



PLAYER'S HANDBOOK

Оглавление

ПОЛИГОННЫЕ ПРАВИЛА	5
О детях и несовершеннолетних	5
О домашних животных	6
Правила поведения и проживания.....	6
О медицине.....	8
Экология и санитарные правила.....	9
ПРАВИЛА ПО ДОПУСКУ	10
Правила по допуску дистанционного оружия	10
Правила по допуску доспехов.....	14
Правила по допуску оружия ближнего боя	14
Правила по антуражу	18
Правила по допуску игровых строений и локаций.....	31
Приложение	37
ИГРОВЫЕ ПРАВИЛА	42
Правила по свойствам, навыкам и специальным взаимодействиям	42
1. Общие положения	42
2. Навыки	42
3. Обучение навыкам на игре.....	43
4. Специальные взаимодействия	44
Приложение: Список свойств и навыков	47
Правила по боевым взаимодействиям	53
1. Общие положения	53
2. Дневная и ночная боёвка	55
3. Боевые зоны.....	55
4. Хиты и хитосъем	56
5. Осадные хиты и осадный урон.....	60
6. Осадная хитовка военных машин и осадного вооружения	61
7. Штурмы.....	61
8. Отряды	62
9. Волны.....	64
Правила по взаимодействию со строениями и территориями	64
1. Общие положения	64
2. Штурмовое ограждение	64

3. Штурмовая стена	65
4. Локации и территории с особыми свойствами	66
5. Неигровые территории и лагеря	66
6. Здания	67
7. Двери игровых строений и игровые замки	67
8. Правила по взаимодействиям со зданиями	68
9. О боевых взаимодействиях на помостах и возвышениях	70
Правила по медицине	71
Правила по посмертию	78
Правила по контролю территорий	83
Терминология	83
1. Состояния Духа	84
2. Блоки	84
3. Физический контроль	85
4. Штурм локаций	86
5. Метафизический контроль (Дух Кислева)	87
6. Стартовые условия	89
7. Победа	89
Правила по артефактам и квестовым предметам	90
Правила по экономике	94
1. Общие положения	94
2. Игровые ценности	95
3. Ресурсные точки и экономические ивенты	95
4. Экономические здания	96
5. Ремесленники и мастерские	99
6. Благосостояние	100
7. Торговцы и мастерские торговцы	100
8. Увеселительные заведения	101
9. Криминальные действия	102
10. Контроль территорий	103
11 Экономика иных рас	104
Приложение: о ресурсах	105
Приложение о благосостоянии	107
Правила по инженерии	108

Правила по зельеварению	110
Правила по магии и жречеству	115
Приложение: о заклинаниях.....	120
Приложение: о молитвах	134
Приложение: о рунной магии	142
Правила по рыцарям и оруженосцам	143
Приложение: Добродетели и Свойства рыцарей	145
Правила по скрытым культам, сектам и тайным обществам	146
Правила по Вампирам	149
Приложение: Сильные и слабые стороны линий крови	152
Правила по Скавенам.....	153
Что надо знать игрокам про игротехнических персонажей	156

ПОЛИГОННЫЕ ПРАВИЛА

О детях и несовершеннолетних

Несовершеннолетним считается участник игры, которому на дату начала игры не исполнилось 18 лет.

1. Вся ответственность за находящихся на игре несовершеннолетних, согласно действующему законодательству РФ, лежит на их законных представителях.
2. МГ не принимает претензии по поводу ночного и дневного шума в локациях, отсутствия необходимых матери и ребенку сервисов, и специфичных медицинских препаратов у полигонного врача.
3. Все несовершеннолетние до 14 лет могут присутствовать на игре только в статусе “гость”. С 14 до 18 лет – в статусе “игрок”.
4. Несовершеннолетние до 14 лет допускаются только в сопровождении родителей, а от 14 до 18 лет – в сопровождении родителей или доверенных лиц. Во втором случае необходимо предоставить доверенность от родителей с указанием доверенного лица (см. Приложение).
5. Несовершеннолетние могут находиться на игровой территории только в присутствии и под контролем родителей или доверенных лиц и с разрешения регионального мастера игровой локации, в которой находятся.
6. Региональный мастер любой локации имеет право запретить заезд несовершеннолетних в свою локацию, вне зависимости от наличия сопровождающих лиц. Информация уточняется игроками у региональных мастеров.

7. Всем несовершеннолетним запрещено принимать участие в боевых взаимодействиях.

8. Словесный маркер оглушения для персонажей несовершеннолетних игроков

Для несовершеннолетних игроков (14–17 лет) действуют особые правила оглушения с использованием вербального маркера “Ты оглушён”. Взрослый игрок может применить этот вербальный маркер с расстояния 3 метров (подробнее см. Правила по свойствам, навыкам и специальным взаимодействиям).

9. Родителям и доверенным лицам запрещено оставлять несовершеннолетних без присмотра.

10. С 23:00 до 10:00 все несовершеннолетние должны находиться в неигровом лагере, под присмотром родителей или доверенных лиц.

11. Все несовершеннолетние, находящиеся в игровых зонах, должны быть одеты в игровой костюм. Поверх костюма на видном месте необходимо носить бейдж с указанием ФИО, а также контактного телефона родителя или доверенного лица. Бейдж выдается при регистрации. Контроль за ношением бейджа возлагается на родителей или доверенных лиц.

12. МГ по требованию разрешающих государственных органов вправе запретить

присутствие несовершеннолетних на игре. В данном случае взносы несовершеннолетним и сопровождающим их лицам будут возвращены в полном объеме.

Приложение:

Доверенность (пишется в свободной форме):

Я, ____ (ФИО, паспортные данные), не возражаю против участия моего сына/дочери, ____ (ФИО, паспортные данные или свидетельства о рождении), в фестивале/ролевой игре ____ (название ролевой игры) с __ по __ (даты), доверенным лицом назначаю ____ (ФИО доверенного лица и его паспортные данные).
телефон для связи, подпись.

К доверенности прилагаются копии первой страницы паспорта, страницы с фактической пропиской и страницы с вписанными детьми, а также свидетельство о рождении ребёнка, либо его паспорт (при наличии).

О домашних животных

1. Вся ответственность за домашнее животное и все последствия за его поведение на полигоне лежат на его владельце.
2. Присутствие на игре домашнего животного согласовывается с региональным мастером локации.
3. Все собаки во время прогулки или при нахождении в игровой зоне должны быть в наморднике. Не допускается свободного нахождения животных, они должны быть на поводке, привязи или в клетке.
4. Размещение собак не должно мешать другим участникам мероприятия как играть, так и находится в неигровом лагере.
5. В случае прогулки с собакой или любом ее перемещении по игре – владелец собаки находится вне игры.
6. В связи с редкостью вывоза кошек, воронов, попугаев на полигон, согласование происходит на усмотрение регионального мастера.
7. Наличие вет. паспорта животного – обязательно.
8. Условия присутствия на игре крупных животных (лошади, верблюды, ламы, слоны и т.п.) оговариваются отдельно с ГМ или лицом, его замещающим.

Правила поведения и проживания

1. Общие правила

- 1.1. Участники игры (игроки, гости и персонал сторонних организаций) обязуются соблюдать Правила игры.
- 1.2. МГ оставляет за собой право удалить участника игры с полигона при несоблюдении

им данных правил или игровых правил. Факт удаления участника игры с полигона не оспаривается.

1.3. Участники игры обязуются корректно вести себя с местным населением и избегать неигровых конфликтов между собой. Рукоприкладство, хамство, употребление ненормативной лексики будут пресекаться МГ вплоть до удаления с полигона.

1.4. О возникновении нештатных ситуаций (травма, конфликт) необходимо сообщить ближайшему представителю МГ.

1.5. МГ не несет ответственности за действия участников игры, входящие в противоречие с законами РФ, за ущерб здоровью и имуществу участников игры и третьих лиц, произошедший при нарушении настоящих правил. Участники игры, совершившие действия, противоречащие действующему законодательству, передаются в руки сотрудников полиции.

1.6. Участники игры, уличенные в хранении, употреблении или распространении наркотических веществ, немедленно прекращают свое участие в игре и передаются в руки сотрудников полиции.

1.7. В соответствии с действующим законодательством, на всей территории нашего мероприятия запрещено ношение холодного, огнестрельного оружия и оружия ограниченного поражения за исключением ношения такого оружия лицами, осуществляющими охрану мероприятия.

1.8. Запрещается присутствие на полигоне вне неигрового лагеря в пьяном состоянии. При нарушении этого пункта правил участником игры, МГ оставляет за собой право наказать участника игры.

1.9. Купание в водоемах запрещено.

1.10. При обнаружении на полигоне забытых вещей их следует передать в мастерский лагерь или представителю МГ.

1.11. На территорию мастерского лагеря запрещён вход всем участникам игры за исключением критических, форс-мажорных обстоятельств или по персональному разрешению представителя МГ.

1.12. Все участники игры вне зависимости от статуса должны иметь игровые костюмы. МГ не приветствует на полигоне участников игры без костюмов – любой участник игры без костюма может быть удален с полигона. Требование к ношению костюма: от открывающего парада, означающего начало игры, – и до завершающего парада, означающего окончание игры. Исключение составляют заезжающие участники игры, которым необходимо пройти в сторону локации размещения через мастерку, а также в ситуации форс-мажора. Участник игры может находиться без игрового костюма в своем неигровом лагере.

2. Неигровые территории

2.1. Возле каждой локации организуется неигровой лагерь для проживания и отдыха участников игры. Неигровой лагерь должен быть обнесен нетканкой или иным четко определяемым ограждением. Размещение неигрового лагеря указывается региональным мастером.

2.2. Доступ в чужой неигровой лагерь возможен участникам игры только с разрешения проживающих там лиц. МГ рекомендует не оставлять неигровой лагерь без присмотра.

2.3. На полигоне будут организованы другие неигровые зоны: торговая зона, мастерка, мертвятник, автостоянка и т.д. Неигровые зоны огорожены специальной сигнальной

лентой или обозначены табличками.

2.4. Неигровые зоны нельзя использовать для игровых взаимодействий (например, засад).

3. Проживание

3.1. Место для установки палатки согласовывается с региональным мастером.

3.2. Костры разрешается устраивать только в мангалах или иных защищенных емкостях, например, полубочках. Насыпные костровища не должны иметь легковоспламеняющихся стен (доски и т.п.)

3.2.1. Категорически запрещено разведение костров под тентами, навесами, а также внутри игровых строений.

3.2.2. Золу по окончании мероприятия необходимо ссыпать в выкопанные туалеты.

3.3. Возле каждого костра необходимо иметь лопату, емкость с песком и, желательно, огнетушитель, можно автомобильный.

3.4. Любые открытые источники огня, например, факела, керосиновые лампы, свечи, в том числе и т.н. плавающие, категорически запрещены в локациях. Исключением могут быть только закрытые (стеклом) фонари для формовых или греющих свеч.

Фаер-шоу с использованием огня запрещены, даже если рядом средства пожаротушения. Используйте светодиодные poi.

3.5. Используя современные осветительные приборы в локациях, маскируйте их под антураж. Ночью по дорогам запрещено ходить с современными фонариками (исключения – пожизненная срочная необходимость – например, поход к медику).

3.6. О курении. Убедительно просим вас во время игры публично курить только трубки. Сигареты просим курить в зонах, незаметных для окружающих. Окурки на землю бросать запрещено!

3.7. На территории полигона (включая неигровые зоны) во время игры запрещена современная музыка, а также громкая музыка, мешающая игровому процессу и отдыху игроков.

О медицине

1. Полис ОМС настоятельно рекомендуется иметь с собой на полигоне, особенно иногородним участникам игры, иностранным – страховку.

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

3. МГ не рекомендует лицам, страдающим тяжелыми хроническими заболеваниями, приезжать на игру. Такие участники игры обязаны пройти отдельную регистрацию у мастерского медика. В паспорте таких игроков обязательно должны быть пометки о заболеваниях и группе крови.

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

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

хронических заболеваний.

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

7. На полигоне будет организован медпункт с квалифицированными медиками. При необходимости – эвакуация в травмпункт ближайшей больницы.

8. При возникновении споров о возможности участия в мероприятии по состоянию здоровья, решение остается за полигонным медиком.

Экология и санитарные правила

1. Порубка любых стоящих деревьев категорически запрещена. За нарушение данного правила лесниками будет взиматься штраф согласно законодательству РФ.

2. Запрещается окапывать палатки и шатры. Рыть ямы только с разрешения МГ.

3. При строительстве запрещается прибивать стены и другие постройки к живым деревьям. Для крепежа используйте прочные веревки. Возможно использование строительного степлера.

4. О воде. МГ размещает на полигоне емкости с технической водой, которую можно пить после кипячения. Также на мастерке можно заранее заказать или приобрести питьевую воду в 5-литровых бутылках.

5. Туалеты:

На полигоне будут размещены туалетные кабинки;

Вырытые туалеты будут ждать вас на полигоне, сидущку к ним можно бесплатно получить на мастерке.

Рыть собственные туалеты запрещено.

6. Мусор любого происхождения необходимо аккуратно собирать в мешки, которые можно получить у регионального мастера или на мастерке. Его необходимо складировать в специально отмеченных местах. Оттуда он будет вывозиться силами МГ. Игровые локации отвечают за уборку мусора на территории своей локации, за дороги, примыкающие к локации и за складирование мусора в мешках в указанном мастерами месте.

9. Самостоятельная утилизация (сжигание, закапывание) и массовое хранение мусора вне специально оборудованных мест запрещено.

10. По окончании игры необходимо выполнить следующие действия:

закопать ямы в т.ч. и от вытащенных столбов;

весь оставшийся мусор собрать в мешки и вывезти к одному из специальных мест для сбора мусора (контейнер). К мусору относятся все предметы неприродного происхождения, в том числе стеклянные бутылки, консервные банки, бумага и т. д.

Также, мусором считается все привезенное игроками и оставленное на полигоне.

Все постройки необходимо разобрать и стройматериалы утилизировать или сложить в указанном мастерами месте.

ПРАВИЛА ПО ДОПУСКУ

Правила по допуску дистанционного оружия

ЗАПРЕЩЕНО провозить любое оружие на полигон, подпадающее под определение огнестрельного оружия из ФЗ от 13.12.1996 N 150-ФЗ (ред. от 08.08.2024) «Об оружии», а именно:

огнестрельное оружие – оружие, предназначенное для механического поражения цели на расстоянии метаемым снаряжением, получающим направленное движение за счет энергии порохового или иного заряда (ст. 1 Федерального закона).

Обращаем Ваше внимание, что под определение огнестрельного гражданского оружия также подпадает:

- Оружие пневматическое с дульной энергией свыше 3 Дж (ст. 3 ФЗ);
Охотничье оружие пневматическое с дульной энергией не более 25 Дж (ст. 3 ФЗ);
- Охотничье метательное стрелковое оружие, не имеющее механизмов фиксации упругих элементов в напряженном состоянии (лук) и сила дуги которого составляет более 27 кгс либо имеющее механизм фиксации упругих элементов в напряженном состоянии (арбалет) и сила дуги (дуг) которого составляет более 43 кгс (охотничье метательное стрелковое оружие) (ст. 3 ФЗ).

Любой завозимый на игру макет НЕ ДОЛЖЕН подпадать под вышеуказанное определение оружия из ст. 1 Федерального закона. Обязанность проверки данных требований полностью лежит на игроке.

Мастерская группа будет проверять безопасность и гуманность предоставляемого завозимого макета при чиповке, не проверяя предоставляемый макет на принадлежность к оружию, поскольку не обладает специальными знаниями.

Обязанность проверить завозимый макет у обладающего специальными познаниями эксперта лежит полностью на игроке. Завоз любого макета, который, по мнению аккредитованного государственного специалиста, подпадает под определение огнестрельного оружия, СТРОГО ЗАПРЕЩЕНО.

Завоз любого макета БЕЗ ПРОВЕРКИ на предмет принадлежности к огнестрельному оружию СТРОГО ЗАПРЕЩЕНО.

Ручное огнестрельное оружие

1. Общие положения

1.1. Ручным огнестрельным оружием (далее РОО) на игре считается имитация ствольного огнестрельного оружия, имеющего работающий механизм взвода и спуска курка и использующего для стрельбы поражающие элементы регламентированных правилами свойств, работающая за счёт энергии детонации капсюлей-воспламенителей или патрона сигнального «Гром 5.6мм»;

1.2. Федеральным Законом РФ «Об оружии» установлено ограничение на продажу или

передачу инициирующих и воспламеняющих веществ и материалов (пороха, КАПСЮЛЕЙ) гражданам, не имеющим разрешения на хранение и ношение огнестрельного длинноствольного оружия. Правовая сторона использования на нашем мероприятии РОО осуществляется на самоконтроле его владельцами.

1.3. Всё представленное на данной игре РОО делится по типам на: Короткоствольное, Длинноствольное и Многоствольное.

1.4. Для Многоствольного РОО работает единое правило: 1 ствол = 1 выстрел. Револьверные системы не допускаются. Выстрел из Многоствольного РОО может быть произведён только из одного ствола одновременно. При одном выстреле вылетает ОДИН поражающий элемент. К Многоствольному РОО выдвигаются повышенные требования по антуражу.

1.5. РОО может быть допущено к игре только после осмотра (если необходимо – испытания) и получения индивидуального сертификата соответствия у мастера допуска.

1.6. РОО допускается к игре только комплексно: сама имитация оружия, боеприпас и заряд (если есть).

1.7. Использовать РОО могут юниты, в описании которых в пункте «Оружие» указано огнестрельное оружие. Персонажи могут использовать только тот вид РОО, который указан в пункте «Оружие» в описании их юнита.

1.8. Дистанционное оружие маркируется наклейками.

1.9. Метательное оружие не маркируется, но также допускается после предварительного осмотра.

2. Заряд

2.1. Максимальная мощность «заряда» модели РОО для РИ строго ограничена;

2.2. Максимальная мощность заряда РОО на данной игре ограничена следующими типами капсюлей-воспламенителей: KB209, сх-2000, KB-22, «Жевело-М», Майонки-688, а так же патроном сигнальным “Гром 5.6мм”;

2.3. Образцы РОО, использующие для стрельбы снаряженные патроны (снаряд и заряд, объединённые гильзой), на данной игре запрещены.

2.4. Образцы РОО, использующие для стрельбы Патроны Строительные любых видов на данной игре запрещены.

3. Калибр

Минимальный внутренний диаметр ствола всех видов РОО – 23 мм.

4. Снаряд

4.1. В качестве поражающего элемента (снаряда) к использованию на игре будут допущены имитации шаровидной или цилиндрической формы, изготовленные из рыхлого войлока или эластичных пенополимеров (пенополиуритана, пенополиэтилена, вспененного EVA, мягкой пенорезины) весом от 1 до 3 грамм. При выборе материала для снаряда, во избежание проблем с допуском, рекомендуется руководствоваться здравым смыслом и элементарными понятиями аэродинамики. Снаряд для РОО должен быть достаточно лёгким и мягким, чтобы даже при попадании в глаз с небольшой дистанции не нанести травму, но при этом не быть слишком лёгким, чтобы

лететь в заданном направлении хотя бы 10 метров. МГ не вводит принципиальных ограничений, однако видит приоритетными конструкциями снаряда для РОО – сферические пули, валянные из шерсти и круглые пули из мягкого пенополиуритана.

4.2. Минимальный диаметр снаряда 23 мм.

4.3. Категорически запрещено искусственное утяжеление снаряда вкладышами из других материалов, отличных от указанных в пункте 4.1. , а так же обмотка поверх неэластичными покрытиями (обмотка скотчем, изоляционной лентой).

5. При использовании РОО категорически запрещается:

5.1. Использовать на игре РОО без соответствующего чипа допуска;

5.2. Передавать для использования (стрельбы) собственное сертифицированное РОО другим участникам игры;

5.3. Использовать для стрельбы из РОО подобранные с земли чужие снаряды.

5.4. Транспортировать по полигону во время игры РОО во взведённом состоянии.

5.5. Производить выстрел в другого участника игры «в упор», т.е. с расстояния менее 1 метр.

5.6. Использовать РОО для выстрелов (в том числе и холостых, без поражающего элемента) в ночную боёвку.

Стрелковое оружие

6. Луки и арбалеты

6.1. На игру допускаются луки с натяжением до 14 кг (=31 фунт) и скоростью полета стрелы не более 33 м/с (=110 fps). При допуске лук будет натягиваться на всю длину стрелы, до гуманизатора. Ограничители хода тетивы при замерах не учитываются. Изменение длины тетивы не допускается. Луки со стрелами длиннее 75см до гуманизатора являются объектом особого внимания, с возможным пристрастием при допуске.

6.2. На игру допускаются арбалеты с натяжением до 18 кг (=39 фунтов) при ходе тетивы не более 30 см и скоростью полета болта не более 33 м/с (=110 fps).

6.3. Не допускаются спортивные луки, луки с “окном” и пистолетной/анатомической рукояткой, блочные луки и арбалеты. Не допускаются луки и арбалеты, имевшие поломку, которая не была полностью устранена.

7. Стрелы и болты

7.1. На игру допускаются ТОЛЬКО СЕРИЙНЫЕ ГУМАНИЗАТОРЫ диаметра 50мм и более, изображения которых представлены на сайте игры в разделе Допуск дистанционного оружия (оригинальные, а не такой же формы, изготовленные самостоятельно).

Гуманизатор должен быть прочно зафиксирован на древке, с упором в закладной элемент, исключающим соскальзывание древка.

7.2. Древки игровых стрел и болтов должны быть ровными и иметь в поперечном сечении круглую форму, не иметь заноз, трещин, сколов и заусениц. Допускаются деревянные древки не тоньше 8мм или фибергласовые (НЕ карбоновые) не тоньше 6,7мм. Игровые стрелы и болты должны быть с эстетичным и прочным “оперением” без режущих кромок (т.е. стрелы с оперениями из обрезков пластиковых бутылок и т.п. допущены не будут), иметь нормальный баланс (центр тяжести не дальше 1/3 длины от наконечника) и весить не больше 67 грамм. Болты должны иметь хотя бы парное

оперение. Стрелы должны иметь тройное (или большее) оперение и быть не короче 65см. Древки под резьбовые гуманизаторы должны быть укреплены в месте возможного выламывания инсера. Не допускаются стрелы и болты с древками, имевшими поломку.

8. Запреты и ограничения для луков и арбалетов

8.1. Стрелковое оружие допускается комплексно (лук+стрелы, арбалет+болты), пользоваться чужими стрелами/болтами запрещено.

8.2. НЕ ленитесь проверять состояние своих гуманизаторов после КАЖДОГО выстрела. Ресурс гуманизаторов НЕ вечен, рано или поздно они МОГУТ СЛОМАТЬСЯ! Кажется, что внутри есть какой-то люфт – отложите в сторону. Внутренние поломки вы не увидите, а при использовании уже сломанного гуманизатора можете нанести травму. Использование сломанного гуманизатора (стрела/болт на тетиве или в колчане) приравнивается к нанесению травмы.

8.3. СТРЕЛЬБА В УПОР ЗАПРЕЩЕНА! *Если вы не осознаете удар, который ваше игровое снаряжение наносит человеку с нескольких метров — то, возможно, отскочивший болт/стрела научит вас уму-разуму.*

9. Экзотическое дистанционное оружие

9.1. Ручное метательное оружие (например метательные ножи) описывается в п.10.

9.2. Дистанционное оружие на базе NERFа не допускается.

9.3. Сарбаканы не допускаются.

9.4. Арбалеты со снарядами в виде “камней” не допускаются.

9.5. Рогатки оружием, снимающим хиты, не являются.

10. Метательное оружие

10.1. Всё метательное оружие должно быть лёгким и мягким. При этом при броске на дистанции в 5 метров оно должно уверенно поражать фигуру стоящего человека.

10.2. Метательное оружие не должно иметь в своей основе жёсткого стержня

10.3. Магический снаряд моделируется антуражным шаром из мягкого материала 6–10см диаметра, желательно с “хвостом” длиной не менее 20 см.

F.A.Q.

1. Как мне узнать, допустима ли у моего лука/арбалета скорость?

Без соответствующего оборудования это проблематично. Однако могу сказать, что к этим скоростным показателям близки лишь рекурсивные луки, сделанные с применением современных материалов. Арбалеты, деревянные лонги и стеклотексталитовые луки с натяжением, не превышающим допустимого, к этим скоростным показателям не приближались.

2. Где достать LARP стрелы?

Ссылки на производителей и места продажи стрел указаны на сайте игры.

Правила по допуску доспехов

1. Общие положения

- 1.1. Доспехом является часть антуража игрока, моделирующая защитное вооружение и дающая персонажу дополнительные хиты и качества.
- 1.2. Доспех могут носить только те игроки, персонажи которых имеют юнит с доступом к доспеху.
- 1.3. Игроки подбирают доспехи в соответствии с Правилами по антуражу.

2. Материалы изготовления доспехов и шлемов

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

3. Безопасность доспеха

- 3.1. Все элементы доспехов и шлемов должны быть изготовлены так, чтобы ими нельзя было нанести травму себе и другим участникам игры, а также повредить протектированное оружие.
- 3.2. Недопустимы к использованию латные (твёрдые) элементы доспехов с выступающими более чем на 1 см поверхностями малой (менее 3мм) толщины. Все края доспехов, изготовленных из металла малой толщины (менее 1,5 мм), должны быть отбортованы (отбортовка не менее 2 мм толщиной).
- 3.3. Кольчужные кольца не должны иметь заусенцев.
- 3.4. Шипы, рога, нашлемные фигуры и т.п. элементы доспехов и шлемов должны быть мягкими и безопасными.

Правила по допуску оружия ближнего боя

Правила технического допуска оружия ближнего боя

1. Общие положения

1.1. К применению допускается исключительно Протектированное Оружие (далее ПО) – оружие, изготовленное из прочного и гибкого пластикового сердечника, заключённого в толстый кожух из лёгкого и прочного эластичного пенополимера (далее ЭП) и покрытого сверху реалистично окрашенным эластичным покрытием.

1.2. К использованию на данной игре **не допускаются** следующие технические решения:

- Бомфы, тямбары, щиты для спортмеча;
- Плоские щиты, неантуражно обтянутые тканью без канта;
- Древковое оружие длиной более 150 см, имеющее в основе гибкую пенопропиленовую трубу, болтающееся при махах под собственным весом;
- Древковое оружие, древко которого протектировано неармированным утеплителем для труб;
- Древковое рубящее оружие на тяжёлом и жёстком древке (дерево более 25мм диаметром и т.п.);
- Оружие, для покрытия которого использован неокрашенный силиконовый или акриловый герметик.

1.3. Всё оружие проходит предыгровой контроль и должно быть допущено к игре, о чём свидетельствует чип допуска. Чип допуска может не наноситься на очевидно соответствующие правилам допуска образцы компактного метательного оружия без стержня. Оружие, имеющее повреждения, влияющие на его безопасность и эстетику, к игре не допускается.

1.4. Колющим оружием на данной игре приоритетно является пика. Наносить колющим оружием рубящие удары запрещено.

1.5. Комбинированное колюще-рубящее древковое оружие допускается только в случае соответствия правилам допуска как для колющего, так и для древкового рубящего оружия (см. ниже). Такое оружие будет маркировано дополнительно.

1.6. Класс оружия определяется мастером при допуске. Оружие маркируется цветными браслетами/лентами, закрепленными на видимой части оружия (по числу снимаемых хитов).

Щиты маркируются наклейками.

2. Общие требования

2.1. Все применяемое на игре ПО должно быть выполнено аккуратно и эстетично – по внешнему виду походить на оружие мира «Вархаммер». Если Вы не уверены в эстетике изготовленного Вами образца – заранее свяжитесь с профильным мастером.

2.2. Боевая часть ПО должна быть полностью обмягчена ЭП.

2.3. На любом участке боевых частей оружия твёрдые детали внутреннего каркаса не должны чётко прощупываться при нажатии на поверхность ПО.

2.4. Рекомендуемая максимальная твёрдость поверхности ПО на любой его части, которая может попасть по противнику в ходе игрового боевого взаимодействия – 30А по Шору (40 Шор по шкале 0, которую использует для маркировки своих пеноматериалов большинство российских производителей). На древках инерционного оружия, кромках и поверхности щитов допускается несколько большая твёрдость – 35А по Шору (50 шор

по шкале 0).

2.5. Максимальный вес оружия в соотношении с его длиной – 800 грамм на метр длины.

2.6. Общий вес оружия не должен превышать 2000 грамм. К образцам тяжелее 1500 грамм будут предъявляться повышенные требования по безопасности.

2.7. Допуск оружия производится по совокупности всех его параметров: твёрдости, веса, упругости материала исполнения, длины и распределения центра тяжести. Все образцы, не соответствующие некоторым максимальным параметрам, описанным выше, будут допущены или не допущены индивидуально на усмотрение допускающего мастера.

2.8. Оружие, твёрдость или вес которого на 50% и более превосходит любой из предельно допустимых рекомендуемых параметров, либо все эти параметры, однозначно не будет допущено.

2.9. К оружию, размеры которого превышают максимально рекомендуемые, будут предъявляться повышенные требования по эстетике и безопасности.

3. Клинковое оружие

3.1. Клинки должны быть гибкими и прочными. Клинок должен выдерживать сильный изгиб без треска в стержне и самостоятельно возвращаться в первоначальное состояние. При этом он не должен быть излишне гибким и склонным к «захлёсту». Такие образцы допущены не будут.

3.2. Для клинкового оружия малой длины (ножи и кинжалы общей длиной до 30 см) допустимо изготовление без стержня. При этом оружие не должно провисать под собственным весом и быть излишне мягким.

3.3. Гарда клинкового оружия должна быть эластичной (гнуться при нажатии и возвращаться в первоначальное положение после снятия нагрузки). Использование внутренних каркасов из металла или твёрдого пластика в гарде недопустимо.

3.4. Максимальная длина клинкового оружия: не более 2 м.

4. Инерционное оружие

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

4.1. Для стержня в древке инерционного оружия необходимо использовать менее гибкие стержни, нежели в клинках. Излишне гибкие образцы, склонные к «захлёсту», могут быть не допущены.

4.2. Кожух из ЭП на ударных частях инерционного оружия (рубящих кромках топоров, ударных частях дубинок и т.д.) должен быть не менее 20 мм толщиной. На боевых частях оружия, не предназначенных для удара (плоскость лезвия топоров и т.д.), слой ЭП должен быть не менее 5 мм.

4.3. Древко инерционного оружия должно быть надёжно протектировано полностью, за исключением рукояти, за которую удерживается оружие.

4.4. Ударные части инерционного оружия не должны прокручиваться или ёрзать на стержне.

4.5. К материалу изготовления ударных частей инерционного оружия предъявляются повышенные требования в плане мягкости и лёгкости ударной части.

- 4.6. У различных цепных модификаций инерционного оружия: кистеней, цепных моргенштернов и цепов – цепь также должна быть мягкой.
- 4.7. Максимальная длина инерционного оружия: не более 1,6 м (2м для двуручных цепов и подобного им оружия с цепью)

5. Древковое рубящее оружие и посохи

Алебарды, глефы, вульжи, протазаны, совни и т.п., а также посохи.

- 5.1. Из-за большой длины древкового оружия необходимо использовать более жёсткие и прочные стержни. Излишне гибкие образцы, склонные к «захлёсту», могут быть не допущены. При этом, использование негибких сердечников (типа дерева более 25 мм толщиной) для древков также не допускается.
- 5.2. Кожух из ЭП на ударных частях древкового оружия (рубящих кромках алебард) должен быть не менее 20 мм толщиной. На боевых частях оружия, не предназначенных для удара (плоскость лезвия алебард), слой ЭП должен быть не менее 5 мм.
- 5.3. Древко рубящего древкового оружия должно быть надёжно и эстетично протектировано полностью, за исключением рукояти, за которую удерживается оружие, не менее чем на 100 см, считая длину наконечника. Для образцов, предполагающих возможность нанесения ударов древком, древко должно быть надёжно протектировано полностью, включая пятку.
- 5.4. Толщина протектирующего слоя на древках топоров, алебард и прочего ударного и рубящего древкового оружия не должна быть меньше 10 мм. Твёрдый каркас древка не должен прощупываться через протектирующий слой даже при сильном нажатии.
- 5.5. Максимальная длина древкового рубящего оружия: для алебард и им подобного оружия не более 2,3 м, для посохов – до 2 м.

6. Пики и копья

Колющее древковое оружие, вне зависимости от его внешнего вида.

- 6.1. Диаметр кончика наконечника пики и копья должен быть не менее 35 мм. Толщина ЭП на кончике должна быть не менее 25 мм. При этом наконечник должен быть изготовлен из таких материалов и устроен и таким образом, чтобы даже при сильных колющих ударах его кончик не «падал» в сторону, а сминался, возвращаясь в первоначальное состояние после снятия нагрузки.
- 6.2. Древко пики должно быть покрыто ЭП толщиной не менее 5 мм минимум на 100 см, считая длину наконечника. Использование для протектирования древка пики не армированного утеплителя для труб не допускается.
- 6.3. Древко копья должно быть покрыто ЭП полностью толщиной не менее 8 мм минимум на 100 см, считая длину наконечника. Для образцов, предполагающих возможность нанесения ударов древком, древко должно быть надёжно протектировано полностью, включая пятку.
- 6.4. Древко пики и копья не должно сильно изгибаться под собственной тяжестью и тяжестью наконечника. Излишне гибкие образцы не будут допущены.
- 6.5. Максимальная общая длина: для пики не более 3,5 м, для копья не более 230 см.

7. Щиты

7.1. Щиты должны быть мягкими, лёгкими и прочными. На тыльной стороне щита не должно быть торчащих болтов, шурупов и прочих деталей крепежа, которые могут нанести травму или повредить оружие.

7.2. К игре допускаются только щиты, полностью протектированные с наружной стороны: плоскость, кромки и умбон (если он есть). Внутренняя сторона щита может быть не протектированной.

7.3. Толщина протектирующего слоя на кромках щита должна быть не менее 2 см. При этом даже при сильном нажатии пальцем на протектирующий слой кромки щита твёрдый внутренний каркас щита не должен прощупываться.

7.4. Толщина протектирующего слоя на плоскости щита должна быть не менее 8 мм.

7.5. Умбон должен быть полностью мягким: изготовленным из ЭП или пустотелым из мягкой резины.

7.6. Масса щита не должна превышать 6 кг на 1 м² защитной поверхности щита (для круглого щита 75см диаметром, вес не должен превышать 2,5 кг).

7.7. Габаритные размеры щитов (включая любые выступающие детали) **не должны превышать следующие размеры:**

Большой щит: должен вписываться в прямоугольник 140 см в высоту и 70 см в ширину;

Обычный щит: должен вписываться в прямоугольник 80 см в высоту и 70 см в ширину или круг диаметром 80 см;

Малый щит: должен вписываться в прямоугольник 50 см в высоту и 40 см в ширину или круг диаметром 50 см.

Правила по антуражу

1. Общие положения

1.1. Антураж — костюмы, доспехи, обувь, аксессуары, оружие, выполненные в фэнтезийном или средневековом стиле, при этом соответствующие требованиям данных правил.

1.2. Требования по антуражу — комплекс представлений о внешнем виде игрового персонажа, общего вида фракции, игровых предметов и строений, основанный на официальных изображениях и миниатюрах вселенной Warhammer Fantasy, а также способах их воплощения на полевой ролевой игре, установленных мастерской группой. Костюмы всех участников игры должны соответствовать этим требованиям.

1.3. Фотодопуск — согласование внешнего вида антуража с мастером по антуражу или лицами, его замещающими. Обязателен для всех игроков.

Рекомендуется согласовать новый костюм с антуражной группой до начала его изготовления, чтобы не пришлось вносить серьезные правки на более поздних этапах или в последний момент узнать, что костюм полностью не соответствует требованиям по антуражу.

1.4. Визуальный стиль фракции — комплекс требований к внешнему виду антуража, включающий в себя визуальные маркеры, присущие конкретным фракциям и вселенной Warhammer Fantasy в целом. Список стилей с выделением ключевых элементов

находится в Приложении.

1.5. Игротехники проходят допуск антуража на общих основаниях вместе с игроками.

