по фракциям:

- 1) Основу составляют крупнейшие Отряды
- 2) При возможности объединяем Отряды, желающие играть вместе
- 3) По возможности группируем отряды по цветовой гамме (красные с красными)
- 4) По возможности объединяем отряды по тематике (например, Нильфгаард с Нильфгаардом)

Особенности:

- У каждой фракции **свой цвет лент на плечах**
- Каждый раунд фракции выступают за одну из Сторон конфликта — **Черную** или **Белую**, привязанных к территориям на карте. Черные ближе к Третогору, а Белые — к Вызиме.
- В течение 3 туров по 25 минут каждая фракция хотя бы раз выступит союзником с каждой из трех других фракций-соперников.
- Распределение по сторонам конфликта определяется либо случайно, либо игромеханикой.
- Логика, к сожалению, обязывает одну фракцию трижды выступить с одной стороны конфликта и ни разу с другой. Извините за это!

Цель маневров:

Максимизировать очки для своей фракции, удерживая стратегические Города (всего 4)

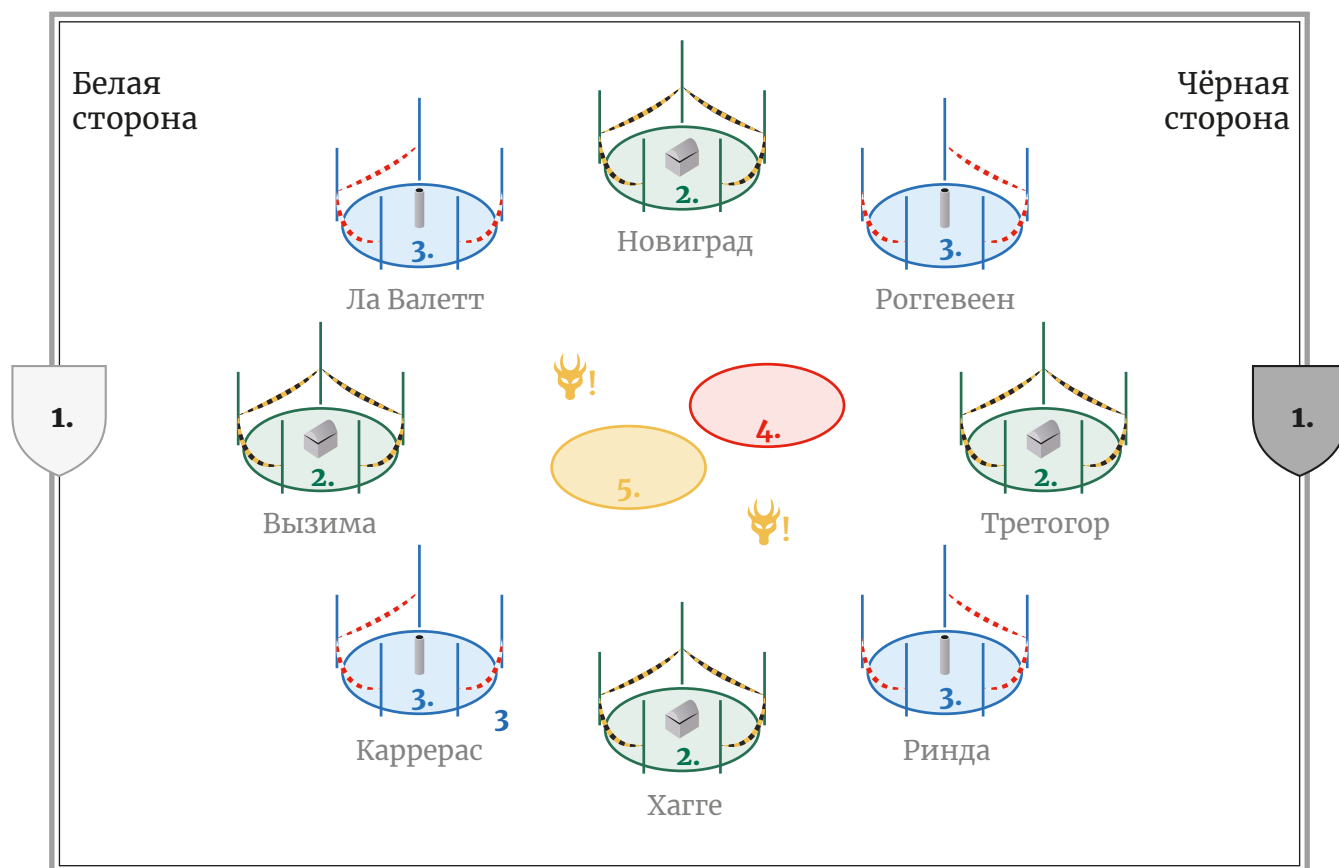
Механика захвата:

Захват или перезахват города осуществляется записью времени в бланки, находящиеся в сундуках городов.

Запись вносит персонаж со Знаменем фракции или Шпион.

Очень важно: Записывайте время четко и в своей колонке!

Игровое поле



1. Стартовые точки расположены на сторонах конфликта, находящихся на противоположных концах полигона. Это базовые точки респауна и начала раундов

2. Города — это основные игровые точки для получения **победных очков**, огражденные визуальными и физическими препятствиями.

3. Перекрёстки — места для **респауна у своего Знамени**, огражденные визуальными препятствиями.

Важно: нельзя (✗) наносить удары поверх ограждений, но можно стрелять стрелами или метать Фаерболы

4. Небоевая зона — это огороженные территории для зрителей или опасные участки, например, край полигона или крутой склон. Небоевая зона не может (✗) считаться укрытием.

Важно: не сражайтесь в небоевой зоне и помогите сопернику избежать попадания туда.

5. Лагерь — это зона взаимодействия с бандами или бродягами и их точки респауна

🔥! **Логова монстров** — это их точки респауна

Знамя Фракции

В игре участвует четыре знамени — по одному от каждой фракции

Знамя Фракции служит основным способом респауна и захвата Городов

Правила обращения со знаменем

- Знамя может переносить только «живой» союзник. Если союзник лишился хитов, он **должен оставить знамя (!)**
- Знаменосец (могущественный класс) **со знаменем** имеет 5 хитов, как и Рыцарь

Важно: подбирать, переносить, передвигать или прятать знамёна соперников нельзя!

Захват городов со знаменем

- В каждом Городе есть сундуки с бланками и часами. Захват Городов осуществляется путем вписывания точного времени в эти бланки на свою сторону

Вписывать время в бланк может **любой игрок со знаменем**

Важно: Записывайте время **в своей колонке**, четко!

Респаун у Знамени:

- 1) «Живой» соратник может повязать Ленту Добора со знамени на плечо для Восстановления — вы в полных хитах!

Важно: именно персонаж в хитах, именно повязать!

- 2) Если Знамя своей или союзной фракции установлено на Перекрёстке, и на нём **нет противников, а вблизи его нет сражения**, то можно коснуться знамени для восстановления — вы в полных хитах, а лента не расходуется

Города и Столицы



Сторона получает очки за контроль четырех площадок, называемых «Городами» — это основные игровые точки, огражденные визуальными и физическими препятствиями.

В каждом Городе находятся сундуки с бланками и часы

Захват Городов осуществляется путем вписывания точного времени в эти бланки, (!) но запись может делать **или** персонаж со Знаменем фракции, **или** персонаж с классом Шпион. Другим нельзя (✗)

Свой ближайший город — Столица — и два следующих (*Новиград и Хагге*) приносят одинаковое количество очков за минуту владения: **1 очко** за 1 минуту.

Дальняя точка — Столица противника — приносит сразу два очка за минуту владения: **2 очка** за 1 минуту.

Важно: нельзя (✗) наносить удары поверх ограждений Городов и Перекрёстков, но можно стрелять стрелами или метать Фаерболы

Перекрёстки



Перекрёстки — это основной способ Респа — четыре площадки между Городами

Восстановиться можно:

(!) на Захваченном перекрёстке

Перекрёсток захвачен, если на нём установлено Знамя — свое или союзников.

Касание Знамени на Захваченном перекрёстке восстанавливает в полных хитах

(!) на Музыкальном Перекрёстке

Музыкальными могут быть **только (!) два ближайших** к вашей Столице Перекрёстка, если на площадке выступает (!) свой или союзный «живой» персонаж Бард.

Берегите музыкальные инструменты!

На Перекрёстках нельзя (!) восстанавливаться, если:

× Внутри Перекрёстка находятся «живые» противники.

× В радиусе 1 метра от входа в Перекрёсток идет сражение, и находятся «живые» противники.

Важно: лучник, атакующий защитников Перекрёстка, не может заблокировать восстановление издалека. Однако если он находится в пределах одного метра от входа, то блокирует восстановление.

× Перекрёсток **без Знамени** или **Бард не выступает**

× Выступление союзного Барда проходит на Перекрёстках со стороны противника (*напоминаем: разрешено выступать только на двух ближайших к своей Столице*).

Система подсчёта победных очков

Алгоритм расчёта

1. Исходные данные:

- Время начала и конца раунда (например, 12:00–12:25)
- Записи в бланке города с указанием:
 - Времени захвата (формат ЧЧ:ММ)
 - Контролирующей стороны
(колонки: белые слева, чёрные справа; подписи: стороны, фракции, отряды или имена; цвета фракций у маркера)

2. Порядок обработки записей:

- Отсчёт начинаем с первой записи (например, Чёрные — 0:01)
- Следующую запись сравниваем с предыдущей
 - Если сторона сменилась (например, Белые — 0:03), разницу во времени (3–1=2 минуты) засчитываем в пользу первой стороны (Чёрные получают 2 очка).
 - Если сторона не сменилась, пропускаем запись (время контроля продолжается).
- Последняя запись в бланке вычитается из времени конца раунда (например, запись сделана Белыми в 12:20, а раунд завершился в 12:25, то 5 минут (25–20) добавляются к очкам Белых)
- Если записей нет вообще (город не захватывался), время всего раунда не засчитывается никому.

3. Коэффициенты:

- Столица противника: $\times 2$ очков за минуту контроля.
- Корректировка длительности раунда:

Если раунд короче/длиннее стандартного (25 мин.), применяется общий коэффициент
(например, для 20-минутного раунда очки умножаются на 0,8, т.к. $20/25 = 0,8$)

Система подсчёта победных очков

4. Особые случаи:

- Одинаковое время:

- Если две записи разных сторон имеют одинаковые минуты (*например, 12:05 и 12:05*), засчитываем минимум 1 очко — **перезахват даже на секунду даёт очко.**

- При неясном порядке записей ищем автора записи или анализируем почерк/цвет маркера.

Если невозможно определить автора или показания противоречивы, применяем логику последовательности. Предполагаем, что записи делались поочерёдно (Белые → Чёрные → Белые и т.д.)

Пример: Если две записи "12:10" идут подряд без указания автора, считаем, что вторая запись — это перехват следующей стороной (если предыдущий контроль был у Чёрных, то Белые перехватили город).

- Ошибки в колонках:

- Если запись явно сделана не в ту колонку *например, подпись/цвет маркера указывают на сторону*), очки засчитываются автору записи.

- Если ошибку нельзя подтвердить, запись считается в пользу колонки, где она находится.

5. Фиксация результатов:

- После официального оглашения результатов корректировки запрещены, даже при обнаружении технических ошибок.

- Подсчёт проводится публично у игрового стола, участники могут присутствовать при проверке. Полезнее всего будет присутствовать Шпионам, Знаменосцам и капитанам отрядов.

Пример расчёта

Сражение за Новиград (Город):

Время	Сторона	Очки (Чёрные)	Очки (Белые)
12:00	Начало	—	—
12:01	Чёрные	2 (03 - 01)	—
12:03	Белые	—	7 (10 - 03)
12:10	Чёрные	5 (15 - 10)	—
12:15	Белые	—	10 (25 - 15)
12:25	Конец		

Итог: Чёрные зарабатывают 7 очков, Белые — 17.

Сражение за Третогор (Столица Чёрных):

Время	Сторона	Очки (Чёрные)	Очки (Белые) x2
12:00	Начало	—	—
12:02	Чёрные	3 (05 - 02)	—
12:05	Белые	—	10 ((10 - 05) × 2)
12:10	Чёрные	1 (за перехват)	—
12:10	Белые	—	2 (1 за перехват × 2)
12:10	Чёрные	15 (25 - 10)	—
12:25	Конец		

Итог: Чёрные зарабатывают 19 очков, Белые — 12.

Фракции

Фракции — четыре группы игроков — **Красные, Желтые, Синие и Зеленые**

- Фракции состоят из Отрядов и одиночных игроков
- Результат в победных очках (и, собственно, победа) начисляется именно фракциям и всем отрядам, которые в них состоят

Отряды — это персонализированные команды игроков с уникальными знамёнами и неповторимым стилем.

- Отряды нужны для подсчёта рейтингов и балансировки групп участников внутри фракций

Важно: отряд не разделяется при формировании фракций, даже если это противоречит равенству сил!

Стороны конфликта. В каждом раунде фракции объединяются в две стороны конфликта: **Белую и Чёрную**

- Четыре фракции делятся на две пары союзников: 2 на 2
- Чёрные стартуют ближе к Третогору, а Белые — к Вызиме

Колода — это общий пул, из которого по фракциям сначала распределяются отряды, а затем игроки — от более крупных групп к одиночкам

Что такое Отряд?

Отряд – это команда игроков, объединённых общей идеей, стилем игры и атрибутикой. Он позволяет участникам выступать под собственным знаменем, формировать уникальный состав персонажей и зарабатывать рейтинг в общем зачёте.

Ключевые особенности Отряда:

Собственное знамя

Отряд может создать и зарегистрировать уникальное знамя, которое будет представлено на игровом поле. Знамя символизирует принадлежность к команде и добавляет антураж.

Рейтинг и победы

У каждого отряда есть рейтинг, который зависит от успехов в игре. Победы, захваты городов и выполнение задач приносят очки, влияющие на положение в общем зачёте.

Классовые персонажи

В зависимости от размера отряда можно выбрать могущественных и поддерживающих персонажей. Чем больше отряд, тем больше возможностей для уникальных ролей.

Бонусные лимиты

За качественный антураж (костюмы, снаряжение, стиль) отряд получает дополнительные лимиты, позволяющие усилить состав. Это даёт преимущество в формировании стратегии.

Командная игра

Отряд действует как единое целое, разрабатывая тактику и взаимодействуя внутри фракции. Участники не разделяются при распределении по сторонам конфликта.

Триал-отряд

Это способ попробовать игру отрядом без обязательств.

Как это работает:

- Играете 1 раз как обычный отряд, но без своего знамени
- Ваши победы и опыт сохраняются – если потом создадите настоящий отряд, их можно учесть

Чем Отряд отличается от Триал-отряда?

Триал-отряд – пробный вариант для новичков, без знамени и рейтинга, но с возможностью перенести достижения в будущем.

Официальный Отряд – полноценная команда со всеми игровыми привилегиями и учетом побед.

ЛИМИТЫ

Лимиты — это игротехнический ресурс, который Отряд расходует на формирование своего состава.

Чем выше рейтинг отряда, тем больше лимитов он расходует и, соответственно, больше места занимает во фракции.



Мы рекомендуем найти свой баланс, понимая, что перебор ненужного снаряжения или пыльные оружейные тележки с избыточным разнообразием ослабляют как вас, так и ваших союзников по фракции.

Однако мы никоим образом не хотим видеть отряд одноручных двухитовых мечников, хотя это и было бы забавно понаблюдать

Расход лимитов для отряда со стартовым рейтингом (2)

- Каждый персонаж: 1 лимит, вместе с одним одноручным оружием (базовым)
- Доспехи: 1 лимит, независимо от типа (*легкие или тяжелые*)
- Большой щит: 3 лимита (*требуется шлем, нельзя Классам*)
- Щит: 2 лимита (*требуется шлем*)
- Малый щит (*до 40 см по длинной стороне*): 1 лимит (*наличие шлема желательно*)
- Лук или арбалет: 2 лимита
- Дополнительное оружие ближнего боя: 1 лимит за каждое, кроме одного базового одноручного

Примеры расчёта лимитов:

- Персонаж с парой сабель — это 2 лимита
= 1 (базовый) + 1 (доп. сабля)
- С двумя рыцарскими мечами >110 см — 3 лимита
= 1 (базовый) + 1 (перый р.м.) + 1 (второй р.м.)
- С копьём — 2 лимита = 1 (базовый) + 1 (доп. копьё)
- С алебардой и, в дополнение, одноручным топором — тоже 2 лимита = 1 (базовый (тут топор)) + 1 (доп. алебарда)
- Сразу с **лук**, **арбалетом**, **щитом**, **одноручным копьём** >110 см и **двумя** ножа — 9 лимитов (1+2+2+2+1+1)

(!) Не столько важно, каким оружием вы снаряжаетесь, сколько важно, сколько их помимо одного стартового одноручного вы будете использовать в сражении

Бонусные лимиты

Бонусные лимиты — дополнительные игровые ресурсы, предоставляемые отрядам за качественный ролевой антураж. Эти лимиты вычитаются из общего количества лимитов, занимаемых отрядом, уменьшая его «вес» при распределении.

Критерии начисления:

1. Ролевые костюмы

Три тройки игроков в антуражных костюмах и доспехах, соответствующих миру «Ведьмака»

+1 лимит за каждую тройку (максимум +3)

2. LARP-снаряжение

Три тройки игроков с полным антуражным вооружением *(без тямбар и спортивных щитов)*

+1 лимит за тройку (максимум +3)

3. Визуальная консистенция

Три тройки игроков в костюмах с единой цветовой схемой или стилем

+1 лимит за тройку (максимум +3)

4. Одоспешенность

Три тройки игроков в тяжёлых доспехах

+1 лимит за тройку (максимум +3)

5. Размер отряда

+1 лимит за каждые 5 персонажей в отряде

6. Качество образов классов и ролей

Базовый: +1, Детализированный: +2, Максимальный: +3

Примечания:

- Все бонусы суммируются
- Проверка осуществляется мастерами перед игрой
- Для классовых персонажей учитываются: аутентичность, детализация и соответствие оригиналу

Правило минимального порога

Независимо от количества накопленных бонусов, рейтинга и модификаторов, отряд не может занимать меньше лимитов, чем фактическое количество человек в нем.

Пример: Если в отряде 10 человек, их суммарная стоимость в лимитах не может быть ниже 10, какие бы бонусы к снижению стоимости они ни получили.

Пример балансировки лимитов

1. Расчет лимитов **первого отряда:**

- Средний щитник: 4 лимита
базовый (1), доспехи (1), щит(2)
- Если отряд состоит из 5 таких бойцов: $5 \times 4 = 20$ **лимитов**
- Учет рейтинга:
Допустим, рейтинг успешного отряда равен **2,5**
Тогда: $20 \times (2,5 - 1) = 30$ **лимитов** — занимает этот отряд

2. Сравнение с другим отрядом:

- 4) Лучник: 4 лимита
базовый (1), доспехи (1), лук(2)
- 5) Для 10 лучников: $10 \times 4 = 40$ лимитов.
- 6) Учитываем рейтинг нетренированного отряда **1,5**
Тогда: $40 \times (1,5 - 1) = 20$ **лимитов**

3. Балансировка: добавление **третьего отряда:**

- 7) Еще четыре копейщика
базовый (1), доспехи (1), копьё (1)
 $4 \times 3 = 12$ лимитов. Рейтинг стартовый, значит все еще 12 лимитов.
- 8) Учет антуража: Один из копейщиков вычитает 2 лимита за класс Лекаря: $12 - 2 = 10$ **лимитов** за четыре копейщика

$(1 + 1 + 2) \times 5 \times (2,5 - 1)$	=	$(1 + 1 + 2) \times 10 \times (1,5 - 1)$	+	$((1 + 1 + 1) \times 4 - 2)$
снаряжение чел. Рейтинг отряда 1 коэф.		Рейтинг отряда 2		Бонус-лимиты отряда 3
Базовые лимиты отряда 1		Базовые лимиты отряда 2		Базовые лимиты отряда 3

Итог: 5 элитных щитников против сборной из 14 человек

Важно: Бонусные лимиты не зависят от рейтинга Отряда



Эта информация предназначена для тех, кто хочет разобраться в механиках игры и использовать их для стратегического преимущества

Если у вас нет желания вникать в детали — не переживайте! За вас всё посчитают таблицы

Колода

Колода — это общий пул участников, не входящих в конкретные отряды. Мастера распределяют их для балансировки сил между фракциями.

Правила распределения

- Основу фракций формируют крупнейшие отряды *(по лимитам или числу игроков)*
- Союзные отряды, желающие играть вместе, могут объединяться, если это не нарушает баланс. Гарантий совместной игры нет
- Учитывается цветовая и тематическая схожесть *(например, отряды Нильфгаарда в одной фракции)*
- После того как отряды распределены, распределяются небольшие группы из Колоды.
- Затем Классовые персонажи-одиночки *(они не дают бонусных лимитов фракции и стоят на 3 лимита дороже для баланса их способностей)*
- Далее остальные одиночные игроки заполняют фракции.
- Мастера вправе изменять распределение для честной игры.

Совет: для гарантированной игры с друзьями регистрируйтесь как отряд



Литературный Бизнес

Классы
и Роли

Классовые персонажи

В каждом Отряде могут состоять уникальные классовые персонажи, обладающие особыми игровыми способностями. Они разнообразят тактику и приносят отряду значительную пользу на поле боя.

Однако количество таких персонажей не безгранично — оно жестко регулируется Системой отрядных слотов. Правило простое: чем больше игроков в вашем отряде, тем больше слотов вам доступно для распределения.

Все классы делятся на две большие категории: Могущественные и Поддерживающие.

Бонусные лимиты за антураж

Классовые персонажи — это лицо отряда. За качественный ролевой антураж, детализацию и проработку образа классowego персонажа отряду начисляются бонусные лимиты, которые можно потратить на снаряжение:

+1 лимит — за базовый, легко узнаваемый образ класса.

+2 лимита — за уникальный и детализированный образ (хорошие ткани, множество элементов, соответствие сеттингу).

+3 лимита — за максимально проработанный, сложный и запоминающийся образ (выдающийся крафт, идеальное попадание в роль).

Ограничение по щитам

Всем классовым персонажам запрещено использование больших щитов. Допускаются только малые щиты (баклеры) или средние щиты, если иное не указано в описании конкретного класса.

Могущественные классы

К могущественным классам относятся: Шпион, Ведьмак, Рыцарь, Маг, Бард, Знаменосец, Монстр, Осадное оружие.

Базовые правила:

- 1 персонаж = 1 слот. Каждый могущественный персонаж занимает ровно один отрядный слот.
- Правило уникальности. По умолчанию в Отряде может быть только один представитель каждого класса (нельзя просто так взять двух Магов или двух Шпионов).

Дублирование классов

Чтобы обойти правило уникальности и взять в Отряд второго или третьего персонажа одного и того же класса, требуются специальные слоты:

- Дубль (2 одинаковых класса): требует Серебряный слот.
- Трипл (3 одинаковых класса): требует Золотой слот.

Как получить специальные слоты?

Серебряные слоты начисляются за каждые 10 игроков в Отряде, за постройку Бивака 1-го и 2-го уровней
(по +1 слоту за каждый уровень)

Золотые слоты открываются за каждые 15 участников в Отряде и за возведение максимального «Бивачища» (Бивака 3-го уровня).

Особое правило: Осадные орудия

Осадное орудие (например, аркбалиста) относится к могущественным классам, но считается единым юнитом.

Независимо от того, сколько игроков обслуживают орудие (например, расчет из 2 человека), вся эта боевая машина занимает ровно 1 отрядный слот.

Бонусные лимиты за антураж (+1, +2 или +3) выдаются на всё орудие в целом (внешний вид машины + костюмы расчета), а не на каждого отдельного игрока за ней. А игроки расчета тратят базовые лимиты на себя по общим правилам.

Поддерживающие классы

К поддерживающим классам относятся: Лекарь, Оруженосец, Послушник.

Эти классы работают по совершенно иным правилам и служат для усиления выживаемости или помощи могущественным персонажам.

Лекарь (Гибкий слот)

Лекарь — Класс поддержки, занимающий слот.

Лекарь обладает уникальным свойством: его можно поставить в любой свободный отрядный слот вместо могущественного персонажа.

Пример: Если вашему отряду не нужен Бард или Ведьмак, но критически важна выживаемость в затяжных боях, вы можете пожертвовать их слотом, чтобы взять в отряд дополнительного Лекаря.

Свита: Оруженосцы и Послушники

Эти классы **вообще не расходуют отрядные слоты.**

Однако их присутствие в отряде жестко привязано к наличию их «наставников»:

Допускается один Оруженосец на каждого Рыцаря в Отряде, и один Послушник на каждого Мага в Отряде.

Нет «наставника» — нельзя взять Свиту.

Система отрядных слотов

Слоты определяют, сколько и каких Классовых персонажей (*Рыцарь, Монстр, Лекарь и др.*) может быть в Отряде. Количество и тип слотов зависят от численности Отряда, наличия Бивака и игровых достижений.

Простой слот (Базовый)

В этот слот можно поставить персонажа Лекаря или Могущественного классового персонажа.

Однако нельзя ставить Могущественный класс, если такой персонаж уже есть в Отряде. Если у Отряда имеются только простые слоты, то в нём может быть лишь один представитель каждого Могущественного класса (*например, только один Рыцарь и один Монстр на весь отряд*).

Серебряный слот

Это расширенный слот, который открывается за наличие Бивака, игровые достижения Отряда, а также за численность (*за каждого 10-го игрока в Отряде*).

Он позволяет взять «Дубль» — второго персонажа того же Могущественного класса. *Например, если у вас уже есть Рыцарь в простом слоте, Серебряный слот позволяет взять второго Рыцаря.*

Также Серебряный слот можно использовать как простой, чтобы взять Лекаря или не дублирующихся классовых персонажей.

Золотой слот

Это редкий слот, который открывается за «Бивачище» (*Бивак 3 уровня*), игровые достижения Отряда, а также за численность (*за каждого 15-го игрока в Отряде*).

Он позволяет взять «Трипл» — третьего персонажа того же Могущественного класса (*один в простом + один в серебряном + один в золотом слотах*).

Золотой слот универсален: его можно использовать как серебряный или простой, чтобы ставить дубли, Лекаря или не дублирующихся классовых персонажей.

Расчет слотов отряда

Слоты суммируются из трех источников: Численность, Лагерь Биваки, а также Бонусы.

Слоты за численность игроков

Чем больше игроков в Отряде, тем больше Классов.

Количество игроков	Всего слотов	Состав слотов
1-4	1	1 простой
5-9	2	2 простых
10-14	4	3 простых +1 Серебряный
15-19	6	4 простых +1 Серебряный +1 Золотой
20-24	8	5 простых +2 Серебряных +1 Золотой
25-29	9	6 простых +2 Серебряных +1 Золотой
30-34	12	7 простых +3 Серебряных +2 Золотых

И так далее по формуле прироста:

- первый простой слот есть у каждого Отряда
- +1 простой слот за каждые 5 игроков
- +1 Серебряный слот за каждые 10 игроков (входит в общее число)
- +1 Золотой слот за каждые 15 игроков (входит в общее число)

Слоты за Биваки

- Бивак 1 уровня открывает +1 Серебряный слот
- Бивак 2 уровня открывает еще +1 Серебряный слот
- «Бивачище» (Бивак 3 уровня) открывает +1 Золотой слот

Слоты за Рейтинг

Если рейтинг Отряда выше 2 → +1 Серебряный слот

Если рейтинг Отряда выше 2,5 → еще +1 Серебряный слот

Специальные слоты Ивента и уникальные слоты

Тема XIV Липецкого Гвинта — Баллистика, Рыцари и Монстры. Отряд получит специальные слоты под эти классы за их раннюю презентацию. Читай на следующей странице.

В будущем Достижения Отрядов, в том числе заработанные и на ближайшем Гвинте могут дать дополнительные уникальные классовые слоты.

Специальные слоты Ивента

Тема XIV Гвинта — Осадные орудия, Рыцари и Монстры.

Чтобы поддержать атмосферу и поощрить подготовку, мы вводим уникальные слоты Отряда. Они выдаются сверх лимита под конкретных персонажей за их качественную презентацию.

Важно: Заявки принимаются до 1 мая.

Если не успеть — специальные слоты сгорают.

Простой слот для Рыцаря

Выдается под конкретного персонажа. Нужно прислать:

- Фото в рыцарском образе.
- Имя с титулом (*Сэр/Леди*) и Топоним (*откуда родом*)
- Герб (*желательно отрисовать самим, но можем помочь*) и Девиз.
- Краткая история — по желанию.

Простой слот для Монстра

Выдается под конкретное чудовище. Нужно прислать:

- Фото и Историю: как он попал в отряд и почему сражается за вас.
- Любой креатив (*видео, квест, презентация*) — приветствуется.

Простой слот для Осадного орудия

Выдается под единицу техники и её расчет. Нужно прислать:

- Фото и ТТХ (*параметры, конструкция*).
- Представление инженерного расчета.
- История орудия — по желанию.

Согласие на публикацию

Отправляя материалы на спецслот, вы разрешаете использовать их в инфополе проекта. Мы добавим фото и описания в посты группы и на сайт игры для создания атмосферы мира.

Таблица слотов Отряда

Игроков в Отряде		Если рейтинг ≥2	Если рейтинг ≥2,5	Если зарегистрировал Рыцаря, осадное орудие и/или Монстра			За 1+ ур Бивака	За 2+ ур Бивака	За 3 ур Бивака
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									
20									
21									
22									
23									
24									
25									
26									
27									
28									
29									
30									

Пример слотов Отряда из 30 игроков

Игроков в Отряде	Если рейтинг ≥ 2			Если рейтинг $\geq 2,5$			Если зарегистрировал Рыцаря, осадное орудие и/или Монстра			За 1+ ур Бивака	За 2+ ур Бивака	За 3 ур Бивака
												
1												
2												
3												
4												
5												
6												
7												
8												
9												
10												
11												
12												
13												
14												
15												
16												
17												
18												
19												
20												
21												
22												
23												
24												
25												
26												
27												
28												
29												
30												

Биваки

Биваки в Липецком Гвинте — это важные игровые локации, которые могут повлиять на атмосферу игры.

Уровень 1: Простой бивак

Инфраструктура для вовлечения участников в атмосферу игры. Простые биваки подходят для небольших отрядов или начинающих игроков.

Примеры:

- Лучный тир: простая площадка с мишенями, где участники могут попробовать себя в стрельбе из лука. Мишени могут быть стилизованы под монстров или врагов.
- Небольшая палатка или телега, где можно купить средневековые угощения.
- Фотозона: Простая площадка с декорациями, например, трон, где можно сделать фото в антураже.

Уровень 2: Интерактивные зоны

Более детализированная и интерактивная зона, которая предлагает больше возможностей для взаимодействия.

Примеры:

- Тренировочная площадка с барьерами, ямами и другими препятствиями, где зрители и участники могут проверить свою ловкость.
- Зона с декорациями, имитирующими средневековый город. Здесь можно проводить мини-квесты или театрализованные представления.
- Ремесленные мастерские: Палатки, где зрители могут поучаствовать в создании простых предметов — например, сплести браслет из кожи или выковать монету.

Бивачище

Уровень 3: Масштабные интерактивные зоны

Уникальные точки притяжения, которые станут центром внимания зрителей и участников.

Эпические биваки — это масштабные интерактивные зоны.

Примеры:

- Большая зона с декорациями, имитирующими средневековую площадь с виселицей, дыбой, клетками и другими элементами.
- Квестовая комната: Зона, где зрители и участники могут решать головоломки, чтобы «спасти пленного» или «найти сокровище».
- Большой лагерь с несколькими зонами — кузница, алхимическая лаборатория, тир, где зрители могут поучаствовать в различных активностях.

Тематический бивак

Такой лагерь может стать важной частью образа персонажа. Он добавляет уникальности и глубины, а также предоставляет дополнительные бонусы за высокий уровень антуража.

Правила создания биваков

Общие требования для всех уровней

Безопасность:

- Все конструкции должны быть устойчивыми и безопасными для зрителей и участников.
- Не допускаются острые углы, токсичные материалы и открытый огонь
- Все подвижные элементы (например, мишени в тире) должны быть надёжно закреплены.
- Зоны с активностями (тиры, полосы препятствий) должны быть огорожены и иметь предупреждающие знаки.