2. Требования

2.1. Запрещено ношение:

- одежды и аксессуаров современного кроя (джинсы, футболки, майки, банданы с принтами, офицерские ремни и т.д.);
- игровой одежды, обуви, аксессуаров кислотных, неаутентичных цветов;
- игровой одежды, доспехов, их элементов и оружия не соответствующих роли, юниту, официальным артам, требованиям данных правил— современной обуви с неантуражными элементами: молния, липучки, резинки, яркие элементы оформления, различного типа платформы, а также ярко выраженная протекция подошвы. Допускается обувь, на которой надежно прикрыты элементы современной фурнитуры тканевыми и кожаными обмотками, или антуражными накладками и/или гетрами;
- игровых костюмов из не выглядящих натуральными, синтетических тканей — обладающих характерным блеском, фактурой;

— открытое ношение и использование иных незаантураженных современных аксессуаров (электрических фонариков, шариковых ручек, часов, мобильных телефонов, наушников, солнечных очков, бутылок, фляжек и т.п.). Использование защитных пластиковых очков в боевых взаимодействиях разрешено, однако лучше их заантуражить.

2.2. Костюмы по историческим источникам для фракций людей должны быть доработаны и дополнены в рамках визуального стиля Warhammer Fantasy.

2.3. Костюмы и оружие по другим фэнтези вселенным запрещены. Возможно использование отдельных деталей костюма после согласования с мастером по антуражу. *Например: меч Арагорна (Нарсил) запрещен для всех фракций и юнитов и т.п.*

2.4. Мечи каролингского типа запрещены для всех фракций, кроме норски и северных племен.

2.5. Недопустимо использование в своем костюме элементов, характерных для других фракций, якобы полученных персонажем во время акта мародерства, по наследству от родственников или из других источников.

3. Контроль и фотодопуск

3.1. Фотодопуск костюма обязателен для всех игроков.

3.2. Контроль за соблюдением настоящих Правил осуществляют мастера по антуражу. Контроль производится в форме фотодопуска до игры, а также во время игры очно.

3.3. Критерием оценки является соответствие костюма роли, описанию юнита, визуальным источникам, визуальному стилю соответствующей фракции и требованиям правил по антуражу.

3.4. Все участники игры обязаны носить на игре игровые костюмы начиная с открывающего парада до завершающего парада.

Участники игры могут находиться без костюма на неигровых территориях и в неигровых лагерях (см. Правила поведения и проживания, п.1.12).

3.4.1. В случае нарушения на игре требований Правил по антуражу МГ может:

- отправить игрока в неигровой лагерь;
- отправить игрока в неигровой мертвятник;
- перевести участника игры в статус гостя;
- применить к участнику игры иные меры, предусмотренные правилами игры.

3.5. Фотодопуск проводится до закрытия подачи заявок, и, для случаев указанных в правилах ниже, непосредственно на полигоне до игры.

3.5.1. Для прошедших фотодопуск до 1 июня предусмотрены игровые поощрения.

3.5.2. Для прохождения фотодопуска нужно прикрепить ссылку на своё фото в готовом костюме к заявке на сайте www.allrpg.info до даты окончания приема заявок и пройти оценку костюма.

3.5.3. Прохождение фотодопуска **на полигоне** возможно только в случае предварительного исоголасования с мастерами по антуражу в индивидуальном порядке, а также для некоторых ролей и юнитов, список которых мастерами по антуражу вместе с сюжетной группой определяется перед закрытием заявок.

3.6. Для всех юнитов, кроме юнитов жителей фракций, непрохождение фотодопуска до полигона влечет за собой понижение роли и/или юнита.

3.7. Для прочих ролей/юнитов непрохождение фотодопуска до полигона влечет за собой (всё нижеперечисленное):

Урезание стартовой выдачи (в конвертах);

Урезание стартовой профильной выдачи (доп. капитал, чипы “удар в спину”, медицинская выдача);

+1 час к отсидке в мертвятнике и невозможность использования игровых мертвятников.

3.8. На полигоне для не прошедших фотодопуск осуществляется допуск костюмов. В случае несоответствия костюма, игроку может быть отказано в роли (и юните) или участии в игре в качестве игрока.

3.9. Отсутствие визуальных маркеров вселенной Warhammer Fantasy является основанием для перевода игрока в статус гостя.

3.10. При наличии костюма для свойства Маскировка игрок в любом случае должен пройти фотодопуск по костюму основного юнита и роли. Например, для серого мага это костюм серого мага.

Приложение: Визуальные стили фракций

МГ КРАФТ выделяет следующие стили:

- Имперский
- Бретоннский
- Дварфийский
- Стил Нежити
- Кислевитский
- Арабийский
- Тилея и Эсталия (Стил Псов Войны)
- Стил Высших Эльфов
- Стил Тёмных Эльфов

ИМПЕРСКИЙ СТИЛЬ

Фэнтези стилизация костюма опирающаяся на референсы из сеттинга Warhammer Fantasy, вместе с костюмами 15-16 веков Германии для Империи, Италии для Тилеи и Испании для Эсталии. В стиле сочетаются элементы исторического костюма и характерные элементы Warhammer Fantasy. Соотношение этих элементов зависит от роли — если бюргер из Империи будет походить больше на героя картин Брейгеля, то костюм мага или жреца будет иметь больше фэнтезийных элементов.

Этим стилем моделируются костюмы персонажей из Империи, Эсталии, Тилеи, а также некоторых юнитов фракции нежити. Возможно включение более архаичных элементов, или деталей костюма Нового Времени, встречающихся в источниках по Warhammer Fantasy, принятых МГ КРАФТ.

Характерные особенности (маркеры) стиля:

Одежда и аксессуары

Буфы и разрезы, типичные для эпохи Возрождения. Их отсутствие может указывать на низкое происхождение и социальный статус.

Укороченный крой верхней одежды, присущий моде 16 века. Например, короткого дублета — вамса.

Мотивы смерти в аксессуарах (скелеты, черепа и кости).

Украшения, несущие религиозный смысл (символы богов, печати, мощи и реликварии и т.д.).

Гротескные украшения с использованием образов монстров, характерного вида Солнца и Луны.

Костюмы жрецов и, особенно, магов менее историчны.

Подробнее о костюме в Империи можно почитать на сайте и в группе игры.

Доспехи

Тяжелые, полные и легкие доспехи, в целом, выглядят как образцы брони 16 века с добавлением визуальных маркеров присущих Warhammer Fantasy.

В зависимости от роли, броня может включать в себя элементы более раннего периода, рельефные украшения и гравировку, присущую Warhammer Fantasy, подчеркивающие статус и происхождение персонажа.

Лёгкий доспех Империи может моделироваться стальными нагрудниками и в редких случаях различными видами недлинных бригаантных, кожаных и стеганых доспехов, выполненных в реалистичной манере.

Тяжёлый и полный доспех Империи включает все возможные вариации латных доспехов XVI века в различной комплектации. Выполнен из металла или должен выглядеть, как сделанный из металла. Допускается отсутствие отдельных элементов брони на руках и ногах (один наруч или один наголенник).

Оружие

Все возможные варианты оружия 16 века, а также из более ранних веков в зависимости от роли, или напротив более позднее оружие из 17 века. Внешний вид оружия может подчеркивать статус обладателя и иметь украшения, типичные для Warhammer Fantasy.

Огнестрельное оружие представлено европейскими кремневыми пистолями и мушкетами, а также вариантами с колесцовым механизмом и фитильными запалами.

БРЕТОННСКИЙ СТИЛЬ

Фэнтези стилизация западного костюма X–начала XV веков, опирающаяся на референсы из Warhammer Fantasy. Как и в случае со стилем Империи, бретоннскому стилю присуще сочетание историчных элементов с фэнтези гротеском.

Характерные особенности (маркеры) стиля:

Одежда и аксессуары

Мода четко разделена по сословному и половому признаку. Простолюдины не могут носить одежду дворян, а женщины мужскую;

Одежда имеет упрощенный и удлиненный по сравнению с имперским стилем крой, например, сюрко и упелянды;

Украшения в виде изображения Грааля и геральдических лилий в элементах костюма и аксессуарах. Стоит учитывать, что символика Грааля больше присуща пилигримам, дамзелям и рыцарям Грааля, остальные могут вплетать Грааль в узоры, не акцентируя на нем внимание;

Использование фестонов в качестве элементов украшения головных уборов, верхней одежды и обуви;

Частое использование худов и шаперонов всеми слоями общества.

Подробнее о костюме в Бретоннии можно почитать на сайте и в группе игры.

Доспехи

Броня бретоннцев выглядит как образцы доспеха раннего Средневековья – начала Высокого Средневековья. Доспехи этих исторических периодов могут смешиваться: например, корпус защищает кольчужный доспех норманнского периода, а шлем быть на XV век.

Простолюдинам запрещено носить рыцарские доспехи, поэтому они могут использовать лишь *Лёгкий доспех Бретоннии*.

Их защита, как правило, состоит из поддоспешника, бригантного, кольчужного или кожаного доспеха. В качестве шлема могут использоваться нормандский шлем, таблетка, шапель, сервильер, кольчужный капюшон.

Тяжёлый и Полный доспех Бретоннии могут носить только рыцари. Моделируется комбинацией кольчужных, бригантных или латных доспехов, без обилия ребер жесткости и формы, присущей доспехам XVI века. Шлем: топхельм, потхельм, сахарная голова, бацинет с забралом и без. В качестве украшения шлемов используют нашлемные фигуры, намет, ленты, бурлет, дамские перчатки и тд

Так **Бретоннский тяжелый доспех** может состоять из длинной кольчуги, защищающей корпус, и частичной защиты рук и ног латными элементами. Возможен вариант с длиннорукавной кольчугой без латных элементов, защищающих руки и ноги. Рыцари, как правило, не носят “белый доспех” — поверх надевается налатник, сюрко ниже колен, либо аналогичная длиннополая одежда.

Полный доспех Бретоннии предполагает защиту корпуса в виде длинной бригантины, длиннорукавной кольчуги или лат с тассетами, а также полную латную защиту конечностей и наличие закрытого шлема. **Защита корпуса для полного доспеха Бретоннии должна комбинировать бригантную или латную броню с кольчугой.**

Оружие

Все возможные варианты мечей, топоров, боевых молотов, алебард, булав и цепов из раннего Средневековья – начала Высокого Средневековья. Внешний вид оружия может подчеркивать статус обладателя и иметь украшения, типичные для Warhammer Fantasy.

ДВАРФИЙСКИЙ СТИЛЬ

Архетипичные для массовой культуры образы dwarфов, опирающиеся на референсы из Warhammer Fantasy.

Дварфы – бородатые широкоплечие карлики. Обязательные черты внешности dwarфа: борода — обязательный элемент костюма. В абсолютном большинстве случаев своя борода не допускается.

Короткая шея. Этого эффекта можно достичь увеличением массивности плечевого пояса за счет накладок на грудь и плечи.

Объемные руки за счет перчаток и наручей, а также объемная обувь.

Одежда и аксессуары

Доработанный, для большего соответствия визуальному стилю фракции, аналог костюма Скандинавии и центральной/северной Европы XI-XII вв. Например, рубахи, порты, плащи, кафтаны, худы. Кафтан dwarфа — это неприталенная одежда с прямой застежкой, прямой крой длиной ниже колена или до колена. Также приветствуется детализация путем добавления аксессуаров (ремешки, накладки, застежки, руны). Головной убор — аналог головных уборов Скандинавии, центральной и северной Европы XI-XII века.

Обувь — массивная, с круглым или квадратным носом.

В зависимости от роли, костюмы могут иметь те или иные особенности:

– инженеры могут иметь при себе ремесленные инструменты, dwarфийские инженерные приспособления, защитную одежду.

– рунные кузнецы имеют богато украшенные доспехи сообразно статусу, рунную книгу, выполненную в стиле дави (руны, лики предков, детали выполнены в имитации металла, бронзы или золота).

– слееы обязаны быть с рыжим ирокезом и бородой, татуировками дави. Они не носят брони, но на них можно увидеть широкие пояса, наручи, браслеты и прочие украшения.

Подробный разбор образа dwarфа можно увидеть в группе игры.

Доспехи

Доспех dwarфов: имеют округлые очертания, в отличие от доспехов своих собратьев из Властелина Колец. Все элементы доспеха делаются нарочито массивными. Возможно использование кольчуги и чешуи.

Шлема dwarфов: выглядят как шлема норманнского типа с добавлением нашлемных фигур в виде рогов, крыльев, рёбер по куполу шлема, украшен рунами в dwarфийском стиле. Закрытый шлем оснащен личиной (как на шлеме “Сова”), украшен металлической бородой, открытым наносником и рунами.

Лёгкий доспех dwarфов — кольчуги ниже колена или кожаные кафтаны с наклепанными на них пластинами. Одной из отличительных черт является то, что у dwarфов практически нет рукавов, зачастую вместо наручей они используют браслеты.

Тяжелые доспехи dwarфов моделируются латной, чешуйчатой, кольчато-пластинчатой или ламинарной защитой корпуса (с защитой спины), латными или иными наплечниками, латными или пластинчатыми наручами, допускается наличие открытых рук без использования полной латной защиты рук — наруч с наплечником без локтя. Допускаются металлические браслеты. Защита ног в виде тассетов и поножей с наколенниками или юбки не выше середины голени. Возможно использование шлема открытого или закрытого.

Полный доспех dwarфов — *Громриловый доспех*. Моделируется полной латной, чешуйчатой, кольчато-пластинчатой или ламинарной защитой корпуса (с защитой спины), латными или иными наплечниками, латными или пластинчатыми наручами, защитой ног в виде тассетов и поножей с наколенниками или юбки не выше середины голени. Обязательно наличие шлема (возможен открытый). Руны должны быть выделены золотом и нанесены на каждый элемент защиты, включая шлем, а также элементы защиты рук, плеч и ног.

Оружие

Оружие dwarфов украшается рунами или dwarфийским орнаментом. Огнестрельное оружие dwarфов выполнено в более массивной манере с большим количеством механизмов, чем оружие людей.

СТИЛЬ НЕЖИТИ

Внешний вид фракции нежити, который опирается на референсы из Warhammer Fantasy, условно разделен мастерской группой на три вида: вампирский, низшей нежити и некромантский.

Одежда и аксессуары

Облачение вампира зависит от его происхождения или вкуса и опирается на визуальные стили человеческих фракций. Она может выглядеть также, как одежда людей, если вампир скрывается среди них, или иметь отличия в отделке и деталях, которые будут подчеркивать то, что персонаж — вампир. Это может быть выбор цвета одежды, украшений, выбор кроя и т.д. Общим местом для “вампирской” одежды являются плащи с большим воротником-стойкой. Одежда некрархов представлена истлевшими мантиями с характерными для вампиров украшениями.

Одежда низшей нежити, если это зомби, представляет из себя сильно изношенные вещи любой фракции людей. **Дополнительно нужен грим, имитирующий разложение, покрывающий все открытые участки кожи. Для лица можно использовать маску**

зомби.

Скелеты, могильная стража и призраки одеты в остатки истлевшей одежды, по которой сложно понять, что она из себя представляла. Одежда призраков и прочих нематериальных сущностей — это различные варианты длиннополой одежды (балахоны, платья) черных, серых, белых цветов.

Одежда некромантов — всевозможные мантии, а также другие элементы одежды (головные уборы), которые могут соответствовать визуальным стилям других человеческих фракций. Одним из маркеров является наличие гротескных предметов из человеческих костей (посохи, украшения, магические предметы) или кожи (книги, фартуки, мантии). Цвета предпочтительно черный, серый, коричневый и их оттенки.

Доспехи

Легкие доспехи нежити

Вампиры: образцы снаряжения любой человеческой фракции, если этот вампир скрывается среди людей. Во всех остальных случаях — латный нагрудник, выполненный с использованием характерных ребристых структур, с накладными украшениями, гравировкой, чеканкой, мотивами смерти и летучих мышей.

Низшая нежить: легкие доспехи имеют архаичный вид, отсылающий нас к архаичной броне после распада Римской Империи. Это измятая металлическая броня, изъеденная коррозией, если из железа, или покрытая патиной, если броня из меди или медных сплавов. Может быть украшена аналогично броне вампиров. Возможно использование кольчужных или чешуйчатых элементов.

Тяжелый доспех нежити

Вампиры: имеют те же визуальные маркеры и украшения, что и легкие, также латные.

Низшая нежить: тяжелый доспех является развитием легкого с добавлением дополнительных элементов — тассетов или кольчужных/чешуйчатых юбок, защиты рук, открытого шлема.

Оружие

Для вампиров и некромантов — аналогичное имперскому/бретоннскому или частично с добавлением специфических украшений в виде крыльев летучей мыши, шипов, клыкастых черепов и т.д.

Для зомби — имперские/бретоннские образцы оружия со следами износа. Для остальной низшей нежити оружие может быть более архаичным и с большим количеством износа.

КИСЛЕВИТСКИЙ СТИЛЬ

Фэнтези стилизация костюма Восточной Европы периода 16-17 вв., опирающаяся на референсы из сеттинга Warhammer Fantasy. В стиле сочетаются элементы исторического костюма и характерные элементы Warhammer Fantasy. Соотношение этих элементов зависит от роли — кислевитский крестьянин одет бедно и с минимумом украшений, в то время как ледяные ведьмы обильно украшают свою одежду драгоценными камнями или иными фэнтезийными деталями. Допускается использование заимствованных элементов имперского стиля в костюмах платьев ледяных ведьм в соответствии с одобренными МГ КРАФТ визуальными источниками.

Характерные особенности (маркеры) стиля:

Одежда и аксессуары

Крой одежды, специфичный для костюмов Восточной Европы 16-17 вв.

Обувь знати и горожан: сапоги, полусапоги, туфли (для дам) с аллюзией на ранее описанный исторический период в костюме. Крестьяне носят лапти или поршни.

Головной убор в виде кокошников, венцов, шапки с меховой опушкой. Также подойдут различного рода очелья, кички и тому подобное для женщин и войлочные шапки для мужчин (по согласованию с МГ)

Украшения, несущие религиозный смысл или указывающие на национальное происхождение (символы богов кислевитского Пантеона, украшения из когтей, костей, меха или зубов медведя, волка, лисицы).

Костюмы жрецов и, особенно, ведьм менее историчны.

Подробнее о костюме в Кислеве можно прочитать в материалах на сайте и в группе игры.

Оружие

Все возможные варианты оружия 16 века, характерные для Восточной Европы. Внешний вид оружия может подчеркивать статус обладателя и иметь украшения.

Огнестрельное оружие представлено европейскими кремневыми пистолями и мушкетами, а также вариантами с колесцовым механизмом и фитильными запалами.

Доспехи

Тяжелые, полные и легкие доспехи, в целом, выглядят как образцы брони Восточной Европы 16-17 веков с добавлением визуальных маркеров присущих Warhammer Fantasy. В зависимости от роли, броня может включать в себя элементы более ранних периодов, рельефные украшения и гравировку, подчеркивающие статус и происхождение персонажа.

Лёгкий доспех Кислева может моделироваться кольчугой с коротким рукавом, кольчугой с пластинчатыми элементами, или нагрудником без баски (допустимо украшение в традициях Кислева по согласованию с мастером по антуражу) для ролей коссарей, знати, разбойников или искателей приключений из Кислева, так и комплектом из кирасы и двуслойных чешуйчато-пластинчатых наплечников с украшениями для ролей стрельцов.

Тяжёлый доспех Кислева может моделироваться доспехом крылатого гусара с крылом образца 17 века для ролей крылатых гусар. Для ролей бояр допустимо использование доспехов, характерных для Восточной Европы 16-17 века с обязательным добавлением украшений, указывающих на статус, в виде золочёных пластин или рельефных изображений гербов, диких животных или религиозного характера, либо с ориентацией на изображения бояр из Total War: Warhammer 3. Для ролей ледяной стражи может моделироваться комплект из наплечников, наручей, кирасы и наголенников, изображённых в статье с описанием юнита Ледяная стража.

Полный доспех Кислева может моделироваться только для ролей членов Легиона

Грифона доспехом крылатого гусара с крылом образца 17 века, с использованием широких тассетов *длиной до колена или чуть выше* в качестве защиты бедра, и характерными украшениями в соответствии с визуальными источниками на Легион Грифона из Total War: Warhammer 3, размещёнными на странице юнита Крылатый гусар на сайте игры.

АРАБИЙСКИЙ СТИЛЬ

Архетипичные для массовой культуры, стилизованные под фэнтези образы жителей Ближнего Востока, опирающиеся на референсы из сеттинга Warhammer Fantasy. В стиле сочетаются элементы исторического костюма и характерные элементы Warhammer Fantasy. Соотношение этих элементов зависит от роли — арабский нищий попрошайка одет бедно и с минимумом украшений, в то время как шейхи обильно украшают свою одежду драгоценными камнями или иными фэнтезийными деталями вроде позолоченных черепов на тюрбанах.

Характерные особенности (маркеры) стиля:

Одежда и аксессуары

Обувь с загнутыми вверх носами;

В качестве штанов используются шальвары, либо заправленные в высокие сапоги, либо стянутые у лодыжек цепочками и/или кольцами из драгоценных металлов, кожаными шнурками или полосками ткани;

Кинжалы с изогнутым лезвием, использующиеся как дополнительное украшение пояса;

Жилеты восточного кроя с жёсткими загнутыми вверх кожаными оплечьями;

Украшения в виде кожаных шнурков, металлических браслетов или цепочек, охватывающих плечи и запястья, при наличии рубахи — поверх ткани;

В качестве верхнего слоя одежды восточные халаты с широким воротом, широкими манжетами и жёстким оплечьем с загнутыми вверх краями;

Восточные платки и тюрбаны в качестве головного убора с украшениями из металла, кожи и/или кости;

Характерные аксессуары и украшения в восточном стиле;

Для арабских колдунов обязательно наличие лампы, запечатанного кувшина или иного сосуда, изображающего вместилище пленённого джинна.

Персонажи, претендующие на роли арабских колдунов, богатых торговцев, командиров отрядов, дворян или религиозных деятелей должны выделять свои костюмы большим количеством украшений, подчёркивая своё богатство и статус.

Ориентируйтесь на официальные рисунки, представленные на страницах юнитов Арабии.

Оружие

Вариации характерных образов оружия жителей Ближнего Востока в массовой культуре.

Внешний вид оружия может подчеркивать статус обладателя и иметь украшения.

Огнестрельное оружие должно соответствовать аналогичным образцам, характерным для Ближнего Востока с визуальной стилизацией, характерной для Warhammer Fantasy.

Доспехи

Лёгкий доспех Арабии может моделироваться кожаным панцирем в восточном стиле, пластинчатым доспехом зеркального типа в восточном стиле, кольчато-пластинчатым доспехом зеркального типа в восточном стиле.

Тяжёлый доспех Арабии может моделироваться только двухслойным кольчато-пластинчатым доспехом зеркального типа в восточном стиле и доступен только персонажам, занимающим роли солдат и командиров элитных арабских отрядов.

СТИЛЬ ТИЛЕИ И ЭСТАЛИИ

Не моделируется отдельно от фракции Империи (см. 4.1.1 Имперский стиль).

Допущенные на игру 2025 года костюмы жителей, наёмной пехоты, капитанов наёмной пехоты допускаются на игру в 2026. Новые костюмы наёмной пехоты, капитана наёмной пехоты должны соответствовать Стилю Псов Войны.

Стиль Псов Войны

Фэнтези стилизация костюма эпохи ренессанса Южной Европы, опирающаяся на референсы из сеттинга Warhammer Fantasy - официальные миниатюры и изображения из армibuка Dogs of War (5th Edition) и книги Warhammer Fantasy Roleplay 4th Edition: Up in Arms. В стиле сочетаются элементы исторического костюма и характерные элементы Warhammer Fantasy.

СТИЛЬ ВЫСШИХ ЭЛЬФОВ

Характерные особенности (маркеры) стиля:

Одежда и аксессуары

Цветовая гамма костюма: преимущественно белый, серый, серебристый в сочетании с красным, синим и его оттенками, бирюзовым, малиновым, золотым, жёлтым, зелёным, салатным (в зависимости от княжества);

Многослойная одежда: нижняя рубаша с длинным рукавом, верхняя с коротким широким рукавом, широкий тканый пояс, пояс с длинными свисающими концами.

Возможна короткая или длинная запахивающаяся жилетка, запашной халат или же длинная юбка в пол или до колена. Свисающие тканевые элементы ниже колен.

Двусторонние плащи и юбки, длинные распашные жилетки, халаты: одна сторона, внутренняя или внешняя, светлая, другая цветная;

Штаны либо прямые, либо шаровары;

И рубашки, и штаны могут быть как белыми, так и цветными;

Украшения из металла; украшения с эльфийскими рунами, камнями и другим декором;

Обязательны накладные эльфийские уши;

Обязательны длинные волосы, либо свои, либо парик. Цвет волос в основном светлый: золотистый, русый, платиновый, пепельный. Изредка встречаются светло-бронзовые.

Тёмный цвет редок (ранее это были, в основном, уроженцы Нагаррита или Каледора.)

Вытянутые шлемы, диадемы сложной формы, обручи, маски или полумаски с

характерными эльфийскими узорами и украшениями, выполненные в соответствии с

визуальными источниками Warhammer Fantasy;

Обувь кожаная или из материалов, имитирующих кожу, сапоги или ботинки, допустимы металлические накладки.

Оружие

Вариации характерных образов оружия высших эльфов в массовой культуре. Внешний вид оружия может подчеркивать статус обладателя.

Длинный меч, короткий меч, длинный лук, разновидности копий (пики, трезубцы и др), ростовые топоры.

Щит

Сильно вытянутый треугольник с соответствующими украшениями.

Доспехи

Все доспехи металлические или под металл.

Лёгкий доспех Высших эльфов состоит из латного нагрудника. По желанию: чешуйчатая/кольчужная юбка, закрывающая бедра (до колен), шлем, чешуйчатый доспех корсетного типа или типа жилета или чешуйчатый табард.

Тяжёлый доспех Высших эльфов

Кираса и чешуйчатая либо кольчужная юбка до колена или ниже, кираса, наплечники, наручи, шлем. По желанию: кольчужная/чешуйчатая рубаша, кольчужный халат, табард.

Полный доспех Высших эльфов

Полностью должен закрывать тело. Кольчужная юбка до колен или ниже, наголенники, наручи, шлем, кираса. Либо чешуйчатая рубаша, либо наплечники.

Шлемы сильно вытянутой формы с элементами и украшениями, зависящими от княжества (с длинным хвостом, огромными перьями и пр.)

СТИЛЬ ТЁМНЫХ ЭЛЬФОВ

Уникальный визуальный стиль Warhammer Fantasy, в основе которого лежит переработанный внешний вид высших эльфов — более мрачный, зловещий. Этим обуславливается форма и цвета одежды и снаряжения темных эльфов.

Характерные особенности (маркеры) стиля:

Одежда и аксессуары

Преобладание тёмных цветов (фиолетовая гамма, черный, реже бордовые, алые, синие и зеленые цвета) в сочетании с золотым, серебряным;

Многослойная одежда: нижняя рубаша с длинным рукавом, верхняя с коротким широким рукавом, широкий тканый пояс, пояс с длинными свисающими концами;

Возможна короткая или длинная запахивающаяся жилетка, запашной халат или же длинная юбка в пол или до середины голени;

Свисающие тканевые элементы ниже колен;

Штаны либо прямые, либо шаровары;

Большое количество заострений, углов в оружии, доспехах а также крое одежды;

Отделка и декоративные элементы часто золотые, алые и бордовые;

Украшения из металла; украшения с друкайскими рунами, камнями и другим соответствующим декором;
Обязательны накладные эльфийских уши;
Прическа с выбритыми висками или длинные волосы (свои, либо парик), высокий хвост (с шиньоном), стрижка налысо;
Цвет волос в основном темный или контрастно цветной: черный, синий, платиновый, пепельный;
Вытянутые шлемы, диадемы сложной формы, обручи, маски или полумаски с витиеватыми украшениями с острыми элементами, выполненные в соответствии с визуальными источниками Warhammer Fantasy;
Обувь кожаная или из материалов, имитирующих кожу, сапоги или ботинки, допустимы металлические накладки.
Доспехи и одежда у друкаев вычурные, многослойные, богато украшенные, со множеством остроугольных деталей и шипов;
Одежды чаще всего длинные;
Женские костюмы могут быть более откровенными – в зависимости от роли.
Головной убор – будь это тиара или шлем – гротескные, витиеватые и также с преобладанием острых элементов. Им стоит уделить особое внимание, как и характерным наплечникам.
Для юнита Тень тканевый плащ. Для юнита Корсар — имитирующий кожу морского змея. Драконьи плащи корсаров, как правило, зеленого цвета, с четко выраженной структурой чешуи рептилии. Минимальная длина до середины голени, минимальная ширина — ширина плеч. Не допускаются аппликации на ткани, не покрывающие полностью основу, имеющие большие промежутки между “чешуйками”.

Оружие

Вариации характерных образов оружия дручи. Внешний вид оружия может подчеркивать статус обладателя. Длинный меч, короткий меч, арбалет, разновидности копий (пики, глефы и др), алебарды, двуручные мечи.

Щит

Сильно вытянутый треугольник с соответствующими украшениями, допускается короткий для рыцарей.

Доспехи

Все доспехи металлические или из материалов, имитирующих металл.

Лёгкий доспех темных эльфов

Латный нагрудник. Для юнита Тень возможен короткий вариант кирасы, нижняя граница которого доходит чуть ниже солнечного сплетения.

Тяжёлый доспех Темных Эльфов

Кираса с характерными острыми линиями. Характерные острые наплечники темных эльфов в соответствии с визуальными источниками Warhammer Fantasy. Наручи, украшенные в соответствии с ролью. Шлем (может быть украшен нашлемной фигурой). Кольчужная юбка до середины голени, и/или тассеты.

Полный доспех Темных Эльфов

Полностью должен закрывать тело. Кольчужная юбка до середины голени и/или тассеты, наголенники, наручи, шлем, кираса. наплечники, по желанию горжет. Шлемы сильно вытянутой формы с украшениями.

Правила по допуску игровых строений и локаций

1. Общие положения

1.1. Данный раздел правил регламентирует моделирование игровых строений и местности.

1.2. Планы локаций, т.е. взаиморасположение стен, ворот, улиц, площадей, игровых строений, а также неигровых лагерей, должны быть согласованы с региональным мастером и мастером по градостроению и одобрены Главным Мастером игры или лицом, его замещающим.

1.3. Допущенные для строительства материалы:

1.3.1. Для каркаса стен, ворот и строений могут использоваться следующие материалы: пиломатериалы, способные выдержать предполагаемую на них нагрузку, строительные леса, металлические или полимерные трубы, балки. Также для каркаса могут использоваться деревья без нанесения им повреждений (например, вбивания гвоздей). Каркас должен выдерживать предполагаемую нагрузку.

1.3.2. Для оград, стен, крыш, иных поверхностей, не несущих нагрузку, могут использоваться следующие материалы: фанера, ДСП или иные плиты, баннерная ткань, брезент, нетканые и тканые материалы, блоки из сена, тростниковые маты, пластиковые или тканые сетки, решетки.

1.3.3. Перекрытия, предполагающие нагрузку (стрелковые галереи, второй этаж здания и т.п.) могут быть изготовлены из: пиломатериалов, фанеры, ДСП и иных плит, способных выдержать предполагаемую нагрузку.

1.3.4. Сооружения (стены, строения, каркасы, мебель и т.п.) после игры должны быть разобраны до удобного для утилизации размера и сложены в месте, указанном региональным мастером. Все оставшиеся после стройки ямы (включая отверстия от вынутых столбов строений) должны быть тщательно засыпаны землей или песком (не мусором!) и утрамбованы.

1.4. Общие требования по безопасности, обязательные для ВСЕХ строений:

1.4.1. Каркасы строений должны выдерживать умеренные толчки и столкновения с игроками.

1.4.2. Минимальная нагрузка для перекрытий — 3 человека средней комплекции на 1 кв. метр перекрытий (190 кг/м²).

1.4.3. Ширина дверных проемов не менее 0,8 м.

1.4.4. Строения не должны иметь в своей конструкции травмоопасных элементов: торчащих элементов крепежа, острых углов и т.д.

1.5. Особые требования по безопасности для штурмовых стен, помостов боевых зданий (см. Типы зданий)

1.5.1. Угол наклона лестниц не должен превышать 30°, а пандусов 25°. Должны быть выполнены обязательные упоры на пандусах (поперечные планки, высота не менее 50мм).

1.5.2. Ширина лестниц/пандусов не менее 1 м. Расстояние по горизонтали между ступенями должно отсутствовать. Рекомендуемое расстояние по вертикали (т.е высота ступени) — 20 см; просвет между ступеньками должен быть закрыт. Ширина ступеней не менее 20 см, рекомендуемая ширина — 30 см. Каждая ступень должна быть изготовлена из материалов, выдерживающих вес 3 человек.

1.5.3. Вторые этажи строений (третьи, четвертые и т.д.), а также лестницы и пандусы должны иметь по всей протяженности прочные поручни с перилами высотой не менее 1 м, препятствующие падению игроков. Поручни должны выдерживать вес взрослого человека, перила стоять достаточно часто, чтобы человек не мог проскользнуть через них (сама конструкция перил может быть любой).

1.5.4. Качество постройки строений с особыми требованиями по безопасности зданий будет проверяться мастером по градостроению с особой тщательностью.

2. Локации

Локации могут иметь любую совокупность следующих свойств:

- наличие или отсутствие оборонительных сооружений;
- наличие или отсутствие замкнутого периметра;
- строения временные, постоянные или смешанный тип;
- локационную инфраструктуру;
- нормы строительства;
- различные экономические опции;
- прочее.

2.1. **Строения в локации** (здания или временные строения): в локации может быть разрешен один или оба типа строений, без дополнительного согласования с мастерами по градостроению.

2.2. Локация может иметь различные виды **оборонительных сооружений** или не иметь их вовсе.

2.2.1. Оборонительные сооружения могут быть обязательными или допускаемыми по согласованию с мастерами градостроения.

2.2.2. Минимальная протяженность обязательных оборонительных сооружений и их этажность, согласуется с мастерами.

2.3. **Периметр локации** ограничивает территорию локации.

2.3.1. Если состоящий из строений периметр локации непрерывен и окружает всю территорию локации, сам или в совокупности с особыми территориями, он считается **замкнутым** и составляющие его здания неразрушаемы извне локации.

2.3.2. Если периметр **разомкнутый**, локация должна иметь не менее 3 проходов извне на свободную от строений территорию.

Для локаций без оборонительных сооружений: свободная территория — круг диаметром 6 м (или иная форма, в которую такой круг можно вписать).

Для локаций с оборонительными сооружениями: свободная территория — полоса вдоль оборонительных сооружений изнутри. Ширина полосы — 5 м, длина — не меньше длины сооружений.

2.4. **Нормы строительства** в локации закрепляют за игроками необходимость возведения строений определенного количества и вида, исходя из заявленной численности команды. Подробную информацию см. в Приложении к этим правилам.

2.4.1. Непосредственное количество и вид строений, возводимых каждой конкретной командой, определяется и согласовывается заранее с мастером по градостроению и региональными мастерами.

2.5. **Локационная инфраструктура** должна соответствовать требованиям по безопасности строений и согласовываться с мастером по градостроительству, также как и взаиморасположение строений. В инфраструктуру входят улицы и фальшстены.

2.5.1. Улицы бывают главные и второстепенные.

2.5.2. Главные улицы должны быть шириной не менее 4м и не более 5м. Исключения из этого правила должны предварительно согласовываться.

2.5.3. Все прочие улицы в локации являются второстепенными и должны быть шириной не более 3м, включая все тупики, образованные строениями (зданиями и фальшстенами). Исключения из этого правила должны предварительно согласовываться.

2.5.4 Рекомендуем присвоить улицам названия, стилистически соответствующие вселенной игры;

2.5.5 Рекомендовано размещать на площадях стойки/доски для информации и объявлений, стилистически соответствующие вселенной игры;

3. Игровые строения

3.1. **Постоянные строения:** здания, моделирующие городской дом или иную капитальную постройку. Все постоянные строения обязаны иметь на фасаде сертификат, описывающий их тип, количество осадных хитов и особые свойства (если они есть). Сертификаты на здание вешает региональный мастер, а в случае наличия особых требований по безопасности, только после допуска здания профильным мастером. При строительстве необходимо предусмотреть место крепления сертификата строения

возле двери строения, выходящей на главную улицу;

3.2. Временные строения: шатры, навесы и пр. Временные строения не подлежат обязательной сертификации.

3.3. Оборонительные сооружения:

3.3.2. Штурмовое ограждение — это антуражная ограда из связанных между собой (или скрепленных как-то иначе) мантелетов, деревянных ежей, колов или плетня не менее 0,8 м шириной и не более 1,5 м высотой.

3.3.2.1. Оно может иметь антуражную дверь, калитку или иное сооружение, закрывающее вход, не менее 1 м шириной. Калитка должна свободно открываться и может иметь засов или иной механизм, препятствующий открытию снаружи.

3.3.2.2. Штурмовое ограждение должно быть сложно преодолимой преградой. Протискиваться между элементов конструкции запрещено.

3.3.2.3. Штурмовое ограждение не должно иметь торчащих острых углов, заточенных деревянных колов и прочих опасных элементов.

3.3.2.4. Штурмовое ограждение должно быть достаточно прочным, чтобы выдержать падение на него игрока и удары игровым оружием.

3.3.2.5. В штурмовом ограждении должен быть мобильный участок, который должен полностью убираться после снятия с укреплений локации осадных хитов.

3.3.2.6. Мобильный участок должен быть не менее 5 метров шириной и быть устроен таким образом, чтобы оперативно устанавливаться и убираться. Время уборки мобильного участка 2-3 игроками не должно превышать 1 минуты. При планировании локации необходимо предусмотреть место вне свободной зоны локации для временного хранения мобильного участка штурмового ограждения.

3.3.2.7. С внутренней стороны штурмового ограждения, примыкающей к мобильному участку, должна быть свободная от строений территория размером не меньше протяженности штурмового ограждения и шириной 5м.

3.3.3. Штурмовая стена может быть двух типов: **боевая и небоевая**. Штурмовая стена, не соответствующая особым требованиям по безопасности (см. п.1.5), может быть сертифицирована мастерами по градостроению как *небоевая штурмовая стена* (помечается в сертификате коричневым цветом).

3.3.3.1 Штурмовая стена должна представлять собой сплошную стену не менее 2,3 метров высотой и может иметь ворота. Стена должна имитировать частокол, каменную кладку или иное массивное оборонительное сооружение.

3.3.3.2. Высота до точки сбрасывания осадных снарядов (камни и брёвна) должна быть не менее 3,5 м.

3.3.3.3. Штурмовая стена может иметь в своей конструкции парапеты, галереи, бойницы или любые другие элементы, отвечающие особым требованиям безопасности строений (см. пункт 1.5), как и основная часть штурмовой стены. На стену должны вести лестница или пандус, отвечающие особым требованиям безопасности строений (см. пункт 1.5).

3.3.3.4. На штурмовой стене можно размещать военные машины согласно правилам по боевым взаимодействиям.

3.3.3.5. Проём ворот должен быть минимум 2,5м высотой и 3м шириной, и быть не более чем 2м в глубину. Любые конструкции внутренней части проёма ворот, предполагающие возможность атаковать нападающих сбоку и сверху, укрываясь за элементами конструкции, не допускаются.

3.3.3.6. С внутренней стороны штурмовой стены, примыкающей к проёму ворот, должна быть свободная от строений территория размером не меньше протяжённости штурмовой стены и шириной 5м.

3.3.4. **Ворота** могут быть частью штурмовой стены, частью периметра локации или группы строений.

2.3.4.1. Ворота должны выдерживать умеренные удары и толчки без повреждений любых элементов своей конструкции.

2.3.4.2. Ворота должны иметь засов или иной запор.

3.3.4.3. Ворота должны полностью раскрываться наружу (прижимаясь к стене или опускаясь) и иметь крепления для жесткой фиксации в этом положении.

3.3.4.4. **Большие ворота** должны быть минимум 2,5м высотой и 3м шириной.

3.3.4.5. **Малые ворота** должны быть минимум 2,5м высотой и 2м шириной.

3.3.4.6. С внутренней стороны ворот, должна быть свободная территория размером не менее 3х3м у больших и 2х2м у малых.

3.2.4. **Фальшстены** должны делаться из тканых и нетканых материалов, фанеры и иных плотных непрозрачных материалов, делающих невозможным проход. Высота фальшстен должна быть не менее 2,3м.

4. Типы игровых зданий

Типы зданий: **небоевое, боевое**. Желаемый тип здания заявляется игроками мастерам по градостроению до игры.

4.1. Все здания должны:

- соответствовать требованиям безопасности строений;
- соответствовать нормам городского строительства (см. Приложение к этим правилам);
- быть согласованы с мастером по градостроительству до игры.

4.2. Стены зданий моделируются ткаными материалами, фанерой и иными плотными непрозрачными материалами, делающими невозможным проход. Стены зданий неразрушаемы, проникнуть в здание можно только через вход/двери (без повреждений конструкции).

4.3. Здание должно иметь крышу.

4.4. Здание должно иметь отдельный вход с дверью, либо дверной проём шириной не менее 0,8 м.

4.5. **Небоевые здания** (помечается жёлтым цветом в сертификате) — здание должно соответствовать общим требованиям безопасности (см. п.1.4).

4.6. **Боевые здания** (помечается зеленым цветом в сертификате) — здание с особыми требованиями по безопасности (см. пункт 1.5).

5. Двери игровых строений

5.1. Двери должны быть минимум 1,8 м высотой и 0,8 м шириной и должны выдерживать умеренные удары и толчки без повреждений любых элементов своей конструкции. Размер дверных проёмов небоевых зданий (см. Типы зданий) не регламентируется.

5.2. Двери должны иметь засов или иной механизм запираения изнутри (минимально обязательный запорный механизм — веревочная петля и гвоздь/саморез).

5.3. В конструкции двери и дверного проема должна быть предусмотрена возможность беспрепятственного открытия запирающего механизма снаружи (см. Приложение, п.7). Если такая конструкция предполагает щели и зазоры, вести боевое взаимодействие через них запрещено.

5.4. Двери боевых зданий должны полностью раскрываться наружу (прижимаясь к стене или опускаясь) и иметь крепления для жесткой фиксации в этом положении (*здания, двери которых не удовлетворяют данному требованию, не будут допущены как боевые*).

6. Помосты

Особенности постройки возвышений, с которых предполагается вести боевые взаимодействия:

Высота помоста до 50см: ограждение не требуется.

Высота помоста от 50см до 100см: необходимо наличие лестницы/пандуса; применяются особые правила по безопасности (см. п. 1.5).

Высота помоста от 100см: необходимо наличие лестницы/пандуса и перил; применяются особые правила по безопасности (см. п. 1.5). О правилах боевых взаимодействий на подобных конструкциях см. Правила по боевым взаимодействиям, п.7.5.

7. Неигровые территории и лагеря

7.1. Неигровая территория — это территория вокруг мастерки, туалеты, неигровые зоны питания, территория за пределами полигона, некоторые другие зоны. На них запрещены игровые взаимодействия и обмен игровой информацией.

7.2. Неигровые лагеря — место проживания игроков; могут располагаться как вне локации, так и внутри нее.

7.2.1. Неигровые лагеря вне локаций огораживаются сигнальной лентой в две полосы красно-белого или иных цветов.

7.2.2. Неигровые лагеря, располагающиеся внутри локации, должны быть по всему периметру закрыты фальшстенами или стенами игровых строений. Подробную информацию см. в Приложении к этим правилам.

7.3. Если из неигровой зоны в игровую зону ведёт проход, окно или проём, то он маркируется сигнальной красно-белой лентой по периметру.

8. Особые территории: водоёмы

8.1. Водоёмы огораживаются сигнальной лентой желто-чёрного цвета, либо моделируются синей материей, маскировочной сетью или иным материалом.

8.2. Порт моделируется “разрывом” стены локации рядом с водоёмом и моделированием водной поверхности: синяя материя, маскировочная сеть или иной материал.

Приложение

1. Актуальные ограничения на игре Вархаммер 2026:

1.1. Бурение/вкапывание на всей территории полигона ЗАПРЕЩЕНО.

1.2 Использование конструкций типа “пехотный ёж” (ёж, рогатка) запрещено, за исключением формирования оборонительного сооружения “Штурмовая ограда” и как разделитель между игровой и неигровой территорией. Во всех случаях использование должно быть согласовано с мастером по градостроению до игры.

1.3 Использовать шатры в ряде локаций запрещено. В исключительных случаях возможно размещение шатров и палаток (без оттяжек в конструкции) по индивидуальному согласованию с мастером по градостроению при обосновании логичности нахождения в локации.

1.4. Допускаются навесы, оттянутые от стен зданий — если это соответствует ролям персонажей (*Например, представителям городского дна или торговцам для организации зоны торговли.*)
Допускаются навесы, укрывающие собой полностью или частично внутренние дворы зданий.

1.5 Разметка локаций 2026 года на полигоне будет производиться игроками самостоятельно в присутствии мастера по градостроению. Рекомендуем заранее выделить ответственных людей для проведения разметки. Даты разметки будут сообщены позднее.

1.6 Предварительный план локации составляется мастерами по градостроению совместно с региональными мастерами, с учётом (по возможности) пожеланий команд, указанных в форме подачи информации о планируемых постройках.

2. Нормы строительства (на команду, рекомендованные):

- Одиночные игроки и группы до 3 человек включительно не обязаны, но могут возвести здание любого размера. Если они ничего не строят, то должны утвердить у регионального мастера место игрового проживания исходя из своей роли;
- Малые команды (от 4 человек) обязаны возвести одноэтажное здание габаритными размерами не менее чем 3х6м;
- Средние команды (от 10 человек) — одноэтажное здание габаритными размерами не менее чем 6х6м;
- Большие команды (от 20 человек) — два одноэтажных здания 6х6, или аналог (например, одно здание 6х6 и два здания 3х6 и т.п.), либо многоэтажное строение общей площадью не менее 72 кв.м.

2.1 Возможно строительство зданий, суммарной площадью не менее указанной в нормах по строительству, но не меньше, чем 2*2 метра каждое.

***Пример:** Вместо единичного здания 6*6 для средней команды (10-19 человек) возможно возведение 2-х зданий 3*6, либо 1 здания 3*6 и 2-х зданий 3*3 и так далее.*

2.2 В необходимую по нормативам площадь постройки может быть включен “внутренний двор”, отделённый от остальной локации фальшстенами не менее 2.3 метров высотой. **Учитываемая площадь** такого двора не может быть более 1/2 от нормативной площади здания. При этом сама площадь внутреннего дворика может быть больше той, что учитывается нормативом.

*Пример: Для средней команды (10–19 человек) нормативом заложены габариты здания не менее 6*6 метров, при этом возможно возведение здания размерами 3*6 метров и отделённый от остальной локации стенами “внутренний дворик” размерами 3*6 метров, примыкающий к зданию. В таком случае нормы строительства будут соблюдены.*

*Пример 2: Норматив для команды – одно здание 6*6 метров. Команда решает возвести одно здание 3*6 метров и внутренний дворик, отделённый от остальной локации фальшстенами, размером 6*6 метров. В таком случае нормы строительства также будут соблюдены.*

Во внутренних двориках зданий могут располагаться костры, лавки и прочее, необходимое для комфортного пребывания команды в игровой зоне и не нарушающее

эти и другие правила игры. Костры разрешается обустраивать только в соответствии с “Правилами поведения и проживания” (пункт 3.2).

Информация о зданиях должна быть заранее предоставлена мастеру по градостроению для согласования. *Также, на основе поступивших данных о строениях и пожеланий региональных мастеров и команд, будет составляться план локации с размещением заявленных зданий и территорий.*

3. Использовать в качестве зданий газебо (садовый шатер) возможно при соблюдении условий:

– газебо не может моделировать некоторые крупные, значимые здания. При этом может являться составной частью такого здания.

Например: оно не может быть ратушей или центральным, крупным храмом, но может быть алхимической лавкой, аптекой, небольшим городским домом, ремесленной мастерской, торговой лавкой, малым храмом, казармой, домиком лодочника около пирса, хижиной бедняков, притоном или чем-то подобным. Может быть частью крупного здания – пристройкой, оружейной, складом, гостевыми комнатами, вспомогательным помещением.

– газебо в варианте “как есть”, укомплектованные стандартными, не модифицированными стенками, к размещению в игровой зоне не допускаются. Стены таких конструкций должны моделироваться непрозрачными материалами (баннеры, тканые материалы с нанесенным рисунком и т.д.), имитирующими: каменную кладку, фахверк, старый кирпич, деревянные стены или другие уместные материалы.

4. Обязательные и рекомендуемые технологии строительства:

— Бурение на всей территории полигона **ЗАПРЕЩЕНО**;

— При строительстве необходимо предусмотреть место крепления сертификата строения возле двери, выходящей на основную улицу;

– рекомендуется, где это возможно (особенно в одноэтажных строениях), использовать наименьшие в поперечном сечении пиломатериалы для вертикальных опор, не несущих большую нагрузку;

– **ВАЖНО! Вместо вкапывания в землю вертикальных опор рекомендуется забивать арматуру $\varnothing 20\text{мм}$ длиной не менее 0,5м и крепить вертикальные опоры к ней, либо использовать специализированные забивные крепления-уголки**

6. Информация о сертификации строений и дверей

Сертификация строений с обычными требованиями безопасности производится региональными мастерами. Сертификация строений с особыми требованиями — после допуска мастерами по градостроению.

Сертификат строения содержит следующую информацию:

– тип строения или здания;

– цветовую маркировку типа здания;

- базовое количество осадных хитов;
- максимально допустимое количество осадных хитов;
- таблицу с информацией о времени восстановительных работ.

Отметки об изменении состояния строения, т.е. разрушение и восстановление, вносятся в сертификат региональным мастером.

Магические улучшения вносятся в сертификат игроками самостоятельно. Инженерные также, после обмена необходимых ресурсов на наклейку улучшения у регионального мастера.

Сертификат двери содержит информацию о количестве осадных хитов двери.

Также на нём могут быть размещены чипы “Замок”, чип “Отмычка” (поверх замка), чип порохового заряда либо заклинания (поверх всех замков).

Изначально все двери обладают одним замком и могут быть оснащены ещё двумя.

7. Запорные механизмы дверей игровых строений

Допущены любые варианты запираения двери, позволяющие открыть запирающий механизм снаружи.

Пример простейшей конструкции двери и дверного проема, предусматривающей возможность беспрепятственного открытия запирающего механизма снаружи — зазор шириной около 10 см с той стороны двери, с которой находится засов.

8. Особенности открытия запорных механизмов ворот оборонительных сооружений.

В ситуации, когда есть физическая возможность открыть запирающий механизм ворот, ворота могут быть открыты.

9. Информация для строительства типовых одноэтажных и ключевых элементов двухэтажных зданий

— макет одноэтажного здания 6х6.

— мануал по строительству одноэтажного здания 6х6. Он включает в себя список необходимых материалов и инструментов, инструкцию по строительству и полезные советы.

— макет универсального модуля второго этажа – демонстрирует сам принцип строительства второго этажа, который мы используем. На его основе можно строить двух/трех/четырёхэтажные строения, стены и галереи. Главное его преимущество — дешевизна и надёжность.

макет лестницы для двухэтажного здания.

— макет самого простого, базового двухэтажного строения. Его можно использовать как основу для планирования здания под свои потребности, разместив лестницу, ограждение и прочие необходимые элементы.

Мы рекомендуем строить двухэтажные здания только тем командам, которые уже имеют успешный опыт ролевого строительства.

Макеты и мануал можно найти в гуглпапке по [ссылке](#).

(Обратите внимание: мануал включает технологию строительства, предусматривающую вкапывание. На игре Вархаммер 2026 вкапывание и бурение запрещено; корректируйте планы постройки соответственно)

Макеты можно посмотреть в приложении SketchUp, доступном в браузерной и мобильной версиях.

Браузерная версия: *(необходима регистрация)*

<https://www.sketchup.com/>

Мобильная версия:

<https://www.sketchup.com/products/sketchup-viewer/dow..>

Мобильным приложением удобно пользоваться на полигоне в процессе строительства.

10. Шаблоны локаций (примеры)

1. Укреплённый лагерь

Укреплённый лагерь — это локация, имеющая минимальные оборонительные сооружения — штурмовое ограждение. Основными допущенными игровыми строениями являются шатры, навесы и др., т.е. временные строения.

2. Город

Город — это локация, имеющая полноценные оборонительные сооружения, а также заранее согласованный с МГ план города. Он состоит из обязательных общегородских строений, индивидуальных командных построек, возводимых по нормам, описанным в Приложении к этим правилам, и городской инфраструктуры. Локация должна быть огорожена стенами, в том числе стенами строений, фальшстенами и т.п.

2.1. Обязательной городской постройкой является штурмовая стена.

2.2. Основными допущенными постройками в городе являются постоянные строения — здания (см. Типы зданий).

2.3. Нормы строительства в локации типа город закрепляют за игроками необходимость возведения зданий и строений определенного количества и вида, исходя из заявленной численности команды.

2.3.1. Непосредственное количество и вид зданий и строений, возводимых каждой конкретной командой, определяется и согласовывается заранее с мастером по градостроению.

2.4. Городская инфраструктура должна соответствовать требованиям по безопасности строений и согласовываться с мастером по градостроительству, также как и взаиморасположение строений. В городскую инфраструктуру входят улицы и фальшстены.

2.5. Фальшстены вместе со штурмовой стеной и городскими зданиями должны образовывать непрерывный периметр вокруг города, а также загораживать неигровые лагеря, находящиеся на территории города.

ИГРОВЫЕ ПРАВИЛА

Правила по свойствам, навыкам и специальным взаимодействиям

1. Общие положения

1.1. **Свойства юнита** дают персонажу определённые характеристики или позволяют заниматься определёнными игротехническими действиями.

1.1.1. Свойства юнита присваиваются на старте игры всем игрокам соответственно типу их юнита при соблюдении требований и условий, если таковые указаны в описании свойства.

1.1.2. У некоторых свойств есть ранги (уровни), они могут быть получены на игре. Ранги вампиров, Орденские ранги имперских рыцарей и добродетели бретонских рыцарей описаны в соответствующих правилах.

1.2. **Навыки** дают персонажу определённые характеристики или позволяют заниматься определёнными игротехническими действиями. Например, зельеварением.

1.2.1. Навыки выдаются любому персонажу вне зависимости от типа юнита, при условии соответствия роли желаемому навыку и наличия у игрока необходимого антуража.

1.2.2. Некоторые навыки могут быть изучены на игре.

1.2.3. Некоторые навыки могут быть ограничены на старте игры. Например, не более 4 зельеваров на локацию. Информацию о таких ограничениях можно получить у регионального или профильного мастера.

1.3. **Специальные взаимодействия** — это способы взаимодействия с персонажами и предметами, не описанные в других правилах, и не требующие наличия каких-либо свойств или навыков у персонажа.

1.3.1. Доступны всем персонажам при наличии необходимых игротехнических инструментов и соответствующего антуража. Например: чип-наклейка “Удар в спину”.

1.3.2. Некоторые игротехнические инструменты для специальных взаимодействий могут быть ограничены на старте игры. Например, количество выдаваемых чипов-наклеек “Удар в спину” игрокам в ролях тайных убийц.

2. Навыки

2.1. Персонажам доступны следующие навыки:

Инженер (Правила по инженерии)

Ремесленник (Правила по экономике)

Врач (Правила по медицине)

Аптекарь (Правила по зельеварению)

Идентификация (Правила по артефактам и квестовым предметам)

Торговец (Правила по экономике)

Собиратель (Правила по экономике)

Вор (Правила по экономике)

Контрабандист (Правила по экономике)

2.2. Игрок может получить информацию о том, доступен ли навык для его роли, у регионального мастера своей локации.

2.3. Для запроса навыка в своей заявке в поле "Запросить группы" игрок выбирает желаемый навык и обосновывает его наличие в квенте персонажа.

2.4. Профильный мастер подтверждает навык, либо отклоняет запрос с указанием причины. Для некоторых навыков требуются дополнительные условия.

2.5. Игрокам, заявка у которых не была принята до игры, навыки выдаются на игре (полигоне) соответствующим профильным мастером. Однако они могут отказать в подтверждении навыка, поэтому согласовывайте навыки ДО ИГРЫ.

2.6. В случае временной смерти персонажа (см. Правила по посмертию) игрок не теряет навыков.

2.7. В случае окончательной смерти персонажа, при выходе в новой роли игрок заново запрашивает навыки у регионального или профильного мастера. Мастер может выдать навык такому игроку сразу или отправить учиться.

2.8. В случае изменения юнита персонажа, подтверждения требуют все навыки в общем порядке.

3. Обучение навыкам на игре

3.1. В процессе игры можно обучиться только некоторым навыкам или изменить ранг свойства (см. п.1.1.2).

3.1.1. Получить навыки Инженер, Вор и Контрабандист можно **только до игры** по согласованию с профильными мастерами.

3.2. Обучение происходит от учителя к ученику. Учитель должен обладать навыком, которому обучает. Одновременно можно обучать только одного персонажа.

3.2.1. На игре также будет возможность обучиться некоторым навыкам у определённых игротехнических персонажей. Информация об этом появится позже.

3.3. Ученик должен иметь антураж, который требуется для использования навыка.

3.4. Время начала обучения ставится региональным или профильным мастером в ДК ученика. Обучение занимает 7 часов, если иное не указано в профильных правилах (считается дневное и ночное время, "тихое время" не учитывается).

3.5. Отыгрыш процесса обучения остаётся на усмотрение игроков. Обычно обучение происходит на возмездной основе. По окончании обучения учитель и ученик должны вместе сделать какое-либо профильное действие в присутствии регионального или профильного мастера (для зельеваров — вместе сварить зелье, для врачей — вместе вылечить раненого или больного, и т.п.).

3.6. Выученный навык ученику проставляет региональный или профильный мастер. Мастер может отказать в подтверждении приобретенного навыка или поставить дополнительные требования (временные или в виде действия), если, по его мнению, обучение проходило формально.

3.7. Некоторым навыкам можно обучиться у игротехнических персонажей. Информация о них будет опубликована ближе к игре.

4. Специальные взаимодействия

4.1. Оглушение

4.1.1. Оглушение невозможно во время боевого взаимодействия. Шлем от оглушения не спасает.

4.1.2. Оглушение отыгрывается ударом небоевой частью оружия ближнего боя между лопаток и словом «оглушен».

4.1.3. Игрок, персонаж которого оглушён, падает на землю (или опускается на одно колено, глядя в землю). Если оглушенный имеет Иммуниет от оглушения, то может объявить его и подняться; если нет — на время оглушения отыгрывает потерю сознания.

4.1.4. Время оглушения определяется как медленный счет до 300. Отсчёт ведёт оглушенный «про себя» *(для надёжности подставляйте перед числом “четыре тысячи-”)*. После окончания этого времени оглушенный приходит в себя. Оглушенный не помнит ничего, что происходило вокруг, пока он был без сознания.

4.1.5. Оглушение персонажей несовершеннолетних игроков

Любой взрослый игрок, находясь на расстоянии **3 метров** от несовершеннолетнего игрока, может произнести **вербальный маркер "Ты оглушён"** (не касаясь игрока), после чего несовершеннолетний игрок, персонаж которого оглушён, отойдя в безопасное место (выйдя из зоны боевого взаимодействия, из строения, отойдя на обочину дороги), падает на землю (или опускается на одно колено, глядя в землю) и отыгрывает оглушение, медленно считая до 300 ("про себя"). После окончания этого времени оглушенный приходит в себя и не помнит ничего, что происходило вокруг, пока он был без сознания.

4.2. Связывание

4.2.1. Связанный персонаж отыгрывает ограничение/отсутствие подвижности связанных конечностей.

4.2.2. На конечности связываемого накидываются верёвочные петли. Снять их можно только «перерезав» игровым оружием, имеющим «острую» кромку.

4.2.3. Игрок может быть закован в кандалы, которые моделируются цепями с браслетами или иной моделью. Кандалы самостоятельно сбить нельзя. Для заковывания в кандалы не требуются какие-либо свойства или навыки. Кандалы могут быть сняты другим персонажем при соответствующем отыгрыше в течении 5 минут.

4.2.4. Связыванию могут быть подвергнуты персонажи, которые оглушены, тяжело ранены или согласились на это добровольно.

4.3. Обыск

4.3.1. При обыске обыскиваемый персонаж выдаёт все игровые предметы независимо от того, где при себе их хранит, если только предмет не скрыт каким-то магическим и иным воздействием и у обыскиваемого есть под это сертификат (игротехническое подтверждение).

4.3.2. Обыску могут быть подвергнуты персонажи, которые мертвы, оглушены, тяжело ранены или согласились на это добровольно.

4.3.3. Игровые предметы переходят вместе с игротехническим воздействием (пример: проклятие).

4.4. Кулуарное убийство

4.4.1. Кулуарное убийство приводит к мгновенной гибели (окончательной смерти) персонажа, к которому применяется.

4.4.2. Проводится только в небоевой обстановке игроком, имеющим при себе игротехническую чип-наклейку «Удар в спину», моделирующую клинковый яд (см. Правила по медицине и зельеварению). Игрок проводит оружием по спине жертвы, произносит слова «Удар в спину» и наклеивает чип на жертву. Игрок-жертва молча отыгрывает смерть.

При очевидном отсутствии одного из обязательных действий для удара в спину (провести оружием, объявить действие, наклеить чип) кулуарное убийство не считается состоявшимся.

4.4.3. От Кулуарного убийства не спасают никакие доспехи, а только свойство юнита Иммунитет к удару в спину или аналогичные ему заклинания и артефакты.

4.4.4. Чипы-наклейки «Удар в спину» являются подбираемыми, их можно найти на игре. В начале игры чипы выдаются региональным мастером в зависимости от выбранной роли.

4.5. пытки

4.5.1. Для взаимодействия «Пытки» не требуется навыков, свойств юнита или иных игромеханических инструментов, например, наклеек или ресурсов.

4.5.2. Для старта взаимодействия необходимо зафиксировать допрашиваемого (см. п.4.2) и объявить о начале взаимодействия «Пытки».

4.5.3. «Пыточным действием» называется любое намеренно нанесенное увечье допрашиваемому персонажу, после которого игрок, осуществляющий допрос, вправе задать вопрос, **на который пытаемый должен ответить правдиво.**

4.5.4. После трех пыточных действий, либо по истечению 10 минут без какого-то дополнительного действия (перевязки, излечения, прекращение допроса на 1-2 действия), жертва переходит в тяжелое ранение вне зависимости от начального количества хитов.

4.5.5. пытки можно применять только к персонажам, у которых один хит и более. Любое пыточное действие, совершенное после перехода допрашиваемого в тяжелое ранение, приводит к его временной смерти.

4.5.6. Игровая симуляция пыток, нанесения побоев, увечий (другие воздействия согласно представлению играющих о пытках) одного персонажа другому отыгрываются

игроками по обоюдному согласию и не должны нести угрозы физическому и психологическому здоровью игрока.

4.5.7. Пыточные инструменты (кол, молоток, щипцы, клещи, пальцедробилки, и т. д) не требуют чиповки.

4.5.8. Информацию от персонажа можно также получить с помощью специальных зелий и заклинаний.

4.5.9. Свойство “Соппротивление пыткам” позволяет персонажу-жертве давать неверные ответы на все заданные вопросы. О наличии способности может знать только жертва.

4.6. Рабство/пленение/заклЮчение

4.6.1. Игровое взаимодействие “рабство/пленение/заклЮчение” предназначено для игрового принуждения любого персонажа к игровым действиям, характерным для роли “раба/пленного/заклЮченного”, например, принудительные игровые работы.

4.6.2. По желанию “хозяина” свобода “раба/пленника/заклЮченного” может быть ограничена различными путями: связыванием, кандалами, специальным помещением (тюрьма), честным словом и т.п.

4.6.3. “Раб/пленник/заклЮченный” может быть “продан/проигран/подарен” другому “хозяину”, захвачен другим “хозяином”, отпущен “хозяином” на свободу, может освободиться самостоятельно путём побега.

4.6.4. После 1 часа отыгрыша роли “раба/пленного/заклЮченного” игрок может объявить персонажа умершим, сорвав “браслет жизни”. Игрок сам выбирает временную или окончательную смерть, исходя из логики персонажа. Контроль времени ведёт любая из сторон, по обоюдному согласию. При соблюдении данного временного параметра ближайший региональный мастер должен сделать в ДК отметку, позволяющую зачесть данное время при назначении игроку срока отсидки в мертвятнике.

4.6.5. После 1 часа отыгрыша игрок в роли “раба/пленника/заклЮченного” по собственному желанию может продолжать отыгрыш своего состояния без ограничения по времени.

4.7. Зомбификация (поднятие мертвым)

4.7.1. Умершие персонажи в течение 10 минут после смерти могут быть подняты в качестве зомби заклинанием Обращение в зомби, необходимо согласие игрока. Некоторых юнитов нельзя поднять как зомби, также некоторые заклинания и артефакты могут аннулировать такую возможность.

4.7.2. Все зомби “встают” в одном хите вне зависимости от доспехов и иных характеристик, т.е. доспехи не дают дополнительных хитов. Зомби не могут использовать щиты, магию, дистанционное оружие, иные способности юнитов и приобретённые навыки.

4.7.3. Поднявший зомби некромант должен снабдить игроков белым или серым гримом для лица, который те должны нанести на лицо и по возможности на другие открытые участки кожи. Закрытые шлема нужно снять, чтобы было видно лицо с гримом.

4.7.4. После 1 часа отыгрыша роли зомби игрок может объявить зомби развоплощенным. Контроль времени ведёт любая из сторон, по обоюдному согласию. При соблюдении данного временного параметра ближайший региональный мастер

должен сделать в ДК отметку, позволяющую зачесть данное время при назначении игроку срока отсидки в мертвятнике.

4.7.5. Если с зомби сняли все хиты, и в течение 10 мин после этого хиты не восстановили, то он должен считать себя развоплощенным.

4.7.6. В случае смерти некроманта все зомби, которых он поднял, развоплощаются после окончания боевого взаимодействия.

4.8. Отравление

Описано в Правилах по медицине.

4.9. Взлом замков

Описан в Правилах по взаимодействию с игровыми строениями и территориями.

ПРИЛОЖЕНИЕ: СПИСОК СВОЙСТВ И НАВЫКОВ

1. СВОЙСТВА

1.1. Иммунитеты

Иммунитет к болезням

Даёт защиту от любых болезней.

Однако обладатель иммунитета может быть переносчиком заразной болезни. Во время эпидемии или вспышки болезни берёт наклейки на общих основаниях, но себе в ДК не клеивает, а все использует для передачи другим при контакте.

Иммунитет к ментальному воздействию

Иммунитет к заклинаниям, зельям, болезням и свойствам, воздействующим на психику (в описании заклинания, зелья или свойства должно быть указано *“Ментальное”*).

Иммунитет к оглушению

Персонажа нельзя оглушить.

Иммунитет к удару в спину

В случае нанесения “Удара в спину” персонаж не получает никакого повреждения, даже снятия 1 хита.

Иммунитет к яду

На персонажа не действуют пищевые яды.

Сопротивление болезням

Расовое. Защищает от заражения болезнями при тактильном контакте с переносчиком заразной болезни. Не защищает от заражения посредством вспышки болезни, эпидемии, магии и контакта с варпстоуном.

Сопротивление пыткам

Позволяет не отвечать или говорить неправду при пытках.

1.2. Магические свойства

Маг

На старте магу доступны все заклинания его школы. Маг может использовать небоевые заклинания до 10 раз за магический цикл и боевые заклинания согласно описаниям.

1.3. Жреческие свойства

Воин-священник

На старте воину-священнику доступны все заклинания его культа. Воин-священник может использовать небоевые заклинания до 5 раз за магический цикл и боевые заклинания согласно описаниям.

Жрец

На старте жрецу доступны все заклинания его культа.

Жрец может использовать небоевые заклинания до 10 раз за магический цикл и боевые заклинания согласно описаниям.

1.4. Медицина и зельеварение

Поедание трупов

Восстанавливает все хиты, если персонаж находится в легком ранении и не менее 30 секунд моделирует поедание трупа.

После поедания трупа персонаж не может вступать в боевое взаимодействие в течение 10 минут, иначе теряет восстановленные хиты.

Наличие трупа обязательно. Трупом является любой персонаж без браслета жизни, находящийся в игре. Поедать мёртвых персонажей, двигающихся в мертвятник нельзя.

Поедать живых тоже нельзя, сперва нужно добить.

С одного трупа могут восстановить хиты не более двух скавенов или один огр, гуль, гарпия и т.д.

Поедание трупов не вылечивает от болезней или ядов.

Поедать труп во время боя, включая осаду, нельзя!

Создание болезней

Может создавать наклейки болезни.

Требуется присутствие регионального мастера.

1.5. Оружейные свойства

Парное оружие

Возможность использовать две единицы одноручного оружия в обеих руках бойца. При этом запрещено наносить удары двумя оружиями сразу (засчитывается как одно попадание). Обычно используются два клинковых оружия, например шпага+дага, два кинжала, меч+кинжал и т.п. Свойство не действует во время ночной боёвки.

1.7. Защитные свойства

Вардсейв

Игнорирование любого первого попадания в боевом столкновении (в том числе снаряда военной машины и магического снаряда). Обязательный визуальный маркер: голый торс или его имитация. Для женщин — короткий лиф, голые плечи, руки, шея и живот.

Драконий доспех

Магические снаряды при попадании снимают 1 хит (а не 5). Обязательно наличие тяжелого или полного доспеха. Требования к антуражу: крылья “дракона” на шлеме длиной не менее 30 см; один или два наплечника, стилизованных под крыло дракона.

Драконий плащ

Дополнительный хит. Требования к антуражу: Зеленый плащ с чётко выраженной структурой чешуи рептилии. Минимальная длина до середины голени. Минимальная ширина — ширина плеч.

Крепкий

Даёт 1 дополнительный базовый хит.

Львиный плащ

Дает защиту от обычных дистанционных атак. Не защищает от попаданий из осадных орудий и магических снарядов. Требования к антуражу: львиный плащ должен быть изготовлен из материала, имитирующего белый мех льва. Обязательно наличие головы льва. Длина плаща — до колен.

Стойкость Ульрика

Даёт дополнительно 1 хит. Обязательный антураж: шкура волка (можно имитацию в виде плаща, накидки и т.п.) в длину не менее одного метра. Обязательно отсутствие шлема или головного убора. Допустимо ношение шкуры с имитацией волчьей головы, покрывающей голову

1.8. Прочие свойства

Безволие

Позволяет покидать локацию и перемещаться только в сопровождении юнита Высшей нежити. В случае гибели юнита Высшей нежити Низшая нежить умирает временной смертью. Низшая нежить не может отдаляться от возглавляющего её юнита Высшей нежити. Сокращает срок пребывания в мертвятнике на 1 час. Прочие меры сокращения отсидки не суммируются.

Голод

Раз в цикл должен съесть трёх существ; монстр считается за троих. Если не съел необходимого количества, в начале нового цикла монстр нападает на ближайших к нему существ.

Доблесть воина

Воин обязан бросать вызов враждебным обладателям этого свойства и принимать от них вызов на поединок. В остальных случаях — на усмотрение персонажа.

Обладатель свойства может проигнорировать вызовы, брошенные ему в течение получаса после предыдущего поединка.

Если персонаж погибает в результате поединка, время его посмертия составляет 1 час.

Обращаем внимание игроков: нападать скопом на победителя поединка — значит быть мелким снотлингом.

Живой таран

Для снятия осадных хитов монстр должен находиться не более чем в 1 метре от ворот штурмовой стены, штурмового ограждения, строения или двери здания и отыгрывать их разрушение (реальное разрушение запрещено). Монстры снимают 1 осадный хит за 1 минуту.

Ищущий смерти

Сокращение времени отсидки в мертвятнике до 1 часа. Прочие меры по сокращению отсидки не суммируются. Обязательная манера поведения: персонажи (юниты) с этим свойством бесстрашно бросаются в гущу сражения, не обращая внимания на численное превосходство противника и даже без приказов командиров. Обычно это связано с фанатичной религиозной одержимостью персонажа (последователи Кхорна, берсерки, флаггелянты) или предшествующими жизненными обстоятельствами, которые не оставляют персонажу иного выбора (дварфы-слееры).

Крысиная орда

Позволяет главе клана выкупать из игрового мертвятника Скавенов юнитов Кланрэт, Штормвермин, Крысоогр.

Маскировка (скавен)

Персонаж может переодеваться в представителя фракции людей.

Получение свойства необходимо согласовать с региональным мастером, а также пройти фотодопуск на костюм для маскировки. Обязательный антураж:

Длинный балахон с капюшоном, скрывающим лицо, а также скавенские лапы или хвост, не скрытые балахоном.

Маскировка (человек)

Персонаж может переодеваться в представителей своей фракции или фракций людей. Необходимо оставить в костюме хотя бы один элемент, указывающий на изначальную роль и юнит (например, книга заклинаний для мага).

Получение свойства необходимо согласовать с региональным мастером, а также пройти фотодопуск на костюм для маскировки.

Маскировка (эльф)

Персонаж может переодеваться в представителей своей фракции или других фракций эльфов. Необходимо оставить в костюме хотя бы один элемент, указывающий на изначальную роль и юнит (например, книга заклинаний для мага).