Стилизация:

- Все элементы бивака должны соответствовать средневековому антуражу игры. Запрещено использование современных материалов без маскировки, которая соответствует средневековому стилю.
- Цветовая гамма: нейтральные цвета (коричневый, серый, бежевый) с акцентами в виде гербов отрядов или фракций.

Интерактивность:

- Каждый бивак может предлагать участникам возможность взаимодействия — стрельба из лука, участие в квестах, создание предметов и т.д.
- Зоны должны быть оборудованы инструкциями или персонажами, которые объясняют правила участия.



«Бивак — это портал в мир игры, где каждый может стать частью истории»

Бонусы от Биваков

Биваки — это не только способ получить игровые преимущества, но и возможность проявить креативность. Чем выше уровень бивака, тем больше Слотов для могущественных персонажей получает ваш отряд.

Уровень 1: Простой бивак

Инфраструктура для вовлечения участников в атмосферу игры. Подходит для небольших отрядов или начинающих игроков.

Примеры: Лучный тир с простыми мишенями; небольшая палатка или телега с угощениями; простая фотозона (например, трон в антураже).

Бонус: Открывает +1 Серебряный слот.

Уровень 2: Интерактивная зона

Более детализированная площадка, предлагающая возможности для активного взаимодействия.

Примеры: Полоса препятствий для проверки ловкости; декорации, имитирующие средневековый дворик для мини-квестов; ремесленные мастерские (плетение из кожи, чеканка монет).

Бонус: Открывает еще +1 Серебряный слот (суммарно +2 за два бивака).

Уровень 3: «Бивачище» (Масштабная зона)

Уникальные точки притяжения, становящиеся центром внимания всей игры. Это масштабные интерактивные локации.

Примеры: Средневековая площадь с виселицей, дыбой и клетками; полноценная квест-комната с головоломками; большой лагерь, объединяющий кузницу, алхимическую лабораторию и тир.

Бонус: Считается за три бивака и сразу открывает +1 Золотой слот и +2 Серебряных слота.

Слоты определяют, сколько и каких Классовых персонажей (Рыцарь, Монстр, Лекарь и др.) может быть в Отряде.

Классовые персонажи одиночки

— это игроки, которые участвуют в игре без привязки к конкретному отряду. Они могут быть как могущественными, так и поддерживающими классами. Их возможности и бонусы отличаются от тех, что доступны отрядным персонажам.

Регистрация и распределение

Одиночки регистрируются в «Колоде» — общем пуле игроков без отряда. Мастера распределяют их в фракции, где есть свободные места для их классов. Приоритет отдается фракциям с меньшим числом игроков или тем, где не хватает определенных классов для достижения баланса.

Ограничения и возможности

- Одиночки не добавляют бонусные лимиты фракции, даже если их образ соответствует высокому уровню.
- Классовый одиночка из колоды стоит на 3 лимита дороже, чем некласовый персонаж.
- Одиночка может быть приглашён в отряд до регистрации, если отряд желает усилить свой состав. В этом случае одиночка начинает учитываться в лимитах отряда.
- Одиночки не могут занимать роль Шпиона или Знаменосца, если во фракции уже есть отрядные персонажи этих классов.

Рекомендации для одиночек

Лучше выбирать классы, которые полезны в одиночку (например, *Ведьмак* для охоты на монстров или *Бард* для поддержки на *Перекрёстках*).

Четкий и детализированный образ повышает шансы быть замеченным и приглашенным в отряд.

Классовые персонажи-одиночки добавляют гибкости и разнообразия в игру, но их влияние на баланс ограничено. Это отличный вариант для тех, кто желает участвовать в игре независимо или попробовать себя в разных ролях без долгосрочных обязательств перед отрядом.

Для уточнения деталей обращайтесь к мастерам перед игрой или в группе: <https://vk.com/takeularp>

Уровни образа персонажа

Уровни образа персонажа — это система, связывающая визуальную проработку героя с игровой механикой.

От уровня образа зависят бонусные лимиты для отряда и способности персонажей. В зависимости от уровня проработки, отряд может получить от 1 до 3 бонусов. Первые два уровня достигаются легко, а для третьего требуется больше усилий.

Уровень 1: Базовая узнаваемость

Костюм обогащен элементами, подчеркивающими роль и характер. Акцент на текстуре и функциональных аксессуарах. Цвета и эмблема отряда становятся заметнее, добавляя индивидуальности.

(Рыцарь в тяжелых доспехах с синим щитом и гербом отряда)

Уровень 2: Уникальность через детали

Костюм дополняется элементами, подчеркивающими роль и характер. Акцент на тактильной текстуре и функциональных аксессуарах. Цвета и эмблема отряда становятся более заметными, добавляя индивидуальности.

(Рыцарь в чеканенных доспехах глубокого зеленого цвета с золотыми наплечниками и эмблемой отряда)

Уровень 2: Максимальная детализация

Образ максимально детализирован, каждая деталь важна. Используются уникальные материалы и сложные украшения, делающие персонажа запоминающимся. Цвет и символика отряда подчеркивают статус героя.

(Рыцарь в асимметричных доспехах: левый наплечник с шипами и символами храбрости, правый — гладкий с защитными элементами. Красный плащ украшен узором генеалогического древа и эмблемой отряда)

Создание персонажа — это искусство

Создание персонажа — это не только про бонусы и функциональность, но и возможность проявить свою фантазию. Чем больше вы вложите в образ и поведение своего героя, тем интереснее будет играть и взаимодействовать с другими участниками. В Липецком Гвинте победа важна, но система также ценит красоту и проработанность образа. Сделайте своего персонажа не просто эффективным, но и незабываемым!

Детали делают персонажа уникальным

Добавляйте аксессуары, которые раскрывают историю вашего героя: трофеи, книги, инструменты, украшения. Каждая мелочь должна отражать его прошлое, навыки и характер, делая образ более живым и интересным.

Цвета и символы отряда — ваш ориентир

Используйте цвета и знаки своей фракции или отряда. Это поможет другим игрокам сразу понять, к какой стороне вы принадлежите. Гербы, вышивка, знаки отличия — всё это создаёт целостный и узнаваемый образ.

Сделайте персонажа запоминающимся

Добавьте что-то уникальное: необычный аксессуар, яркую деталь одежды или особую манеру поведения. Пусть ваш герой выделяется среди других, будь то загадочный взгляд Шпиона или гордая осанка Рыцаря.

Поза, жесты и фразы — часть образа

Продумайте, как ваш персонаж стоит, сидит или двигается, и дополните это жестами и запоминающимися коронными фразами, которые отражают суть персонажа. Например, Бард может начинать свои песни с громкого восклицания, а Маг — произносить загадочные реплики, добавляя глубину и характер персонажу.

Могущественный класс — Шпион

В Отряде обычно один Шпион, но отрядный Бивак — антуражный лагерь — позволяет продублировать Шпиона.

- Шпион может вписывать время в бланки Городов, как если бы он был со Знаменем фракции.
- В раунде вписывать время в бланки Городов может только один Шпион от каждой фракции.
- Если несколько Отрядов подготовили Шпионов, необходимо в начале каждого раунда выбрать, кто из них будет играющим Шпионом, а кто будет отвлекать противников еще одним плащом на поле.
- Шпион может восстановиться на любом пустом (свободном от знамени) Перекрёстке, при условии в радиусе 1 метра от входа в Перекрёсток не идет сражение, и не находятся «живые» противники

Минимальные требования к образу:

- Плащ цвета Отряда
- Атрибут инкогнито: аксессуар, скрывающий лицо

Описание:

Шпион — это мастер скрытности, диверсий и внезапных атак. Он сочетает в себе ловкость, хитрость и боевую эффективность.

Его задача — проникать в тыл врага, собирать информацию, устранять ключевые цели и дестабилизировать противника.

Шпион — это не только боец, но и дипломат, способный вести переговоры и манипулировать ситуацией в пользу своей фракции.



Уровни образа шпиона

Уровень 1: «Я — тень»

Это образ начинающего шпиона. Он простой, но содержит все важные элементы

- **Плащ** цвета отряда
- **Атрибут инкогнито:** простой аксессуар, скрывающий лицо (*маска, капюшон*)
- **Аксессуары:** простые, но функциональные (*пояс с карманами для инструментов и лёгкие перчатки*)

Уровень 2: «Я — мастер иллюзий»

Опытный шпион, который выделяется среди других. Его образ говорит о статусе и опыте.

- **Плащ** с дополнительными функциональными элементами (*кожаные вставки или металлические детали*)
- **Атрибут инкогнито:** детализированный аксессуар, закрывающий лицо (*маска с узорами, подчёркивающими принадлежность к фракции*)
- **Аксессуары:** детализированные и функциональные элементы (*перчатки с усиленными пальцами для взлома, сумка с картами или инструментами*)

Пример образа: Шпион в стильном плаще с капюшоном, украшенном узорами, и маской, которая скрывает его лицо, но оставляет видимыми только хитрые глаза. На поясе — набор инструментов для взлома и карты местности.

Уровень 3: «Я — тень королей»

Шпион не просто мастер скрытности, но и ключевая фигура в политических играх. Его образ и действия влияют на судьбы целых королевств.

- **Плащ:** роскошный, украшенный символами власти и тайных организаций

Атрибут инкогнито: уникальный аксессуар, закрывающий лицо (*маска с инкрустацией драгоценными камнями или капюшон с вышитыми символами*)

- **Больше аксессуаров:** мощные инструменты для шпионажа (*пояс с трофеями, ключи от вражеских крепостей*) и предметы, которые подчёркивают его статус и влияние

Пример образа: Шпион в роскошном плаще с золотыми узорами, маской в форме черепа, внушающей страх. На пальце — перстень с печатью тайного общества, на шее — медальон с портретом короля, которого он когда-то устранил.

Аксессуары для шпиона

Эти элементы помогут сделать образ уникальным, подчеркнут статус и расскажут историю вашего персонажа.

Функциональные аксессуары:

- Набор для взлома, отмычки, маленькие ножи и другие инструменты, необходимые для шпионажа.
- Перчатки, которые защищают руки и помогают в сложных задачах, таких как взлом или лазание.
- Сумка с картами местности, планами крепостей и другими важными документами.
- Маски, капюшоны, парики и другие элементы, которые помогают скрыть личность и слиться с окружением.
- Оружие, замаскированное под обычные предметы, например, трость с клинком внутри или кольцо с отравленной иглой.
- Поддельные документы которые можно использовать для манипуляции или проникновения в охраняемые места.

Декоративные элементы и трофеи:

- Кольцо с печатью тайного общества или покровителя.
- Медальоны с символами тайных организаций или амулеты, которые якобы защищают от магических воздействий.
- Ключи от вражеских крепостей, части доспехов или оружия поверженных врагов, переделанные в аксессуары.
- Кольцо с печатью тайного общества или покровителя, которое можно использовать для подделки документов или подтверждения статуса.

Уникальные детали:

- Амулеты или кристаллы, которые якобы усиливают способности шпиона, например, скрывают его присутствие или делают его невидимым.
- Книга, в которой записаны секреты, коды и методы шпионажа, передаваемые от учителя к ученику.

Могущественный класс — Рыцарь

- В Отряде обычно один Рыцарь, но отрядный Бивак — антуражный лагерь — позволяет продублировать Рыцаря.
- Рыцари не подвержены поражению от стрел.
- У Рыцаря 5 хитов.
- У каждого Рыцаря может быть оруженосец

Минимальные требования к образу:

- Рыцарские доспехи
- Личный герб в образе

Описание:

Рыцарь — воплощение воинской доблести и благородства. Вооружённый мечом и щитом, он защищён тяжёлыми доспехами, на которых сверкает герб — символ рода и чести.

Сверху доспехов — сюрко с гербом, помогающее узнать его на поле битвы. Шлем с гребнем завершает воинский облик.

Рыцарь выражает преданность через символику: шарф в цветах дамы сердца и золотые шпоры, свидетельствующие о посвящении. Длинный плащ из дорогой ткани подчёркивает его статус и принадлежность к отряду.



Уровни образа Рыцаря

Уровень 1: «Я — рыцарь»

Это базовый, но узнаваемый образ рыцаря. Минимум деталей, но все ключевые элементы присутствуют.

- **Тяжёлые доспехи:** прочные, без излишеств
(латы, закрытый шлем, защита спины и большей части конечностей)
- **Герб:** простое изображение на щите или накидке
(красный лис на жёлтом фоне)
- Стандартный **щит** с гербом **или копье**

Уровень 2: «Я — герой»

Это рыцарь, который выделяется среди других. Его образ говорит о статусе, опыте и заслугах. Детализация доспехов, наличие личных символов и трофеев подчёркивают его значимость.

- Доспехи: **тяжёлые** и красивые, с украшениями
(резные узоры или геометрические линии на латах)
- **Герб:** детализированный и рельефный
(лев с короной, окружённый орнаментом)
- **Аксессуары:** предметы, подчёркивающие статус
(перстень с печатью отряда или бархатный плащ с золотой нитью)

Пример образа: Рыцарь в латах с позолотой, с мечом, на котором выгравировано его имя, и плащом, подчёркивающим его принадлежность к отряду.

Уровень 3: «Я — легенда»

Это уникальный, запоминающийся образ. Такой рыцарь — живая легенда, его доспехи и атрибуты рассказывают историю его подвигов и статуса.

- **Уникальные доспехи:** элементы, выделяющие рыцаря
(ажурные наплечники или инкрустация из благородных металлов, шлем с гребнем из перьев или конского волоса)
- **Герб:** Объёмные геральдические фигуры
(щит с рельефным грифоном)
- **Больше аксессуаров:** предметы, рассказывающие историю
(нагрудная цепь с орденскими значками, свиток с фамильным девизом, запечатанный сургучом)

Пример образа: Рыцарь в доспехах с инкрустацией серебром, с гербом, изображающим дракона, и плащом, расшитым сценами его подвигов.

Аксессуары для Рыцаря

Эти элементы помогут сделать образ уникальным, подчеркнуть статус и расскажут историю вашего персонажа.

Геральдика и символы:

- Геральдический флаг или вымпел на копье
- Нашивки с символами отряда или личными эмблемами
- Нагрудная цепь с символикой отряда или личным знаком

Декоративные элементы, трофеи и боевые реликвии:

- Цепочки или подвески из металлов, украшающие доспехи
- Резные узоры на рукояти меча или щите
- Доспехи, окрашенные в цвета отряда или герба
- Части доспехов или оружия поверженных врагов, переделанные в аксессуары (*например, пряжка для ремня из фрагмента вражеского щита*)

Исторические и личные элементы:

- Медальон с портретом близкого человека, символом покровителя или святыни
- Свиток с фамильным девизом или клятвой, запечатанный печатью

Уникальные детали:

- Плащ с вышитыми сценами из легенд, битв или личной истории
- Ажурные или резные элементы на доспехах, рассказывающие историю рыцаря (*например, наплечники с узорами наплечники с узорами в виде дракона или звёзд*)

Поддерживающий класс — Оруженосец

Оруженосец — это боевой спутник и помощник Рыцаря. Его главная задача — обеспечивать выживаемость своего господина и обозначать его присутствие на поле боя.

У каждого Рыцаря может быть один Оруженосец.

Он жестко привязан к конкретному Рыцарю. Основная функция Оруженосца — поддержка и «лечение» именно своего Рыцаря.

- Если Оруженосец носит знамя своего Рыцаря (диагональ полотна — от 36 см), то Оруженосец может лечить своего господина (использовать «Ленты добра»).
- Оруженосец может использовать **Ленты Добора** для восстановления только своего Рыцаря.
- Оруженосец может переносить от 1 до 3 **Лент Добора** в зависимости от антуража
- Ленты Добора предназначены для одноразового использования!
- Оруженосец может пополнять свои запасы **Лент Добора** со Знамени Фракции *(до того количества, которые может переносить)*
- В начале каждого раунда Оруженосец восстанавливает у Мастеров от 1 до 3 **Лент Добора** *(то количество, которое может переносить)*
- Оруженосец не занимает слот Классового персонажа в Отряде, но является полноценным классом — его антуражный костюм **приносит отряду бонусные лимиты.**
- ✗ Оруженосец не может носить щит

Минимальные требования к образу:

- В одежде или на знамени должны присутствовать цвета и герб его Рыцаря, чтобы было ясно, чей это помощник.