Получение свойства необходимо согласовать с региональным мастером, а также пройти фотодопуск на костюм для маскировки.

Нетленность

Позволяет игнорировать окончательную смерть и выходить тем же персонажем после отсидки в мертвятнике.

Эффект может быть отменён (персонаж не может возродиться) следующими способами:

– жрец Морра читает над телом персонажа молитву “Упокоение”;

- маг Света читает над телом персонажа заклинание “Упокоение”;
- вампир применяет к персонажу “Укус вампира”;
- к персонажу применяется артефакт с эффектом “Упокоение” или “Укус вампира”.

Для проведения ритуала требуются жрецы или маги:

- для вампира I ранга – жрец, воин-священник или маг;
- для вампира II ранга – 2 любых заклинателя из списка: жрец, воин-священник или маг.

2. НАВЫКИ

Собиратель

Собиратели могут добывать ресурсы, принимая участие в экономических ивентах на ресурсных точках.

Навык собирателя допускается только персонажам, которые относятся к торговым домам, поместьям, лавкам и мастерским. При этом у одной организации (команды/группы по сетке ролей) может быть только один собиратель на старте. Обучиться навыку собирателя на игре можно только у специальных игротехников (подробная информация о них появится позже).

Участие в экономическом ивенте подразумевает физическую активность и риск испачкаться, подбирайте костюм соответственно.

Торговец

Торговец может заказывать ресурсы у стационарных мастерских торговцев (см. Правила по экономике)

На старте или при прохождении обучения у игротехников может выбрать один из ресурсов и узнать, в каких торговых домах и поместьях он производится.

Навык торговца допускается только персонажам, которые относятся к торговым домам, поместьям и лавкам. При этом на старте у торгового дома может быть не более двух торговцев, а у лавки или поместья только один.

Навыку можно обучиться на игре у персонажей с соответствующим навыком или у специальных игротехников (подробная информация появится позже).

Ремесленник

Ремесленник может создавать игровые ценности в ремесленной мастерской.

Каждый ремесленник обязан иметь книгу знаний в виде антуражной книги/блокнота, в которую будут вклеиваться ремесленные знания о ресурсах. Книга знаний является неотчуждаемым предметом.

Ремесленник со старта игры получает 4 знания о рецептах, если у него есть мастерская, или 1 знание, если у него её нет.

Ремесленник может использовать любой ремесленный рецепт, если у него есть знания о всех ресурсах, которые входят в этот рецепт. Рецепты будут опубликованы до игры, их рекомендуется переписать в книгу ремесленника.

Обучиться навыку на игре можно у персонажей, имеющих этот навык, или у специальных игротехников (подробная информация появится позже).

При обучении на игре ремесленники не получают стартовых знаний, если учатся у других игроков, и могут получить их при обучении у специальных игротехников.

Инженер

Инженеры могут делать улучшения для экономических зданий, а также ремонтировать здания значительно дешевле, чем персонажи без навыков.

На старте каждый инженер получает один рецепт улучшения первого уровня.

У каждого инженера должна быть антуражная книга знаний (неотчуждаемый предмет), в которую будут вклеиваться рецепты улучшений. Также у инженера должны быть антуражные инструменты.

Навык инженера согласовывается мастером по экономике только до игры, обучиться инженерии на игре нельзя.

Вор

Персонажи с навыком Вор могут заниматься ночными кражами с 23:00 до 10:00 утра в особых экономических зданиях. Информация о таких зданиях может быть получена игроками до игры или на игре.

Для ночных краж используются метки кражи — чипы-наклейки, размещаемые на щитке дохода в некоторых экономических зданиях. Ночные кражи не снижают пассивный доход владельцев здания.

Навык Вор может быть получен только до игры по согласованию с мастером по экономике и региональным мастером.

Контрабандист

Персонаж с навыком Контрабандист на старте игры может получить от мастера по экономике информацию о местах, где можно достать ресурс “Контрабанда”, а также контакты игротехнических персонажей, которым можно сдать контрабанду за вознаграждение.

Навык Контрабандист можно получить только до игры по согласованию с региональным и профильным мастером, ему нельзя научиться на игре.

Аптекарь

Аптекарь — навык, позволяющий варить зелья и лечить болезни.

Аптекарь должен иметь книгу знаний. Книга знаний — игровой непобираемый предмет (отобрать нельзя, посмотреть содержимое против желания владельца — можно).

Если аптекарь также является врачом, магом, жрецом и т.п. — для записи всех профильных знаний, заклинаний, рецептов и молитв используется одна и та же книга.

Для своей деятельности аптекарь использует лабораторию — антуражное помещение, предназначенное для создания зелий, и сад травника — антуражную территорию, предназначенную для культивации растительных ингредиентов.

Врач

Врач — навык, позволяющий лечить легкие и тяжелые ранения, а также болезни.

Врач должен иметь книгу знаний для лечения болезней. Для лечения и стабилизации ранений необходим антураж в виде повязок, подстилок, жребия и медицинских построек, см. Правила по медицине.

Идентификация

Навык Идентификация потенциально доступен для ролей магов, жрецов, библиотекарей и прочих, которые связаны с наукой или исследованиями. Навык

Идентификация до игры присваивается сюжетной группой после выкладывания квесты и проверки лимита навыков на локацию. Навыку можно обучиться на игре.

Игрок с навыком “Идентификация”:

- приходит с вещью, на которой есть чип с номером, к региональному мастеру;
 - сдает ему изделие “Чернила” (правила по экономике);
 - говорит, что хочет понять, что это за вещь и что с ней делать;
 - пишет игровой отчет об исследовании и сдает его региональному мастеру.
- Отчет может быть введен в игру.

Региональный мастер связывается с сюжетной группой и получает информацию, передает ее игроку. Если это артефакт, он выдаст сертификат. Если это квестовый предмет, то даст по нему игровую информацию. Подробнее см. Правила по артефактам и квестовым предметам

Правила по боевым взаимодействиям

1. Общие положения

1.1. Боевое взаимодействие – игровая ситуация, в которой хотя бы один игрок атакует другого, не важно, оружием ближнего боя или дистанционным. Боевое взаимодействие начинается с момента, когда игрок атакует противника, а заканчивается через минуту после того, как последний из участников боевого взаимодействия был отправлен в тяжёлое ранение или сдался, либо игроки перестали угрожать друг другу оружием. Любые явления, обозначенные как “вне боевого взаимодействия”, начинают происходить только до его начала или после его окончания. Специальные взаимодействия, например, оглушение или кулуарное убийство, должны начинаться вне боевого взаимодействия.

1.2. Игроки в боевых взаимодействиях могут использовать только допущенное до игры оружие, промаркированное соответствующим образом (см. Правила по допуску оружия).

1.3. Игроки не должны использовать чужое оружие без разрешения хозяина.

1.4. Игрокам категорически запрещается использовать оружие и доспех, которые не могут использовать юниты их персонажей (согласно описанию антуража юнита). За нарушения игроки будут выводиться из игры.

1.5. Игроки, персонажи которых имеют тип юнита, лишённый свойства «Парное оружие», могут использовать одновременно 1 (одну) единицу оружия, допущенного согласно антуражу юнита.

1.6. Игрок, вступивший в боевое взаимодействие, должен осознавать, что может получить или нанести травму. Запрещается наносить чрезмерно сильные удары по неодошедшим игрокам и в незащищенные доспехом места; в случае, если противник не защищается — рекомендуется только обозначить удар/удары. Мастера

будут наказывать игроков, стиль ведения боя которых ведет к потенциальным травмам противника. При этом необходимо соразмерять силу ударов с защитой противника и наносить по противнику, снабжённому серьёзной защитой, удары с силой, достаточной для того, чтобы он их почувствовал или услышал.

1.7. Игрок, не желающий вступать в боевое взаимодействие и не спасающийся бегством, может поднять безоружные руки и громко объявить «сдаюсь!», чтобы обозначить для противника ситуацию беззащитности.

1.8. В случае нанесения травмы (умышленной или неумышленной) игрок обязан выйти из игры. Степень его вины и наказание определяет мастер по боёвке, главный мастер или лица, их замещающие.

1.9. Разрешение спорных ситуаций в боевых взаимодействиях (акцентированные удары в запрещённые зоны, излишне сильные удары, неучёт очевидных попаданий и т.д.) должно проводиться НЕПОСРЕДСТВЕННО ПОСЛЕ окончания боевого взаимодействия с привлечением всех участников спорной ситуации. Претензии, высказанные через час, сутки или после игры к рассмотрению не принимаются.

1.10. КАТЕГОРИЧЕСКИ запрещается:

1.10.1. В ближнем бою:

- Бить или толкать оружием в запрещённые зоны – шею, голову, пах, кисти и стопы;
- Наносить удары щитом, удары небоевой частью оружия и акцентированные колющие удары не допущенным для этого оружием;
- Бить и толкать оппонента руками, ногами или телом, совершать захваты, заломы и броски;
- Зажимать или захватывать оружие/щит противника;
- Атаковать противника, который не видит этого, с разбега со спины;
- Пытаться опрокинуть противника или сбить его с ног любым образом;
- Производить “шпажные выпады” (уколы с удержанием в одной руке) любым колющим оружием (пиками, копьями и колющими алебардами).

1.10.2. В дистанционном бою:

- Стрелять вслепую: всегда выбирайте конкретную цель;
- Стрелять на дистанции ближе чем: 1 метр для РОО, 3 метра для стрелкового оружия (луки, арбалеты) и минимум 5 метров при стрельбе по людям из военных машин;
- Стрелять из луков и арбалетов по щитам или укреплениям, когда рядом с ними, по вашу сторону в 3х метрах или ближе находятся другие игроки, поскольку стрела может от ricochetить твёрдым хвостовиком и нанести травму;
- Стрелять, если видны в основном “нецелевые зоны” (голова, кисти, стопы).

1.11. При использовании в боевом взаимодействии любого щита игрокам рекомендуется быть в шлеме. От игроков, которые используют щит без шлема, претензии к другим игрокам на неумышленные попадания по голове не принимаются.

1.12. Игрокам запрещается использовать нахождение в неигровых зонах в игровых целях: прятаться от врагов на территории неигровых заведений общепита, зоны регистрации и прочих неигровых территорий.

1.13. Колющим оружием на данной игре являются пики (колющие копья), а также алебарды и им подобное древковое оружие, боевая часть которых соответствует правилам допуска как для колющего оружия (пик), так и для древкового рубящего оружия. Такое оружие будет маркировано дополнительно. Кроме того, допускается

обозначение (нанесение не акцентированных уколов) колющих ударов ножами и кинжалами (до 60 см). Наносить колющие удары другими видами оружия запрещено.

1.14. Короткоствольное РОО (пистолеты) и метательное оружие допускается только в комплекте с перевязями, кобурами или другим снаряжением для их ношения в случае, если такого оружия больше одной единицы.

2. Дневная и ночная боёвка

2.1. Дневная боёвка: с 10:00 до 20:00. Допускается всё оружие, прошедшее допуск на данную игру.

2.2. Ночная боёвка: с 20:00 до 02:00. На ночную боёвку каждому игроку допускается ОДНО оружие ближнего боя до 110 см и магические снаряды (файерболы) с подсветкой (см. Правила по магии и жречеству). Любое другое оружие, включая дистанционное и военные машины, а также щиты — не допускаются. Отряды с началом ночной боёвки расформируются, штурмы запрещены, осадные хиты с укреплений, строений, **дверей** и судов не снимаются. В ночной боёвке из-за плохой видимости игроки обязаны уделять дополнительное внимание тому, куда наносится удар.

2.3. Тихое время: с 02:00 до 10:00. Игроки имеют право находится в неигровом лагере (спать и т.п.) и не обязаны вступать в игровые взаимодействия с теми, кто продолжает играть. В это время мастера не отслеживают игровые взаимодействия и следят только за соблюдением полигонных правил. Игроки, продолжающие играть в Тихое время, делают это по правилам ночной боёвки. Отсидка в мертвятнике, разбор других игровых действий мастерами в случае необходимости происходит после 10:00 следующего дня.

3. Боевые зоны

В игре есть следующие виды зон:

3.1. Общая зона — весь полигон, кроме описанных ниже зон. В общей зоне действуют все правила.

3.2. Локации — игровые поселения, штурм и захват которых возможен только Отрядом (см. п.8.). Локации могут иметь игровые оборонительные сооружения, снабжённые осадными хитами, препятствующие свободному проникновению на их территорию. Силовое проникновение в них возможно только через штурмовые ворота. Если состоящий из строений периметр локации непрерывен и окружает всю территорию локации, сам или в совокупности с особыми территориями, он считается замкнутым и составляющие его здания неразрушаемы извне локации. Локации, не имеющие замкнутого периметра, могут быть атакованы с любой стороны.

3.3. Особые зоны — территории игротехнических данжен и подобных им игровых зон. В особых зонах могут действовать правила, ограничивающие настоящие Правила по боёвке.

3.4. Неигровая территория — территория вокруг мастерки, туалеты, неигровые зоны питания, некоторые другие зоны и территория, прилегающая к ним на расстояние 10 м., являются неигровыми территориями, т.е. на них запрещены игровые взаимодействия и обмен игровой информацией. Данные территории маркируются соответствующим

образом. (Подробнее о локациях и территориях см. Правила по взаимодействию со строениями и территориями).

4. Хиты и хитосъём

4.1. Общие положения

4.1.1. Снятие хита – попадание оружием ближнего боя или уверенное попадание метательным снарядом в поражаемую зону.

Учитывается любой попавший в разрешенную зону удар, нанесённый с достаточной амплитудой (замах 90 и более градусов для рубящего удара и амплитуда в 50 см и более — для колющего), независимо от того, насколько попадание было слабым или сильным.

В игровых боевых реалиях хорошо учитываются только чёткие и размашистые удары. Хотите, чтобы ваши атаки были эффективными — атакуйте внушительно. Если на вас надёжный доспех, дающий серьёзную реальную защиту и вы не чувствуете попадания, но отчетливо видите, что вас ударили, это попадание необходимо учитывать.

Рекомендации, которые помогут избежать недопонимания в бою:

– Если вы неожиданно атакуете противника сзади, не делайте более одного удара подряд, дайте противнику осознать, что на него напали, и развернуться к вам лицом.

– Не наносите серии поспешных или малоамплитудных ударов (“швейная машинка”). В лучшем случае их воспримут как один, в худшем просто проигнорируют.

4.1.2. Игрок самостоятельно считает снятые с него хиты. Другим игрокам категорически запрещается указывать на неправильный с их точки зрения подсчёт хитов, снятых с другого персонажа. Можно обратить внимание ближайшего маршала или мастера на игрока, подозреваемого в умышленно неправильном подсчёте своих хитов.

4.1.3. Игроку, использующему оружие, снимающее более 1 хита, рекомендуется, во избежание недоразумений, перед боевым столкновением ЕДИНОЖДЫ указать на это противнику.

4.1.4. В случае, если в процессе боевого взаимодействия игрок очевидно неправильно считает свои хиты, совершает запрещенные действия или нарушает настоящие Правила любыми другими способами и присутствующий маршал или мастер указывает ему на это, такой игрок сразу обязан выйти из боевого взаимодействия (сесть, затем покинуть зону активной боевки), и по его окончании получить соответствующие игровые санкции: от попадания персонажа в состояние тяжёлого ранения до более серьёзных, определяемых мастером.

4.2. Хитосъём

Для всего оружия ближнего боя, а также для стрелкового и метательного оружия голова, шея и область паха игрока – **запрещённые для ударов зоны**. Кисти, стопы — **нехитовая зона**. Остальная часть тела – **поражаемая зона**.

Для магических снарядов, снарядов боевых машин и осадных снарядов (камней и брёвен) поражаемой зоной считается всё тело игрока без исключения, включая голову.

Поражаемая зона монстров — корпус спереди (грудь, живот), остальная часть тела

монстра — нехитовая зона.

Снаряды из военных машин и магические снаряды поражают монстра в любую часть тела.

4.2.1. Все оружие делится на 3 основных типа: Лёгкое, Обычное, Тяжёлое. Также есть артефактное оружие (свойства которого даны в его сертификате), оружие монстров (см. ниже) и оружие игротехнических персонажей.

Класс оружия определяется мастером при допуске (см. Правила по допуску оружия).

4.2.3. Лёгкое оружие:

Ножи, кинжалы и другое короткое оружие общей длиной до 60 см;

Метательное оружие;

Удары протектированным древком длиннодревкового оружия (копье, алебарда, протазан и т.п.) считаются как попадание Легким оружием.

Лёгкое оружие снимает попаданием 1 хит.

Лёгкое оружие не поражает персонажей в Полном и приравненных к нему доспехах.

4.2.4. Обычное оружие — любое оружие, не подпадающие под описание Легкого или Тяжелого:

Мечи, топоры, булавы и молоты;

Посохи, копья, пики;

Стрелковое (луки, арбалеты и ручное огнестрельное оружие)

Обычное оружие снимает попаданием 1 хит.

4.2.5. Тяжёлое оружие:

Двуручные мечи (более 130 см длиной, с рукоятью для хвата двумя руками);

Двуручные топоры, цепы и молоты (длиной более 110 см);

Древковое рубящее (алебарды, глефы, протазаны и т.п.).

Тяжёлое оружие снимает попаданием 2 хита.

Тяжёлое оружие удерживается в бою двумя руками. Тяжёлое оружие, удерживаемое в момент попадания 1 рукой, перестаёт считаться таковым, работает как обычное оружие и снимает 1 хит.

При нанесении колющих ударов, специально допущенные алебарды и прочее подобное оружие снимают 1 хит.

4.2.6. Хитосъём оружия монстра:

Одноручное оружие монстра снимает попаданием 2 хита;

Двуручное оружие монстра снимает попаданием 3 хита;

Лапа монстра снимает 2 хита.

4.2.7. Артефактное оружие, оружие монстров и игротехнических персонажей также маркируется в соответствии с наносимым уроном по аналогии с типами оружия. К артефактному оружию обязательно прилагается сертификат с описанием наносимого урона и дополнительных свойств.

4.2.8. Оружие, применяемое при кулуарном убийстве, может быть любым клинковым до 60см, например, нож или кинжал. Доспех от него не спасает.

4.2.9. Снаряд военной машины до 100 мм и магический снаряд (файербол) снимает 5 хитов, рикошеты не засчитываются. Снаряд военной машины более 100 мм снимает 10 хитов, рикошеты засчитываются.

4.2.10. Осадные снаряды (камни и брёвна) можно бросать со стен, высота которых не меньше 3м, на расстояние не более 2м от стены. Попадание осадным снарядом снимает 5 хитов, рикошеты не засчитываются.

4.2.11. Попадание в щит или оружие снарядом военной машины, магических снарядов или осадным снарядом (камнем и бревном) засчитывается как попадание по игроку.

4.2.12. Попадание в элементы одежды (плащи, буфы и т.д.) и антуража не засчитывается. При этом попадания, при которых элемент одежды или антуража прибило к хитовой зоне, засчитываются. Целенаправленно использовать элементы одежды и антуража для защиты запрещено.

4.3. Хиты

4.3.1. Базовое количество хитов всех персонажей кроме монстров и Скавенов – 1 (один) хит. Дополнительные хиты персонаж получает за счёт ношения доспехов и свойств юнита.

Весь доспех должен быть выполнен в едином стиле, соответствующем антуражу юнита (см. Правила по антуражу). **Некоторые юниты имеют особый антураж доспехов, отличный от описанного ниже, см. Правила по антуражу.**

Легкий доспех + 1 хит

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

Тяжелый доспех +2 хита

Обязательные элементы:

- полная латная, чешуйчатая, кольчато-пластинчатая или ламинарная защита корпуса (с защитой спины);
- латные или иные наплечники;
- латные или пластинчатые наручи;
- латная, пластинчатая или иная защита бедра до колена.

Полный доспех +3 хита

Обязательные элементы:

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

4.3.2. Дополнительные хиты от доспехов действуют только при условии, что игрок облачен в соответствующий доспех.

- 4.3.3.** Персонаж, потерявший один или более, но не все хиты, после боевого столкновения считается легкораненым.
- 4.3.4.** Действия легкораненого персонажа ничем не ограничены и он может совершать все то же самое, что и здоровый персонаж.
- 4.3.5.** Если в течение 15 минут легкораненому не наложили повязку на любую руку (сам или другой персонаж; ресурсы не нужны), он становится тяжелораненым. Повязка стабилизирует хиты без ограничения времени, важно, чтобы она оставалась на руке.
- 4.3.6.** Для восстановления хитов персонаж должен получить медицинскую помощь (см. Правила по медицине).
- 4.3.7.** Потеря всех хитов приводит к тяжёлому ранению.
- 4.3.8.** Тяжелораненый персонаж должен сразу по получению этого состояния упасть на землю, если это безопасно, или сесть на 1 колено, поднять над головой своё оружие, удерживаемое за боевую часть и оставаться на месте. В случае получения его персонажем тяжёлого ранения в условиях давки (бой в воротах и прочие подобные условия) игрок должен, пригибаясь, как можно быстрее покинуть бой, предпочтительно продвигаясь в сторону союзников.
- 4.3.9.** Игрок, персонаж которого тяжело ранен, не может вступать в игровые взаимодействия (боевые, кастовать), громко разговаривать, ходить. Может ползти, стонать и шептать. Может передвигаться медленным шагом, опираясь на плечо другого игрока.
- 4.3.10.** Если в течение 15 мин другой персонаж не произведёт перевязку тяжелораненого персонажа (повязка накладывается на корпус или ногу), тот умирает, самостоятельно снимая «браслет жизни».
- 4.3.11.** Персонаж, перевязанный после получения тяжёлого ранения, снова получает возможность самостоятельно перемещаться медленным шагом, разговаривать, использовать заклинания, но не может бегать, использовать оружие и поддерживать других раненых персонажей.
- 4.3.12.** Персонаж, перевязанный после получения тяжёлого ранения, может оставаться в состоянии тяжёлого ранения неограниченно долго. Важно, чтобы наложенная повязка оставалась на корпусе или ноге персонажа.
- 4.3.13.** Для восстановления хитов и снятия тяжёлого ранения персонаж должен получить медицинскую помощь (см. Правила по медицине).

4.4. Смерть персонажа

- 4.4.1.** Смерть персонажа считается наступившей только после снятия «браслета жизни». Смерть может быть временной или окончательной, см. Правила по посмертию.
- 4.4.2.** «Браслет жизни» снимается игроком самостоятельно в случае смерти от болезни, ран и иных действий, приводящих к смерти.
- 4.4.3.** Добивание персонажа считается специальным взаимодействием и регулируется следующими правилами:
«Браслет жизни» снимается игроком самостоятельно в случае, если его персонажа доби́ли.
Добивание производится только вне боевого взаимодействия см.п.1.1. Настоящих правил. Для этого необходимо подойти к нему и громко и чётко объявив: «Добиваю», изобразить добивающий удар (или иное действие, наносящее игровые повреждения) и

потребовать его браслет. Категорически запрещено совершать это в грубой форме и, тем более, пытаться снять браслет с другого игрока самостоятельно.

4.4.4. Если игрок потерял «браслет жизни», он обязан в кратчайший срок доложить об этом ближайшему мастеру для принятия им соответствующих мер.

4.4.5. У игротехников «браслет жизни» заменяет собой жетон игротехника. Жетон подбираем и является игровой ценностью.

5. Осадные хиты и осадный урон

5.1. Осадными хитами обладают оборонительные сооружения локаций, а также игровые строения, двери игровых строений, военные машины и осадное вооружение. Количество осадных хитов присваивается мастером по боёвке, мастером по градостроительству или лицом его замещающим при допуске и прописывается на сертификате.

5.2. Осадные хиты с оборонительных сооружений локаций снимаются только после объявленного Отрядом штурма локации. Осадные хиты со строений могут сниматься и вне штурма. Осадные хиты снимаются тараном, военными машинами, монстрами, обладающими свойством Живой таран (1 осадный хит в минуту), а также магическими снарядами и специальными магическими заклинаниями (моментально).

5.2.1. Таран в момент отыгрыша удара (физически повреждать ворота и сооружения запрещено) должен находиться не более, чем в 1 метре от закрытых створок ворот локации или укрепленного строения и удерживаться при этом не менее чем 6 игроками. Таран снимает с укреплений локации или укрепленного строения 1 осадный хит за 1 минуту. За высокий уровень антуража хитосъём тарана может быть увеличен допускающим мастером, но не более чем до 3 хитов в минуту.

5.2.2. Военная машина (пушка, баллиста, катапульта, требушет) должна быть расположена не далее 30 м от ворот штурмуемой локации или укрепленного строения, и попадать снарядом по воротам (штурмовому ограждению) не реже чем раз в минуту. Военные машины снимают 2 осадных хита за минуту. За высокий уровень антуража хитосъём военной машины может быть увеличен, но не более чем до 4 хитов в минуту.

5.2.3. Монстры, обладающие свойством Живой таран, для снятия осадных хитов должны находиться не более чем в 1 метре от ворот штурмовой стены, штурмового ограждения, судна, строения или двери здания и отыгрывать их разрушение (реальное разрушение запрещено). Монстры снимают 1 осадный хит за 1 минуту.

5.3. Магические снаряды снимают попаданием 1 осадный хит (надо попасть в укрепление). Осадный хитосъём прочих заклинаний указан в их описании.

5.4. Осадные хиты с военных машин и осадного вооружения снимаются снарядами военных машин, монстрами и магическими снарядами попаданием в них.

5.4.1. Военная машина снимает каждым попаданием снаряда с другой военной машины или осадного вооружения такое же количество осадных хитов, как и за минуту с укреплений локации.

5.4.2. Осадный хитосъём заклинаний указан в их описании.

5.5. Осадные хиты укреплений и строений восстанавливаются посредством ремонтных работ (см. Правила по взаимодействиям со зданиями).

6. Осадная хитовка военных машин и осадного вооружения

6.1. Все военные машины, а также мантелеты, имеют осадные хиты, которые присваиваются мастером по допуску в зависимости от антуража и конструкции. Военные машины и осадное вооружение поражается только оружием, снимающим осадные хиты. Осадные хиты с военных машин снимаются по правилам снятия осадных хитов (см. выше).

6.2. Военная машина (пушка, баллиста, катапульта, требушет) имеет от 2 до 10 осадных хитов.

6.2.1. После снятия с военной машины всех осадных хитов она считается повреждённой и более в этом бою не используется.

6.2.2. Через 30 минут после окончания боевой ситуации военная машина восстанавливает все свои осадные хиты и может использоваться снова. Персонаж с навыком Инженер может отремонтировать военную машину за 10 минут (без затраты ресурсов).

6.2.3. При этом дополнительные осадные хиты и осадный хитосъем, полученные за счёт инженерных и магических улучшений, не восстанавливаются – улучшения необходимо производить заново.

6.3. Таран не имеет осадных хитов, игротехнически сломать его нельзя, можно лишь вывести из строя его персонал. Тараны с навесом и прочие подобные инженерные сооружения получают и теряют осадную хитовку аналогично военным машинам.

6.4. Мантелет или осадная рогатка, в зависимости от антуража изготовления, имеют от 1 до 3 осадных хитов.

6.4.1. Мантелеты запрещено переносить в ближнем бою: при приближении противника с контактным оружием ближе чем на 5 метров переноска мантелета запрещена.

6.4.2. Запрещается размещать мантелеты ближе чем в 10 метрах от проёма ворот.

6.4.3. Пытаться свалить силой или перелезть через мантелеты категорически запрещается.

6.4.4. После снятия с мантелета всех осадных хитов он кладется на землю (при необходимости убирается в сторону) и более в этом бою не используется.

6.4.5. Через 30 минут после окончания боевой ситуации мантелет восстанавливает все свои осадные хиты и может использоваться снова. При этом дополнительные осадные хиты, полученные за счёт инженерных и магических улучшений, не восстанавливаются – улучшения необходимо производить заново.

7. Штурмы

7.1. Штурм – это силовое проникновение в локацию с разрушением её укреплений. Штурм локации возможен только в том случае, если все точки области локации не принадлежат этой локации (см. Правила по контролю территорий, раздел 4).

7.2. Объявить штурм локации может только Отряд (см. Пункт 8. Отряды). Участвовать в штурме могут только члены Отряда, объявившего штурм, игроки, присоединившиеся к нему (см. п. 8.12) и члены союзных отрядов, присоединившихся к штурму (см. п. 8.7).

7.3. Боевое взаимодействие при штурме возможно только через штурмовую стену (ограждение).

7.3.1. Стрелковое оружие применяется без ограничений во всех типах локаций. При этом, засовывать руки с оружием через бойницы и через стены городов запрещается.

7.3.2. Взаимодействие оружием ближнего боя **при штурме локаций, имеющих штурмовые стены**, возможно через проём ворот. Наносить удары оружием ближнего боя через бойницы, а также как со стены вниз, так и наоборот, запрещено. Вздвигаться, перелезать и повисать на стене запрещено.

7.3.2.1. Боевые взаимодействия на штурмовой стене происходят по следующим правилам:

- Боевые взаимодействия персонажей, находящихся на земле, с персонажами на штурмовой стене и наоборот, возможны только с помощью дистанционного оружия, военных машин, магических снарядов и осадных камней и бревен;
- Боевое взаимодействие с персонажами, находящимися на лестнице/пандусе, с помощью оружия ближнего боя возможно как со штурмовой стены, так и с земли;
- Боевое взаимодействие на самой штурмовой стене происходит по общим правилам.

7.3.3. При штурме локаций, имеющих штурмовое ограждение боевое взаимодействие (в том числе и оружием ближнего боя) разрешено через любое место штурмового ограждения. При этом перелезать, проползать под ним или протискиваться между элементов его конструкции, а также повреждать его строго запрещено.

7.3.4. При штурме локаций с открытым периметром боевое взаимодействие разрешено только в проходах и боевой зоне локаций.

7.4. После разрушения ворот (или если они открыты по иным причинам), ворота должны быть распахнуты настежь и закреплены в этом положении, а обороняющая их сторона обязана занять позиции не ближе, чем в 3 метрах от них. После этого схватка происходит по общим правилам игры до тех пор, пока либо не будут уничтожены (находиться в состоянии тяжёлого ранения) либо не убегут все нападающие или все защитники.

7.4.1. Штурм считается полностью завершённым только в случае, если защитники прекратили вооруженное сопротивление. В случае, если нападавшие после разрушения ворот отступили, ворота могут быть закрыты. Если в ходе боевого взаимодействия с ворот были сняты не все осадные хиты, то по окончании боевого взаимодействия они восстанавливаются автоматически и мгновенно.

7.5. О боевых взаимодействиях на помостах и возвышениях

7.5.1. С помостов, имеющих высоту более 50см, вести боевые взаимодействия разрешается только при наличии лестницы/пандуса. С персонажами, находящимися на помосте, возможно боевое взаимодействие с помощью оружия ближнего боя с земли.

7.5.2. С помостов высотой более 100см вести боевые взаимодействия разрешается только при наличии лестницы/пандуса и перил. Боевые взаимодействия персонажей, находящихся на земле, с персонажами на помосте и наоборот, возможны только с помощью дистанционного оружия, военных машин, магических снарядов и осадных камней и бревен.

8. Отряды

8.1. Отряды создаются для участия в ивентах захвата точек (см. Правила по контролю территорий) — особых боевых столкновений между Отрядами и для штурмов локаций.

8.2. Отряд — это группа численностью не менее 10 игроков, максимальное количество

членов отряда не ограничено.

8.3. Отряд должен иметь знамя или штандарт, размерами не менее чем 50x70 см. Знамя является непобираемым предметом.

8.3.1. Знаменем у боевых пилигримов и религиозных фанатиков может считаться переносной алтарь или реликварий с минимальными размерами 70x70x70 см и переносимый минимум двумя людьми.

8.4. Отряд должен иметь отрядный сертификат — документ, удостоверяющий факт формирования отряда. В сертификате указан игровой день создания, численность, фракция и локация формирования. Сертификат отряда хранится у его командира и является побираемым трофеем.

8.5. Преимуществ в сражении между Отрядом и группой одиночных персонажей нет. Боевое взаимодействие ведется по общим правилам.

8.6. В Отряд могут входить только персонажи, принадлежащие к одной фракции.

8.6.1. На игре Вархаммер 2026 года представители фракций, представленных на игре в малых количествах (Бретонния, Тилея, Эсталия, Дворфы, Лесные эльфы, Арабия, Огры) могут объединяться в отряды с представителями фракций Кислева и Империи.

8.7. Несколько отрядов могут вести совместные действия, например, штурмы, если это соответствует реалиям Вархаммера. Решение о такой возможности принимает присутствующий мастер.

8.8. Некоторые заклинания действуют только на Отряд или только против Отрядов.

8.9. Формирование Отряда происходит в любой локации её региональным мастером. Только Лидер Стороны может заявить формирование Отряда (см. Правила по контролю территорий).

Стоимость формирования Отряда — 1 жетон припасов за каждого члена. Жетоны сдаются формирующему Отряд мастеру. Стоимость присоединения к отряду военных машин 3 жетона припасов.

8.10. В случае если в отряде осталось меньше 10 человек Отряд расформировывается (после окончания боевой ситуации).

8.10.1. Персонажи в тяжёлом ранении продолжают считаться частью отряда, если перемещаются вместе с ним.

8.11. Отряды могут формироваться и существуют только во время дневной боевки. При вступлении в действие правил ночной боевки отряд автоматически расформировывается.

8.12. Игроки могут присоединяться к Отряду после его формирования за сумму в 2 жетона припасов с соответствующей записью в сертификате отряда присутствующим мастером с учетом п.8.6.

8.13. У некоторых фракций формирование отрядов происходит по особым правилам.

8.14. При расформировании отряда сертификат сдаётся мастеру.

8.15. После каждого штурма (удачного или нет), для того чтобы сохранить Отряд, его члены должны сдать сопровождающему его мастеру или маршалу по 1 жетону Припасов (для некоторых фракций — иные ресурсы) за каждого оставшегося в Отряде.

9. Волны

9.1. Волны — раунды боя с игротехническими персонажами.

9.2. Количество игротехнических персонажей каждый раунд остаётся неизменным, в отличие от количества игроков, которое сокращается каждый раунд в соответствии с правилами по боевым взаимодействиям и медицине.

9.3. Игроки, не участвующие в схватке, могут присоединиться к ней как во время волн, так и между ними.

9.4. Количество волн и интервал между их появлением регулируется устной договоренностью между представителями противоборствующих сторон и/или региональными мастерами.

Правила по взаимодействию со строениями и территориями

1. Общие положения

1.1. Данный раздел правил регламентирует взаимодействия с игровыми строениями, локациями и территориями.

1.2. Требования к моделированию строений и локаций описаны Правилах по допуску игровых строений и локаций.

1.3. Все игровые строения и оборонительные сооружения имеют сертификат, содержащий информацию о типе строения и количестве осадных хитов.

ОБОРОНИТЕЛЬНЫЕ СООРУЖЕНИЯ

2. Штурмовое ограждение

2.1. **Штурмовое ограждение** — ограда из связанных между собой мантелетов, деревянных ежей, колов или плетня. Протискиваться между элементов конструкции запрещено, вход через ворота (дверь, калитку или иное сооружение, закрывающее вход). В ситуации, когда есть физическая возможность открыть запирающий механизм ворот снаружи, ворота могут быть открыты.

2.2. По центру штурмового ограждения расположен мобильный участок, который полностью убирается после снятия с укреплений осадных хитов.

2.3. Боевые взаимодействия через штурмовое ограждение происходят по общим правилам без ограничений.

2.4. Базовое количество хитов мобильного участка – 6 осадных хитов (указываются в сертификате). Остальная часть штурмового ограждения не разрушаема. В течение игры количество осадных хитов может быть увеличено инженерией до 14 осадных хитов или временно магией сверх этого лимита (см. Правила по экономике и магии). Осадные хиты снимаются согласно правилам по боевым взаимодействиям.

3. Штурмовая стена

3.1. Штурмовые стены делятся на два типа: **боевые и небоевые**.

Штурмовая стена, не соответствующая особым требованиям по безопасности (см. Правила по допуску игровых строений и локаций), может быть сертифицирована мастерами по градостроению как *небоевая штурмовая стена* (помечается в сертификате коричневым цветом).

3.2. Ворота **боевой штурмовой стены** имеют базовых 8 осадных хитов (указываются в сертификате). Остальная часть штурмовой стены не разрушаема. В течение игры количество осадных хитов может быть увеличено инженерией до 24 осадных хитов или временно магией сверх этого лимита (см. Правила по экономике и Правила по магии). Осадные хиты снимаются согласно правилам по боевым взаимодействиям. Механизм восстановления осадных хитов описан в п.10.4 (см. Правила по взаимодействию со зданиями). В ситуации, когда есть физическая возможность открыть запирающий механизм ворот, ворота могут быть открыты.