Уровни образа Оруженосца

Количество Лент Добора (от 1 до 3), которые Оруженосец может нести в бой, напрямую зависит от уровня его антуража.

Уровень 1: «Юный слуга»

Начинающий помощник, чья главная задача — не выпускать знамя из рук и следовать за господином.

- **Одежда:** Простая гербовая накидка (*табард*) или плащ в цветах рыцаря, надетые поверх гражданской одежды.
- **Знамя:** Простое полотно на деревянном древке, на котором повязана его единственная «Лента Добора».
- **Аксессуары:** Функциональные предметы для ухода за снаряжением (точильный камень, ветошь, привязанная к поясу).

Пример: Юноша в грубом дублете и потрёпанном плаще с гербом.

Уровень 2: «Оруженосец-кандидат»

Будущий рыцарь, чей вид говорит о готовности к посвящению. Его снаряжение — это дар господина за верность.

- **Одежда и доспехи:** Сочетание ткани и элементов брони (*стеганка, кожаный нагрудник или стальные наплечники*). Плащ на металлической цепи.
- **Знамя:** Качественное полотно с вышитым гербом, возможно, украшенное лентами за прошлые победы. На нем закреплены две «Ленты Добора»
- **Аксессуары:** Символы долга (*дорожный дневник с зарисовками гербов, свиток с фамильным древом рыцаря*).

Пример: Оруженосец в прочном кожаном доспехе. На поясе — сумка с инструментами и короткий меч с гравировкой «Верность».

Уровень 3: «Оруженосец-Ветеран»

Опытный воин, который сознательно остается в тени рыцаря. Его облик внушает уважение не меньше, чем вид самого господина.

- **Одежда и доспехи:** Качественные элементы лат (черненная сталь, наручи), дорогой бархатный табард поверх доспеха.
- **Знамя:** Боевой штандарт на окованном железом древке, возможно, со следами былых сражений. На нём — три «Ленты Добора», готовые в любой момент вернуть Рыцаря в строй.
- **Аксессуары:** Уникальные детали статуса (*плащ, подбитый мехом, перстень с печатью господина, «свиток наследника»*).

Пример: Ветеран в латах с серебряной насечкой. Через плечо — плащ из лоскутов вражеских знамен.

Аксессуары для Оруженосца

Оруженосец — не просто слуга, а будущий рыцарь, чьи вещи рассказывают историю его пути. Вот детали, которые сделают образ живым и запоминающимся.

Знаки преданности:

- Кольцо с девизом «Честь в служении», фамильный знак, переданный рыцарем.
- Свиток обязанностей испачканный в грязи, с пометками «Чистить доспехи до блеска!»
- Перчатка рыцаря – талисман, зажатый в поясе

Рабочие инструменты

- Ремонтный набор – молоток, клещи, запасные кольца для кольчуги.
- Лоскут с полиролью – вечно торчащий из кармана.
- Фляга «для сэра» – с подкрашенным «вином»
(на деле — кислый сок).

Личные трофеи и отметины

- Шрам «посвящения» грим в виде свежего пореза от меча рыцаря.
- Кодекс оруженосца – книжка с закладками на страницах о чести.
- Сломанный тренировочный меч как напоминание о первой неудаче.
- Вышитый платок – подарок дамы сердца (или её насмешка).

Примеры уникальных аксессуаров:

- «Щит позора» – маленький, с выжженной надписью: «Прости, сэр, я уронил ваш меч в навоз». Носит за спиной, пока не искупит вину.
- «Пояс стыда» — широкий ремень с прикрепленными гирьками (наказание за проигрыш в тренировочном бою). Носит, пока не одержит победу.

Поддерживающий класс — Бард

В Отряде обычно один Бард, но отрядный Бивак — антуражный лагерь — позволяет продублировать Барда.

Бард, у которого остались хиты, может играть музыку или исполнять перфоманс с музыкой на «домашнем» Перекрёстке — одном из двух ближайших к вашей Столице.

! Если на территории Музыкального Перекрёстка **нет противников и вблизи его нет сражения**, то на нем можно восстанавливаться как на Захваченном Перекрёстке (как на том где установлено Знамя Фракции)

Минимальные требования к образу:

- Выразительная одежда, подчеркивающая артистичность
- Музыкальный инструмент
- Музыка

! Если вы решите взять настоящий инструмент, он значительно улучшит атмосферу игры, но учтите, что он может повредиться в бою.

Пожалуйста, будьте осторожны с инструментом Барда!

Вы можете использовать бутафорный музыкальный инструмент и воспроизводить музыку из скрытой колонки.



Описание:

Бард — это не просто музыкант, это рассказчик, поэт и артист, чьи песни и истории могут вдохновлять, утешать или даже изменять ход событий. Его музыка и слова обладают силой, которая может влиять на сердца и умы слушателей.

Бард — это душа отряда, его голос и вдохновение.

Уровни образа Барда

Уровень 1: «Я пою, чтобы есть»

Это бродячий сказитель, который зарабатывает на хлеб песнями и историями в тавернах и на рыночных площадях.

- **Одежда:** выразительная, с элементами, которые выделяют его среди простолюдинов (*пестрая рубаха или камзол с заплатками и узорами*)
- **Музыкальный инструмент:** простой, можно бутафорский (*лютня с треснувшей декой, дудочка из кости*)
- **Музыка:** живое исполнение или воспроизведение подходящей музыки из скрытой колонки, в сопровождении с представлением (*подмигивания, размахивание руками и импровизация: «Слушайте, добрые люди, историю о любви и кинжалах!»*)

Уровень 2: «Я пою, чтобы меня помнили»

Это придворный сказитель, чьи песни уже известны в кругах знати. Его истории — это не просто развлечение, а способ влиять на мнения и настроения.

- **Одежда:** богатая, с элементами, указывающими на его статус (*бархатный камзол с вышитыми гербами покровителей*)
- **Музыкальный инструмент:** настоящий или украшенный бутафорский (*арфа с резной декой и инкрустацией*)
- **Музыка:** живое исполнение или громкое воспроизведение музыки из скрытой колонки, в сопровождении с более театральным и драматичным представлением (*танец под музыку и речь, переходящая в речитатив: «И пал дракон, но пал не от меча... а от любви!»*)
- **Аксессуары:** предметы, подчёркивающие образ (*книга баллад с закладками из лент*)

Уровень 3: «Я пою, чтобы миры дрожали»

Это легендарный бард, чьи песни не просто развлекают — они меняют судьбы. Его имя известно за пределами королевств, а его музыка, как говорят, обладает магической силой.

- **Одежда:** уникальная, с элементами, которые кажутся мистическими (*плащ, сшитый из лоскутов, каждый из которых якобы принадлежал знаменитым личностям*)
- **Музыкальный инструмент:** настоящий
- **Музыка:** живое исполнение
- **Больше аксессуаров:** предметы, подчёркивающие образ (*Медальон с изображением великого барда прошлого, Кинжал, который можно использовать как смычок для скрипки*)

Аксессуары для барда

Эти элементы помогут сделать образ уникальным, подчеркнуть статус и расскажут историю вашего персонажа.

Музыкальные инструменты:

- Инструмент, который светится в темноте, создавая магическую атмосферу.
- Инструмент, сделанный из мифических материалов, с резьбой в виде драконьих чешуек.
- Барабан, украшенный древними рунами, которые якобы усиливают его звучание.

Декоративные элементы, трофеи и боевые реликвии:

- Медальон, который якобы хранит голоса древних бардов, и иногда можно услышать их шепот.
- Кольцо с магическим резонансом, которое усиливает звук инструмента или голоса барда.

Исторические и личные элементы:

- Свиток, который якобы содержит предсказание о судьбе барда или его отряда.
- Кубок, который якобы повторяет последние слова, произнесенные в него, создавая эффект эха.

Уникальные детали:

- Перо, которое якобы принадлежало фениксу и используется как закладка в книге баллад или как украшение для шляпы.
- Сумка, в которой якобы хранятся ноты, способные вызывать магические эффекты, когда их играют.
- Кольцо с голосом сирены: Кольцо, которое якобы дает барду способность очаровывать слушателей, как сирены

Могущественный класс — Маг

- В Отряде обычно один Маг, но отрядный Бивак — антуражный лагерь — позволяет продублировать Мага.

- ✗ Маг не может носить щит.

- Маг может использовать **Фаерболы**. Прямое попадание фаерболом без рикошетов в любую часть тела, кроме головы и шеи снимает все хиты.

Минимальные требования к образу:

- Выразительная одежда, подчеркивающая статус
- Магический атрибут

Описание:

Маг в мире «Ведьмака» — это не просто человек в роскошной мантии, а символ магической силы и политической интриги. Его действия и внешний вид должны внушать страх и уважение.

Маги часто носят специфическую одежду, которая не только помогает им сосредоточиться, но и защищает от магических воздействий.

Ваша магия — в деталях, которые подчеркивают вашу силу и заставляют других в неё поверить.



Фаерболы

деактивировав

Фаерболы — это игровые муляжи, которые имитируют огненные шары. В основе муляжа — теннисный мячик, обёрнутый красной тканью, к которому можно пришить ленту, соответствующую цвету вашей фракции. Мастера подготовят муляжи для игры.

Количество фаерболов в начале раунда у мага зависит от его антуража и может составлять от 1 до 3.

Попадание:

- Прямое попадание фаерболом без рикошетов в любую часть тела, кроме головы, снимает все хиты у цели.
- Щитом или оружием можно отбить фаербол, предотвратив попадание.

Подбор фаерболов:

- Фаерболы имеют хвост — ленту, соответствующую цвету фракции. Если хвост оторван, шар нельзя использовать в текущем раунде.
- Маг может подобрать только свои фаерболы и использовать их повторно, если хвост не оторван.

Деактивация фаерболов

Важно: Любой «неохитованный» игрок может подобрать лежащий на земле вражеский фаербол и оторвать ему хвост, деактивировав его. Однако за это действие игрок обязан немедленно уйти на респаун.

Нельзя умышленно усложнять процесс отрывания хвостов, например, завязывать дополнительные узлы. Если вам попался такой муляж, заберите его и передайте мастеру.

Изготовление фаерболов:

Если вы изготовите свои фаерболы, безопасные и соответствующие образу вашего персонажа, это будет отличным дополнением. Убедитесь, что на ваших фаерболах есть место для пришивания хвоста, и что хвост можно легко оторвать, не повредив муляж. Если ваши фаерболы не подойдут, вы всегда сможете использовать стандартные.

Уровни образа Мага

Уровень 1: «Я маг»

Это базовый, но узнаваемый образ начинающего мага. Минимум деталей, но все ключевые элементы присутствуют.

- **Одежда:** выразительная, подчеркивающая статус
(длинная мантия из простой ткани без излишеств)
- **Магический атрибут:** предмет, который помогает фокусировать магическую энергию
(амулет с символом стихии, резной посох или костяной жезл)

Пример образа: Маг в бархатной мантии, украшенной простым, но выразительным узором, с амулетом, который усиливает его способности.

Уровень 2: «Я — Мастер Магии»

Это уже не просто маг, а истинный мастер, который выделяется среди собратьев. Его образ говорит о статусе, опыте и заслугах, подобно старинным свиткам, хранящим мудрость веков.

- **Одежда:** роскошная и украшенная тематическими символами
(мантия с золотой вышивкой или плащ с рунами)
- **Магический атрибут:** детализированный артефакт
(амулет с крупным изумрудом, излучающим мягкое свечение, или кулон, содержащий магическую эссенцию)
- **Другие аксессуары:** предметы, подчёркивающие статус
(книга заклинаний в кожаном переплете, украшенная золотыми заклепками, или сумка с редкими травами и зельями)

Пример образа: колдунья в длинной мантии с вышивкой, с кожаной сумкой, полной магических ингредиентов.

Уровень 3: «Я — голос тех, кто старше времени»

Уникальный, запоминающийся образ, как живое воплощение легенд. Такой маг — живая история, его одежда и атрибуты рассказывают о подвигах, подобно древним рунам на камнях.

- **Одежда:** уникальная, с элементами, выделяющими мага.
(Одеяние, состоящее из элементов, представляющих каждую из стихий: огня, воды, земли и воздуха)
- **Магический атрибут:** мощный артефакт
(изогнутый посох, украшенный перьями и символами стихий)
- **Больше аксессуаров:** предметы, рассказывающие историю
(гримуар заклинаний с фамильным гербом, обрамлённый драгоценными металлами или сумка с реликвиями древних духов, каждая из которых имеет свою уникальную легенду)

Пример образа: Древний эльф в одеянии из шкур и костей древних существ, с амулетом из магического кристалла, который светится при использовании магической силы.

Аксессуары для мага

Эти элементы помогут сделать образ уникальным, подчеркнут статус и расскажут историю вашего персонажа.

Магические артефакты:

- Посохи могут быть украшены символами и рунами, которые отражают силу и мастерство владельца.
- Мантии из дорогих тканей, украшенные вышитыми символами, которые отражают статус и принадлежность к определённой школе магии.
- Гримуары: книги с заклинаниями в кожаном переплёте, крашенные застёжками в виде черепов или другими магическими символами.
- Флаконы с зельями, окрашенные в цвета магических стихий, и мешочки с травами, используемыми для создания зелий.
- Амулеты и кольца с магическими камнями, усиливающими способности владельца.

Декоративные элементы и магические реликвии:

- Свитки с древними заклинаниями или пророчествами, которые хранят знания предков.
- Клинки из прозрачного пластика с подсветкой, символизирующие магическое оружие владельца.
- Аура «магического давления»: тихая музыка из скрытого колонки, создающая атмосферу магического присутствия.
- Магические кристаллы, подвешенные на цепочках, которые светятся при активации магической силы.
- Части магических артефактов, переделанные в аксессуары, например, подвеска из фрагмента древнего артефакта.
- Медальон с портретом учителя или символом магической школы, который напоминает о прошлом.
- Свиток с древними знаниями или клятвой, запечатанный магической печатью, служащий напоминанием о целях и обязанностях.
- Мантия с вышитыми сценами из легенд или битв, подчеркивающая историю персонажа.

Поддерживающий класс — Послушник

Послушник — это ученик или слуга Мага. Его главная задача — обеспечивать Мага снарядами (фаерболами) прямо во время боя, чтобы Маг не отвлекался на их поиск и не прекращал атаку.

У каждого Мага может быть Послушник.

Он жестко привязан к конкретному Магу. Основная функция Послушника — обеспечивать «боезапасом» именно своего Мага.

- Послушник имеет право подбирать выпущенные Магом снаряды (*Фаерболы*) прямо во время боя. Послушник переносит собранные снаряды и передает их Магу.

«Охитованный» Послушник (0 хитов) боеприпасы не носит. Он либо ждёт Лекаря, либо идёт на респ.

- Послушник не занимает слот Классового персонажа в Отряде, но является полноценным классом — его антуражный костюм **приносит отряду бонусные лимиты**.

- ✗ Послушник не может сам метать Фаерболы

- ✗ Послушник не может носить щит

Минимальные требования к образу:

- Тканевая роба (*балахон или длинная накидка*).
- Сумка или корзина (в чем он будет носить фаерболы).
- Знак отличия: В его одежде должен быть элемент, как у его Мага (*например, одинаковый цвет ткани или одинаковая эмблема на груди*), чтобы было ясно, чей это помощник.

Уровни образа Послушника

Уровень 1: «Младший аколит»

Начинающий оруженосец с простой экипировкой, но всеми необходимыми элементами.

- **Одежда:** Простая тканевая роба или длинный балахон из грубого холста, подпоясанный веревкой.
- **Емкость:** Обычная холщовая сумка через плечо или простая корзина.
- **Аксессуары:** Один-два простых магических атрибута (деревянный амулет, пустой свиток на поясе).

Пример: Ученик в глубокой синей мантии с серебряной каймой. На его поясе мерно покачивается тяжелая книга заклинаний и набор гадальных костей. Он ловит снаряды почти на лету, бережно укладывая их в сумку, покрытую светящимися рунами.

Уровень 2: «Посвященный ученик»

Слуга, допущенный к тайнам подготовки заклинаний. Его облик становится более загадочным и статусным.