3.2.1. Боевые взаимодействия на **боевой штурмовой стене** происходят по следующим правилам:

3.2.1.1. Боевые взаимодействия персонажей, находящихся на земле, с персонажами на штурмовой стене и наоборот, возможны только с помощью дистанционного оружия, военных машин, магических снарядов и осадных камней и бревен.

3.2.1.2. Боевое взаимодействие с персонажами, находящимися на лестнице/пандусе, с помощью оружия ближнего боя возможно как со штурмовой стены, так и с земли.

3.2.2. Боевое взаимодействие на самой штурмовой стене происходит по общим правилам.

3.3. Ворота **небоевой штурмовой стены** имеют базовых 6 осадных хитов (указываются в сертификате). Остальная часть штурмовой стены не разрушаема. В течение игры количество осадных хитов может быть увеличено инженерией до 18 осадных хитов или временно магией сверх этого лимита (см. Правила по экономике и Правила по магии). Осадные хиты снимаются согласно правилам по боевым взаимодействиям. Механизм восстановления осадных хитов описан в п.10.4 (см. Правила по взаимодействию со зданиями). В ситуации, когда есть физическая возможность открыть запирающий механизм ворот снаружи, ворота могут быть открыты.

3.3.1. **Штурм небоевой штурмовой стены:** после снятия всех хитов с ворот все, кто находится на штурмовой стене, спускаются вниз и не могут подняться до восстановления осадных хитов ворот. Боевые взаимодействия на **небоевой штурмовой стене** запрещены.

3.3.2. Для начала боевого взаимодействия с игроками на стене игрок может заявить о силовом проникновении, положив ладонь целиком на перила лестницы, ведущей на стену, и заявив громко и чётко вслух: *“Врываюсь на стену”*. После этого все, находящиеся на стене, немедленно спускаются вниз. Нападать на спускающихся запрещено, пока они не спустятся. Возвращаться до окончания боевого взаимодействия на стену нельзя.

4. Локации и территории с особыми свойствами

4.1. **Данжен** — это локация, обладающая уникальными свойствами, подконтрольная игротехническим персонажам.

4.1.1. Вход в данжен для игроков маркируется табличкой, содержащей особые правила, действующие внутри данжена.

4.1.2. Посещение данжена без сопровождения мастера или игротеха запрещено.

4.2. **Водоём** — непроходимая территория.

4.2.1. Водоёмы моделируются либо сигнальной лентой желто-чёрного цвета, огораживающей периметр, либо синей материей, маскировочной сетью или иным материалом. Порт моделируется “разрывом” стены локации рядом с водоёмом и моделированием водной поверхности: синяя материя, маскировочная сеть или иной материал.

4.2.2. Сухопутный проход в локацию со стороны порта невозможен — пересечение водоёма персонажами вплавь не моделируется.

4.2.3. Водоём — территория, непроходимая для всех персонажей, кроме персонажей под воздействием заклинания Полёт.

4.2.4. Утопление

Любой персонаж, который попал на территорию водоема, начинает тонуть — он не может перемещаться и совершать любые другие игровые действия. Если его не спасти, то он утонет — умрет временной смертью (при этом лежать на месте смерти 10 минут не нужно — тело скрылось под водой или было унесено течением). **Персонаж тонет 3 минуты.** Персонаж в тяжёлом ранении, оглушённый или связанный, тонет мгновенно.

4.2.5. Способы спасения утопающих в водоёме:

– утопающего может вытащить любой персонаж, если он может до него дотянуться, не входя на территорию водоёма;

– утопающему можно кинуть веревку или любой другой подходящий предмет, и вытащить утопающего таким образом (если он сам не против этого);

– утопающего может вытащить персонаж под воздействием заклинания Полёт.

5. Неигровые территории и лагеря

5.1. Неигровая территория — зона, где запрещены игровые взаимодействия и обмен игровой информацией. Такие зоны маркируются сигнальной лентой красно-белого или иных цветов.

5.2. К неигровым территориям относятся: зона вокруг мастерки, туалеты, неигровые зоны питания, территория за пределами полигона, неигровые лагеря, а также проходы в неигровую зону из игровой.

5.3. Скрываться в такой зоне с момента начала поблизости боевого взаимодействия запрещено. В момент начала боевого взаимодействия в непосредственной близости от неигровой территории все игроки, находящиеся в ней, обязаны вернуться в игровую зону либо самостоятельно снять браслет жизни и проследовать в мертвятник. Любые взаимодействия игроков в неигровой зоне с игроками, находящимися в игровой зоне, запрещены.

6. Здания

Все здания должны иметь на фасаде сертификат, описывающий их тип, количество осадных хитов и особые свойства (если они есть).

Стены зданий не разрушаемы, проникнуть в здание можно только через вход/двери (без повреждений конструкции). Способы взаимодействия со зданиями описаны в разделе 10.

Типы зданий: небоевое, боевое.

6.1. Небоевые здания

Небоевое здание (помечается желтым цветом в сертификате) — здание, внутри которого не разрешается проводить боевые взаимодействия. Т.е. после начала боевого взаимодействия внутри здания **все игроки, находящиеся внутри, обязаны выйти наружу** (кроме случаев, когда производится стрельба и применение метательного оружия, включая магические снаряды через окна или открытые двери).

6.1.1. У каждого небоевого здания 2 базовых осадных хита (указываются в сертификате). В течение игры количество осадных хитов может быть увеличено инженерией до 4 осадных хитов и/или временно магией сверх этого лимита (см. правила по экономике и магии). Осадные хиты снимаются согласно правилам по боевым взаимодействиям. Механизм восстановления осадных хитов описан в п.10.4 (см. Правила по взаимодействию со зданиями).

6.1.2. Стрельба и применение метательного оружия включая магические снаряды через окна небоевых зданий происходит по общим правилам. Боевые взаимодействия иного вида запрещены.

6.1.3 Временные строения, такие как тканевые шатры, считаются небоевыми зданиями. Для силового проникновения необходимо, находясь во входном проёме, громко сообщить: “Врываюсь”

6.2. Боевые здания

Боевое здание (помечается зеленым цветом в сертификате) — здание, в котором разрешены любые виды боевых взаимодействий по общим правилам.

6.2.1. У каждого **боевого здания** 4 базовых осадных хита (указываются в сертификате). В течение игры количество осадных хитов может быть увеличено инженерией до 8 осадных хитов или временно магией сверх этого лимита (см. правила по экономике и магии). Осадные хиты снимаются согласно правилам по боевым взаимодействиям. Механизм восстановления осадных хитов описан в п.10.4.

6.2.2. Боевые взаимодействия через окна боевых зданий происходят по общим правилам.

6.2.3. Боевое взаимодействие на вторых этажах (а также третьих, четвертых и т.д.) происходит по тем же правилам, что и на штурмовой стене, см. пункт 3.2.1 этих правил.

7. Двери игровых строений и игровые замки

Каждая дверь игрового строения имеет сертификат, в котором указано количество осадных хитов двери и количество замков.

7.1. Обычные двери имеют 1 осадный хит, большие двери (от 1,4м в ширину и от 2м в высоту) — 2 осадных хита (указывается в сертификате). В течение игры количество осадных хитов дверей не может быть увеличено.

7.2. **Игровые замки** моделируются чипами-наклейками Замок, которые клеиваются в сертификат двери. На каждой двери их может быть до трех штук. Замки можно купить у мастерских торговцев. На начало игры каждая дверь имеет один замок. Нельзя переставить на другую дверь уже установленный замок.

7.2.1. Игровые замки также используются для запираания сундуков и шкатулок. В таком случае чип “Замок” располагается на сундуке или шкатулке на видном месте. Открыть может только владелец. Вскрываются аналогично замкам на дверях (см. п.10.1.1).

8. Правила по взаимодействиям со зданиями

Правила проникновения и взлома применяются к дверям зданий и к любым другим дверям.

8.1. Проникновение в здания

Проникнуть в здание можно только через открытую дверь.

Дверь открыта, если не заперта на игровой замок (в сертификате отсутствуют чипы “Замок”). В таком случае любой персонаж может беспрепятственно открыть дверь, открыв запирающий механизм через зазор. Препятствовать открытию замка запрещено, но можно взаимодействовать с игроком по общим правилам.

Дверь закрыта, если заперта на игровой замок (в сертификате есть 1 или более чипов “Замок”) и одновременно закрыта на запирающий механизм изнутри. Наличие только игрового замка недостаточно.

Открыть дверь изнутри здания может любой персонаж в любой ситуации.

Открыть запертую дверь снаружи может персонаж, проживающий в этом здании.

8.1.1 Взлом замка на двери

— Замок может быть взломан с помощью **отмычки** (игровой ресурс, который можно купить у мастерских торговцев). Чип-наклейка “отмычка” наклеивается поверх чипа “замок”. Если на двери больше одного замка, для её вскрытия требуется на каждый из замков наклеить чип “отмычка”.

— Замок может быть взломан с помощью **заклинания**. Наклейка заклинания с указанием времени и эффекта клеивается в сертификат двери на крайний левый чип замка, прочие чипы замков (при наличии) перечёркиваются. Заклинание взламывает сразу ВСЕ замки на двери.

— Замок может быть взломан с помощью **порохового заряда**. Чип-наклейка “Пороховой заряд” с указанием времени подрыва клеивается на крайний левый чип замка, прочие чипы замков (при наличии) перечёркиваются. Пороховой заряд взламывает сразу ВСЕ замки на двери.

8.1.2. Силовое проникновение в здание

Особый способ проникнуть в здание — ворваться в него. Если игрок хочет ворваться в здание, ему нужно положить ладонь, целиком, на внутреннюю сторону двери и громко

и четко объявить: “Врываюсь в здание”, в этом случае:

– **в небоевом здании** ВСЕ игроки, находящиеся в здании, обязаны открыть дверь, через которую происходит проникновение, немедленно выйти через неё и построиться на расстоянии не более 3 м. Во время выхода из здания игрокам запрещается совершать игровые действия. Запрещается атаковать выходящих из здания игроков до того, как они построятся.

После этого боевое взаимодействие проводится по общим правилам. Возвращаться в здание до конца боевого взаимодействия запрещено.

– **в боевом здании** дверь, через которую происходит проникновение, открывается и фиксируется в открытом положении, после чего можно проводить боевое взаимодействие по общим правилам. Закрывать открытую силовым проникновением дверь до конца боевого взаимодействия запрещено.

8.2. Разрушение зданий

8.2.1. После снятия всех осадных хитов со здания (происходит согласно правилам по боевым взаимодействиям) здание считается разрушенным.

Если галерея примыкает к одному зданию, то в момент разрушения здания она также разрушается.

Если галерея примыкает к двум или более зданиям, то она считается разрушенной в момент, когда разрушается последнее из этих зданий.

8.2.2. После снятия всех осадных хитов со здания все находящиеся внутри обязаны в течение 1 минуты покинуть его. Персонажи, оставшиеся в разрушенном здании, погибают под завалом, т.е. умирают временной смертью (при этом лежать на месте смерти 10 минут не обязательно).

8.2.2.1. При разрушении зданий, имитирующих корабль, сразу после снятия всех осадных хитов корабль считается затонувшим, и все, кто находится в нём, тонут (см. утопление, п.6.2.4)

8.2.3. После снятия всех осадных хитов здания и до их восстановления, зданием можно пользоваться как обычно, но в случае начала боевого взаимодействия такие здания нельзя использовать в качестве укрытия от противника, в них нельзя проводить боевые взаимодействия — все участники боевого взаимодействия должны выйти из здания и продолжить снаружи.

8.3.3. Если состоящий из строений периметр локации непрерывен и окружает всю территорию локации, сам или в совокупности с особыми территориями, он считается **замкнутым** и составляющие его здания неразрушаемы извне локации.

8.3. Разрушение дверей

8.3.1. Осадные хиты снимаются с дверей игровых строений согласно правилам по боевым взаимодействиям.

8.3.2. После снятия осадных хитов дверь должна быть открыта и не должна закрываться до окончания боевого взаимодействия. Если это дверь боевого здания, она должна фиксироваться в открытом положении.

8.3.3. При снятии с двери осадных хитов игровые замки не взламываются.

8.3.4. Снятые с дверей осадные хиты по окончании боевого взаимодействия

восстанавливаются автоматически и мгновенно.

8.3.5. При ремонте разрушенного строения осадные хиты дверей восстанавливаются вместе с осадными хитами строения, не влияя на время его ремонта.

8.4. Восстановление осадных хитов строений

8.4.1. Если в ходе боевого взаимодействия с мобильного участка, ворот или здания были сняты НЕ ВСЕ осадные хиты, то по окончании боевого взаимодействия они восстанавливаются автоматически и мгновенно.

8.4.2. Если в ходе боевого взаимодействия с мобильного участка, ворот или здания были сняты ВСЕ осадные хиты, то их восстановление происходит посредством отыгрыша ремонтных работ.

8.4.3. Ремонт строений производится за ресурс "Стройматериалы" (сдаётся региональному мастеру) и требует отыгрыша.

8.4.4. Персонаж с навыком Инженер может отремонтировать строение, потратив 1 ресурс "Стройматериал". Отыгрыш ремонтных работ 3 минуты.

8.4.5. Персонаж без навыка Инженер тратит 3 стройматериала на ремонт строения. Отыгрыш ремонтных работ 10 минут.

8.4.6. Осадные хиты необходимо восстановить до их базового значения, без учета инженерных или магических улучшений (небоевое здание – 2 хита, боевое здание – 4 хита, мобильный участок штурмового ограждения – 6 хитов, ворота штурмовой стены – 8 хитов).

8.4.7. В случае, если процесс восстановления прерван, то осадные хиты на строении не восстанавливаются и ремонтные работы нужно начинать заново.

8.4.8. При ремонте разрушенного строения количество осадных хитов восстанавливается до базового значения, а все инженерные и магические улучшения не восстанавливаются – их необходимо производить заново.

9. О боевых взаимодействиях на помостах и возвышениях

9.1. С помостов, имеющих высоту более 50см, вести боевые взаимодействия разрешается только при наличии лестницы/пандуса. С персонажами, находящимися на помосте, возможно боевое взаимодействие с помощью оружия ближнего боя с земли.

9.2. С помостов высотой более 100см вести боевые взаимодействия разрешается только при наличии лестницы/пандуса и перил. Боевые взаимодействия персонажей, находящихся на земле, с персонажами на помосте и наоборот, возможны только с помощью дистанционного оружия, военных машин, магических снарядов и осадных камней и бревен.

Правила по медицине

1. Ранения

1.1. Перевязка

Стабилизация — наложение повязки, предотвращающее дальнейшую потерю хитов персонажа по истечении 15 минут с момента получения ранения. Повязка стабилизирует хиты, пока остаётся на месте наложения, без ограничения по времени.

1.1.1. Для стабилизации тяжелораненого персонажа любой другой персонаж тратит один ресурс перевязочные материалы (*экономический ресурс, производится ремесленниками*) и накладывает повязку на торс или ногу выше колена. Во время перевязки, раненый должен находиться в положении “лёжа”. В полевых условиях использование подстилки обязательно. Допустимо использование в качестве подстилки щитов или иных средств, позволяющих полностью уложить туловище и голову персонажа не на землю.

1.1.2. Для стабилизации легкораненого персонажа любой персонаж (в том числе сам раненый) накладывает раненому повязку на любую руку без траты ресурсов. Класть легкораненого для перевязки не обязательно.

1.3. Лечение лёгкого ранения

1.3.1. Лечение лёгкого ранения производится только персонажем с навыком Врач; в полевых условиях использование подстилки обязательно.

1.3.2. Персонаж, получивший лёгкое ранение, должен быть размещён в положении “лёжа”. Врач накладывает повязки (с тратой ресурса перевязочные материалы на каждую повязку) на раненые части тела. Количество повязок должно соответствовать количеству потерянных хитов.

1.3.3. Раненый должен оставаться в положении “лёжа” в течение 10 минут после наложения всех повязок. По истечении этого времени персонаж считается излеченным — восстанавливаются все хиты и перестают действовать штрафы от ранений, можно снимать все повязки. До окончания лечения пациент продолжает быть стабилизированным легко раненым.

1.4. Лечение тяжёлого ранения

1.4.1. Лечение тяжёлого ранения производится только персонажем с навыком Врач и только в помещении* (любом, но сертифицированные помещения дают больший шанс на успех, см. Приложение).

1.4.2. Подготавливается жребий (согласно Приложению). Форма жребия — произвольная, желательно антуражная. Обязательно тактильная/визуальная идентичность всех элементов (если тянутся камни из мешка — все камни должны быть одинакового размера, формы и текстуры; если выбирается, например, карта — рубашки должны быть одинаковы). В результате подготовки жребия в мешке всегда должен оставаться минимум 1 чёрный и 1 белый камень.

1.4.3. Персонаж, получивший тяжелое ранение, должен быть размещён в положении “лёжа”. Отыгрывается хирургическая (или иная) операция. Тратятся перевязочные материалы по числу восстанавливаемых хитов.

1.4.4. Пациент тянет жребий. Успех означает, что операция прошла успешно. Неудача —

смерть пациента. Один раз за игру (для игрока-пациента), при провале операции, по желанию, игрок может вместо смерти принять ментальную болезнь. Дальнейшее лечение идет как при успехе.

1.4.5. Если пациент выжил – ему накладываются повязки на места прооперированных ранений. Раненый должен оставаться в положении “лёжа” в течение 20 минут после наложения всех повязок, невзирая на число восстанавливаемых хитов. Допускается переносить или перевозить прооперированного. На это время отсчёт времени лечения приостанавливается, после возобновления отдыха – продолжается. По истечении этого времени персонаж считается излеченным – восстанавливаются все хиты и перестают действовать штрафы от ранений, можно снимать все повязки. До окончания лечения пациент продолжает быть стабилизированным тяжело раненым.

1.5. Также лёгкие и тяжёлые ранения могут быть излечены магией и зельями.

2. Болезни

Болезнь – ограничение игровых возможностей персонажа, которое сопровождается действиями, обязательными к отыгрышу. Распространяется в виде наклеек.

2.1. При получении наклейки болезни, персонаж (если он ещё не болеет этой болезнью и если не обладает сопротивлением/иммунитетом/иной защитой от болезни) незамедлительно вклеивает её в соответствующее место в игровом паспорте (ДК) и следует её тексту.

2.2. Заразный (имеющий не вклеенные наклейки болезни) персонаж при тактильном контакте с другими персонажами обязан давать им наклейку болезни (одну).

2.3. Добивание заражённого в ближнем бою считается тактильным контактом, и приводит к заражению болезнями. Добивание при помощи дистанционной магии и дистанционного оружия (луки, пушки, пистолы и т.д.) не приводит к заражению.

2.4. Персонаж может болеть сразу несколькими разными болезнями, но за один контакт можно заразить только одной болезнью на выбор заражающего.

2.5. Одновременно у персонажа может быть на руках не более трёх наклеек для каждой болезни.

2.6. Если, при попытке заражения, выясняется, что у жертвы имеются нужные иммунитеты или у него уже лимит наклеек болезни, то наклейка по-прежнему остаётся у заражавшего персонажа.

2.7. Если заразный больной излечивается от болезни, то уничтожает остальные наклейки той же болезни, предназначенные для заражения других персонажей.

2.8. Если игроку дают наклейку болезни, которой его персонаж уже заражён (в том числе, если ему дают сразу несколько одинаковых наклеек), он берёт “лишние” наклейки, хранит их и передаёт их другим игрокам при тактильном контакте.

2.9. Эпидемия.

Эпидемия – особое состояние локации, при котором конкретная болезнь распространяется массово и заражает большое количество персонажей.

2.9.1. Эпидемии создают Скавены и культисты по внутренним правилам.

2.9.2. Эпидемия всегда имеет источник, который создают персонажи со свойством или способностью “Создание болезней”.

2.9.3. Создание каждой эпидемии снижает благосостояние всех локаций.

2.9.4. Наличие не уничтоженного источника в локации на конец цикла снижает благосостояние локации, если источник находился в локации не менее часа.

2.9.5. Источник эпидемии должен иметь размеры, сопоставимые с пятилитровой бутылкой воды (можно больше, меньше нельзя) и заантуражен под мертвое животное, либо другой образ, позволяющий идентифицировать его как потенциальный источник эпидемии.

2.9.7. При закладывании, источник эпидемии должен четко и полностью просматриваться хотя бы в 1 положении относительно него, иными словами, запрещено окружать источник эпидемии препятствиями со всех сторон (зарывать в сено, закапывать в землю, заматывать в ткань).

2.9.8. При уничтожении источника эпидемии (отыгрыш сжигания, настоящий огонь использовать запрещено), эпидемия заканчивается и новые болезни не распространяются.

2.9.9. Источник эпидемии заразен сам по себе, и его переноска без последствий доступна только юнитам со свойством Иммуни́тет к болезням, либо при соблюдении определенных условий (маска со “Щитом голубя”, Зелье Крепкого здоровья, Заклинание “Бабкин оберег”).

2.9.10. Болезнь распространяется волнами раз в экономический цикл, не позднее 1 часа до конца цикла, пока источник эпидемии не будет уничтожен.

2.10. Защита от болезней

2.10.1. Медицинская маска, обработанная зельем “Щит голубя”, защищает от заражения при тактильном контакте, включая заражение при добивании. В качестве маски может использоваться антуражная тканевая повязка, скрывающая рот и нос или маска чумного доктора, согласованная с мастерами по антуражу.

2.10.2. Частичная или полная защита от болезней может быть обеспечена при помощи зелий, магии, артефактов, сопротивлений или иммунитетов.

2.10.3. **Имму́нет к болезням** дает защиту от любых болезней. Однако обладатель иммунитета может быть переносчиком заразной болезни. Во время эпидемии берёт наклейки на общих основаниях, но себе не клеивает, а все использует для передачи другим при контакте.

2.10.4. **Сопротивление болезням.** Расовое. Защищает от заражения болезнями при тактильном контакте с переносчиком заразной болезни. Не защищает от заражения во время эпидемии, магии и контакта с варпстоуном.

3. Лечение болезней

3.1. Лечение болезней производится персонажами с навыками Врач или Аптекарь. При необходимости возможно привлечение других персонажей под присмотром лекаря (например, аптекарь может обратиться к врачу, если лечение требует проведения операции).

- 3.2. Врач или аптекарь может лечить болезнь, если в его книге знаний есть описание её лечения, заверенное мастерской печатью.
- 3.3. Получение новых знаний о лечении возможно с помощью специальных свитков. Их можно найти в приключениях, получить как награду за квест, купить у мастерского торговца. Свитки одноразовые, подбираемые.
- 3.4. Для изучения свитка, игрок вклеивает его в свою книгу знаний, либо переписывает и отдаёт оригинал мастеру, который заверяет запись в книге своей печатью. Запись в книге неотделима от книги.
- 3.5. Копировать и переписывать свитки нельзя. Напрямую переписывать знания из книги в книгу нельзя. Вынимать из книги вклеенные в неё свитки или страницы с заверенными мастером записями нельзя.
- 3.6. Персонаж с навыком Врач может 2 раза в экономический цикл создать свиток с описанием лечения болезни, потратив на каждый свиток 1 ресурс Чернила: самостоятельно заполнить свиток и заверить печатью у регионального или профильного мастера, сдав ресурс.
- 3.7. Болезнь может лечиться несколькими разными методами.
- Процесс лечения болезней** может включать в себя следующие процедуры, сопровождаемые соответствующим отыгрышем:
- Принятие зелий – зелья изготавливаются аптекарями, принимаются кем угодно;
 - Хирургическое вмешательство – осуществляется врачами;
 - Душеспасительная беседа – или иной разговор, проводится между врачом (или аптекарем, но допускается привлечение третьих лиц, например, жрецов) и больным в соответствии с описанием в рецепте лечения болезни;
 - Отдых и покой – пациент лежит (не на земле!) в любой удобной ему позе, не подвергается стрессу, не применяет активные навыки;
 - Кровопускание и пиявки – осуществляется врачами, реже аптекарями;
 - Прижигание огнём или кислотой – осуществляется врачами или аптекарями;
 - Пост и молитва: скверна Хаоса – источник всех человеческих болезней, как физических, так и духовных, поэтому когда лечение оказывается бессильным, лекари и пациенты обращаются к вере.
- Длительность процедур указывается в рецепте лечения болезни.
- 3.8. Одновременно можно лечить несколько болезней и отравлений. Каждый курс лечения проводится полностью, даже если их пункты пересекаются.

4. Яды

- 4.1. Для приготовления ядов и противоядий требуется навык Аптекарь.
- 4.2. На игре моделируются яды двух видов: пищевые и клинковые.
- 4.2.1. **Клинковые яды** используются персонажами для реализации кулуарного убийства (см. Правила по специальным взаимодействиям). Моделируются наклейкой “Удар в спину”.
- 4.2.2. **Пищевые яды:**
- Наклейка с ядом клеится отравителем на посуду.
 - Жертва пьёт или ест из отравленной посуды.
 - Жертве должны сообщить об отравлении. Это может быть сам отравитель или другое лицо (например, мастер или игротехник) по просьбе отравителя.

– После отравления чип яда удаляется с посуды жертвой или мастером и, вклеивается в игровой паспорт.

Отравляется только один персонаж – первый поевший/выпивший из посуды.

Если вы заметили чип яда до употребления – можете опустошить посуду и уничтожить наклейку.

Если вы заметили чип яда после употребления, но никто так и не сказал вам об отравлении в течение 15 минут – решение об отравлении остаётся на ваше усмотрение, но в любом случае удалите наклейку с посуды (и вклейте в игровой паспорт, или уничтожьте).

Яд можно влить парализованному или оглушённому персонажу в рот.

Персонаж может самостоятельно выпить яд из склянки – сознательно или по ошибке.

Отравление лечится противоядием, магией и иными, не общеизвестными способами.

5. Постройки

5.1. Медицинские постройки делятся на оборудованные (приёмный покой, военный госпиталь, операционная и т.п.) и необорудованные.

5.1.1. Оборудованная медицинская постройка является экономической постройкой и верифицируется сертификатом с мастерской печатью. Подробнее об экономических зданиях см. Правила по экономике, раздел 4.

6. Особенности медицины у некоторых фракций и юнитов

Медицина действует по особым правилам у фракций Скавенов, юнитов Высшей нежити, игротехнических юнитов и монстров.

6.1. Медицина у Скавенов

6.1.1. Стабилизация при легком ранении по общим правилам (см. п.1.1.2).

6.1.2. Стабилизация при тяжёлом ранении по общим правилам, но вместо перевязочного материала используется 1 ресурс припасы (поедается реципиентом самостоятельно).

6.1.3. Лечение легкого ранения: персонаж должен съесть 1 припас за каждый восстанавливаемый хит. После чего 10 минут оставаться на месте. Также персонаж может восстановить хиты путем использования свойства Поедание трупов.

6.1.4. Лечение тяжёлого ранения происходит только в локации Скавенов. Персонаж съедает припасов в количестве, равном его максимальному количеству хитов, затем тянет жребий. Успех означает, что лечение прошло успешно, неудача — смерть пациента. Жребий подготавливает мастер с учетом особенностей скавенов (см. Приложение). В случае успешного лечения персонаж остается в положении лёжа 20 минут. Можно переносить или перевозить прооперированного, на это время отсчёт времени лечения приостанавливается, после возобновления отдыха – продолжается. По истечении этого времени персонаж считается излеченным – восстанавливаются все хиты и перестают действовать штрафы от ранений. До окончания лечения пациент продолжает быть стабилизированным тяжело раненым.

6.1.5. Лечение болезней и яды

По общим правилам с учетом свойств Сопротивление и Иммуитет к болезням.
Иммуитет к пищевым ядам. Удар в спину по общим правилам.

6.1.6. Поедание трупов

Восстанавливает все хиты, если персонаж находится в легком ранении и в течение 30 секунд моделирует поедание трупа.

После поедания трупа персонаж не может вступать в боевое взаимодействие в течение 10 минут, иначе теряет восстановленные хиты.

Наличие трупа обязательно. Трупом является любой персонаж без браслета жизни, находящийся в игре. Поедать мёртвых персонажей, двигающихся в мертвятик, нельзя. Поедать живых тоже нельзя, сперва нужно добить. С одного трупа могут восстановить хиты не более двух скавенов или один огр, гуль, гарпия и т.д. Поедание трупов не вылечивает от болезней или ядов.

Поедать труп во время боевого взаимодействия, включая осаду, нельзя!

6.1.7. Скавены могут лечить не-скавенов по общим правилам.

6.2. Медицина у Нежити

Не применяется к **некромантам**, для них — по общим правилам.

Вампиры:

6.2.1. Стабилизация при легком или тяжелом ранении не требуется, но может имитироваться в качестве маскировки.

6.2.2. Восстановление хитов вампира возможно только в результате использования Укуса вампира к живым персонажам из плоти и крови или других вампиров, или пребывания в течении 15 минут в месте силе – помещении, моделирующем покой вампира, место его захоронения и пр. по согласованию с региональным мастером.

6.2.3. Лечение болезней и яды

Иммуитет к болезням и пищевым ядам.

Остальные юниты Высшей нежити:

6.2.4. Стабилизация при легком или тяжелом ранении не требуется, но может имитироваться в качестве маскировки.

6.2.5. Лечение легкого ранения: при помощи магии (мгновенно) или нахождение в состоянии покоя 10 минут восстанавливает все хиты.

6.2.6. Лечение тяжелого ранения: при помощи магии или нахождение в состоянии покоя 20 минут.

6.2.7. Лечение болезней и яды

Иммуитет к болезням и пищевым ядам. Удар в спину по общим правилам.

Низшая нежить:

6.2.8 Стабилизация при легком или тяжелом ранении не требуется. При наступлении тяжёлого ранения может в любой момент умереть по решению игрока или сопровождаемого юнита Высшей нежити (см. Безволие).

6.2.9. Лечение легкого и тяжёлого ранения: при помощи магии (мгновенно)

6.2.10. Лечение болезней и яды

Иммуитет к болезням и пищевым ядам. Удар в спину по общим правилам.

6.3. Медицина у монстров и игротехнических юнитов

6.3.1. Стабилизация при легком или тяжелом ранении не требуется.

6.3.2. Лечение легких и тяжелых ранений у игротехнических юнитов: после боя восстановление хитов с ожиданием 10 минут в состоянии покоя возле сопровождающего регионального мастера. При атаке “волнами” действуют особые правила по восстановлению хитов у игротехнических юнитов (см. Правила по боевым взаимодействиям).

6.3.3. Лечение легких и тяжелых ранений у монстров-игроков: по общим правилам или по правилам фракции. У скавенов или монстров Хаоса, например, некоторые монстры могут обладать свойством Поедание трупов, см.п.6.1.6.

6.3.4. Лечение болезней и яды

Иммунитет к болезням и пищевым ядам.

6.3.5. Удар в спину — по общим правилам, за исключением юнитов, у которых к нему иммунитет.

7. Приложение

1. После проведения любой хирургической операции пациент тянет жребий.

2. Жребий подготавливается врачом, который провел данную операцию (врач может сделать это как до отыгрыша операции, так и после него).

2.1. Форма жребия — произвольная, желательно антуражная. Обязательна тактильная/визуальная идентичность всех элементов (если тянутся камни из мешка — все камни должны быть одинакового размера, формы и текстуры; если выбирается, например, карта — рубашки должны быть одинаковыми).

2.2 Ответственность врача проследить, чтобы пациент не мог заранее определить какой “успешный”, а какой “неуспешный” предмет жребия, и тянул жребий наугад.

3. Соотношение положительных (пациент выжил) и отрицательных (пациент умер) предметов жребия в каждом конкретном случае зависит от Сертификата места проведения операции.

3.1. Отрицательных (например, черных камней) всегда кладется 3 шт.

3.2. Положительных (например, белых камней) кладется:

- в несертифицированной постройке – 2 шт.
- в сертифицированной необорудованной постройке – 3 шт.
- в медицинской постройке — 4 шт.
- в медицинской постройке с наличием 1 улучшения — 8 шт.
- в медицинской постройке с наличием 2 улучшений — 12 шт.

4. Врач по своему желанию имеет право положить в подготовленный жребий меньше положительных предметов (но всё ещё минимум 1!). В этом случае он может настоять, что смерть в результате такой операции — является окончательной для персонажа.

Правила по посмертию

1. Смерть персонажа

1.1. Смерть персонажа считается наступившей только после снятия браслета жизни.

Браслет жизни игрок всегда снимает самостоятельно и отдает убийце.

Смерть наступает в следующих случаях:

- Добивание персонажа;
- Результат специальных взаимодействий, например, удар в спину, казнь, жертвоприношение, некоторые магические заклинания, и т.п.;
- 15 минут в 0 хитов без перевязки, смерть от болезни или яда, далее игрок снимает браслет жизни;
- Операции с варпстоуном без защиты, его хранение на теле (в кармане или сумке) и т.п. длительностью более 5 минут;
- Одно из возможных последствий уничтожения артефакта;
- Игровое самоубийства (только окончательная смерть);
- Потеря браслета жизни по неигровым причинам;
- Дисциплинарная мера за нарушение Правил игры.

На игре моделируются **временная** и **окончательная** смерть персонажа.

1.2. **Временная смерть** моделирует не смерть персонажа, а смерть юнита, схожего с персонажем. Служит для выведения из игры определенного юнита на время, без его персонификации. Моделируется снятием браслета или жетона (для игротехников) с последующей отсидкой в мертвятнике. Выход тем же персонажем.

Персонаж не помнит боевого взаимодействия, которое привело к временной смерти, и его участников.

1.3. **Окончательная смерть** – все как во временной, но из игры выводится конкретный персонаж. Моделируется помимо снятия браслета жизни проставлением отметки об окончательной смерти персонажа в специальной графе паспорта (ДК) игрока. Отметка ставится самостоятельно владельцем ДК по обоюдному согласию, в спорных случаях – мастером. Отсидка в мертвятнике с последующей сменой персонажа.

1.3.1. **Окончательная смерть наступает обязательно от:**

- удара в спину (кулуарное убийство),
- смертельного яда,
- Укуса вампира (только в случае применения к другому вампиру)
- поединка/дуэли до смерти (по обоюдному согласию, может быть как один на один, так и групповой),
- казни – нужен отыгрыш суда (опционально) и оглашения приговора (обязательно) и отметка в ДК об окончательной смерти. По обоюдному согласию сторон, если нет цели

выведения конкретного персонажа из игры, результатом казни может быть временная смерть. В таком случае просто не ставится отметка в ДК об окончательной смерти.

1.3.2. Окончательная смерть наступает также и от и других действий, когда важна смерть конкретного персонажа. Используется правило взаимного согласия – игрок ставит отметку в своём ДК, что он согласен с окончательной смертью, прямо на месте смерти и идёт в мертвятник. Если не согласен – вызывают мастера.

1.3.3. Персонажи, похороненные на кладбище (Сады Морра) с установлением надгробия, умирают окончательной смертью, даже если окончательная смерть не была объявлена. Присутствие тела (т.е. игрока) обязательно.

1.3.4. Окончательная смерть может быть выбрана самим убитым вместо временной смерти по желанию.

1.3.5. Окончательная смерть вампиров наступает в случае его упокоения – отмены свойства “Нетленность” с помощью молитвы “Упокоение”, артефакта со схожим эффектом или применения к нему “Укуса вампира” другим вампиром.

1.4. После окончательной смерти с персонажа спадают все болезни, бафы, дебафы, мутации и т.п. После временной – не спадают. Возможные исключения описаны в профильных правилах.

1.5. Особенности смерти персонажей с навыками и свойствами блоков “Магия”, “Жречество”, “Медицина”, “Зельеварение”, “Ремесло и инженерия” и др.:

1.5.1. Временная смерть – ничего не меняется, персонаж выходит из мертвятника со своим рангом, свойствами и тем же набором заклинаний/рецептов.

1.5.2. Окончательная смерть – игрок может выйти прежним или другим юнитом. Выученные им ранее заклинания/рецепты остаются в его книге заклинаний/молитв/рецептов, но могут быть использованы только, если они доступны (к изучению) новому персонажу.

Рыцари теряют один ранг (если могут), подробнее см. Правила по рыцарям.

Вампиры теряют один ранг (если могут), подробнее см. Правила по вампирам.

1.6. Игроку разрешается выйти из любого игрового процесса по психологическим, медицинским и иным причинам, объявив о смерти персонажа. Это действие приводит к окончательной смерти и полному сроку отсидки в мертвятнике.