- **Одежда:** Многослойная роба с отделкой в цветах Мага. Накидка с капюшоном, украшенная магическими знаками.
- **Емкость:** Специализированный короб или укрепленная сумка с магическими печатями, предотвращающими «утечку магии».
- **Аксессуары:** Поясные сумки для «компонентов», несколько свитков с печатями, алхимические склянки с цветной водой.

Пример: Ученик в синей мантии с серебряной каймой. На поясе висит книга заклинаний и набор странных костей. Его сумка для фаерболов украшена рунами.

Уровень 3: «Магистр-хранитель»

Он знает заклинания господина не хуже самого Мага. Его задача — обеспечить непрерывный шквал огня, превращая Мага в живую артиллерию.

- **Одежда:** Роскошное одеяние из дорогой ткани (*бархат, шелк*) с богатой вышивкой. Сложные головные уборы или маски.
- **Емкость:** Антуражный магический сосуд, «заряженный» ларец или посох-держатель для снарядов.
- **Аксессуары:** Множество магических артефактов (*череп, светящиеся кристаллы, дымящиеся кадила, огромные фолианты в кованых переплетах*).

Пример: Статный юноша в расшитой золотом мантии, чьи движения отточены до автоматизма. На его груди сияет массивный медальон — точная копия знака его Мага. Он движется среди стрел и заклинаний с пугающим спокойствием, подавая раскаленные фаерболы прямо в раскрытую ладонь господина, словно саму энергию стихии.

Аксессуары для Послушника

Послушник — это посредник между миром чистой энергии и Магом. Его детали должны подчеркивать, что он постоянно контактирует с опасной магией.

Инструменты сбора:

- **«Перчатки огнехода»:** Плотные кожаные перчатки, испачканные сажей — чтобы «не обжечься», поднимая фаерболы.
- **Сумка-ловушка:** Небольшая сумка, из которой «вырывается» свет (диоды) или дым, когда в ней лежит фаербол.

Знаки преданности:

- **Ошейник послушания:** Кожаный или металлический обруч на шее — символ верности конкретному Магу.
- **Магическая печать:** Крупная татуировка (*грим*) на лице или руках, повторяющая герб или личный знак Мага.
- **Книга учета промахов:** Блокнот, где Послушник ворчливо отмечает: «Сэр промахнулся 5 раз за утро. Нужно больше тренировок».

Личные вещи и трофеи:

- **«Обожженные пальцы»:** Грим в виде копоты и ожогов на ладонях — результат работы с «горячими» заклинаниями.
- **Свиток «Забытое слово»:** Огромный развернутый свиток, который Послушник держит перед глазами Мага, если тот «забыл» текст заклинания.
- **Осколок кристалла:** Светящийся камень в мешочке, который «вибрирует», когда Маг накапливает энергию для броска.

Важное правило: Чем больше магических странностей в облике Послушника, тем больше бонусов к лимитам получает его отряд. Послушник должен выглядеть так, будто он сам пропитан магией своего господина.

Могущественный класс — Ведьмак

- В Отряде обычно один Ведьмак, но отрядный Бивак — антуражный лагерь — позволяет продублировать Ведьмака.
- Ведьмак может использовать **эликсиры**
- **Монстры**, атакуемые Ведьмаком в ближнем бою, теряют 2 хита от его ударов
- ✗ Ведьмак не может носить щит

Минимальные требования к образу:

- Оружие: два меча
(стальной для людей и серебряный для монстров)
- Знак школы Ведьмаков
(например, знак Волка, Кота или Грифона)
- Место для хранения эликсиров, будь то сумка или пояс

Описание:

Ведьмак — это не просто воин, это охотник, чья жизнь посвящена борьбе с чудовищами. Его навыки и знания делают его опасным противником как для монстров, так и для людей.

Ведьмаки проходят через мутации, которые дают им сверхчеловеческие способности, такие как ускоренная регенерация, улучшенные рефлексы и устойчивость к ядам.

Ведьмак — это одиночка, но он может работать в команде, если это необходимо для выполнения контракта. Его образ должен отражать его профессионализм, опыт и связь с магией и алхимией.



Эликсиры Ведьмака

- Ведьмак может использовать Эликсиры для восстановления хитов.
- Максимальное количество эликсиров у Ведьмака в начале раунда: от 1 до 3 (*зависит от уровня антуража*)
- Эликсир восстанавливает все хиты за использование.

Разрешено употребление во время боя. Требуется четкое объявление: «Пью Эликсир!». Рекомендуется отыгрыш (*например, гримаса от горечи*)

- Если у Ведьмака 0 хитов, он не может использовать Эликсир для восстановления.
- Запрещено бросать флаконы или передавать их другим игрокам.

Визуальные требования:

Эликсиры должны быть представлены в виде игровых флаконов (*например, стилизованных под алхимические склянки*)

Можно использовать только пластик/мягкие материалы без острых краёв



Запрещены:

- ✗ Настоящие алкогольные/химические вещества
- ✗ Острые или тяжелые флаконы

«Настоящий ведьмак знает: лучше горький эликсир, чем сладкая смерть.» — Алхимик из Каэр Морхена

Уровни образа ведьмака

Уровень 1: «Начинающий охотник»

Это базовый образ Ведьмака, который только начинает свой путь. Он уже обладает необходимыми навыками, но его экипировка и опыт еще не достигли высшего уровня.

- **Оружие:** стальной и серебряный мечи.
- **Аксессуары:** знак школы Ведьмаков, который можно носить на груди и место для хранения эликсиров (*сумка или пояс*)

Пример образа: Ведьмак в кожаной броне с простым стальным мечом на спине и серебряным мечом на поясе. На груди — знак школы Волка.

Уровень 2: «Опытный охотник»

Это Ведьмак, который уже заслужил репутацию и имеет за плечами множество успешных контрактов. Его образ говорит о его опыте и мастерстве.

- **Оружие:** мечи с более детализированным дизайном, возможно, с гравировкой или инкрустацией
- **Аксессуары:** флаконы с редкими зельями, алхимические бомбы, свитки с заклинаниями

Пример образа: Ведьмак в улучшенной кожаной броне с металлическими наплечниками. На поясе — серебряный меч с гравировкой, на спине — стальной меч. На груди — знак школы Грифона.

Уровень 3: «Легендарный Ведьмак»

Это Ведьмак, чье имя известно далеко за пределами его родных земель. Его образ отражает его легендарный статус и множество подвигов.

- **Оружие:** мечи с уникальным дизайном, с гравировкой в виде рун или символов школы Ведьмаков.
- **Одежда:** уникальная броня, возможно, с элементами, сделанными из частей монстров (*чешуя дракона или кожа оборотня*)
- **Больше аксессуаров:** Больше аксессуаров: специальные медальоны с магическими свойствами, флаконы с редкими эликсирами, алхимические ингредиенты, карты с отмеченными логовами монстров и трофеи (*когти, клыки, чешуя*) как подтверждение пройденных опасных контрактов

Пример образа: Ведьмак в броне из драконьей чешуи, с мечами, украшенными рунами. На груди — знак школы Кота. На поясе — флаконы с редкими Эликсирами и алхимическими бомбами.

Аксессуары для ведьмака

Эти элементы помогут сделать образ уникальным, подчеркнут статус и расскажут историю вашего персонажа.

Декоративные элементы и трофеи:

- Части монстров: элементы брони или аксессуары, сделанные из частей монстров (*ожерелье из клыков оборотня или наплечники из драконьей чешуи*).
- Меч с трофеем (*с рукоятью, обмотанной кожей поверженного монстра*)
- Перчатки с магическими символами, которые усиливают хватку или защищают от магических атак.
- Броня из редких материалов, таких как драконья чешуя или кожа оборотня.
- Ожерелье из клыков монстров как символ побед.

Алхимические и магические предметы:

- Магические артефакты, которые усиливают способности Ведьмака, такие как амулеты или кольца с магическими камнями.
- Магический компас, который указывает на ближайший источник магической энергии.
- Книга рецептов, в которой записаны редкие алхимические формулы.
- Флакон с кровью дракона, который якобы усиливает магическую силу.

Уникальные детали:

- Шрамы и отметины как память о первой охоте на крупного монстра.
- Линзы с вертикальными зрачками.
- Руны защиты, нанесенные на руки или грудь.
- Серые пряди как символ пережитого стресса или магического воздействия
- Следы мутаций (*чешуйчатая кожа на руках или шее как следствие экспериментов с алхимией*)

Могущественный класс — Знаменосец

- В Отряде обычно один Знаменосец, но отрядный Бивак — антуражный лагерь — позволяет продублировать Знаменосца.
- У Знаменосца 5 хитов (как у Рыцаря), пока держит знамя.

Минимальные требования к образу:

- Одежда, подчеркивающая статус Знаменосца (гербовая накидка или плащ с символами отряда)
- Девиз или слоган Отряда
- Аксессуар, подчеркивающий роль Знаменосца (например, свиток с гимном фракции или сигнальный рог)

Описание:

Знаменосец — вдохновитель войск, хранитель чести и единства.

Его роль — нести знамя фракции, поднимать боевой дух союзников и быть символом силы. Падение знаменосца может ослабить дух войска, поэтому он всегда в центре внимания. Его образ должен отражать преданность фракции и отряду.



Механика передачи знамени:

При взятии знамени хиты Знаменосца поднимаются до 5. При потере знамени хиты Знаменосца опускаются до 1 (если их было больше).

После возрождения Знаменосец имеет стандартное количество хитов (без знамени).

Уровни образа Знаменосца

Уровень 1: «Страж Знамени»

Это базовый образ Знаменосца, передающий ключевые элементы роли. *«Я несу этот флаг не ради славы — ради тех, кто идет за мной.»*

- **Одежда и доспехи:** простые, но с элементами геральдики (плащ с гербом, наручи в цветах фракции).
- **Аксессуары:** функциональные элементы (потертый рог для сигналов, кожаный свиток с клятвой отряда)

Пример образа: Молодой знаменосец, впервые доверенный нести знамя. Его кольчуга потерта, плащ выцвел, но глаза горят решимостью. На поясе — простой дубовый рог, подарок командира.

Уровень 2: «Геральд поля боя»

Детализированный образ, подчеркивающий статус *«Мой стяг видели в десятках битв — и ни разу он не склонился перед врагом!»*

- **Одежда и доспехи:** стилизованные, с элементами побед с четко различимыми геральдическими элементами и деталями, богатая отделка (бархатная мантия, вышитая золотом, наплечники с геральдическими зверями, нагрудник с зарубками «за каждую битву», шлем с гребнем из конского волоса)
- **Аксессуары:** предметы, отражающие историю отряда (боевой рог с серебряными кольцами по числу побед, карта с отмеченными завоеваниями)

Пример образа: закаленный ветеран, чей плащ сшит из лоскутов вражеских знамен. Его рог украшен зарубками — по одной за каждый год службы. На наплечниках — львы, символ непокорности его отряда.

Уровень 3: «Легендарный Хоругвеносец»

Уникальный, запоминающийся образ, как живое воплощение славы отряда.

«Когда мое знамя поднимается — дрожит земля под ногами врагов.»

- **Одежда и доспехи:** уникальные, с историей, доминирующие цвета должны соответствовать Отряду, с использованием декоративных элементов для подчеркивания статуса (золочёные доспехи, бархатная мантия, расшитая сценами побед, шлем в форме геральдического зверя)
- **Больше аксессуаров:** уникальные предметы, реликвии (книга гербов с печатями поверженных врагов)

Пример образа: легендарный хоругвеносец в позолоченных доспехах, инкрустированных самоцветами, мантия из сшитых вражеских знамен развевается за спиной, а древко его стяга обвито серебряной цепью с нанизанными перстнями побеждённых командиров

Аксессуары для Знаменосца

Эти элементы помогут сделать образ уникальным, подчеркнуть статус и расскажут историю вашего персонажа.

Геральдика и символы власти:

- Гербовая накидка/плащ – с вышитыми девизами, фамильными узорами или символами фракции.
- Ленты или кожаные пластины с гербами захваченных городов.
- Вымпелы на древко – флажки с датами побед или именами павших товарищей.
- Нагрудная цепь – с медальонами за битвы или печатью командира.

Сигнальные и командные атрибуты:

- Боевой рог с зарубками за победы.
- Тактические флажки – цветные лоскуты для подачи сигналов в бою.
- Свиток с приказами – стилизованный под старину, с сургучной печатью.

Реликвии и трофеи:

- Кольцо с печатью – знак доверия командира.
- Мешочек с землёй из родной крепости
- Сломанный клинок врага подвешенный на цепь как напоминание о триумфе.

Примеры уникальных аксессуаров:

- Аптечка в стиле эпохи – символизирует заботу о товарищах.
- Плащ сшит из лоскутов знамён предателей, казнённых лично Знаменосцем.

Поддерживающий класс — Лекарь

- Лекарь, у которого остались хиты, может восстанавливать игроков с помощью **Лент Добора** не только у Знамени Фракции, но и в любом месте.

! Нет необходимости ждать Лекаря на месте сражения. Игроки могут поднять руку (выйти из боя) и самостоятельно добежать до Лекаря для восстановления.

- Лекарь может использовать **Ленты Добора** для восстановления хитов как у себя, так и у союзников.

- Лекарь может переносить от 1 до 3 **Лент Добора** в зависимости от антуража

- Ленты Добора предназначены для одноразового использования!

- Лекарь может пополнять свои запасы **Лент Добора** со Знамени Фракции (до того количества, которые может переносить)

- В начале каждого раунда Лекарь имеет от 1 до 3 **Лент Добора** (то количество, которое может переносить)



Минимальные требования к образу:

- Одежда, подчеркивающая роль целителя

Лекарь — это не просто целитель, но и знаток трав, алхимии и древних ритуалов. Он сочетает в себе знания медицины, магии и природы, чтобы лечить раны, противостоять болезням и помогать своим союзникам в бою.

Лекарь может быть как простым деревенским знахарем, так и придворным врачом, обладающим глубокими знаниями магии и алхимии. Его роль в отряде незаменима, так как он не только лечит, но и поддерживает боевой дух союзников.

Уровни образа лекаря

Уровень 1: «Начинающий знахарь»

Это базовый образ Лекаря, который только начинает свой путь. Его костюм прост, но функционален, а атрибуты подчеркивают его роль целителя.

- **Одежда:** простая, со следами трав и крови
(холщовый передник со следами трав и крови)
- **Аксессуары:** элементы, без которых образ не читается как лекарь: (кожаный пояс с подвешенными сушёными травами, флаконы с зельями)

Пример образа: Лекарь с сумкой, полной трав, и флаконами с зельями на поясе. На шее — амулет с руной здоровья

Уровень 2: «Опытный целитель»

Это Лекарь, который уже заслужил доверие своих союзников и обладает более детализированным и продуманным образом. Его костюм отражает его опыт и мастерство.

- **Одежда:** более детализированная, с элементами, указывающими на его статус
(тёмный камзол с нашитыми карманами для реагентов)
- **Аксессуары:** детализированные элементы
(перчатки с потёртостями, костяной скальпель в чехле, свиток с простыми заговорами)

Пример образа: Целитель в длинном кафтане с вышитыми узорами, с кожаным ранцем за спиной. На поясе — котелок и несколько флаконов с зельями. На груди — металлический кулон в форме капли.

Уровень 3: «Мастер исцеления»

Это Лекарь, чье имя известно далеко за пределами его родных земель. Его образ отражает его легендарный статус и множество спасенных жизней.

- **Одежда:** уникальная, с элементами, которые кажутся мистическими (плащ, сшитый из лоскутов, каждый из которых якобы принадлежал знаменитым личностям, или одежда, украшенная символами древних духов)
- **Больше аксессуаров:** хирургические инструменты (пинцеты, зажимы, иглы в кожаном чехле), магические элементы (колье из перьев мифической птицы, дарующей защиту от болезней.)

Пример образа: Лекарь в плаще из лоскутов, с гримуаром в руках и магическим артефактом на шее. На поясе — редкие зелья и флаконы с магическими эссенциями.

Аксессуары для лекаря

Эти элементы помогут сделать образ уникальным, подчеркнуть статус и расскажут историю вашего персонажа.

Лечебные инструменты и атрибуты:

- Сумка с травами и флаконами, подвешенная на поясе.
- Хирургические инструменты в кожаном чехле: скальпели, пинцеты, иглы.
- Гримуар с рецептами зелий и заговоров, украшенный символами здоровья.
- Алхимическая лампа с синим пламенем, создающая атмосферу магического исцеления.

Декоративные элементы и магические реликвии:

- Амулет с руной здоровья или символом древнего духа-покровителя.
- Плащ, сшитый из лоскутов, каждый из которых якобы принадлежал знаменитым личностям.
- Кольцо с магическим камнем, усиливающим способности к исцелению.
- Свиток с древними заклинаниями или пророчествами, связанными с исцелением.

Исторические и личные элементы:

- Медальон с портретом учителя или символом медицинской школы.
- Книга с записями о спасенных жизнях и важных событиях.

Уникальные детали:

- Плащ с вышитыми сценами из легенд или битв, подчеркивающий историю персонажа.
- Кожаный пояс с подвесками, каждая из которых символизирует спасенную жизнь.
- Магический кристалл, подвешенный на цепочке, который светится при активации магической силы.

Роль — Именной персонаж

Именные персонажи — вдохновленные косплеи известных героев из вселенной «Ведьмака», таких как Геральт из Ривии, Цири, Йеннефер, Трисс Меригольд и другие. Основной критерий оценки — похожесть на оригинального персонажа.

Чем точнее и детальнее ваш образ, тем больше бонусных лимитов вы получите для своего отряда.

У именного персонажа минимум 2 хита

! Количество именных персонажей в Отряде не ограничено

- Роль можно сочетать с классом, и именно здесь могут возникнуть уникальные решения:
Рыцарь-Берсерк или Маг со щитом

Основные атрибуты, влияющие на похожесть:

- Персонаж должен быть легко узнаваем по своему внешнему виду и атрибутам.
- Одежда, прическа, аксессуары и другие визуальные элементы должны соответствовать персонажу.
- Наличие ключевых элементов, которые подчеркивают роль и характер персонажа (например, мечи Геральта, магические амулеты Йеннефер, плащ Цири).

Мы будем засчитывать разнообразные образы, будь то пати лучников Белой Хоругви или сам Геральт из Ривии

Известность личности имеет значение, но Цири не должна быть похожа на рыжеволосую Шани

Лимиты будут начисляться всем качественным образам, но великолепный Золтан Хивай даст 3 лимита, тогда как такой же великолепный Краснолюд-застрельщик принесет 2

Уровни образа роли

Уровень 1: узнаваемость

Персонаж узнаваем, основные элементы без глубокой детализации.

- **Одежда:** передает стиль персонажа, цветовая гамма и основные элементы должны быть узнаваемы (для Йеннефер: темное платье или готический наряд, основные цвета — черный, фиолетовый, глубокий синий)
- **Внешность:** прическа или цвет волос близки к оригиналу (белые волосы для Геральта, фиолетовые глаза для Йеннефер)
- **Аксессуары:** элементы, которые ассоциируются с персонажем (мечи Геральта, магический амулет Йеннефер, меч Цири)

Пример образа Цири: светлые волосы, кожаная броня, меч Зиреаль

Уровень 2: детализированный образ

Образ максимально детализирован и содержит уникальные элементы.

- **Одежда:** точное воспроизведение костюма с деталями, такими как вышивка и узоры (для Геральта — кожаная броня с металлическими наплечниками)
- **Внешность:** близка к оригиналу — линзы, качественные парики или профессиональное окрашивание (шрамы и линзы с вертикальными зрачками для Геральта)
- **Аксессуары:** детализированные элементы (оружие, украшения, магические атрибуты) узнаваемы и соответствуют оригиналу (для Йеннефер: кольцо, браслеты, кольца с магическими атрибутами)

Пример образа Цири: светлые волосы, следы магической энергии, кожаная броня, меч Зиреаль с уникальным дизайном.

Уровень 3: похожесть

Персонаж практически неотличим от оригинала — максимально детализированный образ содержит уникальные элементы

- **Одежда:** точное воспроизведение костюма с деталями (кожаные доспехи с точным воспроизведением всех элементов — металлические пластины, ремни, пряжки. Темная цветовая гамма с акцентами, вышивка или символы школы Волка)
- **Внешность:** максимально близка к оригиналу — линзы, качественные парики (длинные белые волосы в косу. Желтые контактные линзы, грим для создания шрамов, подчеркивания скул и суровости лица.)
- **Больше аксессуаров:** уникальные предметы, рассказывающие историю персонажа (для Дандильона: лютня, книга баллад, стилизованная фляга на поясе, с надписью «Для вдохновения», яркая шляпа с пером)

Пример образа Цири: кожаная броня с металлическими элементами, плащ с вышитыми узорами, светлые волосы, сложная прическа, следы магической энергии на руках. Меч Зиреаль с уникальным дизайном, пояс с магическими амулетами, знак школы Ведьмаков на груди. Боевая стойка с мечом.

Чек-лист образа

Пошаговая проверка

☐ Базовый силуэт

Общий облик, который позволяет быстро понять, кто перед вами (форма силуэта, типы одежды, доспехов, оружия, характерные черты)

☐ 2+ основных аксессуаров

Основные предметы, связанные с профессией или историей персонажа (например, инструменты, сумки, украшения)

☐ Цвета/символика

Цветовая палитра и символы, которые визуальнo связывают персонажа с его Ролью или Отрядом

☐ Качественные материалы

Использование тканей, металлов или их качественных заменителей, которые делают образ реалистичным и соответствующим сеттингу.

☐ 3+ тематических предмета

Дополнительные предметы персонажа, которые усиливают образ и делают его более полным (например, книги, зелья, оружие)

☐ Грим/особенности внешности

Детали внешности, которые характерны персонажу (шрамы, линзы, грим, татуировки)

☐ Поведение

Ролевая составляющая, включающая стойку, манеры, речь, жесты и поведение, соответствующие роли. Знание истории персонажа

☐ Handmade-элементы

Уникальные детали, созданные вручную, которые добавляют индивидуальности и глубины образу.

☐ 3+ уникальных предмета

Редкие или необычные вещи, которые рассказывают историю персонажа или подчеркивают его уникальность.

☐ "Вау"-эффект

Элементы, которые привлекают внимание и делают образ запоминающимся (максимально детальная проработка, свет, механика, звук).

- 3-4 пункта → Уровень 1 (базовый образ)
- 5-7 пунктов → Уровень 2 (детализированный образ)
- 8-10 пунктов → Уровень 3 (уникальный образ)



Литературный Вестник

Баллистика
и Осадные орудия

Осадные орудия и артиллерия

Артиллерия — это зона повышенной ответственности. Осадные машины дают сильный игровой эффект, поэтому их применение строго ограничено правилами безопасности и допуска.

Любое осадное орудие и любые боеприпасы допускаются только после техосмотра. Мастера и Судьи вправе в любой момент:

- потребовать доработку,
- ограничить применение,
- снять орудие или боеприпас с игры, если конструкция, боеприпас или манера стрельбы становятся опасными или ломают баланс.

Расчет осадного орудия

Расчет — это группа бойцов, ответственная за эксплуатацию, перемещение и боевое применение осадной машины. Работа в составе расчета требует четкой координации и строгого соблюдения техники безопасности.

Состав и роли в расчете

Требования к количеству бойцов зависят от выбранного класса орудия:

Аркбалиста (Легкое орудие): Состоит строго из 2 человек. Один боец несет станок-опору, второй — само орудие. Перемещение аркбалисты возможно только полным составом; если один из бойцов выбит из строя, орудие остается на месте до подхода с респы.

Тяжёлое орудие: Обслуживается расчетом из 1–2 человек, которые полностью взаимозаменяемы в процессе зарядки и стрельбы. В отличие от легких орудий, помогать перемещать (*толкать или тянуть*) тяжелую конструкцию по полю боя могут любые союзные бойцы фракции.

Правила расчета

Осадное орудие с расчетом занимает **1 слот в лимитах отряда как «Могущественный класс»**. Бойцы используют личное снаряжение по общим правилам, однако расчету **запрещено использовать щиты**. К стрельбе и перемещению машины допускаются только игроки, прошедшие техосмотр и инструктаж вместе с орудием.

Запрещено стрелять по цели ближе 5 метров.

Расчет обязан видеть цель; стрельба «вслепую» или через непросматриваемые препятствия недопустима. Перед каждой зарядкой необходимо проверять боеприпасы на повреждения.

Поражение расчета: Бойцы хитуются по общим правилам. Если расчет «охитован», при транспортировке орудия на респ игроки обязаны использовать белые хайратники.

Расчет самостоятельно фиксирует попадания по себе и несет **коллективную ответственность** за безопасность и манеру стрельбы. Любые требования мастера по ограничению применения орудия исполняются незамедлительно.

Классы осадных орудий

Осадные машины делятся на два класса по конструкции и способу применения.

Урон у осады везде одинаковый. Классы нужны, чтобы регулировать мобильность, контроль стрельбы и тип боеприпаса.

Аркбалиста — лёгкое станковое

Аркбалиста — это орудие на станке, которое переносят на руках.

- Вес аркбалисты со станком: не менее 15 кг — чтобы не превращалось в ручной арбалет.
- Колёсный ход запрещён. Аркбалисту именно несут, а не катят.
- Боеприпас: только осадные стрелы («вантузы»).
- Строго 2 человека расчёта (*один несет станок/опору, второй — само орудие*). Оба могут заряжать и стрелять.
- Перемещение — строго расчётом.

Тяжёлое осадное орудие

Тяжёлое орудие — это массивная машина на лафете/станине/колёсах, которую перемещают по земле (*толкают/тянут*).

- Вес — не менее 40 кг. Обязательно наличие массивного лафета (*станины или колёс*).
- Боеприпас: только теннисные шары или игровые ядра.
- Расчёт тяжёлого орудия составляет 1–2 человека. Бойцы расчёта полностью взаимозаменяемы (*оба могут стрелять и заряжать*). Перемещать (*толкать/тянуть*) конструкцию могут и сторонние бойцы.

Игровая механика и урон

1. Урон 100 хитов

Попадание допущенного осадного снаряда мгновенно снимает все хиты. Осадный урон игнорирует эффекты вроде «неуязвим к стрелам» у Рыцаря.

Аркиалиста (осадные стрелы):

Попадание в голову НЕ засчитывается как урон. Игрок остается в игре. Расчету выносится предупреждение.

Тяжёлая осада (ядра/мячи):

- **Засчитывается:** Если попадание в голову произошло при стрельбе навесом (*по высокой траектории*). Это признается случайным игровым моментом, **цель охитована**.
- **НЕ засчитывается:** Если попадание в голову произошло при стрельбе прямой наводкой. В этом случае урон игнорируется, цель остается в игре. **Расчету выносится предупреждение.**

2. Щиты и предметы не спасают

Попадание снаряда в ваш щит, оружие или любой предмет в руках приравнивается к прямому попаданию в корпус (*снимает все хиты*). Пытаться отбивать осадные снаряды оружием или щитом чаще всего бессмысленно.

3. Спорные попадания «чиркнуло»

Игрок самостоятельно фиксирует урон по себе. Базовый принцип честной игры: **Уверен, что не попали — играй, но при любых сомнениях — принимай удар.**

Споры на полигоне строго запрещены. Если Судья на месте указал, что было попадание, решение окончательное.

4. Исключение: Осадные монстры

Поразить осадного монстра можно только прямым попаданием спереди в специально обозначенную зону (*грудь/корпус*). Попадания из осады в любые другие части тела монстра (*конечности, спина, оружие*) игнорируются.

Допуск и контроль

Любое оружие с натяжением выше 43 кг буквально считается ОРУЖИЕМ и не допускается к игре.

Согласовывайте с мастерами конструкцию еще на стадии проектирования и постройки.

Но помните: Мастерская группа оставляет за собой право запретить к использованию любую неподходящую правилам или нормам безопасности конструкцию прямо на полигоне, даже если она уже полностью смонтирована.

Техосмотр обязателен

Оружие должно показать контролируемый прямой выстрел: попадание по ростовой мишени прямой наводкой с 10 метров.

Для обеспечения безопасности рассчитывается удельная энергия снаряда. Удельная энергия более 3 Дж/кв. см может оставить синяки и считается потенциально опасной.

Оружие с такими показателями может быть ограничено или отправлено на доработку.

Замеры

- безмен/динамометр для натяжения (*где это требуется*).
- твердомер и тактильная проверка «мягкости/сминаемости» боеприпаса.
- хронограф для замера начальной скорости выстрела и расчета энергии снаряда, контроля безопасности и соответствия допуску.

Если по замерам или по факту стрельбы оружие становится опасным — оно ограничивается или снимается до исправления.

Тест на капитане

Соответствие техническим характеристикам не гарантирует допуск. Финальное решение принимает мастер по техосмотру. Обязательная проверка безопасности проводится выстрелом с 5 метров в капитана вашего отряда. Если вы боитесь стрелять в своего капитана, оружие не допускается к игре.

Требования к конструкции (общие)

Принцип выстрела

Только работа плеч (*как у арбалета*).

× Эластики/резины/рогатки — запрещены.

Натяжение и механика

Допускаются механические решения типа зубчатой передачи или ворота (*лебедки*).

× Запрещены рычажные системы взведения, а также прочие «ускорители», дающие неадекватную скорострельность или нарушающие игровой баланс.

Спуск

На любой осаде обязателен надёжный механический спуск.

× Самосрыв и удержание «на руках» не допускаются.

Антураж и античит

Орудие не должно выглядеть современно или давать «пулемётность». Если конструкция явно заточена на обход правил — недопуск.

Натяжение и Скорострельность

Натяжение орудий

- **Аркбалиста**

Максимальное усилие натяжения: до 35 кг в финальной точке.

Данный параметр в обязательном порядке проверяется мастерами при техническом допуске орудия.

- **Тяжёлая осада**

Из-за огромного разнообразия конструкций, для тяжёлых орудий отдельный лимит натяжения в килограммах не устанавливается.

Безопасность выстрела обеспечивается общим допуском конструкции и боеприпаса, инструментальными замерами (*хронограф и расчет удельной энергии*), а также строгим контролем манеры стрельбы на полигоне.

Скорострельность без многозарядности

Скорострельность осадного орудия не является отдельным замеряемым нормативом, однако механика работы не должна превращать машину в «пулемёт». Мастера вправе потребовать изменения конструкции или процесса заряжания, если темп стрельбы становится неадекватным и нарушает игровой баланс.

Категорически запрещены:

- **Картечь:** любой выстрел, содержащий несколько поражающих элементов одновременно.
- **Мультизарядность:** одновременная или «веерная» стрельба несколькими снарядами.
- **Магазины и кассеты:** любые технические решения, позволяющие выпускать серию снарядов без полноценного ручного цикла зарядки и взведения механизма для каждого выстрела.

Боеприпасы (строго по классам)

Боеприпасы аркбалисты — только «вантузы»

Аркбалиста стреляет только осадными стрелами.

Осадные стрелы

- Древко: лёгкое и полое (*ПВХ/пластик-трубка или аналог*). Дерево — запрещено.

- Гуманизатор: крупная мягкая пена (*цилиндр/сфера*). Диаметр — не менее 5 см. Сминаемая зона перед древком — не менее 3 см. Конструкция должна исключать пробой древком при ударе.

- Оперение: крупное и устойчивое, чтобы снаряд не прилетал боком.

Важно по безопасности: любые решения, повышающие травмоопасность осадной стрелы (*жёсткость, масса, слабая сминаемость, сомнительная геометрия*) — причина недопуска.

Для аркбалисты допускаются только очень безопасные снаряды, проходящие техосмотр.

Боеприпасы тяжёлой осады:

1. Пробитые теннисные мячи

- мячи не должны быть мокрые, утяжеленные или сильно загрязненные.
- окраска и антуражный внешний вид боеприпасов приветствуются, при условии, что это не утяжеляет снаряд и не снижает его безопасность (*мягкость*).

2. Мягкие ядра диаметром от 10 см

- полностью мягкие
- без жёсткого каркаса/сердечника
- мягкое ядро должно сжиматься минимум на 50% объема при сжатии одной рукой (*с усилием не более 2 кг*).

Безопасность, контроль цели

Минимальная дистанция

Стрельба по человеку ближе 5 метров запрещена.