2. Действия после смерти

2.1. После завершения взаимодействия, в рамках которого персонажа убили, игрок или игротех находится на месте смерти **10 минут**, изображая труп (не вступая в контакт и не

уходя с места смерти, в идеале – лежа на земле с закрытыми глазами). Если вас начали обыскивать, хоронить, превращать в зомби или использовать иным игровым методом, дождитесь окончания процедуры.

2.2. Если за 10 мин. к вам не проявили интереса, вы надеваете на голову белый хайратник и отправляетесь:

- Обычные игроки – в общий (неигровой) мертвятник, игровые мертвятники или локационный мертвятник (только при временной смерти) при наличии в них мест.
- Постоянные игротехи – в свою игротехническую локацию или к мастеру, сопровождающему их.
- Временные персонажи – к мастеру, который их выпустил, к сопровождающему их игротеху мертвятника или в мертвятник.

2.3. **Белый хайратник** (повязку) необходимо носить в следующих случаях:

- После смерти для прохода в мертвятник.
- Для прохода из мертвятника в свою локацию, если игрок решил воскреснуть там. Если игрок идёт в локацию по игре, то хайратник не надевается.
- При проходе по игровой зоне по важной неигровой причине (визит к врачу, на мастерку, на стоянку и т.п.).

Побухать с друзьями в соседней локации важной причиной не является.

3. Мертвятник и посмертие

3.1. Время работы мертвятника

3.1.1. Общий (неигровой) мертвятник работает с **10:00 утра до 02:00 ночи**. Игровые и локационные мертвятники работают по внутреннему расписанию.

3.1.2. После 00:00 ночи игрок, если время его отсидки в мертвянике больше 1 часа, может получить отметку с печатью в ДК (см. п 3.2.) в общем мертвянике или у своего регионального мастера и находиться до утра в неигровом лагере, и в 10:00 утра без очереди и отсидки получить браслет жизни в ближайшем мертвянике.

3.1.3. В некоторых локациях могут работать неигровые мертвятники для игроков своей локации по стандартным правилам общего мертвятника.

3.2. Когда вы приходите в мертвятник, вы сдаете игровые предметы, деньги и, по возможности, снятый браслет жизни. Паспорт (ДК) игрока остается у вас. В ДК в графе “Смерть” делается отметка с датой и временем выхода из мертвятника.

3.3. Стандартный срок посмертия — **2 часа**.

В это время игроки могут:

- Находиться в зоне отдыха мертвятника,

- Находиться в неигровой зоне полигона: неигровые кабаки, торговые лавки, душ, медпункт и т.п. (Мастер мертвятника имеет право ограничить количество игроков, выпущенных в данные зоны).
- Находиться в игровых мертвятниках.

3.4. Сокращение срока посмертия.

3.4.1. Для персонажей со свойством Ищущий смерти составляет 1 час.

3.4.2. Отыгрыш посмертных манипуляций с телом (похороны и т.п.) сокращает срок посмертия на время, когда с телом умершего совершались игровые действия, но не более, чем на 30 мин.

Внимание: для того, чтобы это условие учли, желательно присутствие мастера и подтверждающая действие отметка в ДК с указанием времени и затраченных ресурсов.

3.4.3. Персонажам, пробывшим перед смертью в состоянии «рабство/пленение/заключение/ зомби» (необходима соответствующая пометка мастера в ДК с указанием времени), данный срок вычитается из срока посмертия.

3.4.4. Мастера игровых мертвятников могут сократить срок отсидки для игроков, но не менее чем до 1 часа; мастера локационных мертвятников — до 1,5 часа в случае отработки (см. раздел 5). А могут и не сократить.

3.4.5. Срок посмертия можно сократить, помогая МГ в работах по АХЧ. Объем и срок работ определяет мастер по мертвятнику.

4. Игровые мертвятники

4.1. По прибытию в мертвятник игроку фиксируется время прибытия. Если игрок выходит на полигон временным игротехом, ему выдается браслет временного персонажа или жетон игротеха.

4.2. Браслеты временного персонажа в случае его смерти или утери заменяются выдавшим его игротехом мертвятника или мастером мертвятника.

4.3. В случае разрешенного Правилами досрочного выхода в игру из игрового мертвятника (побег, освобождение и т.п.) игрок должен получить новый браслет игрока у мастера игрового мертвятника.

5. Локационные мертвятники

5.1. Локационные мертвятники утверждаются до игры у старшего координатора и должны быть оборудованы в соответствии с Правилами по градостроению навесом от дождя, оградой, табличкой на входе и по возможности — местами для отдыха.

5.2. Локационные мертвятники являются неигровой зоной, отсчет времени отсидки, выдачу новых браслетов жизни и отметки в ДК о смерти без смены ДК т.е. типа юнита осуществляет региональный мастер.

5.3. Локационный мертвяк предназначен для игроков локации, в которой он расположен, умерших временной смертью. По согласованию со старшим координатором локационный мертвяк может быть один на несколько рядом расположенных локаций. По согласованию со старшим мастером локации локационный мертвяк может принимать игроков соседних локаций, в которых нет локационного мертвятника.

5.4. Срок отсидки в локационном мертвятнике стандартный, 2 часа. За участие в мероприятиях, описанных в п.п. 5.5. и 5.6. региональный мастер может сократить срок до 1,5 часа, но не менее.

5.5. Игроки в локационном мертвятнике могут принимать участие в специально организованных для них активностях, имитирующих игровой процесс, например, строевой подготовке. Подобные активности должны осуществляться в специально выделенной зоне внутри локационного мертвятника или за его пределами. Во время этих действий игроки не должны вступать в активные игровые взаимодействия с “живыми”, за исключением специально указанным мастером игроков, в случае строевой подготовки это может быть сержант, например.

5.6. В некоторых случаях региональный мастер может выпускать игроков из локационного мертвятника временными игротехами при наличии у него браслетов временных игротехов и согласованию данного действия с сюжетной группой или ГМ.

6. Выход из мертвятника

6.1. В случае **временной смерти** игрок выходит тем же персонажем в ту же локацию, с теми же свойствами, он сохраняет свой старый ДК и получает новый браслет жизни.

После чего игрок двигается в свою локацию по игре или в белом хайратнике вне игры. В своей локации игрок отмечается у регионального мастера, согласовывает игровую информацию о событиях, приведших к “временной смерти” и последующему отсутствию персонажа: участие в боевом столкновении, нападении, ранение, путь в родную локацию, сюда можно включить события игрового мертвятника и т.п.

6.2. В случае **окончательной смерти** и сохранения предыдущего типа юнита и свойств мастера мертвятника проставляют свою печать поверх отметки об окончательной смерти. Игрок двигается в свою локацию по игре или в белом хайратнике вне игры. Игрок согласовывает новую роль с мастером региональщиком своей локации.

6.2.1. В случае окончательной смерти игротехника действия по его вводу в игру не отличаются от тех, что для игроков.

6.3. В случае изменения игроком расы, типа юнита игроку выписывается новый ДК на регистрации по предъявлению старого ДК с отметкой рега о согласии на такую смену (можно по расии).

7. Зомбификация

Игрок, отправившийся в мертвятник, может получить возможность вернуться в игру в роли зомби на время положенного ему срока пребывания в мертвятнике.

7.1. Такая возможность доступна только в общем и игровом мертвятниках и недоступна в локационных мертвятниках.

7.2. Выход в роли зомби согласуется исключительно с мастерами мертвятника.

7.3. Мастера принимают решение о таком выходе по мере сюжетной необходимости и при наборе достаточного количества игроков.

7.4. Игрок выходит на полигон только в сопровождении мастера.

7.5. В роли зомби игрок является однокитовым юнитом. Зомби использует только лёгкое или обычное оружие, снимающее 1 хит (при необходимости игрок может получить оружие в мертвятнике). Медлительные движения, передвижение только шагом.

7.6. Игрок полностью подчиняется инструкциям сопровождающего мастера на протяжении всего времени, пока находится в игре в роли зомби.

Правила по контролю территорий

Терминология

Блок — группа сторон, объединённых одной целью. Например: блок Порядка, блок Разрушения. Подробнее — в разделе «Блоки».

Сторона — группа персонажей, объединённых вокруг лидеров и входящих в тот или иной блок. Имеет свои локальные цели в рамках целей блока.

Лидер — один или несколько персонажей внутри стороны, имеющих возможность взаимодействовать с метафизической частью модели (не обязательно магоюниты). Назначаются МГ до игры и на регистрации им выдаются устройства.

Красить / покраска — метафизически брать точку.

Захватывать / захват — физически брать точку.

Воля — ресурс, необходимый для покраски.

Очки — очки победы, получаемые за удержание точек.

Флаговая точка — точка, расположенная внутри каждой локации. Захватывается и окрашивается по особым правилам.

Большая точка — точки вокруг больших локаций. Ограничения на численность отрядов для захвата до 25 человек.

Малая точка — точки вокруг малых локаций. Ограничения на численность отрядов для захвата до 10 человек.

Флажок лидера — игромеханический маркер, используемый для маркировки захвата точки конкретным лидером (и, как следствие, его стороной и блоком)

- Флажок уникален для каждого лидера;
- Каждый лидер прикреплен к локации и не меняет её ни при каких условиях.
- Флажки лидеров имеют цвет, соответствующий их локации.

1. Состояния Духа

1.1. Каждая точка на полигоне имеет одно из следующих состояний Духа Кислева:

- Дух усилен
- Дух успокоен
- Земля осквернена
- Дух враждебен ко всему (состояние по умолчанию)

1.2. Состояние Духа отображается световым маркером (красный-зеленый-синий-желтый) на точке.

1.3. Эффекты, действующие на ивент в зависимости от состояния Духа обозначаются специальной наклейкой на точке. Конкретный перечень возможных эффектов появится позже.

2. Блоки

2.1. Существует три направления конфликта (блока):

- Порядок
- Статус-кво
- Разрушение

Блоков фиксированное количество — новые блоки и стороны в процессе игры не появляются.

2.2. Также существуют Нейтралы — стороны, у которых на старте игры нет блока.

2.3. Переход из блока в блок возможен только для лидеров, принадлежащих на начало игры к нейтралам или сторонам блока Статус-кво.

2.3.1. Для смены стороны необходимо получить квест у своего регионального мастера.

2.3.2. В случае если все лидеры стороны перешли в другой блок (возможно только для стороны блока Статус-кво), их сторона считается уничтоженной (поглощенной более сильной стороной).

2.4. Кроме этого, есть игротехнический блок “Враждебен ко всему”, в который нельзя вступить, но победные очки в него генерируют точки в состоянии Духа “Враждебен ко всему”.

2.5. Общий сюжетный результат определяется тем, какой блок победил. Конкретные сюжетные последствия зависят от того, какая сторона внутри блока одержала верх. Например, победа вампиров через защиту земли успокоит Духа и формально совпадает с целью многих других сторон — но всё равно принесет свои беды.

3. Физический контроль

3.0. У каждой локации есть 4 точки, из которых одна является флаговой (расположена внутри локации).

3.1. Захват обычной (не флаговой) точки обеспечивается боевым взаимодействием (ивентом) на точке по расписанию.

3.2. Ивенты проводятся согласно расписанию. В последний игровой день (суббота) ивенты в 17 и 19 часов не происходят.

Время проведения ивентов: 11:00, 13:00, 15:00, 17:00, 19:00.

(Какие точки в какое время доступны — будет объявлено перед игрой, смотрите расписание на региональной мастерке).

3.3. У каждой точки есть фиксированное время ивента, который не меняется на протяжении всей игры. Пример: на точке 1 ивент проводится в 11:00, на точке 2 — в 13:00, а на точке 3 — в 17:00. Одновременно для захвата будет доступно по 6 точек.

3.4. Участие в ивентах:

3.4.1. В ивенте участвуют только отряды (см. Правила по боевым взаимодействиям, п. 8). Заявить формирование отряда для ивента может только лидер стороны.

3.4.2. Отряды собираются на локации. При формировании отряда в сертификат вносится 6 параметров: сторона, численность и цель — от какого лидера, на какую точку идёт отряд и в какое время.

В случае, если у вас нет знамени, знамя выдаст МГ, обратитесь на мастерку до игры.
Древко для знамени МГ не выдаёт!

3.4.3. Отряд обязан прибыть на заявленную точку не позднее 10 минут после времени ивента, на который сформирован отряд. По истечении 10 минут маршал не принимает отряды на ивент.

3.4.4. Отряды, прибывшие на ивент, сдают сертификаты отрядов маршалу. По окончании ивента отряды расформируются.

3.4.5. После сдачи сертификата маршалу, все члены отряда становятся юнитами, участвующими в ивенте (не персонажами). Получившие в результате боевых

взаимодействий на ивенте ранения юниты по его окончании считаются здоровыми и живыми персонажами.

3.4.6. Отряды, опоздавшие на ивент, расформируются. Припасы за опоздавший отряд не возвращаются.

3.4.7. Отряд, сформированный и заявленный для ивента, не может быть использован в другом ивенте или штурме.

3.5. Лимиты численности: для больших точек — 10–25 бойцов с каждой стороны, для малых — ровно 10.

3.6. В захвате точки может участвовать любое количество сторон, но не более 1 отряда от каждой стороны.

3.7. Ресурс: для формирования отряда и участия в ивентах используются припасы.

3.8. Если в ивенте на точке участвует несколько сторон, победитель — единственная сторона, оставшаяся на точке после того, как все остальные прекратили сопротивление (добровольно или по результатам боя).

3.8.1. На малых точках локации отряды той же локации заявляют маршалу, будут ли они вступать в битву на общих основаниях, или только с 1 победившим всех остальных отрядом. В последнем случае противник восстанавливает здоровье, магию и т.п.

3.9. Исходы ивента:

- явилась одна сторона — точка закрепляется за ней
- не явился никто — ничего не меняется
- был бой — точка закрепляется за победителем

3.9.1. После захвата точка отмечается флажком лидера стороны, захватившей эту точку. (Флажок лидера — игромеханический маркер, выдаётся МГ.)

3.10. Экономические бонусы за захват начисляются в зависимости от специализации точки: шахта, тренировочный лагерь, торговый пост, пассивный доход и т.д. Специализации прописываются отдельно. Конкретные дебаффы и бонусы за контроль — см. Приложение.

3.10.1. За победу в ивенте выдается разовая награда победившему отряду сразу после победы.

3.10.2. За владение захваченной точкой начисляется пассивный доход согласно специализации точки лидеру захватившей стороны.

4. Штурм локаций

4.1. Каждая локация имеет область из трёх точек. На каждой точке обозначено, к какой локации она относится.

4.2. Все точки области имеют разное время ивента. Любая область может быть захвачена за один день (сутки) при должном старании. Все точки области имеют разные слоты расписания.

4.3. Штурм локации возможен только если все точки области локации не принадлежат этой локации (чтобы можно было штурмовать — на всех трёх точках локации должны быть флажки лидеров из других локаций).

4.3.1. После захвата всех точек области сторонами не из локации, открывается возможность штурма локации. Сюжетное объяснение: оборонительные рубежи прорваны, отряд смог пройти через виртуальных защитников.

4.4. В каждой локации есть флаговая точка. На старте флаговая точка локации никому не принадлежит. И может быть захвачена только в результате штурма локации.

4.4.1. Захват флаговой точки может быть осуществлен только лидером другой локации. Атакующая сторона должна получить доступ к флаговой точке в результате штурма, и лидер должен поставить свой флажок. Региональный мастер локации контролирует этот процесс во время штурма.

Если все лидеры штурмующих к концу штурма находятся в состоянии тяжелого ранения, флаговую точку захватить нельзя.

4.4.2. При захвате флаговой точки все точки, захваченные всеми сторонами этой локации, переходят к захватывающему (той стороне, чей флажок поднят на флаговой точке локации).

Награда за захват флаговой точки равна сумме наград за захват всех точек, поменявших владельца.

4.4.3. Захват флаговой точки сбрасывается при выходе атакующих отрядов из локации, или через 30 минут после окончания штурма. Остальные точки локации не возвращаются и их необходимо захватывать снова.

5. Метафизический контроль (Дух Кислева)

5.1. Покраска существует отдельно от захвата. Стороны, не располагающие достаточным числом боевых персонажей, могут влиять на ситуацию именно через этот рычаг.

5.2. Для перекраса точки используется специальное устройство. Устройство выдается мастерской группой лидерам. Устройство не отчуждаемо и не может быть передано другому игроку. При окончательной смерти персонажа устройство сдается на регистрацию.

5.3. Воля – ресурс, необходимый для покраски точки.

5.3.1. Перекраска точки возможна только если устройство имеет достаточное количество Воли. При нехватке Воли устройство просигнализирует об этом.

5.3.2. Воля пассивно восстанавливается в устройствах из расчёта: 2 часа = 1 покраска никому не принадлежащей точки. Воля не сгорает.

5.3.3. Дополнительную Волю можно получить через квесты, соответствующие фракции. Квесты и награду за них запрашивайте у регионального мастера.

5.4. Состояния Духа и соответствующие им блоки:

- Дух усилен — Порядок
- Дух успокоен — Статус-кво
- Земля осквернена — Разрушение
- Дух враждебен ко всему — состояние по умолчанию, обозначающее отсутствие какого-либо контроля

Каждому блоку соответствует своя цветовая индикация.

5.5. Лидеры нейтралов не относятся к сторонам на старте и — до присоединения к одной из имеющихся сторон — не могут красить точки, но могут формировать отряды для ивентов. Начисление Воли лидерам нейтралов при этом происходит в обычном режиме.

5.6. Стоимость покраски:

5.6.1. Покраска точки стоит определенного количества Воли.

5.6.2. В случае покраски точки, уже захваченной любой стороной твоего блока, стоимость покраски уменьшается на треть.

5.6.3. Воля за неудачную попытку покраски не снимается.

5.7. Взаимодействие с точкой — как изменить состояние точки:

5.7.1. Лидер проводит необходимый отыгрыш не менее 10 минут с помощью устройства лидера. Если процесс прерван (лидер вышел из зоны покраски) — покраска не засчитывается.

5.7.2. После успешного отыгрыша точка меняет свое состояние. Если точка не ответила — она находится в кулдауне.

5.7.3. После успешной покраски точка недоступна для перекраса в течение 1 часа (кулдаун).

5.7.4. Покраска флаговой точки возможна только если все точки локации покрашены любыми сторонами твоего блока. Флаговая точка даёт ×3 очков по сравнению с обычной точкой. На старте флаговая точка имеет состояние «враждебен ко всему» и очков не приносит.

5.7.5. За покрашенную точку начисляется награда лидеру стороны в начале экономического цикла в соответствии с временем владения точкой.

5.8. После покраски точки лидер может наклеить наклейку с эффектом, который будет действовать на ивенты на этой точке. Количество наклеек у каждого лидера будет ограничено.

Эффект действует только в случае, если цвет наклейки соответствует цвету индикатора точки (зеленый, синий, красный, желтый).

5.9. Подсчёт очков:

5.9.1. Каждый полный час владения точкой начисляет очки блоку и стороне.

5.9.2. Точки в состоянии “враждебен ко всему” также приносят победные очки игротехническому блоку “враждебен ко всему”.

5.9.3. В неигровое время (с 02:00 до 10:00) очки не начисляются, перекраска точки невозможна.

5.10. Переход из блока в блок возможен только для лидеров, принадлежащих на начало игры к нейтралам или сторонам блока Статус-кво.

В случае если все лидеры какой-либо стороны блока Статус-кво перешли в другой блок, их сторона считается уничтоженной (поглощенной более сильной стороной).

5.10.1. Точки, ранее перекрашенные поглощенной стороной, переходят в состояние «Дух враждебен ко всему».

5.10.2. Стороне блока Порядок или блока Разрушение, в которой на момент конца игры находятся бывшие лидеры из блока Статус-кво, начисляется бонус в размере 3 очка за каждого лидера. За нейтральных лидеров бонус не начисляется. Сторонам блока Статус-кво бонуса за лидеров Статус-кво бонус также не начисляется

5.11. Общее состояние Духа на полигоне влияет на полигонный коэффициент благосостояния.

6. Стартовые условия

6.1. Физический контроль: на старт игры ряд точек закреплён за конкретными лидерами.

Стоимость перекраски таких точек — по обычным правилам.

6.2. Метафизический контроль: на всех точках на старт игры состояние Духа «враждебен ко всему».

7. Победа

7.1. В конце игры определяются два результата:

7.1.1. Сюжетный исход — определяется блоком с максимальным количеством очков.

7.1.2. Внутриблоковая победа — определяется тем, какая сторона внутри победившего блока набрала больше очков — т.е. захватила контроль над землёй Кислева. Это не меняет общий сюжетный результат, но влияет на конкретные последствия для мира игры.

Правила по артефактам и квестовым предметам

1. Основные положения

1. Артефакты и квестовые предметы имеют специальную маркировку (чип) с уникальным номером. По нему нельзя понять, что перед вами, но можно понять, что это игровая ценность. Используйте Идентификацию (см. раздел 3 данных правил).

1.1. **Артефакт** — игровой предмет, на время обладания предметом дающий возможность владельцу использовать какую-то особую способность. Она описана в сертификате, заверенном печатью мастера из сюжетной группы или регионального мастера по согласованию с сюжетной группой.

1.1.1. Артефакт становится рабочим ТОЛЬКО при наличии сертификата, в случае обладания артефактом без сертификата он не обладает особыми способностями. Это просто красивая вещь. Артефакты вводит только мастерская группа.

1.1.2. **Сертификат артефакта** — неигровой мастерский документ, описывающий правила и особенности артефакта. Сертификат непобираем отдельно от артефакта. При утере сертификата единственный способ его восстановить — это провести идентификацию предмета (см. Раздел.3). Сертификат обязательно должен быть прикреплен к самому артефакту в присутствии рега. Сертификат не может быть поборан/украден отдельно от самого артефакта.

1.2. Артефакты вместе со своими сертификатами являются отчуждаемыми, т.е. могут быть украдены, сняты с трупа, утеряны “по игре” с уведомлением мастера (если индивидуально не оговорено и не зафиксировано иное). Артефакты в таких ситуациях не теряют своих свойств (если в описании сертификата не указано обратное).

1.3. **Квестовый предмет** — игровой предмет, необходимый для выполнения квеста или его части. Квестовые предметы не являются артефактами.

1.4. **Идентификация** — навык, позволяющий распознавать артефакты и квестовые предметы (подробнее см. Раздел 3 этих правил).

1.5 **Артефактные циклы**: день делится на 2 артефактных цикла. Первый (дневной) цикл — с 10:00 до 16:00. Второй (вечерний) цикл — с 16:00 до 22:00. Самый первый артефактный цикл начинается после открывающего парада и длится до 22:00 первого дня игры.

Перезарядка артефактов и их использование требуются/возможны в КАЖДЫЙ из этих циклов согласно сертификату артефакта (разовые артефакты).

1.6 Артефакты можно использовать только с учетом ограничений других правил. То есть, например, если ночью запрещены длинномеры, а артефакт — это копье, его нельзя использовать.

1.7 ПОСЛЕ ОКОНЧАНИЯ ИГРЫ ВСЕ АРТЕФАКТЫ И КВЕСТОВЫЕ ПРЕДМЕТЫ НЕОБХОДИМО СДАТЬ НА МАСТЕРКУ.

2. Артефакты

Артефакты и квестовые предметы имеют чип с уникальным номером, позволяющий опознать их как игровую ценность.

О получении или потере артефакта необходимо оповещать регионального мастера.

Артефакты работают только при наличии сертификата.

Артефакты вводит только МГ.

Любой персонаж, отряд или локация могут использовать не более одного артефакта одного вида по цели эффекта.

Идентичные эффекты артефактов не суммируются.

Некоторые артефакты могут применять определенные фракции. Об этом будет пометка в сертификате.

ВИДЫ АРТЕФАКТОВ

По цели эффекта:

2.1 **Индивидуальные** – данные предметы имеют особое свойство или несколько, распространяющиеся только на владельца артефакта.

2.2 **Групповые** – данные артефакты имеют особое свойство или несколько, которые распространяются на группу персонажей (по умолчанию до 10 человек).

2.2.1 Чтобы групповой артефакт работал - его должен обязательно касаться несущий его человек.

2.3 **Локационные** – данные артефакты имеют особое свойство или несколько, которые распространяются на игровую локацию. Подобные артефакты после идентификации могут храниться ТОЛЬКО на видном месте — не далее 10 метров от входа в локацию. Не должны быть огорожены каким-либо способом. Действие эффектов таких артефактов активно только если артефакт находится в нужном месте, и он замечен для персонажа, первый раз вошедшего в локацию. Охрану артефакта выставлять можно, но он все равно должен быть замечен.

2.3.1 Эффект локационных артефактов распространяется только на персонажей, находящихся в границах периметра локации.

2.3.2. Если артефакт не располагается на достаточно видном месте (оценивается мастером), эффекты артефакта не учитываются.

2.3.3 Некоторые локационные артефакты требуют присутствия мастера-региональщика или мастера-сюжетника для своего применения, если это требование указано в сертификате артефакта.

По принципу работы:

2.4 **Постоянные** – артефакты, эффектом которых можно пользоваться постоянно.

2.5 **Разовые** – артефакты, эффект которых может быть получен ограниченное количество раз в артефактный цикл. Если разовые артефакты можно использовать более одного раза, то они имеют лимит по использованию в цикл или требуют перезарядки. Перезарядка артефактов происходит автоматически раз в цикл, с началом нового цикла или иным способом, указанным в сертификате.

2.6 **Составные** – артефакты, состоящие из нескольких частей. Все части должны иметь маркировку — дробь в номере составной части. Для получения действующего составного артефакта необходимо собрать все его части и сертификат. Составные части артефактов также могут иметь собственные особые свойства и иметь свой сертификат, но они перестанут действовать и потеряют свою силу, если артефакт, частью которого они являются, будет собран полностью и будет иметь соответствующий сертификат. Разобрать обратно артефакт нельзя.

Дополнительно:

2.7 Если вы нашли артефакт или квестовый предмет, но не хотите им пользоваться – мы настоятельно рекомендуем продать его другим игрокам, сдать МГ, или подарить кому-то, дабы ценные предметы не пылились “в пожизняке” всю игру. В любом случае не забудьте вернуть их на мастерку.

2.8 Некоторые локационные артефакты имеют скрытые эффекты, которые известны мастеру-региональщику. Он сам отследит их действие.

2.10 Идентичные эффекты артефактов не суммируются. (Например, если два разных предмета дают персонажу вардсейв, то вардсейв срабатывает только один раз). Схожие эффекты (например вардсейв и защита от магических снарядов) – складываются по эффекту (при попадании двух снарядов в примере срабатывает защита от снарядов, а потом – вардсейв).

2.11 Некоторые артефакты могут применяться только определенными фракциями. То есть расы из фракций Порядка не применяют артефакты фракции Разрушения и наоборот. Кто может применять артефакт — написано в сертификате. Для других фракций он бесполезен даже при идентификации (см. ниже раздел 3).

3. Квестовые предметы

3.1. Квестовые предметы вводятся в игру МГ, маркируются игротехническим чипом с уникальным номером.

3.1.1. Игроки могут вводить квестовые предметы до игры через МГ (регионального мастера).

3.2 Квестовые предметы являются отчуждаемыми, то есть могут быть украдены, обменены и взяты с трупа.

3.3 Квестовые предметы имеют исключительно сюжетную и/или квестовую ценность, и не дают владельцам никаких особых способностей.

3.4 Квестовые предметы сдаются мастерам по завершению квеста и получению награды за квест, либо после игры в случае, если квест не был выполнен.

4. Идентификация артефактов и квестовых предметов

4.1. Каждый артефакт и квестовый предмет отмечен специальным чипом с уникальным номером. По нему нельзя понять, что перед вами, но можно понять, что это игровая ценность. Эти предметы вводит МГ. Это неигровая маркировка, она нужна для того, чтобы мастера могли понять, что за вещь у них в руках.

4.2. Идентифицировать предметы могут только персонажи с навыком Идентификация. *(Не все персонажи сумеют понять, что за вещь перед ними, например, крестьянин не может опознать артефакт, так как у него нет нужных знаний).*

4.3. Навык Идентификация потенциально доступен для ролей магов, жрецов, библиотекарей и прочих, связанных с наукой или исследованиями.

4.4. Навык Идентификация до игры выдаётся по согласованию с сюжетной группой после выкладывания квесты и проверки лимита навыков на локацию. Мы не выдаем весь лимит навыков в одну команду и стараемся распределять его равномерно. Также можно обучиться навыку на игре (см. Правила по свойствам, навыкам и специальным взаимодействиям).

4.5. Игрок с навыком Идентификация:

- приходит с вещью, на которой есть чип с номером, к региональному мастеру;
- сдает ему ресурс «Чернила»;
- говорит, что хочет понять, что это за вещь и что с ней делать;
- пишет игровой отчет об исследовании и сдает его региональному мастеру. Отчет может быть введен в игру.

4.7. Региональный мастер связывается с сюжетной группой и получает информацию, передает ее игроку. Если это артефакт, он выдаст сертификат. Если это квестовый предмет, то даст по нему игровую информацию.

5. Уничтожение артефактов и квестовых предметов

5.1. Уничтожение любого артефакта и квестового предмета производится через выдачу личного или командного квеста на его уничтожение. Получить такой квест можно до игры у регионального мастера или на игре у сюжетного игротеха или регионального мастера. Например, просто так без квеста отправить вещь за пределы полигона не получится.

5.2. Составные артефакты можно уничтожить только если собраны все их составные части.

5.3. Процесс уничтожения любого артефакта и квестового предмета проводится в присутствии мастера.

5.4. После уничтожения все артефакты и квестовые предметы, а также их части сдаются на мастерку.

Правила по экономике

1. Общие положения

1.1. Правила по экономике описывают экономические взаимоотношения на игре, возникающие в процессе добычи, производства, обмена и потребления игровых ценностей и услуг.

1.2. Игровые ценности (ресурсы, деньги, ценные предметы, артефакты и т.п.), участвующие в экономических отношениях, являются отчуждаемыми, за исключением случаев, указанных в прилагаемых к таким ценностям сертификатах. Термины «отчуждаемо» и «побираемо» означают, что предмет можно продать/купить, подарить, украсть, снять с трупа, отобрать силой.

1.3. Игровые ценности вводятся в игру мастерской группой. Игроки, желающие ввести в игру свои товары (украшения, памятные сувениры и т.д.), должны заранее согласовать это с мастером по экономике. Такие товары игровыми ценностями не являются, но могут быть проданы за игровую валюту или переданы другим игрокам. После приобретения такого товара, он так же считается отчуждаемым.

1.4. Игровые услуги могут осуществляться как на возмездной, так и на безвозмездной основе. Их виды игроки могут придумать самостоятельно, при необходимости проконсультировавшись с мастерами. Такие услуги не должны входить в противоречие с реалиями мира Вархаммер и духом игры.

1.5. День делится на 2 экономических цикла. Первый (дневной) цикл — с 10:00 до 16:00. Второй (вечерний) цикл — с 16:00 до 22:00. Период с 22:00 до 10:00 не является

экономическим циклом, и в правилах именуется ночным циклом, во время которого работает лишь несколько экономических механик. Самый первый экономический цикл начинается после открывающего парада и длится до 22:00 первого дня игры.

2. Игровые ценности

2.1 Деньги – на игре используется одна официальная валюта. Деньги представлены следующими номиналами: Дукат (золотой), Деньга (серебряный), Пуло (медь). Соотношение денег: 1 дукат = 5 денег = 25 пуло.

2.1.1. Подделка официальной валюты и самостоятельный ввод иной валюты запрещены.

2.1.2. Деньги выдаются на старте игры, их можно найти в данженах, получить как награду за выполнение квестов или в ходе торговых операций. Также деньги выдаются владельцам некоторых зданий, исходя из уровня благосостояния.

2.2. Ресурсы — вводятся в игру МГ, представлены в виде наклеек, жетонов, чипов или миниатюрных предметов. Образцы ресурсов будут представлены на семинаре перед игрой. Могут быть получены в данженах, в качестве награды за квесты, получены в ходе ивентов на ресурсных точках, могут быть куплены у мастерского торговца, могут производиться в мастерских.

2.3. Базовые ресурсы - изначальные ресурсы, из которых создаются остальные ресурсы. К базовым ресурсам относятся: аптекарская трава, селитра, соль, металл, волокно, древесина и еда.

2.4. Игроки могут выпускать в игру долговые расписки в произвольной форме.

3. Ресурсные точки и экономические ивенты

3.1. Ресурсная точка – место проведения экономического ивента для получения базовых ресурсов.

3.2. На игре есть две ресурсные точки, которые находятся вне локаций. Экономические ивенты на них проходят по расписанию.

3.3. В ивенте могут участвовать только персонажи с навыком Собиратель и только они допускаются на территорию ивента. Навыку можно обучиться в процессе игры. Участие в ивенте подразумевает физическую активность и возможность испачкаться.

3.4. Ивент разделен на 3 фазы: подготовка к ивенту; проведение ивента; подсчет результатов и выдача награды. Всё время ивента собиратели остаются в зоне ивента. Боевые взаимодействия на ивенте запрещены.

3.5. Описание ивентов

3.5.1. Собиратели, пришедшие на экономический ивент, случайным образом делятся на команды равного размера. Чтобы команды были одинаковыми по размеру, в ивенте также могут быть задействованы игротехи.

3.5.2. Ивент “Огород” проводится в 12:00 и 17:00.

3.5.3. В ивенте “Огород” каждая команда должна достать шарик со дна своего сосуда. Для этого необходимо заполнить сосуд водой из водоемов, которые располагаются на территории ивента. Переносить воду можно только в выданной таре. Проведение ивента заканчивается, когда какая-нибудь из команд достанет свой шарик.

3.5.4. Ивент “Шахта” проводится в 14:00 и 19:00.

3.5.5. В ивенте “Шахта” каждой команде выдаётся базовая фигура из конструктора. Команда выделяет одного участника, который берет базовую фигуру и располагается на входе в шахту, остальные участники команды приносят ему детали из тоннелей. Детали конструктора отличаются по цвету и размеру. Задача: продолжить базовую фигуру и сделать её максимально высокой, сохраняя её изначальную форму и используя только те цвета деталей, которые были в базовой фигуре. Проведение ивента длится 5 минут.

3.6. На огороде добываются волокно, древесина и еда. В шахте добываются селитра, соль и металл. Команда победителей получает 60 ресурсов (по 20 каждого вида) и делит их на своё усмотрение. Если команда не может договориться о распределении, то ресурсы распределяются на усмотрение мастера.

4. Экономические здания

4.1. К экономическим зданиям относятся:

- поместья;
- торговые дома;
- лавки;
- мастерские (см. раздел 5);
- зельеварные лаборатории (см. Правила по зельеварению);
- медицинские постройки (см. Правила по медицине);
- культистские логова.

Экономические здания могут приносить пассивный доход (подробнее п. 4.7) и выполнять определённые функции (см. профильные правила).

4.2. Наличие экономических зданий согласовывается с профильными и региональными мастерами до игры. Во время игры нельзя зарегистрировать новые экономические здания, можно только восстановить разрушенные.

4.3. Одна команда (или подгруппа согласно сетке ролей) может заявить не более 3 экономических зданий, при этом учитывается совместимость зданий.

4.4. Ограничения по совместимости

Экономические здания не сочетаются следующим образом:

Поместье - не может сочетаться с торговым домом и лавкой;

Торговый дом - не может сочетаться с помещьем, лавкой и медицинской постройкой;

Лавка - не может сочетаться с помещьем, торговым домом и медицинской постройкой;

Медицинская постройка - не может сочетаться с торговым домом и лавкой.

4.5. Антураж экономических зданий должен соответствовать их назначению, его концепция согласовывается с мастером по экономике (зельеварные лаборатории и медицинские постройки — с профильными мастерами) до игры. Каждое экономическое здание должно быть в отдельном помещении, но при этом они могут располагаться в одном строении (под одной крышей).

4.6. Каждая команда получает единый сертификат экономического здания для всех своих экономических зданий, который является игротехническим документом и предъявляется только мастерам. Сертификат непобираем, его нельзя обнаружить при обыске.

4.6.1. В сертификате указаны: название команды (организация), шкала пассивного дохода, перечень зданий и инженерных улучшений.

4.7. Один раз за цикл экономические здания могут приносить пассивный доход деньгами и/или ресурсами, в соответствии с сертификатом экономических зданий.

4.7.1. Торговые дома, поместья, лавки и культистские логова приносят доход деньгами.

4.7.2. Торговые дома и поместья дополнительно приносят один из шести базовых ресурсов (назначается профильным мастером), который указывается в сертификате.

4.7.3. Мастерские, лаборатории и медицинские постройки могут приносить пассивный доход деньгами и ресурсами только при наличии специальных инженерных улучшений.

4.8. Чем выше уровень благосостояния локации, тем выше пассивный доход экономических зданий.

4.8.1. Если команда связана с криминалом или силами разрушения, то команда может уйти в тёмную экономику. Это означает, что расчет пассивного дохода будет вестись наоборот — чем ниже благосостояние локации, тем выше пассивный доход. Уход в тёмную экономику согласовывается с региональными мастерами. Команды, у которых есть культистское логово, автоматически уходят в темную экономику.

4.9. Получение пассивного дохода происходит у регионального мастера в течение одного часа после окончания цикла. Для этого владельцы здания предъявляют сертификат экономического здания, а владельцы торговых домов, поместий и лавок — сертификат и съёмный щиток с неповреждённым доходным жетоном (см. ниже).

4.10. Доходный жетон

В поместьях, торговых домах и лавках на видном месте размещается съёмный щиток (*фанерный щит формата А4, предоставляется МГ и устанавливается региональным мастером при чиповке здания до игры*). Щиток непобираем; снимается только владельцами здания с игромеханической целью получения дохода. В остальное время обязан постоянно находиться в здании на месте, согласованном с региональным мастером.

4.10.1. Съёмный щиток используется для размещения доходного жетона и меток ночной кражи.

4.10.2. Поместья, торговые дома и лавки могут быть ограблены днем и обворованы ночью.

4.10.3. Владельцы зданий с щитком дополнительно получают пассивный доход и за ночной цикл, равный доходу при втором уровне благосостояния без инженерных улучшений. Для темной экономики - как при третьем.

4.10.4. При получении пассивного дохода за ночной и дневной цикл на съёмном щитке крепится новый доходный жетон, в котором указывается текущий экономический цикл. При получении дохода за вечерний цикл, мастер снимает доходный жетон. Ночью щиток висит без жетона.

4.10.5. Для получения дохода за цикл жетон должен быть размещён на щитке не позднее чем через час после начала цикла: с 10:00 до 11:00 для дневного цикла, с 16:00 до 17:00 для вечернего.

4.10.6 При отсутствии доходного жетона или его повреждении пассивный доход за экономический цикл не выдаётся. Наличие метки ночной кражи не влияет на получение дохода.

4.11. Все экономические здания могут быть улучшены инженерами (см. Правила по инженерии). Для инженерных улучшений необходимы инженеры с нужными чертежами и ресурсами. В сертификате экономического здания не может быть больше трех активных инженерных улучшений. Владелец сертификата может в любой момент аннулировать любое улучшение, вычеркнув его.

4.12. При разрушении строения (см. Правила по взаимодействию со строениями и территориями) уничтожаются и экономические здания, которые в нём располагаются.

4.13. Для восстановления экономических зданий после восстановления самого строения (см. Правила по взаимодействию со строениями и территориями), необходимо предъявить сертификат экономических зданий и заплатить стройматериалы мастеру за каждое восстанавливаемое экономическое здание. При восстановлении зданий профильным мастером выписывается новый сертификат экономического здания. Восстанавливать экономические здания можно все сразу или поэтапно, но тогда необходимо каждый раз предъявлять предыдущий сертификат. Инженерные улучшения можно восстановить, только если восстановлением строения

занимается инженер, в противном случае улучшения сгорают. Стоимость восстановления экономических зданий:

- Поместье или торговый дом - 3 стройматериала.
- Лавка, зельеварная лаборатория, медицинская постройка, мастерская или культистское логово - 2 стройматериала.
- 1 стройматериал за каждое улучшение, которое восстанавливает инженер

5. Ремесленники и мастерские

5.1. Персонажи с навыком Ремесленник могут создавать в мастерской из одних ресурсов другие. Каждый ремесленник обязан иметь книгу знаний в виде антуражной книги/блокнота, минимальный размер А5. Книга знаний является неотчуждаемым предметом.

5.2 Для создания ресурсов Ремесленник должен использовать ремесленные знания, рецепт и ресурсы.

5.2.1. Ремесленные знания (информация о том, как можно использовать ресурс) представлены в виде небольших свитков, которые нужно вклеить в книгу знаний. Переписывать знания нельзя. До вклеивания в книгу знаний свиток ремесленных знаний является игровой ценностью. Ремесленные знания можно купить у торговцев, получить в награду за квесты, найти в данженах и т.д.

Ремесленники могут работать только с теми ресурсами, знания о которых у них имеются.

5.2.2. Список ремесленных рецептов открытый (см. Приложения). Ремесленник может использовать любой рецепт, если у него есть знания о всех компонентах в составе рецепта. Рекомендуется до игры внести в книгу знаний все рецепты.

5.3. На старте в каждой мастерской может быть не более 2 ремесленников. Каждая мастерская выбирает 4 стартовых знания. Ремесленники этой мастерской получают и сразу вклеивают эти знания в свою книгу знаний, т.е. на старте ремесленники из одной мастерской обладают одинаковыми знаниями.

5.4. Персонаж может быть ремесленником и не состоять в мастерской, если у его команды нет мастерской. Наличие навыка у такого персонажа должно быть сюжетно востребовано и обосновано. Персонаж получает на старте только одно знание, а для работы ему требуется мастерская, в которой ему разрешат работать. Также, навыку ремесленника можно обучиться в процессе игры. Обучаясь навыку у других игроков, новоиспеченный ремесленник не получает знаний. Обучаясь навыку у игротехника, новоиспеченный ремесленник получает 2 случайных знания.

5.5. Работа ремесленника происходит в мастерской, в присутствии регионального мастера. Ремесленнику необходимо передать региональному мастеру ресурсы согласно выбранному рецепту и продемонстрировать наличие соответствующих знаний в книге. При наличии у мастерской каких-либо актуальных инженерных улучшений нужно

сообщить об этом мастеру. Отыгрыш производства остается на усмотрение ремесленника.

5.6. В работе ремесленников может принимать участие несколько ремесленников, тогда их знания объединяются. Для получения результата игроки бросают шестигранный кубик (завозится игроками). При выпадении единицы ресурсы сгорают; при других результатах работа успешна.

6. Благосостояние

6.1. Благосостояние – числовой показатель, который определяет, как хорошо идут дела в локации.

6.2. Узнать уровень благосостояния можно только по окончании цикла. Нельзя узнать сколько очков благосостояния накоплено за текущий цикл.

6.3. Каждый цикл благосостояние начинает считаться заново.

6.4. Различные действия игроков могут повлиять на благосостояние, прибавляя или отнимая определенное количество очков благосостояния. Для каждой локации будет предусмотрен свой список действий и степень их влияния на благосостояние, с которым можно будет ознакомиться у своего регионального мастера. Отдельные действия влияют сразу на все локации, список этих действий см. в приложении о благосостоянии.

6.5. Благосостояние делится на 4 уровня:

- 1 уровень — 99 и ниже;
- 2 уровень — от 100 до 199;
- 3 уровень — от 200 до 349;
- 4 уровень — 350 и выше.

6.6. Чем выше уровень, тем выше пассивный доход у экономических зданий. При первом уровне благосостояния экономические здания не получают доход. Для экономических зданий, которые относятся к тёмной экономике пассивный доход считается наоборот - чем ниже уровень благосостояния, тем выше доход. При четвертом уровне благосостояния дохода нет.

6.8. В самом начале игры каждая локация стартует с 100 очками благосостояния. Первый пассивный доход можно будет получить по окончании первого экономического цикла.

7. Торговцы и мастерские торговцы

7.1. Торговец - персонаж с навыком Торговец. Только торговцы могут заказывать ресурсы у стационарных мастерских торговцев. На старте игры, каждый торговец может выбрать ресурс и узнать в каких поместьях и торговых домах этот ресурс производится в качестве пассивного дохода. На старте количество торговцев ограничено: по два торговца в торговом доме и по одному торговцу в лавке или поместье. Навыку торговца можно обучиться в процессе игры.

7.2. Мастерские торговцы (далее МТ) не участвуют ни в каких игровых взаимодействиях, кроме торговли. МТ нельзя убить или ограбить. МТ могут быть стационарными или бродячими. Стационарные МТ находятся в Болгасграде и Ярмарочном городке. Бродячие МТ перемещаются по полигону.

7.3. МТ работают с 10:00 до 21:00.

7.4. МТ могут скупать ресурсы у любых персонажей в неограниченном количестве.

7.5. Покупка ресурсов у МТ

7.5.1. Покупка ресурсов у стационарных МТ осуществляется через оформление заказов. Оформить заказ может только персонаж с навыком Торговец.

7.5.2. При заказе ресурсов, персонаж должен сразу оплатить не менее половины стоимости заказа. Далее игрок получает талончик, в котором указан номер заказа. У себя МТ записывает: список ресурсов, общую стоимость, внесенную предоплату и время выполнения заказа. Талончик является отчуждаемым.

7.5.3. Получить ресурсы можно через час после оформления заказа оплатив оставшуюся часть стоимости. Получить ресурсы может любой персонаж при предъявлении талончика.

7.5.4. У стационарных МТ есть лимит ресурсов, которые он может суммарно продать за один экономический цикл. Учет лимита происходит в момент оформления заказа. Размер лимита зависит от уровня благосостояния локации, в которой находится МТ.

7.5.5. Лимит ресурсов у стационарных МТ:

1 уровень - 50 ресурсов.

2 уровень - 100 ресурсов

3 уровень - 200 ресурсов

4 уровень - 300 ресурсов

7.5.6. Бродячие МТ могут продавать ресурсы любым персонажам и без оформления заказа, но их ассортимент и количество ресурсов очень ограничены, а цены завышены.

8. Увеселительные заведения

8.1. Увеселительное заведение — заведение, оказывающее некоторые игровые услуги (в основном развлекательные, расслабляющие или питания) за игровые деньги. К увеселительным заведениям относятся игровые кабаки, бордели, кальянные, игорные дома и т.д.

8.2. Все увеселительные заведения должны быть согласованы с региональными мастерами и мастером по экономике, игровые кабаки — с главмастером.

8.3. После завершения экономического цикла каждое увеселительное заведение должно сдать региональному мастеру 70% выручки за цикл. Заведениям рекомендуется формировать новую кассу каждый цикл для удобства подсчета.

8.4. При недобросовестной уплате МГ может наложить игровые санкции на заведение или локацию.

8.5. На старте увеселительные заведения могут дополнительно получить небольшую сумму денег для размена.

9 Криминальные действия

9.1. Ограбление

9.1.1. Ограбление — механика похищения доходного жетона экономического здания, с целью обогащения одних персонажей и снижения пассивного дохода других.

Ограбление доступно всем персонажам.

9.1.2. В экономических зданиях, получающих со старта игры пассивный доход (поместья, торговые дома и лавки), на видном месте располагается непобираемый щиток. На щитке в начале каждого экономического цикла размещается доходный жетон.

9.1.3. Доходный жетон — побираемый игровой предмет; на каждом жетоне указан экономический цикл, к которому он относится и номер здания, где он располагался.

9.1.4. Для ограбления необходимо оторвать доходный жетон от номерного щитка, сам щиток должен остаться на месте.

9.1.5. Передав украденный жетон региональному мастеру той локации, где расположено ограбленное экономическое здание, можно получить вознаграждение: сумму, равную $\approx \frac{1}{4}$ пассивного дохода ограбленного здания, без учета улучшений, и исходя из благосостояния локации за последний цикл. Персонажи с навыками Вор и Контрабандист получают немного больше.

9.1.6. Похищенный жетон можно передать только в текущий или следующий экономический цикл.

9.2. Ночные кражи

9.2.1. Ночная кража — криминальная механика, служащая цели обогащения некоторых персонажей. Только персонажи с навыком Вор могут заниматься ночными кражами.

9.2.2. Навык Вор может быть получен только до игры по согласованию с мастером по экономике и региональным мастером. Навык Вор не доступен персонажам, аффилированным с торговыми домами и поместьями, а также персонажам знатного происхождения или высоких должностей.

9.2.3. Каждый вор на старте игры получает 10 меток ночной кражи. Метки представлены в виде наклеек с личным номером вора, их нельзя обнаружить при обыске, и они непобираемы.

9.2.4. Персонажи с навыком Вор могут заниматься ночными кражами с 23:00 до 10:00 в особых экономических зданиях: поместья, торговые дома и лавки.

9.2.5. Проникнув в здание (используя игровые методы, см. Правила по взаимодействию с локациями, строениями и территориями), вор может приклеить метку ночной кражи на щиток экономического здания, в поле, соответствующее текущей ночи. В поле может быть только одна наклейка, т.е. здание может быть обворовано только один раз за ночь.

9.2.6. Вор может получить награду за ночную кражу в любое время до 23:00 следующего дня и только у регионального мастера той локации, в которой было разворовано здание. Размер вознаграждения определяется суммой результатов бросков шестигранного кубика (завозится игроками). Количество бросков зависит от типа здания: за лавки 2 броска, за торговые дома 3 броска, за поместья 4 броска.

9.2.7. Ночные кражи не влияют на благосостояние и пассивный доход владельцев экономического здания.

9.3. Контрабанда

9.3.1. Заниматься контрабандой могут только персонажи с навыком Контрабандист. В одной локации может быть от 0 до 5 контрабандистов.

9.3.2. Навык контрабандиста можно получить только до игры; наличие навыка должно быть сюжетно обосновано. Навык согласовывается с мастером по экономике и региональным мастером.

9.3.2. Задача контрабандиста — лично получить контрабанду и далее, лично или при помощи подельников, доставить её заказчику. Контрабандисты знают, где получить контрабанду и кому её доставить. Контрабанду можно перехватить и сдать региональному мастеру.

9.3.3. Контрабанда будет представлена в виде красных брусков из дерева, размером 10x10x20см.

9.3.4. Если контрабанда была доставлена заказчику, то она негативно влияет на благосостояние всех локаций. Если контрабанда была перехвачена и сдана региональному мастеру, то она поднимает благосостояние локации, в которой её сдали.

10. Контроль территорий

10.1. За победу в битве за точку отряд получает деньги на месте у маршалов: 2 дуката за малую точку и 5 дукатов за большую.

10.2. У точек есть экономическая специализация, которая определяет какой именно ресурс приносит точка в качестве пассивного дохода. Раз в экономический цикл каждая точка генерирует 15 единиц одного из шести базовых ресурсов, которые владелец точки может получить у регионального мастера в качестве пассивного дохода.

10.2.1. Специализация точек по локациям:

- Болгасград - селитра, металл и еда.
- Ярмарочный городок - соль, металл и волокно.
- Деревня Головинка - волокно, древесина и еда.
- Деревня Жедевка - селитра, соль и еда.
- Усадьба и стоянка кислевитских отрядов при ней - металл, волокно и древесина.
- Перевалочный пункт Имперских войск - селитра, металл и древесина.
- Унгольская станица - соль, волокно и еда.
- Большая Боярская усадьба - селитра, соль и древесина
- Лагерь Тёмных эльфов - соль, древесина и еда.
- Скавены - селитра, металл и волокно.

10.3. За метафизическое владение точкой по окончании экономического или ночного цикла хозяин точки получает 10 пуло. Лидеры локаций с малыми точками могут вместо денег выбрать 3 припаса.

10.4. Забрать награды за владение точками можно у своего регионального мастера в течении часа после окончания цикла.

11 Экономика иных рас

11.1. Экономика Тёмных эльфов (далее ТЭ).

11.1.1. На локации предусмотрена особая ресурсная точка типа “Паук”, который представлен физической моделью паука, размещенной на локации, и моделирует поедание жертв или их трупов с последующей выдачей ресурсов. Количество ресурсов зависит от ценности жертвы. Паука нельзя уничтожить.

11.1.2. На локации ТЭ предусмотрена игротехническая подлокация для сбора рабов. Сбором занимается сюжетный игротех (в случае его отсутствия, региональные мастера). Стоимость раба от 1 до 5 серебряных, в зависимости от его ценности.

11.1.3. В локации ТЭ не может быть поместий, торговых домов и лавок.

11.1.4. Экономические здания ТЭ не могут приносить пассивный доход в виде денег.

11.2. Экономика Скавенов.

11.2.1. Скавены не имеют благосостояния локации и у них нет экономических зданий.

11.2.2. Скавены имеют со старта двух персонажей с навыком “собиратель”, не привязанных к экономическим зданиям.

11.2.3. Скавены могут обменивать ресурсы и трупы на припасы у своего регионального мастера по внутреннему прайсу.

11.2.4. Скавены имеют пассивный доход 20 припасов в цикл.

Подробнее экономика скавенов описана в Правилах по Скавенам.

Приложение: о ресурсах

Цены указаны в пуло (медные монеты)

Аптекарская трава

Используется зельеварами и ремесленниками для крафта

Скупка/продажа у МТ — 2/4

Добыча — аптекарские сады

Является ремесленным знанием

Рецепт — нет (базовый ресурс)

Селитра

Используется зельеварами и ремесленниками для крафта

Скупка/продажа у МТ — 2/4

Добыча — экономические эвенты, пассивный доход, контроль территорий.

Является ремесленным знанием

Рецепт — нет (базовый ресурс)

Соль

Используется зельеварами и ремесленниками для крафта

Скупка/продажа у МТ — 2/4

Добыча — экономические эвенты, пассивный доход, контроль территорий.

Является ремесленным знанием

Рецепт — нет (базовый ресурс)

Металл

Используется зельеварами и ремесленниками для крафта

Скупка/продажа у МТ — 2/4

Добыча — экономические эвенты, пассивный доход, контроль территорий.

Является ремесленным знанием

Рецепт — нет (базовый ресурс)

Волокно

Используется зельеварами и ремесленниками для крафта

Скупка/продажа у МТ — 2/4

Добыча — экономические эвенты, пассивный доход, контроль территорий.

Является ремесленным знанием

Рецепт — нет (базовый ресурс)

Древесина

Используется зельеварами и ремесленниками для крафта

Скупка/продажа у МТ — 2/4

Добыча — экономические эвенты, пассивный доход, контроль территорий.

Является ремесленным знанием

Рецепт — нет (базовый ресурс)

Еда

Используется зельеварами и ремесленниками для крафта

Скупка/продажа у МТ — 2/4

Добыча — экономические эвенты, пассивный доход, контроль территорий.

Является ремесленным знанием

Рецепт — нет (базовый ресурс)

Клей

Используется зельеварами и ремесленниками для крафта

Скупка/продажа у МТ — 5/8

Добыча — создается зельеварами

Является ремесленным знанием

Рецепт — 1 соль + 1 волокно = 1 клей

Очиститель

Используется зельеварами и ремесленниками для крафта

Скупка/продажа у МТ — 5/8

Добыча — создается зельеварами

Является ремесленным знанием

Рецепт — 1 селитра + 1 металл = 1 очиститель

Чернила

Используется зельеварами и ремесленниками для крафта, а также для идентификации и создания свитков.

Скупка/продажа у МТ — 5/8

Добыча — создается зельеварами

Является ремесленным знанием

Рецепт — 1 древесина + 1 еда = 1 чернила

Инженерные инструменты

Используется инженерами для создания улучшений

Скупка/продажа у МТ — 5/9

Добыча — создается ремесленниками

Не является ремесленным знанием

Рецепт — 2 металл + 1 клей + 1 селитра + 1 чернила = 3 инженерные инструменты

Перевязочные материалы

Используется в медицине

Скупка/продажа у МТ — 2/4

Добыча — создается ремесленниками

Не является ремесленным знанием

Рецепт — 4 волокно + 1 очиститель + 3 аптекарская трава + 1 соль = 10 перевязочные материалы

Припасы

Используется для создания отрядов

Скупка/продажа у МТ — 2/4

Добыча — создается ремесленниками

Не является ремесленным знанием

Рецепт — 5 еда + 2 древесина + 1 металл + 2 соль = 10 припасы

Стройматериалы

Необходимы для ремонта зданий и укреплений

Скупка/продажа у МТ — 8/15

Добыча — создается ремесленниками

Не является ремесленным знанием

Рецепт — 3 древесина + 2 волокно + 2 металл + 2 клей = 3 стройматериалы

Специи

Для выгодной продажи МТ

Скупка/продажа у МТ — 40/нет

Добыча — создается ремесленниками

Не является ремесленным знанием

Рецепт — 3 аптекарская трава + 4 соль + 1 еда + 1 очиститель = 1 специи

Детские игрушки

Для выгодной продажи МТ

Скупка/продажа у МТ — 60/нет

Добыча — создается ремесленниками

Не является ремесленным знанием

Рецепт — 2 чернила + 3 древесина + 3 клей + 2 волокно = 1 детские игрушки

Удобрения

Для выгодной продажи МТ

Скупка/продажа у МТ — 40/нет

Добыча — создается ремесленниками

Не является ремесленным знанием

Рецепт — 5 селитра + 2 очиститель + 1 еда = 1 удобрения

Приложение о благосостоянии

1. События и условия, влияющие на общее благосостояние

Позитивное влияние:

В начале экономического цикла у блока порядка больше очков: + 30 очков

МТ купил торговый ресурс: + 1 очко

Точка захвачена силами порядка: + 3 очка

Погиб лидер сил разрушения: + 10 очков

Лидер перешел к силам порядка: + 5 очков

Негативное влияние:

Контрабанда дошла до адресата: -2 очка

В начале экономического цикла у блока разрушения больше очков -30 очков

Точка захвачена силами разрушения: -3 очков

Погиб лидер сил порядка: -10 очков

Лидер перешел к силам разрушения: -5 очков

Случился штурм локации: -10 очков

Ритуалы сил Разрушения: -10 очков

Создание эпидемии: -10 очков

2. Примеры событий, которые могут позитивно или негативно влиять на благосостояние локации

Эпидемия в локации

Локация отбила штурм

Успешный штурм чужой локации

Официальный суд

Казнь вора или контрабандиста

Локационная точка за локацией

Контрабанду сдали мастерам

Культурно-массовое мероприятие на X человек

Инженерные улучшения

Потеряна точка около локации

Локация подверглась штурму

Экономическое здание было ограблено

Пожизневый мусор в локации

В локации было произведено инженерное улучшение

В прошедшем цикле был 1 уровень благосостояния

В прошедшем цикле был 3 уровень благосостояния

В прошедшем цикле был 4 уровень благосостояния.

Правила по инженерии

1. Общие положения

1.1. Инженерия позволяет улучшать или целиком восстанавливать экономические здания, а также значительно удешевить восстановление осадных хитов зданий.

1.2. Заниматься инженерией могут персонажи с навыком “инженер”.

1.3. Навык “инженер” может быть получен только до игры по согласованию с мастером по экономике и региональным мастером. Навык доступен только высоко образованным персонажам.

2. Чертежи

2.1. У каждого инженера должны быть антуражные инструменты и книга знаний (размер не менее A5), в которую будут наклеиваться чертежи (рецепты) улучшений.

2.2. На игре есть 4 чертежа первого уровня и 7 чертежей второго уровня. Чертежи первого уровня описаны в правилах, 2 из них инженер может получить на старте игры у мастера по экономике. Чертежи второго уровня в правилах не описаны, их можно найти на игре.

2.3. Вклеив чертеж в свою книгу знаний, инженер может использовать его неограниченное количество раз. Найти или купить любые чертежи можно в процессе игры. Переписывать или переклеивать чертеж нельзя. До вклеивания чертеж является предметом в игре.

2.4. Чертежи первого уровня:

“Система хранения ресурсов”

Подходит для: торговый дом и поместье

Эффект: +5 производимых ресурсов в цикл

Рецепт: 1 инженерные инструменты + 1 древесина +1 металл

“Механическая витрина”

Подходит для: торговый дом и лавка

Эффект: +10 пуло (медных) в цикл

Рецепт: 1 инженерные инструменты +1 древесина

“Декор”

Подходит для: любое экономическое здание

Эффект: при получении пассивного дохода позволяет на выбор прибавить или отнять 10 очков благосостояния локации

Рецепт: 1 инженерные инструменты +1 древесина

“Оптимизация склада”

Подходит для: любое экономическое здание

Эффект: +5 пуло (медных) в цикл

Рецепт: 1 инженерные инструменты

3. Инженерные улучшения

3.1 Инженерные улучшения вписываются в сертификат экономических зданий и заверяются мастерской печатью после сдачи необходимых для улучшения ресурсов.

3.2. Улучшение можно вписать в сертификат, если в нём числится подходящее чертежу экономическое здание. В одном сертификате может быть несколько одинаковых улучшений, но только если оно подходит сразу нескольким зданиям в сертификате.

3.3. Если инженер заменяет в сертификате одно улучшение на другое, то инженер получает от регионального мастера 1 деньгу (серебряный).

3.4. При восстановлении здания инженером, стоимость сокращается с 3 до 1 стройматериала, а время отыгрыша ремонта сокращается с 10 до 3 минут.

Правила по зельеварению

Помните, что алхимия – это магия, а создание зелий – зельеварение, которым занимаются аптекари.

Если вы не аптекарь – просто помните, что после открытия пробирки и извлечения бумажки пути назад нет: надо разворачивать, проверять наличие мастерской печати, читать текст – и исполнять. Ваш персонаж уже выпил зелье.

1. Основные понятия

1.1. **Аптекарь** – **навык**, позволяющий варить зелья и лечить болезни (см. Правила по медицине). Аптекарь – **персонаж**, обладающий одноимённым навыком.

1.2. Аптекарь должен иметь **книгу знаний**. Книга знаний – игровой непобираемый предмет (отобрать нельзя, посмотреть содержимое против желания владельца – можно). Если аптекарь также является врачом, магом, жрецом и т.п. – для записи всех профильных знаний, заклинаний, рецептов и молитв используется одна и та же книга.

1.3. **Зелье** – игровой предмет, представляющий собой небольшую пробирку с заверенным мастерской печатью сертификатом (внутри), воздействующий на состояние персонажей.

1.4. **Лаборатория** – антуражное помещение, предназначенное для создания зелий.

1.5. **Сад травника** – антуражная территория, предназначенная для культивации растительных ингредиентов.

1.6. **Ингредиенты** – то, из чего создаются зелья:

1.6.1. Аптекарские травы – ресурс, который выращивается в саду.

1.6.2. Ремесленные – производятся ремесленниками (в соответствии с правилами по

экономике).

1.6.3. Уникальные – находятся в данжах и некоторых опасных местах.

1.6.4. Трофейные – получают насильственным путём (жетоны игротехов).

1.6.5. Магия – для создания некоторых зелий применяется алхимия. В таком случае в ходе приготовления зелья маг (это может быть сам аптекарь – или маг с аптекарем могут работать совместно) расходует одно из применений небоевых заклинаний текущего цикла, вкладывая его в зелье. Также магию можно заменить варпстоуном, но у этого могут быть последствия.

2. Рецепты зелий

2.1. Аптекарь может готовить только зелья, рецепты которых есть в его книге знаний (с подтверждением мастерской печатью).

2.2. Для изучения свитка игрок вклеивает его в свою книгу знаний, либо переписывает и отдаёт оригинал мастеру, который заверяет запись в книге своей печатью. Запись в книге неотделима от книги.

2.3. Копировать и переписывать свитки нельзя. Напрямую переписывать знания из книги в книгу нельзя (кроме случаев, описанных в п. 2.6). Вынимать из книги вклеенные в неё свитки или страницы с заверенными мастером записями нельзя.

2.4. Получение новых знаний о зельях возможно с помощью специальных свитков. Их можно найти в приключениях, получить как награду за квест, купить у мастерского торговца, их можно создавать. Свитки одноразовые, собираемые.

2.5. Персонаж с навыком Аптекарь может 2 раза в экономический цикл создать свиток рецепта зелья, потратив на каждый свиток 1 ресурс “чернила”: самостоятельно внести в свиток известный ему рецепт (с названием, номером, описанием и ингредиентами) и заверить печатью у регионального или профильного мастера, сдав чернила.

2.6. При обучении навыку Аптекарь учитель может (по желанию) поделиться с учеником рецептами. До трёх рецептов зелий, известных учителю, вписываются в книгу ученика и заверяются мастером при проставлении навыка в ДК.

3. Приготовление зелий

3.1. Приготовление зелий возможно только в фармацевтических лабораториях. Необходимо присутствие профильного или регионального мастера.

3.2. Подготовка включает в себя составление списка изготавливаемых зелий и списка ингредиентов, необходимых по рецептам. Расходуемые ингредиенты изымаются на этом этапе, региональным или профильным мастером. Также на этом этапе мастер проверяет наличие у персонажа навыка и рецепта.

3.3. Определившись с тем, какие зелья будут приготовлены, и передав мастеру необходимые ингредиенты, игрок отыгрывает приготовление зелья любым антуражным (и безопасным) образом.

3.4. По завершению приготовления зелья мастер выдаёт игроку заполненные сертификаты зелий, заверенные мастерской печатью. Затем сертификат складывается так, чтобы нельзя было прочесть написанное сквозь пробирку и вкладывается внутрь пробирки с торчащим наружу уголком бумаги, чтобы сертификат можно было беспрепятственно достать из пробирки.

3.5. При изготовлении клинкового яда вместо сертификата выдаётся чип-наклейка “Удар в спину”.

4. Зелья

4.1. Если эффект зелья одноразовый, то зелье действует до первого срабатывания эффекта. После срабатывания игрок обязан уничтожить сертификат.

4.2. Одна порция зелья действует только на одного персонажа, если в описании не написано иначе.

4.3. Оглушенному или парализованному персонажу можно “вливать” зелье без его согласия.

4.4. Нельзя изобрести новое зелье в процессе игры.

5. Зельеварная лаборатория

5.1. Фармацевтическая лаборатория. **Является экономической постройкой и согласовывается с профильными и региональными мастерами до игры. См. правила по экономике.** Должна быть оборудована с соблюдением правил пожарной безопасности и здравого смысла. Является постоянным зданием или его частью. При наличии и использовании химической или любой бьющейся посуды и реагентов для проведения реакций, они не являются предметами в игре – не подбираемы и не уничтожаемы, а здание, в котором расположена лаборатория, отмечается как небоевое.

5.2. Новые аптекари обучаются согласно описанию навыка (см. Правила по навыкам, свойствам и специальным взаимодействиям). До окончания обучения ученик не может самостоятельно использовать изучаемые навыки.

6. Сады

6.1. **Сад травника** – антуражная территория, которая будет использоваться для культивации растительных ингредиентов.

Сад не является строением, не имеет хитов и не может быть уничтожен. При отыгрыше порчи посевов (пожизнёвая порча и уничтожение антуража не допускается, повреждать живые растения тоже нельзя!) мастером ставится отметка в сертификате сада и размер следующей выдачи урожая значительно снижается.

6.2. Сад может располагаться как вне здания, на огороженной территории, так и в здании в отдельном помещении.

6.3. Рекомендации к оформлению сада:

- площадь не менее 4 квадратных метров (определяется мастером на глаз);
- использование растений (можно искусственные);
- имитация системы ирригации или полива;

- наличие садового инвентаря;
- табличка для стационарного размещения сертификата сада (размер сертификата – лист А4).

6.4. Сад чипуется профильным мастером. Наличие сада на начало игры необходимо заранее согласовать с профильным и региональным мастерами. Разбиение нового сада на игре допускается и контролируется региональными мастерами.

6.5. При чиповке на сад травника выдаётся сертификат, содержащий в себе всю информацию о саде (уровень улучшения, график и размер выдачи урожая и т.д.). Сертификат всегда должен находиться в саду. Сад без сертификата не существует.

6.6. Выдача урожая происходит один раз в экономический цикл. Выдача урожая (чипы аптекарской травы) осуществляется согласно информации из сертификата данного сада. При отсутствии хозяев сада, урожай будет оставаться рядом с сертификатом сада и может быть украден.

6.7. Каждый сад может получить некоторое число улучшений, аналогично улучшениям лаборатории. Улучшение сада увеличивает размер урожая.

7. Список зелий, известных на старт игры

Известные аптекарю зелья можно согласовать заранее.

Для выбора дается 11 очков распределения. Обычное зелье стоит 1, редкое 2, уникальное 3 очка. Пожелания по списку зелий сообщаются профильному мастеру. Итоговый список рецептов формируется мастером с учётом пожеланий, но может отличаться от них.

1. Квас (обычное)

На 6 часов снимает все симптомы лёгких телесных заболеваний и откладывает наступление дополнительных эффектов болезни.

На 6 часов снимает все симптомы лёгких душевных болезней.

2. Зелье очищения организма (обычное), также известное в Империи как “Эль Праудбелли”

На 6 часов снимает все симптомы тяжёлых телесных заболеваний и откладывает наступление дополнительных эффектов болезни.

3. Успокаивающий нектар Эсмеральды (обычное)

На 6 часов снимает все симптомы тяжёлых душевных болезней.

4. Щит голубя (редкое)

Используется для создания медицинской маски, защищающей от заражения болезнями при тактильном контакте. Защищает от первого заражения при эпидемии.

5. Клиновидный яд (уникальное)

Создает чип “удар в спину”

6. Обсидиановая пыль (уникальное)

Особый яд. Пищевой. Отравленный не может колдовать. Бессрочно.

7. Веретено (обычное)

Обычный яд. Пищевой. Полный паралич (нельзя двигаться, разговаривать и применять любые свойства и навыки, но видит и слышит происходящее вокруг) на 30 минут.

8. Налёт старости (редкое)

Обычный яд. Пищевой. Сильно трясутся руки. Нельзя крафтить и держать оружие. Бессрочно.

9. Милосердие Сальяк (уникальное)

Смертельный яд. Пищевое. Смерть через 30 минут. На это время снимает симптомы лёгких телесных болезней и смягчает боль.

10. Слабое противоядие (обычное)

Пищевое. Моментально излечивает любой обычный яд (на нём будет написано, что он обычный).

11. Сильное противоядие (редкое)

Моментально излечивает любой яд.

12. Подорожник (обычное)

Заменяет перевязку при тяжёлом ранении.

13. Малое целебное зелье (обычное)

Через три минуты (досчитать до 200) после употребления восстанавливает один хит. Не работает при тяжёлом ранении.

14. Зелье крепкого здоровья (редкое)

Один раз защищает от заражения любой болезнью. Защищает от первого заражения при эпидемии. Не лечит уже имеющиеся болезни. Действует до следующего утра (10:00).

15. Зелье крепкого желудка (редкое)

Один раз защищает от любого пищевого яда. От уже принятых ядов не помогает. Отравленная пища (напиток и т.п.) остаётся опасной для следующего едока. Действует до следующего утра (10:00).

16. Зелье крепкой психики (редкое)

Один раз защищает от ментального воздействия. Действует до следующего утра (10:00).

17. Зелье бдительности (редкое)

Один раз защищает от оглушения или удара в спину. Действует до следующего утра (10:00).

18. Стойкость мученика (уникальное)

Даёт одноразовое сопротивление пыткам. Одна порция на 1 пыточный цикл.

19. Зелье лечения (уникальное)

Через три минуты (*досчитать до 200*) после употребления восстанавливает все хиты. Не излечивает болезни и отравление.

20. Зелье лечения (2 вариант) (уникальное)

Через три минуты (*досчитать до 200*) после употребления восстанавливает все хиты. Не излечивает болезни и отравление.

21. Кровь виверны (уникальное)

Ментальное воздействие. Принявший зелье обязан правдиво ответить на следующий услышанный им вопрос.

22. Панацея (уникальное)

Моментально излечивает все болезни.

23. Философский эликсир (уникальное)

Заменяет один любой ингредиент.

24. Клей (обычное)

Ингредиент для производства.

25. Очиститель (обычное)

Ингредиент для производства.

26. Божественный эфир (редкое)

После приема, в течении 5 минутной медитации, восстанавливает 5 чипов заклинаний. При прерывании медитации зелье тратится, но эффект не достигается. Не больше 2 в день.

27. Чернила (обычное). Ресурс. Используется зельеварами и ремесленниками для крафта, а также для идентификации и создания свитков.

Правила по магии и жречеству

Правила для персонажей без магии

- Если маг кинул в вас мягкий шар с лентами и попал в любую часть вашего тела, антуража или оружия – вам нанесён урон 5 хитов.
- Если маг или жрец раскручивает над головой шар с лентами, то он неуязвим для оружия.
- Если вы видите мага или жреца с накинутой на голову вуалью, то он невидим для вас.
- Если маг или жрец дотронулся до вас рукой или оружием в небоевой обстановке и называл вам магический эффект, то вам надо принять этот эффект, если у вас нет к нему иммунитета. Чтобы снять этот эффект, обратитесь к другому магу или жрецу.

- Если на дверях храма повязаны желтые ленты и/или светится гирлянда (ночью), то внутри храма – **небоевая зона**.
- Если вы взяли предмет, а на нём наклеен чип “Магическая ловушка!”, то вам нанесён урон 5 хитов.