Если противник пересек 5-метровый рубеж, расчет обязан поднять руки, прекратить огонь и отойти от орудия (*если орудие взведено, и оставлять его в таком положении опасно*), либо вступить в ближний бой ручным оружием.

Выстрел в упор карается баном.

Запрещённые зоны

Прицельно стрелять в голову, шею и пах запрещено.

Прямая/навесная и «вижу цель»

Аркбалиста: только прямая наводка или по низкой дуге *как из лука/арбалета*). Навесом по людям — нельзя.

Тяжёлая осада: может стрелять и по высокой траектории, Запрещена стрельба «вслепую» — расчёт обязан контролировать сектор и момент выстрела. Если Судьи признают стрельбу опасной или болезненной, орудие может быть снято с игры.

Случайные попадания в голову

Тяжёлая осада: При стрельбе издалека по навесной траектории случайное попадание в голову или шею теннисным мячом или игровым ядром засчитывается как снятие всех хитов. Поскольку при такой баллистике голова не может быть осознанной целью, попадание признается и засчитывается.

В случае болезненного удара игроку следует немедленно обратиться к Судье для проверки действий расчета. Намеренная стрельба прямой наводкой «в лицо» категорически запрещена.

Аркбалиста: попадание в голову или шею осадной стрелой не засчитываются как урон и считаются инцидентом безопасности. Мастера могут снять орудие.

Случайные попадания мягким снарядам в голову — не повод для скандала на поле; ситуацию фиксируем и разбираем с расчетом, Мастерами и Судьями.

Проверка осадных снарядов расчетом

Обязанность расчета — проверять каждый осадный снаряд непосредственно перед тем, как зарядить его в орудие, даже если он уже проходил проверку ранее. Ответственность за использование поврежденных боеприпасов полностью лежит на стрелке.

Быстрая проверка (перед каждым выстрелом)

- Для аркбалист: Убедитесь, что осадная стрела не сломана, пластиковое/ПВХ древко не имеет явных трещин, изломов или изгибов. Визуально проверьте, что гуманизатор на месте, не смещен, не поврежден и не пропитан водой.
- Для тяжелой осады: Убедитесь, что ядро или теннисный мяч не разорваны, не пропитаны водой и не утяжелены налипшей грязью.

Тщательная проверка (перед раундом и после каждого подбора)

Ваша обязанность — проводить полную ревизию боекомплекта после каждого возвращения снарядов:

- **Проверка древка:** Слегка согните древко осадной стрелы, чтобы убедиться, что пластик/ПВХ не треснул и не потерял структурную целостность.
- **Крепление гуманизатора:** Проверьте, что крупный мягкий наконечник надежно закреплен на древке, не болтается и не смещен.
- **Состояние пены:** Убедитесь, что пена на гуманизаторе или мягком ядре не повреждена, не отслаивается, сохраняет сминаемость (*не менее 30–50% объема*) и не заледенела/не пропиталась водой.
- **Оперение:** Убедитесь, что оперение осадной стрелы цело, не ослаблено и обеспечит правильный полет снаряда (*исключит прилет боком*).

Важно: Если снаряд поврежден, деформирован или вызывает сомнения в безопасности, его необходимо немедленно изъять из использования и убрать в неигровую зону (*или сдать Судье*). **Стрелять таким боеприпасом запрещено.**

Сбор снарядов

Специальное правило для артиллеристов

Если расчет осадного орудия охитован (0 хитов) и принимает решение эвакуировать свою технику на респаун, руки бойцов будут заняты переноской станка и баллисты. В этом случае наличие и использование белых Хайратников строго обязательно.

Сбор снарядов

Подбирать и приносить снаряды могут любые живые персонажи, Судьи, либо расчет в белых Хайратниках, вне активного боя.

- **Свои боеприпасы:** Разрешается собирать и использовать только свои снаряды. Забирать или использовать чужие осадные снаряды запрещено.
- **Ограничение функционала:** Заряжать орудие или стрелять из него имеет право только допущенный расчет. Помощники могут лишь подносить боекомплект.

Важно (Античит): Если игрок надел белый Хайратник для сбора снарядов вне активного боя, он обязан после сбора незамедлительно отправиться на респаун. Собрать боекомплект в статусе «Охитован», а затем снять Хайратник и продолжить бой — категорически запрещено.

Перемещение

Запрещается завозить осадные орудия в Город и переграждать ими ворота и входы, в том числе на Перекрёстке.

Аркбалиста

- Состав расчета: Строго 2 человека
(один несёт станок/опору, второй — само орудие).
- Сторонним бойцам помогать переносить аркбалисту нельзя.
- Если один номер расчёта охитован, перемещение немедленно останавливается. Оставшийся номер может продолжать стрелять с текущего места при соблюдении всех ограничений безопасности.
- Эвакуация аркбалисты на респаун возможна только при наличии двух игроков расчета.

Тяжёлая осада

- Стрелять и заряжать может только расчёт.
- Помогать толкать или тянуть тяжёлое орудие может любой живой персонаж фракции.
- Если расчёт охитован: стрельба и зарядка запрещены до возврата расчёта.
- Сторонние бойцы фракции могут помогать расчёту, но не заменяют расчёт и не «перехватывают» управление орудием.

Захват вражеской техники

Охранять брошенное или оставленное противником орудие — разрешено.

Категорически запрещено: стрелять из чужой техники, передвигать, ломать, прятать, разбирать.

Потеря контроля над орудием

Правила этого раздела вступают в силу в двух случаях:

1. Противник подошел к орудию ближе чем на 5 метров.
2. Все операторы орудия потеряли хиты.

В обоих случаях расчет обязан немедленно прекратить стрельбу и выполнить протокол безопасности:

Безопасный сброс — **обязательный 1-ый шаг**

Оставлять взведенное осадное орудие в гуще ближнего боя опасно. Если орудие было взведено в момент прорыва врага или вашей охитовки, вы обязаны аккуратно снять напряжение с дуг (*плавно спустить тетиву руками или сделать выстрел в небо — у вас должна быть своя технология*).

Резкий спуск в толпу или оставление дуг под напряжением — **грубейшее нарушение техники безопасности**.

Ближний бой, если расчет жив

Выполнив безопасный сброс, живые номера расчета могут принять ближний бой, защищая свою позицию.

Стрелять из осады в упор категорически запрещено.

Вывод из-под удара (Только в Хайратниках)

Если расчет перебит, а орудие оказалось прямо в центре начавшейся жесткой рукопашной свалки, игрокам в статусе «Охитован» разрешается безопасно отодвинуть технику на 1–2 метра в сторону. Это делается исключительно для того, чтобы орудие не мешала сражающимся живым бойцам и его не растоптали в пылу боя.

Живой щит

Осадная машина — это массивный предмет, о который легко споткнуться. Игроки расчета **в белых Хайратниках** обязаны оставаться вплотную к своему орудию, визуально и физически закрывая его габариты, чтобы никто из сражающихся не налетел на станину или торчащие детали.

Охитовка расчета

Если расчет охитован и **орудие переведено в безопасный режим** (см. *Потеря контроля над орудием*), у расчета есть три варианта действий:

1. Срочная реинкарнация

Вы оставляете орудие на месте и налегке уходите на респаун для быстрого возвращения в игру. Орудие остается на поле боя как нейтральный объект.

Категорически запрещено: Стрелять из чужой техники, передвигать её, ломать, прятать или разбирать на части.

Настоятельно рекомендуется не оставлять свою технику без присмотра. Если вы ушли на респаун, но видите, что ваше орудие оказалось в гуще жесткого сражения или захвачено врагом, вы имеете право вернуться к нему в белом Хайратнике (в статусе «охитован»), чтобы поработать «живым щитом» и уберечь игроков от травм, а орудие — от поломки.

2. Героическое ожидание

Вы остаетесь на месте возле орудия (*надев белый хайратник*) и ждете Лекаря, попутно обеспечивая безопасность вокруг техники. Если вас вылечили — вы продолжаете бой и можете снова использовать орудие.

3. Эвакуация техники

Вы можете забрать свое орудие и унести его на респаун в белых Хайратниках, при условии, что бой вокруг орудия полностью завершился, и рядом нет живых противников.

Требования к переноске: Для эвакуации аркбалисты нужно минимум 2 игрока расчета. Для тяжелой осады охитованным игрокам расчета могут помогать тянуть орудие живые союзники.

Маршрут: По пути на респаун с орудием запрещено останавливаться у Лекарей. Вы идёте строго до Знамени Фракции на Перекреске или стартовый респаун, или к Барду на домашнем Перекрёстке.

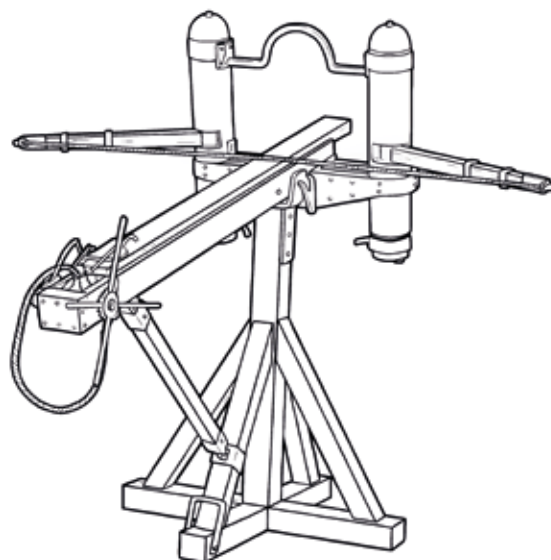
Аркбалиста — главное

Класс: станковое, колёс нет.

Вес аркбалисты со станком — не менее 15 кг.

Боеприпас: только осадные стрелы («вантузы»).

Натяжение: до 35 кг



Допуск: техосмотр обязателен + попадание по ростовой фигуре по прямой с 10 м. Не прошла — не играет.

Урон: попадание осадным боеприпасом — минус **все хиты**.

Прицельно в голову, шею или пах — нельзя.

Попадания в голову осадной стрелой не засчитываются.

Попало в щит/оружие/в предмет в руках — всё равно все хиты.

Стрельба: только прямая наводка, или низкая дуга, не «по площади». Ближе 5 м — нельзя.

Расчёт и перенос: строго 2 игрока в расчете — один переносит станину, другой орудие. Оба могут заряжать и стрелять.

Если один из номеров расчета Аркбалисты охитован, стрельба с установленного орудия разрешена, но перемещать его (в том числе силами отряда) запрещено до восстановления полного состава расчета.

Тяжелые осадные орудия

Класс: на лафете/колёсах, катят/тянут по земле.

Вес тяжёлого орудия — не менее 40 кг.

Боеприпас: только теннисный мяч или мягкое ядро 10+ см (без сердечника, мягкое).

Допуск: Индивидуальный допуск и техосмотр обязателен + попадание по ростовой прямой с 10 м. Не прошла — не играет.

Урон: любое попадание снимает все хиты.

Попало в щит/оружие/
предмет в руках — всё
равно всехиты.

Стрельба:
ближе 5 м — нельзя.

Прицельно в голову, пах
или шею — нельзя.

Можно по высокой
траектории, но только
если расчёт видит цель.

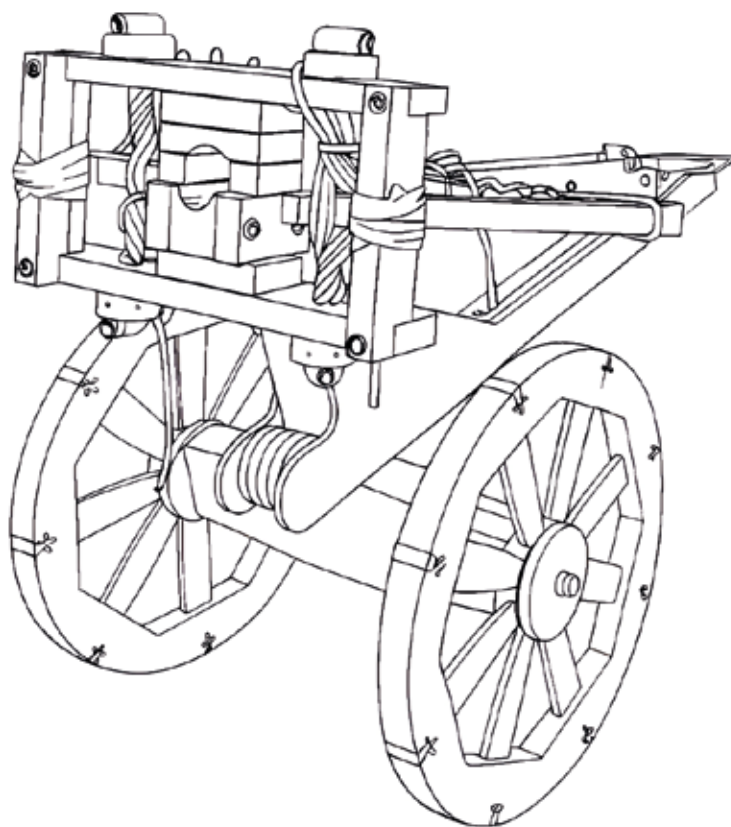
Случайное попадание
в голову засчитывается
(все хиты).

За намеренную стрельбу
«в лицо» — БАН.

Расчёт: для обслуживания
тяжелого орудия
выделяется расчёт
из 1–2 бойцов.

Они полностью взаимозаменяемы.

Стреляет/заряжает только расчёт. Помогают тащить — кто
удобно. Если расчёт выбит — стрельба и зарядка запрещены.





Литературный Вин

Монстры
и Бродяги

Монстры: общие правила

Монстры — это особые игровые единицы, обладающие повышенной живучестью и уникальной физиологией.

Учет урона от Ведьмаков

Все монстры получают двойной урон от серебряного оружия Ведьмаков (1 удар = -2 хита). Монстр обязан самостоятельно отслеживать статус атакующего: если перед вами Ведьмак, считайте хиты вдвойне.



Регенерация (Восстановление вне боя)

Монстры вне Городов и Перекрёсков обладают природным исцелением.

Если монстр не находится в состоянии боя (*на него никто не нападает, поблизости нет активного сражения и монстр сам не проявляет агрессии*), его хиты восстанавливаются до максимума.

Важно: Регенерация не работает в Городах и Перекрёстках или «в передышке» на 5 секунд посреди схватки. Она «включается» только тогда, когда бой для монстра действительно окончен.

Игровые ограничения

- **Запрет на захват:** Монстры не могут захватывать Города и записывать время в бланки (у них «лапки»).
- **Запрет на Знамя:** Монстр не может переносить Знамя Фракции и повязывать с него «Ленты Добора»
- **Снаряжение:** Монстры не используют стандартные луки, арбалеты и щиты (*если это не предусмотрено уникальным допуском роли*).

Виды монстров

Мир Гвинта населен множеством опасных существ, каждое из которых обладает своим характером и причинами находиться на поле боя. Если ваш отряд решил обзавестись собственным монстром, важно понимать, к какому виду он относится и как именно он оказался в ваших рядах.

Самые распространенные спутники войны — это **Некрофаги**. Утопцы, трупоеды, гнильцы и кладбищенские гули неизменно тянутся к местам сражений, болотам и запаху падали. Это примитивные хищники, которых отряд может использовать как опасных «питомцев», прикормленных на окраинах лагеря.

Более организованную силу представляют **Огроиды**. Накеры, тролли и циклопы — существа полумразумные. У них есть своя социальная иерархия и своеобразная «бандитская логика». С троллем можно договориться, а накеров — подчинить силой или страхом, превратив их в свирепых, хоть и непредсказуемых союзников.

Совсем иную природу имеют **Инсектоиды** (эндриаги, кикиморы) и **Гибриды** (сирены, гарпии). Для этих существ служба людям неестественна. Их присутствие в отряде обычно объясняется грубым вмешательством в среду их обитания, использованием хитроумных приманок или сложными ритуалами, удерживающими хищников в узде.

Мистическую сторону войска представляют **Призраки** и **Спектры** — полуденницы, моры и плакальщицы. Их невозможно нанять, но можно «привязать» к отряду через темную некромантию, древние ритуалы или обладание проклятым предметом, который не дает духу обрести покой. Сходным образом ведут себя **Элементали** и **Созданные существа**. Големы и горгульи — это магические конструкторы, лишенные воли. Они становятся идеальными боевыми единицами, если в отряде есть чародей, способный ими управлять.

Особое место занимают **Вампиры**. Если низшие формы, такие как экиммы или катаканы, ведут себя как паразиты, то высшие вампиры (бруксы, альпы) разумны и горды. Их участие в делах смертных — это всегда результат сделки, тайной цели или личного интереса, но никак не подчинения.

Трагическую категорию представляют **Проклятые**. Обратни и другие существа, сохранившие остатки человеческого разума под гнетом чар, могут следовать за отрядом из-за шантажа, в надежде на исцеление или из-за общей тайны, связывающей их с командиром.

На вершине пищевой цепи стоят **Реликты** — древние лешие, бесы и химеры. Это сказочные и крайне опасные существа лесов. Их появление в рядах смертных — событие исключительное, требующее серьезного обоснования в истории вашего отряда.

Иерархия образов и уровни антуража

Сила и выносливость монстра в мире «Гвинта» напрямую зависят от того, насколько устрашающе и достоверно он выглядит.

I Уровень — «Считываемый образ» (4 хита)

Это базовый уровень допуска. Лицо игрока должно быть полностью скрыто маской или плотным слоем профессионального грима. Обычная человеческая одежда (*рубашки, штаны*) должна быть задекорирована под шкуры, лохмотья или чешую. Главное требование: при взгляде на вас игрок не должен видеть «человека в маске», он должен видеть существо.

II Уровень — «Искаженная природа» (6 хитов)

На этом уровне монстр начинает терять человеческий силуэт. Обязательно наличие объемных элементов: накладных горбов, рогов, длинных хвостов или дополнительных нерабочих конечностей. Кожа должна иметь выраженную текстуру (*слизь, наросты, мех*). Все технические элементы костюма (*молнии, шнуровки*) должны быть тщательно скрыты. Оружие (*если оно есть*) должно выглядеть как естественное продолжение тела или грубое первобытное орудие.

III Уровень — «Реликт» (8 хитов): Высшая степень антуража.

Полное изменение пропорций тела. Костюм должен скрывать локти, колени и другие узнаваемые части человеческой анатомии. Используются массивные накладные пластины, увеличивающие рост или ширину плеч. Такой монстр — это главный арт-объект поля боя, вызывающий искренний трепет. За такой уровень проработки мастер может наделить монстра дополнительными свойствами — например, иммунитетом к оружию (*кроме атак Ведьмаков*), магии или стрелам.

Осадные монстры

Осадный монстр (*Голем, Бес, Ледяной Великан*) — это элита бестиария, способная в одиночку проломить стену щитов.

Сокрушительная мощь

Удары осадного монстра (*массивными лапами или специальным осадным оружием вроде бревна*) игнорируют любые блоки. Если монстр попал вам в щит или в меч, которым вы закрывались — удар считается прошедшим сквозь защиту. Вы обязаны снять хит, как при прямом попадании в корпус.

Каменная кожа

Охитовать осадного монстра «в лоб» почти невозможно. Его тело покрыто непробиваемой шкурой или камнем.

- **Поражаемая зона:** Только передняя часть корпуса (*грудь, живот*) и плечи.
- **Непоражаемая зона для любых атак:** Удары в спину, по ногам, рукам и, разумеется, по голове/шее не засчитываются — ни от осадных снарядов и ударов, ни от Ведьмаков.



Рекомендация: Игроку в костюме осадного монстра следует визуально выделить зону уязвимости, чтобы противники понимали, куда именно нужно наносить удары для победы.

Критерии образа Осадного монстра

Чтобы получить статус «Осадного» и право игнорировать блоки, персонаж должен воплощать визуальную мощь и монументальность. Это не просто «сильный монстр», это живое осадное оружие.

Визуальная «Осадность» и масштаб

Гипертрофия: Костюм обязан значительно увеличивать габариты игрока (ширину плеч, объем груди). Осадный монстр должен выглядеть массивнее любого тяжелого пехотинца в латах.

Искажение силуэта: Обязательно скрывание человеческих пропорций (коленей, локтей, талии) с помощью объемных накладок, каркасов или набивки. Игрок должен выглядеть как монолитная гора плоти, камня или дерева.

Обоснованная неуязвимость

Фактура брони: Внешний вид должен объяснять, почему стрелы и удары в конечности не наносят урона. Используйте имитацию скальной породы, толстой коры, костяных панцирей или чешуи.

Читаемая зона поражения

Поскольку монстр уязвим только спереди: в грудь, живот и плечи, эту зону желательно выделить контрастным цветом или фактурой

Осадное вооружение

Массивность: Оружие (лапы, дубины, бревна) должно выглядеть гипертрофированно и устрашающе, подчеркивая способность пробивать щиты. При этом ударная часть обязана оставаться мягкой и безопасной (LARP/пена).

Осадный монстр — это 2–3 уровень антуража. Если костюм не транслирует «визуальную мощь», персонаж допускается только как «Обычный монстр» (без спецсвойств осадного).

Оружие Осадного монстра

Оружие осадного монстра (палицы, бревна, лапы) обладает огромной инерцией, поэтому к его безопасности предъявляются повышенные требования. Главная цель: выглядеть сокрушительно, но наносить мягкие удары.

Принцип «Мягкого кончика» и сердечника

Ограничение сердечника: Внутренний жесткий стержень (стеклотекстолит/углепластик) должен заканчиваться минимум за 15–20 см до фактического кончика оружия.

Безопасная зона: Всё оставшееся расстояние до края заполняется исключительно мягкими материалами: пористым поролоном или сверхмягкой пеной (плотностью 10–15 Шор А). Это исключает риск травмы при случайном сильном замахе или тычке.

Габариты и ударная поверхность

Объем: Ударная часть должна быть значительно крупнее стандартного игрового оружия (имитация тяжелого бревна, скалы или лапы).

Смягчение: Вся ударная поверхность «осадного орудия» должна иметь слой мягкого протектора (пены) толщиной не менее 40–50 мм поверх сердечника. Оружие не должно «прощупываться» до жесткого основания при сильном нажатии рукой.

Весовой контроль и инерция

Лимит веса: Несмотря на внушительный объем, оружие обязано оставаться легким — не более 1 кг на 1 метр длины (общий вес изделия не более 2 кг)

Баланс: Центр тяжести должен быть смещен ближе к рукояти (рукам монстра), чтобы минимизировать хлесткость удара.

Специализированные типы оружия

Лапы-краги: Если монстр сражается руками, пальцы и когти должны быть полностью протектированы мягкой пеной. Внутри лап-перчаток запрещены любые жесткие каркасы, способные травмировать при контакте с лицом.

Осадные объекты: Бревна, камни и палицы должны быть выполнены из легких полых материалов (изолон, поролон), декорированных под тяжелые фактуры.

Манера сражения Осадного монстра

Статус «Живого тарана» накладывает на игрока особую ответственность. Ваша задача — не «перебить» противников физически, а создать эпичную и безопасную игровую ситуацию.

Контроль силы и акцентированный удар

Удар осадного монстра должен быть медленным, размашистым и визуально тяжелым. Противник должен видеть замах и понимать, что от такой атаки невозможно закрыться щитом.

Осадному монстру запрещено наносить быстрые, кистевые удары. Ваши атаки — это визуально сокрушительные обрушивания веса, а не быстрые касания.

Запрещены неконтролируемые удары всей инерцией корпуса; игрок обязан демонстрировать контроль траектории.

Категорический запрет на тычки

Любые колющие удары (тычки) осадным оружием строго запрещены, даже если кончик оружия идеально мягкий. Массивное древко осадного орудия при тычке может нанести серьезную травму шеи или лица из-за своей инерции.

Взаимодействие со строем и щитами

При попадании вашего оружия в щит, постарайтесь четко обозначить это, чтобы боец в шлеме или в пыли сражения понял, что его защита не сработала и он потерял хит.

Осадный монстр **обязан существенно снижать силу удара** при контакте с щитом (обозначать удар, а не пробивать его массой). Продавливать щит в лицо игрока категорически запрещено.

Запрет на таран телом: Осадному монстру запрещено врываться в строй противника «плечом» или сбивать людей с ног своим весом. Вы пробиваете строй оружием, а не массой своего тела.

Реакция на урон

Вы не должны уворачиваться или прыгать как фехтовальщик. Осадный монстр принимает удары в грудь и плечи с достоинством древнего существа.

Помните: Вы — главный элемент шоу на поле боя. Ваша победа — это когда после боя противники обсуждают не синяки от ваших ударов, а то, как страшно и круто было стоять против «того самого Голема».

Бродячие монстры

Бродячие существа — это дикая фауна, которая не признает знамен и королей.

Абсолютный нейтралитет

Бродячий монстр — это «третья сторона». Он одинаково агрессивен ко всем фракциям без исключения. Он не помогает «своим» и не преследует «чужих» по политическим мотивам. Его поведение диктуется только территорией и голодом.

Манера игры

Монстр должен сохранять беспристрастность. Если на его территорию зашли два враждующих отряда, монстр будет атаковать того, кто ближе или кто проявляет больше агрессии, не выбирая сторону.

Особый Респаун (Логово)

В отличие от солдат, бродячие монстры не ходят на общие точки возрождения. У них есть свои Логова — скрытые или отмеченные мастерами точки на полигоне. После «охитовки» монстр уходит в свое логово и возвращается в игру оттуда.

Чеканная монета

В начале каждого раунда бродячий монстр получает от Мастеров определенное количество игровых монет.

Если Ведьмак побеждает монстра (или активно участвует в его убийстве в составе группы), он имеет право «обобрать» поверженное существо. В этом случае монстр обязан отдать Ведьмаку одну монету.

Если Ведьмак просто стоял рядом или подошел к уже «убитому» другими игроками монстру, не вступая в бой — монстр имеет полное право отказать в выдаче монеты.

Решение о том, был ли вклад Ведьмака достаточным, остается на усмотрение игрока-монстра (по принципу честной игры и здравого смысла).

Обыск происходит ролевым способом — Ведьмак должен подойти к охитованному монстру и обозначить действие (например: «Забираю трофей!»). После передачи монеты монстр отправляется в Логово.

Отрядный монстр

Отрядный монстр — это существо, которое было приручено, нанято или магически подчинено конкретному отряду.

Верность и Маркировка

Отрядный монстр всегда сражается на стороне своего отряда. Чтобы союзники не перепутали его с диким зверем, он обязан носить визуальный маркер фракции: это может быть ошейник в цветах знамени, накидка-табард поверх шкуры или яркое клеймо на броне.

Ролевое обоснование

Монстр в рядах людей или эльфов — событие из ряда вон выходящее. Каждый такой персонаж обязан иметь четкое обоснование своего присутствия в отряде.

Лимиты и стоимость

Монстр — это Классовый персонаж который тратит слот.

Подобно другим игрокам, 1 лимит тратится за самого игрока-монстра.

Дополнительные лимит тратится , если монстр вооружен отдельным игровым оружием, которое не является частью его анатомии (т.е. это не когти, не лапы и не хвост).

Монстр является полноценным классом — его антуражный образ **приносит отряду бонусные лимиты.**

Типы связи с Отрядом

Наемничество — монстр служит за награду или пока его кормят

Территориальный пакт — неприкосновенность угодий в обмен на боевую поддержку

Долг жизни — персонаж из отряда спас монстра (например, из капкана или от других ведьмаков), и тот следует за ним из чувства благодарности.

Поклонение — маргинальный отряд (фанатики) считает монстра божеством и следует за ним

Приманка — специфическая «подкормка», редкие феромоны или особые масла, заставляющие тварь следовать за Отрядом

Дрессировка

Заложничество — отряд удерживает нечто ценное для монстра.

Симбиоз — монстр живет рядом с лагерем отряда, так как отряд — постоянный источник падали (трупов врагов), и защищает «кормильцев».

Якорный артефакт — монстр привязан к предмету (лампе, мечу, знамени), который находится в руках отряда.

Кандалы — монстр удерживается физической силой и антимагическим металлом, выполняя приказы под страхом боли.

Кровное проклятие: монстр — это проклятый член отряда или его родственник, который сохранил крупинцы сознания и защищает «своих».

Ритуальное подчинение — шаман или маг отряда провел обряд, связавший волю монстра.

Вампирский образ в облике человека



Внешность

- Используйте грим для создания эффекта бледной, почти мертвенной кожи
- Глаза должны выделяться и выглядеть опасно. Используйте линзы с вертикальными зрачками или ярким красным цветом
- Не забудьте про накладные клыки, чтобы образ был завершенным.

Одежда

- Одевайтесь в средневековом или готическом стиле, добавив элементы вампирской эстетики
(длинный черный плащ с красной подкладкой, камзол с высоким воротником и кожаные перчатки)
- Выбирайте темные оттенки: черный, темно-красный и фиолетовый, чтобы подчеркнуть мрачность вампира
- Добавьте детали, которые указывают на статус и возраст
(вышивка на плаще, металлические застёжки, кожаные ремни)
- Вампир может носить амулеты или украшения, подчеркивающие его магическую природу
(кулон с символом высших вампиров или конкретного вампирского рода)

Аксессуары

- Декоративная фляга с кровью
- Накладные когти, подчеркивающие хищный характер
- Свитки с древними текстами
- Медальон с портретом давно потерянного возлюбленного
- Ритуальный нож, украшенный рунами, для проведения ритуалов

Банды

Банда — это нейтральный отряд, который действует независимо от основных фракций.

Основное, что нужно знать о Банде Барона в XIV Гвинт:

- Банда делится на две группы: одна сражается против Вызимы, другая — против Третогора.
- Каждая группа носит ленту цвета своей фракции
- Группы не атакуют друг друга и свои фракции, но может атаковать всех остальных.
- Их цель — хлопнуть крышками сундуков в трёх городах: Новиград, Хагге и Столица противоположной стороны.

Что важно для фракций:

- Банда не защищает свои фракции, они действуют самостоятельно.
- Стороны могут изменить маршрут движения своей Банды дважды раз за раунд, чтобы направить их в нужный город.
- После хлопка крышкой в городе, Банда автоматически восстанавливается, если рядом нет противников.
- Если вы видите Банду с лентой вашего цвета — они не будут вас атаковать.
- Если Банда с лентой другого цвета — будьте готовы к бою.

Бродяги

Бродяги — это игроки, стремящиеся разнообразить игровой процесс своими идеями, соблюдая правила. Они могут выступать в роли нейтральных персонажей, создающих атмосферу, добавляющих дополнительные квесты и взаимодействующих с другими игроками, но не влияя на баланс фракций. Бродяги могут быть одиночками или небольшими группами. Их действия должны согласовываться с мастерами игры для поддержания гармонии игрового процесса.

Роли и задачи Бродяг

Бродяги могут выполнять различные роли, обогащающие игру. Их задачи варьируются от простых до сложных, но всегда остаются в рамках правил, чтобы не создавать несправедливых преимуществ

- Бродяги могут охранять лут (предметы, получаемые в игре), приносящий победные очки.
- Бродяги могут вводить игроков в заблуждение с помощью игровых методов.
- Бродяги могут быть боевыми или небоевыми, но должны адекватно реагировать на неразумные попытки атаковать их.

Примеры ролей:

- **Путник-алхимик:** нейтральный персонаж, предлагающий игрокам зелья, такие как бутылочки с чистой водой, для восстановления здоровья.
- **Монстр в маскировке:** персонаж, который скрывает свою истинную природу и может казаться обычным Бродягой.
- **Пленник и его охрана:** группа бродяг с пленником в клетке. Игроки могут попытаться освободить его.



Уважаемые участники,

В завершении нашего манускрипта, позвольте мне обратиться к Вам, как к истинным искателям приключений.

В мире Липецкого Гвинта, где каждый ход может изменить судьбу, важно помнить о главном — уважении друг к другу.

Берегите своих товарищей, ведь безопасность — это наш общий щит. Каждый из нас играет свою роль в этой великой игре, и только вместе мы сможем добиться успеха.

Скоро, 16 мая, наши маневры начнутся в археологическом парке Аргамач. Это будет не просто встреча, а возможность объединиться, испытать свои силы и насладиться духом состязания!

Спасибо Вам за ваше участие и неугасимый энтузиазм!

Если у Вас возникли вопросы или что-то осталось непонятным, не стесняйтесь обращаться к нам в группе:

<https://vk.com/takeularp>

Липецкий Гвинт