Правила для магов и жрецов

1. Общие положения по магическим свойствам

1.1. На игре моделируется тайная (Arcane) магия, которую применяют маги и колдуны, божественная (Divine) магия, которую применяют жрецы различных культов, и рунная (Runic) магия — особое искусство dwarфов, построенное на знании рун. Магические свойства, доступные школы магии и культы указаны в описании юнитов.

Персонажи, практикующие магию, обозначены далее в правилах как “Заклинатель”.

1.2. Количество персонажей с магическими свойствами лимитировано. Для получения соответствующего юнита необходимо:

1.2.1. Связаться с региональным мастером и мастером по магии и пройти у них сюжетный допуск.

1.2.2. Пройти фотодопуск (см. Правила по антуражу).

При сомнениях в соответствии костюма и других аксессуаров требованиям МГ, игрок может получить доигровую консультацию у мастера по антуражу или по магии. Также подготовить антуражную книгу заклинаний/молитвенник, куда будут переписаны доступные персонажу заклинания.

1.2.3. Получить допуск на полигоне, где мастер по магии проверяет гуманность магических снарядов и содержимое книги заклинаний/молитвенника. По итогам он ставит печать в игровой паспорт и книгу заклинаний/молитвенник.

1.2.4. Если игрок не смог пройти допуск антуража, то ему будет предложена роль (и юнит), соответствующие фактическому антуражу.

1.3. Книга заклинаний/молитв является частью антуража заклинателя и непобитаема. Однако, с ней можно взаимодействовать (посмотреть содержимое против желания владельца).

2. Направления магических способностей

2.1. Маг (Arcane Magic)

На старте магу доступны все заклинания его школы. Маг может использовать небоевые заклинания до 10 раз за магический цикл и боевые заклинания согласно описаниям.

2.2. Жрец (Divine Magic)

На старте жрецу доступны все заклинания его культа.

Жрец может использовать небоевые заклинания до 10 раз за магический цикл и боевые заклинания согласно описаниям.

2.3. Воин-священник (Divine Magic)

На старте воину-священнику доступны все заклинания его культа.

Воин-священник может использовать небоевые заклинания до 5 раз за магический цикл и боевые заклинания согласно описаниям.

2.4. Рунный кузнец (Runic Magic)

На старте рунному кузнецу доступно создание всех рун.

Рунный кузнец может создать 6 рун за магический цикл.

3. Магический цикл, сотворение и восстановление заклинаний

3.1. Магический цикл длится сутки, с 10:00 утра до 09:59 утра следующего дня.

3.2. Все магические эффекты заканчиваются вместе с циклом (бафы, дебафы и т.д.) или с окончательной смертью персонажа, на которого действует эффект, если не указано иначе в описании.

3.3. После окончания боя, в котором Заклинатель использовал магию, ему необходима медитация не менее 5 минут для возобновления его магических сил (сидя молча без каких-либо действий). Медитация может происходить не сразу, а через какое-то время, но пока Заклинатель не медитировал, он не может творить никакие заклинания, боевые или небоевые.

3.5. Способы восполнения дневного лимита небоевых заклинаний:

Медитация не менее 5 минут в магической точке силы (строго вымпел с символами всех ветров магии), установленный МГ в произвольном месте;

Специальные зелья и артефакты.

В храме восстановление НЕ РАБОТАЕТ без апгрейда.

3.6. Заклинатель может восстановить не более 10 небоевых заклинаний в цикл в совокупности из любых источников.

3.7. После каждого восполнения заклинатель отмечает это в своей книге заклинаний.

4. Наклейки магических эффектов

4.1. Каждый заклинатель в любой момент может запросить наклейки магических эффектов у ближайшего регионального мастера. Рекомендуется всегда иметь при себе 10-15 таких наклеек.

4.2. Наклейки магических эффектов непобираемы, их нельзя забрать при обыске мертвого или обездвиженного тела, ограблении и ином насильственном изъятии.

4.3. При смерти персонажа его неиспользованные наклейки магических эффектов переходят новому персонажу этого же игрока.

4.4. При использовании заклинания/молитвы заклинатель пишет на наклейке свой ID игрока (указан в ДК), название используемой молитвы/заклинания и время использования; если цель заклинания/молитвы – другой игрок (предмет, строение и т.п.), передаёт его для наклеивания другому игроку (на экипировку, на браслет жизни, на сертификат предмета, строения и т.п.). В случае, если заклинание/молитва имеет разовый мгновенный эффект (разовое восстановление хитов, разовый урон строению и

т.п.), использовать наклейку не обязательно.

5. Типы заклинаний

5.1. Баф/дебаф – благословение/проклятие, накладывает на реципиента (персонаж, отрядное – наклейка магического эффекта клеится на знамя, строение – на сертификат строения) или предмет положительный или негативный эффект. Эффекты от дважды наложенного заклинания не складываются.

5.2. Ментальное – заклинание, воздействующее на психику и волю персонажа. Не работает на персонажей с иммунитетом к ментальному воздействию, но заклинание тратится, как если бы оно сработало.

5.3. Ритуал – для сотворения заклинания необходимо провести символические действия, минимальное время которых указано в описании. Эффект вступает в действие по завершению ритуала. При наступлении боевого взаимодействия (см. Правила по боевым взаимодействиям) ритуал прерывается. Другие рекомендуемые элементы ритуала — это создание магического пространства, наполнение его магической энергией (освящение), подготовка участников (очищение), магических атрибутов, инструментов, компонентов, жертвы, озвучивание намерения, символические действия, жертвование, активация эффекта, завершение ритуала, сворачивание магического пространства.

Если Заклинатель хочет использовать одно заклинание, требующее ритуала, несколько раз подряд, то это можно сделать за один ритуал (засчитывается в использование дневного лимита).

5.4. Личное – может быть использовано заклинателем только на себя.

5.5. Касательное – для активации эффекта необходимо прикоснуться к реципиенту или объекту воздействия рукой, посохом, жезлом и т.п.

5.6. Площадное или локационное – действует на обозначенную площадь, локацию и всех персонажей в них.

5.7. Боевое – можно использовать в бою. **Если в описании заклинания не сказано, что оно боевое, то оно небоевое!** Всё время штурма локации считается одним боем.

Заклинатель считается вышедшим из боя, если штурм локации завершён, или заклинатель покинул отряд штурмующих. Сотворение боевых заклинаний лимитировано количеством использований в течении одного боя и происходит согласно их описаниям. Количество боев, в которых заклинатель может принимать участие с использованием магической силы (после восстановления), не ограничено.

Внимание, уважаемый заклинатель! Если не уверен, что ситуация мирная, то во избежание неигрового конфликта, лучше воздержись от использования небоевых заклинаний! Ответственность на тебе!

5.8. Магический снаряд – боевое заклинание, общее для многих школ. Осуществляется броском снаряда в цель. Рикошет не засчитывается. Снимает с персонажа, в которого попал, 5 хитов или 1 осадный хит со строения, военной машины и т.п.

Магический снаряд моделируется антуражным шаром из мягкого материала 6–10см диаметра, желательно с “хвостом” длиной не менее 20 см, соответствующим Правилам по допуску метательного оружия. Для использования в ночной боёвке магический

снаряд должен иметь рабочую подсветку и быть хорошо заметен, в противном случае урон не наносится.

5.9. Групповое — заклинание применяется на группу до 10 персонажей. В любой момент времени на персонажа может действовать только одно групповое заклинание.

5.10. Постоянное — эффект действует на заклинателя постоянно, пока применяются необходимые условия. Не входит в лимит дневных заклинаний, т.к. формально не кастуется. Все заклинания этого типа — *личные*.

6. Храмы

6.1. Храмы — это строения или специально обозначенные участки на территории игры, служащие местом силы и проведения жреческих ритуалов, с габаритными размерами не менее чем 3х6м.

6.2. Храм должен иметь алтарь как сакральный центр храма и место принесения жертв.

6.3. С помощью инженерных работ и затрат экономических ресурсов храмы могут получить дополнительную возможность для жрецов своего культа (это будет уникальный баф на храм, указанный на сертификате строения. Для отыгрыша нужно заранее запастись желтой лентой и гирляндой (для моделирования в темное время суток).

6.4. Информация о способе улучшения храма получается жрецом на старте игры.

6.5. Храм на начало игры считается храмом 1го уровня и может быть улучшен до 2го.

6.6. Улучшенный храм становится местом силы (можно восстанавливать пул ежедневных молитв). Также внутреннее помещение храма, где находится алтарь, становится защищено от применения в нём любых ментальных воздействий (гипноз, магический допрос etc.).

7. Осквернение

7.1. Осквернены могут быть: храмы, сады травников, сертифицированные медицинские постройки.

7.2. Возможность осквернять имеют маги Сил Разрушения (хаос, скавены, темные эльфы, вампиры, некроманты, зеленокожие) или магусы скрытого культа. Осквернение осуществляется при помощи проведения ритуала внутри периметра помещения/сада травника с обязательным принесением в жертву живого персонажа. Ритуал не может быть начат позже 1:50, продолжительность не менее 5 минут. Требуется присутствия регионального мастера или мастера по магии. По завершении ритуала мастер наклеивает на сертификат постройки соответствующую наклейку. После этого постройка теряет все свои функции, её эффекты не работают до момента очищения. Т.е. в храме нельзя проводить обряды, госпиталь перестает давать бонусы к выживаемости, нельзя пользоваться молитвой от апгрейда храма.

7.3. Постройка или сады травников могут быть очищены при помощи ритуала “очищение”, доступного всем жрецам (см. Приложение о молитвах, пункт 0),

способным творить божественную магию. Ритуал должен длиться не менее 5 минут и требует присутствия регионального мастера или мастера по магии. Наклейка магического эффекта “очищение” клеится поверх наклейки осквернения. После этого потребуется некоторое время, чтобы функции постройки восстановились. Она снова начнет работать как обычно в начале следующего экономического цикла, считая с момента прикрепления наклейки с эффектом “очищение”.

Приложение: о заклинаниях

ЗАКЛИНАНИЯ

0. Магический снаряд — это заклинание известно всем магам. *Боевое*. Осуществляется броском снаряда в цель. Рикошет не засчитывается. Снимает с персонажа, в которого попал, 5 хитов, или 1 осадный хит со строения, военной машины и т.п. Во время ночной боёвки в момент броска магический снаряд должен иметь работающую диодную подсветку, в противном случае урон не наносится. Использование 2 раза за бой.

1. Школа Огня

1.1. Атрибут Акши. *Постоянное*. Заклинатель восстанавливает себе лимит на 1 небоевое заклинание после боя, в котором Заклинатель поразил “Разрушением” ворота локации или судно, но не более 4 раз в цикл.

1.2. Кипящая кровь. *Дебаф. Касательное*. Реципиент оказывается парализован (может только говорить) и через 2 минуты умирает временной смертью, отыгрывая мучения от вскипающей крови. Может быть снято Очищением, Поцелуем зимы или намеренным повторным касанием Заклинателя. Не действует на монстров.

1.3. Магическая ловушка. *Баф*. Заклинатель прикрепляет наклейку бафа на страницу книги, свиток, карту, конверт, внутреннюю поверхность шкатулки, сундука, под стоящий кубок таким образом, чтобы она не была видна без прямой манипуляции предметом. Наклейка должна содержать текст “Магическая ловушка! -5 хитов! Одноразовое” и дату наложения заклинания. Персонаж, обнаруживший эту наклейку, получает урон 5 хитов (как Магический снаряд) и должен уничтожить наклейку. Заклинание нельзя использовать как оружие, например, раскрывать свиток с ловушкой перед лицом оппонента.

1.4. Магический замок/оковы. *Касательное. Дебаф*. При наложении заклинания на дверь или сундук, они не могут быть открыты при помощи обычных отмычек или пороховых зарядов. В остальном действует как обычный замок. Моделируется привязыванием широкой чёрной лентой и магической наклейкой “Магический замок” с датой каста. Заклинатель должен находиться снаружи строения, если заклинание накладывается на дверь. Не может быть использовано на ворота локации и люк скавенского подкопа.

При наложении на персонажа, он считается находящимся в кандалах, не может атаковать, использовать заклинания, летать и бегать. Запястья аккуратно связываются

между собой широкой черной лентой. Заклинатель, наложивший оковы, может в любой момент касанием завершить действие заклинания и снять ленту. Время действия – до конца магического цикла. Заклинанием можно открыть обычный замок или оковы.

1.5. Разрушение. Боевое. Касательное. Наносит урон в 6 осадных хитов любому объекту или строению, обладающему осадными хитами. Дополнительную информацию об осадных хитах и осадном уроне см. в Правилах по боевым взаимодействиям.

Использование 1 раз за бой.

1.6. Клеймение огнём. Касательное. Ритуал. Оставшееся время действия любого бафа или дебафа на реципиенте-персонаже обнуляется и заменяется на полный новый срок. Моделируется дополнительной наклейкой магии рядом с первоначальной.

2. Школа Небес

2.1. Атрибут Азир. Постоянное. Боевое. Заклинатель проводит ритуал 5 минут (в любое небоевое время), составляя “неблагоприятный гороскоп на день”. Перед началом любого боя этого же дня заклинитель указывает на любого Заклинателя противоборствующей стороны и того уносит из сражения “порывом урагана”. Реципиент не может участвовать в этом бою, приближаться к нему по завершению (в течении 5 минут) и должен отойти на расстояние минимум 20 метров. Применение возможно 1 раз в день.

2.2. Полёт. Личное. Баф. Дает персонажу возможность перемещаться по воздуху и пересекать водные преграды. Не может переносить грузы или других персонажей. Не может пересекать ворота или стены локаций.

Не может быть использовано в боевом взаимодействии. Заклинатель накрывается голубой вуалью не менее 1 кв.м. (не может быть поражён оружием ближнего боя или касательным заклинанием, не может сам применять оружие и касательные заклинания). Может вытащить утопающего на ближайший берег. Время действия — 1 час или до снятия вуали.

2.3. Очищение. Касательное. С реципиента, предмета, строения или сада травника снимаются эффекты всех магических дебафов или бафов.

2.4. Магический допрос. Ментальное. Касательное. Реципиент должен прямо и правдиво ответить на 3 вопроса заклинателя. Реципиент не помнит, что на него было наложено это заклинание (помнит, что просто проболтался по какой-то причине).

2.5. Разрушение. Боевое. Касательное. Наносит урон в 6 осадных хитов любому объекту или строению, обладающему осадными хитами. Дополнительную информацию см. в Правилах по боевым взаимодействиям. Использование 1 раз за бой.

2.6. Второй шанс. Касательное. Реципиент повторяет попытку, связанную с игротехническим броском кубика, вытягиванием камней в медицине и т.п. Результат больше не может быть изменён, в т.ч. повторным заклинанием.

3. Школа Зверя

3.1. Атрибут Гур. Постоянное. Реципиент получает +1 хит при надетом на него легком доспехе (как минимум – защите корпуса) из кожи и меха. Без доспеха/защиты не работает.

3.2. Создание яда. Касательное. Заклинание может быть использовано 1 раза в магический цикл. Наклейка магического эффекта крепится на антуражный флакон. У

регионального мастера такой флакон любой игрок может обменять на чип любого яда (наклейка снимается, сам антуражный флакон остается у хозяина) или же на чип-наклейку “удар в спину” в случае клинкового яда.

3.3. Морок. Касательное. Ментальное. Дебаф. Заклинатель выбирает один из 4 эффектов и накладывает его на реципиента. Реципиент не помнит применения этого заклинания.

На выбор (заклинатель указывает время на наклейке для реципиента):

— Реципиент не может использовать магию или 1 из навыков: Инженер, Ремесленник, Врач, Аптекарь, Идентификация, Торговец, Вор, Контрабандист, Собиратель. Также не может получать групповые благословения. Время действия – 1 час;

— Реципиент отыгрывает паранойю, меланхолию или слабоумие по обоюдному согласию. Время действия – 1 час;

— Реципиент забывает 1 персонажа или помнит, что видел кого-то другого. Время действия – до конца цикла;

— Реципиент забывает, что был в каком-либо месте (в данже, в плену и тд.). Время действия – до конца цикла.

3.4. Живительная сфера. Личное. Баф. Ритуал 5 минут. После завершения ритуала в наклейку магического эффекта вписывается “живительная сфера”, но сама наклейка не наклеивается. Находясь в тяжелом ранении в небоевой обстановке, Заклинатель наклеивает наклейку эффекта на себя, после чего впадает в состояние оглушения на 3 минуты. Полностью восстанавливает себе все хиты после окончания действия оглушения.

3.5. Изгнание хвори. Касательное. Ритуал 1 минута. Реципиент исцеляется от любой болезни или яда.

3.6. Смена формы. Личное. Баф. Моделируется надеванием костюма птицы, обязательно включающего в себя крылья и маску (допуск проводится мастером по магии). Дает персонажу возможность перемещаться по воздуху и пересекать водные преграды. Не может переносить грузы или других персонажей. Не может пересекать ворота или стены локаций.

Не может быть использовано в боевом взаимодействии. Заклинатель надевает костюм птицы (не может быть поражён оружием ближнего боя или касательным заклинанием, не может сам применять оружие и касательные заклинания). Время действия — 1 час или до снятия костюма.

4. Школа Жизни

4.1. Атрибут Гиран. Ритуал 1 минута в саду травника во время сбора урожая.

Заклинатель восстанавливает лимит на 1 небоевое заклинание, но не более 4 раз в цикл. Использование не входит в лимит дневных заклинаний.

4.2. Смена формы – Древень. Боевое. Личное. Касательное. Заклинатель прижимает обе руки к живому дереву. Становится невидимым, неуязвимым для боевых и других любых взаимодействий; не может двигаться, использовать другие заклинания, но может разговаривать. Эффект спадает, когда маг отпускает руки от дерева.

Использование 1 раз за бой.

4.3. Изгнание хвори. Касательное. Ритуал 1 минута. Реципиент исцеляется от любой болезни и яда.

4.4. **Лечение ран.** *Касательное.* Ритуал 1 минута. Восстанавливает 1 реципиенту до 5 хитов.

4.5. **Сады обновления.** *Баф.* Ритуал в саду травника 1 минуту. Следующий урожай аптекарских трав повышается на 50% (с округлением в меньшую сторону). Наклейка крепится на сертификате сада. На каждый сад можно наложить это благословение только 1 раз в магический цикл.

4.6. **Живительная сфера.** *Личное. Баф.* Ритуал 5 минут. После завершения ритуала в наклейку магического эффекта вписывается “живительная сфера”. Находясь в тяжелом ранении в небоевой обстановке, Заклинатель наклеивает эту наклейку эффекта на себя, после чего впадает в состояние оглушения на 3 минуты. Полностью восстанавливает себе все хиты после окончания действия оглушения.

5. Школа Металла

5.1. **Атрибут Чамон.** *Постоянное.* Ритуал 1 минута в лаборатории. Определяет эффект (идентифицирует) 1 зелье или яд. Использование не входит в лимит дневных заклинаний.

5.2. **Философский камень.** *Касательное. Ритуал.* Отыгрыш: заклинатель проводит алхимический ритуал и превращает металл в монеты. После отыгрыша ритуала заклинатель может обменять у любого мастера 1 чип металла на 1 дукат (золотую монету). 1 раз в сутки.

5.3. **Магический замок/оковы.** *Касательное. Дебаф.* При наложении заклинания на дверь или сундук, они не могут быть открыты при помощи обычных отмычек или пороховых зарядов. В остальном действует как обычный замок. Моделируется привязыванием широкой чёрной лентой и магической наклейкой “Магический замок” с датой каста. Заклинатель должен находиться снаружи строения, если заклинание накладывается на дверь. Не может быть использовано на ворота локации и люк скавенского подкопа.

При наложении на персонажа, он считается находящимся в кандалах, не может атаковать, использовать заклинания, летать и бегать. Запястья аккуратно связываются между собой широкой черной лентой. Маг, наложивший оковы, может в любой момент касанием завершить действие заклинания и снять ленту. Время действия – до конца цикла. Заклинанием можно открыть обычный замок или оковы.

5.4. **Разрушение.** *Боевое. Касательное.* Наносит урон в 6 осадных хитов любому объекту или строению, обладающему осадными хитами. Дополнительную информацию об осадном хитосъёме см. в Правилах по боевым взаимодействиям. Использование 1 раз за бой.

5.5. **Манипуляция квинтэссенциями.** *Касательное. Ритуал.* Отыгрыш: заклинатель проводит алхимический ритуал и превращает железо в любой ингредиент. Техническая сторона: заклинатель отыгрывает ритуал превращения, после чего меняет у регионального мастера 1 чип металла на 3 любых ингредиента, использующихся в зельеварении.

5.6. **Зеркальное отражение.** *Баф.* До конца текущего экономического цикла алхимик при создании в этой лаборатории зелья может получить 1 дубликат только что изготовленного зелья без дополнительных затрат компонентов, после чего эффект

заканчивается. На 1 лабораторию это заклинание может быть использовано только 1 раз в цикл. После каста надо предупредить регионального мастера о его совершении.

6. Школа Смерти

- 6.1. **Атрибут Шаиш.** *Постоянное.* Восстанавливает 1 хит после завершения медитации после боя, в котором Заклинатель поразил “Магическим снарядом” другого персонажа.
- 6.2. **Последняя просьба.** *Касательное.* Применяется только к персонажу, который умер не более 10 минут назад (игрок еще не успел уйти в мертвятник). Заклинание не действует на упокоенных персонажей и нежить. Реципиент обязан правдиво ответить на 3 вопроса заклинателя, но может отвечать иносказательно и метафорически.
- 6.3. **Разрушение.** *Боевое. Касательное.* Наносит урон в 6 осадных хитов любому объекту или строению, обладающему осадными хитами. Дополнительную информацию об осадном хитосъёме см. в Правилах по боевым взаимодействиям. Использование 1 раз за бой.
- 6.4. **Создание яда.** *Касательное.* Заклинание может быть использовано 1 раза в магический цикл. Наклейка магического эффекта крепится на антуражный флакон. У регионального мастера такой флакон любой игрок может обменять на чип любого яда (наклейка снимается, сам антуражный флакон остается у хозяина) или же на чип-наклейку “удар в спину” в случае клинкового яда.
- 6.5. **Кипящая кровь.** *Дебаф. Касательное.* Реципиент оказывается парализован (может только говорить) и через 2 минуты умирает временной смертью, отыгрывая мучения от вскипающей крови. Может быть снято Очищением, Поцелуем зимы или повторным касанием Заклинателем. Не действует на монстров.
- 6.6. **Забрать жизнь.** *Касательное.* Ритуал 1 минута, включающий принесение в жертву персонажа с добиванием (временная смерть) или пытки, приводящие жертву в состояние тяжёлого ранения. Реципиент восстанавливает до 5 хитов. Заклинатель не может выступить ни в качестве жертвы, ни в качестве реципиента.

7. Школа Теней

- 7.1. **Атрибут Улгу.** *Постоянное. Касательное.* Заклинатель может проверить наличие магической ловушки на двери или предмете, не активируя её (для этого проводится ритуал 1 минута).
- 7.2. **Переход в тень.** *Баф.* Маг завешивает тёмной вуалью не менее 1 кв м дверь в строение. Дверь невидима для других персонажей, кроме самого заклинателя и персонажей, которых он может провести, держа за руку. Невидящие дверь персонажи не могут использовать её, в т.ч. вести через нее боевые действия. Эффект действует 10 минут или пока Заклинатель находится в строении или не дальше 10 метров от вуали и контролирует эффект (не оглушён, не использует боевые заклинания и т.п.), иначе действие заклинания прекращается. Не действует на ворота локации.
- 7.3 **Морок.** *Касательное. Ментальное. Дебаф.* Заклинатель выбирает один из 4 эффектов и накладывает его на реципиента. Реципиент не помнит применения этого заклинания.

На выбор (заклинатель указывает время на наклейке для реципиента):

— Реципиент не может использовать магию или 1 из навыков: Инженер, Ремесленник, Врач, Аптекарь, Идентификация, Торговец, Вор, Контрабандист, Собиратель. Также не

может получать групповые благословения. Время действия – 1 час;

— Реципиент отыгрывает паранойю, меланхолию или слабоумие по обоюдному согласию. Время действия – 1 час;

— Реципиент забывает 1 персонажа или помнит, что видел кого-то другого. Время действия – до конца цикла;

— Реципиент забывает, что был в каком-либо месте (в данже, в плену и тд.). Время действия – до конца цикла.

7.4. Магический допрос. *Ментальное. Касательное.* Реципиент должен прямо и правдиво ответить на 3 вопроса заклинателя. Реципиент не помнит, что на него было наложено это заклинание (помнит, что просто проболтался по какой-то причине).

7.5. Немога. *Дебаф. Ментальное. Касательное.* Реципиент не может говорить и использовать заклинания в течение 2 часов. Реципиент не помнит, что на него было наложено это заклинание.

7.6. Идущий в тени. *Личное.* Заклинатель становится невидимым на 1 час. Заклинание моделируется тёмной вуалью не менее 1 кв метра, наброшенную на голову заклинателя на всё время действия. Не становится неслышным и может получать урон. Может открывать двери и взаимодействовать с предметами (двигать, забирать). Эффект снимается, если заклинатель атаковал, сам получил урон или снял вуаль.

8. Школа Света

8.1. Атрибут Хиш. *Постоянное. Касательное.* Заклинатель может определить любую болезнь на Реципиенте, для чего проводит ритуал 3 минуты, включающий, не ограничивающийся беседой с Реципиентом.

8.2. Колдовской взор. *Баф. Личное.* Заклинатель 2 часа видит невидимых персонажей (включая тех, кто находится под действием заклинаний “Идущий в тени”, “Переход в тень” и “Смена формы – Древень”) и может их атаковать. Заклинатель также видит наличие магических аур на персонажах или предметах (но не определяет их): баф позволяет почувствовать на другом персонаже следы применения магии, либо обнаружить магическое воздействие на предмет. Моделируется повязыванием чёрной ленты на посох или оружие заклинателя.

8.3. Очищение. *Касательное.* С реципиента, предмета, строения или сада травника снимаются эффекты всех магических дебафов или бафов.

8.4. Магический допрос. *Ментальное. Касательное.* Реципиент должен прямо и правдиво ответить на 3 вопроса заклинателя. Реципиент не помнит, что на него было наложено это заклинание (помнит, что просто проболтался по какой-то причине).

8.5. Лечение ран. *Касательное.* Ритуал 1 минута. Восстанавливает 1 реципиенту до 5 хитов.

8.6. Упокоение. *Касательное.* Ритуал 5 минут. Заклинатель отменяет у мёртвого персонажа эффект свойства юнита “Нетленность”. Крайне желательно присутствие мастера. Ритуал, проведённый для других мёртвых персонажей, может сократить время отсидки в Мертвятнике (требуется отметка мастера в ДК, время отсидки сокращается на 1 час, но не менее 1 часа).

9. Тёмная магия

9.1. **Атрибут Дхар.** *Постоянное. Личное.* Ритуал 1 минута, включающий принесение в жертву другого персонажа (не нежить), даёт заклинателю +1 магический снаряд в следующем бою (дополнительные жертвы или ритуалы не суммируются).

9.2. **Кровавая саранча.** *Дебаф.* Ритуал 5 минут. Заклинатель понижает благосостояние локации на 5 очков. 1 раз в день.

9.3. **Разрушение.** *Боевое. Касательное.* Наносит урон в 6 осадных хитов любому объекту или строению, обладающему осадными хитами. Дополнительную информацию см. в Правилах по боевым взаимодействиям. Использование 1 раз за бой.

9.4. **Морок.** *Касательное. Ментальное. Дебаф.* Заклинатель выбирает один из 4 эффектов и накладывает его на реципиента. Реципиент не помнит применения этого заклинания.

На выбор (заклинатель указывает время на наклейке для реципиента):

- Реципиент не может использовать магию или 1 из навыков: Инженер, Ремесленник, Врач, Аптекарь, Идентификация, Торговец, Вор, Контрабандист, Собирающий. Также не может получать групповые благословения. Время действия – 1 час;

- Реципиент отыгрывает паранойю, меланхолию или слабоумие по обоюдному согласию. Время действия – 1 час;

- Реципиент забывает 1 персонажа или помнит, что видел кого-то другого. Время действия – до конца цикла;

- Реципиент забывает, что был в каком-либо месте (в данже, в плену и тд.). Время действия – до конца цикла.

9.5. **Магическая ловушка.** *Баф.* Заклинатель прикрепляет наклейку бафа на страницу книги, свиток, карту, конверт, внутреннюю поверхность шкатулки, сундука, под стоящий кубок таким образом, чтобы она не была видна без прямой манипуляции предметом. Наклейка должна содержать текст “Магическая ловушка! -5 хитов! Одноразовое” и дату наложения заклинания. Персонаж, обнаруживший эту наклейку, получает урон 5 хитов (как Магический снаряд) и должен уничтожить наклейку. Заклинание нельзя использовать как оружие, например, раскрывать свиток с ловушкой перед лицом оппонента.

6.6. **Забрать жизнь.** *Касательное.* Ритуал 1 минута, включающий принесение в жертву персонажа с добиванием (временная смерть) или пытки, приводящие жертву в состояние тяжёлого ранения. Реципиент восстанавливает до 5 хитов. Заклинатель не может выступать ни в качестве жертвы, ни в качестве реципиента.

10. Высшая магия

10.1. **Атрибут Азур.** *Личное. Баф.* Заклинатель выбирает 1 из 8 заклинаний “Атрибут” “цветных” школ магии и может применять его. Действует до конца цикла. Повторное применение заклинания прекращает эффект предыдущего.

10.2. **Путь через миры.** *Личное. Касательное.* Ритуал 1 минута. Моделируется накидыванием на голову белой вуали размером не менее 1х1 м. Реципиент считается невидимым, нематериальным, неуязвимым к любым взаимодействиям, сам не может взаимодействовать с другими персонажами и предметами в игре, и должен незамедлительно двигаться до ворот своей локации, где эффект заклинания заканчивается, а вуаль снимается. Если заклинатель не достиг ворот своей локации в

течении 30 минут, то он оказывается в состоянии тяжёлого ранения, и эффект заклинания заканчивается.

10.3. Колдовской взор. *Баф. Личное.* Заклинатель 2 часа видит невидимых персонажей (включая тех, кто находится под действием заклинаний “Идущий в тени”, “Переход в тень” и “Смена формы – Древень”) и может их атаковать. Заклинатель также видит наличие магических аур на персонажах или предметах (но не определяет их): баф позволяет почувствовать на другом персонаже следы применения магии, либо обнаружить магическое воздействие на предмет. Моделируется повязыванием чёрной ленты на посох или оружие заклинателя.

10.4. Магическая эгида. *Личное. Боевое.* Заклинатель раскручивает над головой ленту с мячом. Пока мяч крутится (но не более 1 минуты), заклинатель не получает урона хитов ни от каких взаимодействий. При этом заклинатель не может совершать никаких других действий, кроме перемещения. Эгида не наносит вреда другим персонажам при касании. При намеренном прерывании вращения другими игроками заклинатель может возобновить вращение.

10.5. Лечение ран. *Касательное.* Ритуал 1 минута. Восстанавливает 1 реципиенту до 5 хитов.

10.6. Очищение. *Касательное.* С реципиента, предмета, строения или сада травника снимаются эффекты всех магических дебафов или бафов.

11. Школа Некромантии

11.1. Атрибут Дхар. *Постоянное. Личное.* Ритуал 1 минута, включающий принесение в жертву другого персонажа (не нежить), даёт заклинателю +1 магический снаряд в следующем бою (дополнительные жертвы или ритуалы не суммируются).

11.2. Обращение в зомби. *Касательное.* Ритуал 1 минута. Заклинание используется только на персонажа (не нежить, не демона), умершего не более 10 минут назад. Только с согласия игрока-реципиента. На 1 час превращает персонажа в зомби. Поднявший зомби некромант должен снабдить игроков белым или серым гримом для лица, который те должны нанести на лицо и по возможности на другие открытые участки кожи. Закрытые шлема нужно снять, чтобы было видно лицо с гримом. По истечению срока или после гибели зомби получает от заклинателя карточку с отметкой регионального мастера, которая позволяет сократить срок отсидки в мертвятнике на 1 час. Заклинатель получает карточки для зомби по необходимости у своего регионального мастера. За одно использование заклинания можно поднять до 3х зомби. Это заклинание можно использовать до 3 раз в цикл сверх лимита.

11.3. Разрушение. *Боевое. Касательное.* Наносит урон в 6 осадных хитов любому объекту или строению, обладающему осадными хитами. Дополнительную информацию см. в Правилах по боевым взаимодействиям. Использование 1 раз за бой.

11.4. Последняя просьба. *Касательное.* Применяется только к персонажу, который умер не более 10 минут назад (игрок еще не успел уйти в мертвятник). Заклинание не действует на упокоенных персонажей и нежить. Реципиент обязан правдиво ответить на 3 вопроса заклинателя, но может отвечать иносказательно и метафорически.

11.5. Магический замок/оковы. *Касательное. Дебаф.* При наложении заклинания на дверь или сундук, они не могут быть открыты при помощи обычных отмычек или пороховых зарядов. В остальном действует как обычный замок. Моделируется

привязыванием широкой чёрной лентой и магической наклейкой “Магический замок” с датой каста. Заклинатель должен находиться снаружи строения, если заклинание накладывается на дверь. Не может быть использовано на ворота локации и люк скавенского подкопа.

При наложении на персонажа, он считается находящимся в кандалах, не может атаковать, использовать заклинания, летать и бегать. Запястья аккуратно связываются между собой широкой черной лентой. Заклинатель, наложивший оковы, может в любой момент касанием завершить действие заклинания и снять ленту. Время действия – до конца цикла. Заклинанием можно открыть обычный замок или оковы.

11.6. Инвокация Нехека. *Касательное.* Ритуал 1 минута. Восстанавливает 5 хитов, которые можно разделить по 3 персонажам – нежити.

12. Школа магии Тзиинча

12.1. Жнец магии. *Личное. Баф.* Заклинатель может скопировать к себе в spellбук до 2 ранее неизвестных ему заклинаний из чужих книг заклинаний магов любых школ и применять их. В конце цикла заклинания исчезают. В начале следующего цикла Заклинатель обязан зачеркнуть эти заклинания, использовать их он не может, если не изучил повторно.

12.2. Магическая эгида. *Личное. Боевое.* Заклинатель раскручивает над головой ленту с мячом. Пока мяч крутится (но не более 1 минуты), заклинатель не получает урона хитов ни от каких взаимодействий. При этом заклинатель не может совершать никаких других действий, кроме перемещения.

12.3. Колдовской взор. *Баф. Личное.* Заклинатель 2 часа видит невидимых персонажей (включая тех, кто находится под действием заклинаний “Идущий в тени”, “Переход в тень” и “Смена формы – Древень”) и может их атаковать. Заклинатель также видит наличие магических аур на персонажах или предметах (но не определяет их): баф позволяет почувствовать на другом персонаже следы применения магии, либо обнаружить магическое воздействие на предмет. Моделируется повязыванием чёрной ленты на посох или оружие заклинателя.

12.4. Разрушение. *Боевое. Касательное.* Наносит урон в 6 осадных хитов любому объекту или строению, обладающему осадными хитами. Дополнительную информацию см. в Правилах по боевым взаимодействиям. Использование 1 раз за бой.

12.5. Магический допрос. *Ментальное. Касательное.* Реципиент должен прямо и правдиво ответить на 3 вопроса заклинателя. Реципиент не помнит, что на него было наложено это заклинание (помнит, что просто проболтался по какой-то причине).

12.6. Ужасная мутация. *Касательное.* Ритуал 1 минута. Реципиент подвергается мучительной мутации. Также можно добавить мутацию чисто визуальную, без эффекта, используя имеющийся антураж. Использование должно контролироваться и предварительно согласовываться с мастером. Обязательно (!) наличие соответствующего антуража. На демонов, юниты нежити, халфлингов, Рыцарей Грааля и Дев Грааля не действует.

13. Ледяная магия

13.1. Дар Студеной Вьюги. *Постоянное. Личное. Боевое. Баф.* Перед боем колдунья проводит ритуал (3 минуты). В следующем боевом взаимодействии на неё не действуют

никакие вражеские заклинания, включая фаерболы. Если бой не случился в ближайшие 10 минут, действие заклинания спадает.

13.2. Стальное дерево. *Касательное. Баф.* Заклинатель добавляет 5 осадных хитов хитов любому объекту или строению, обладающему осадными хитами до конца цикла. Дополнительную информацию см. в Правилах по боевым взаимодействиям.

Заклинатель прикрепляет наклейку на сертификат объекта. Можно использовать не чаще 1 раза в цикл на один и тот же объект.

13.3. Магический допрос. *Ментальное. Касательное.* Реципиент должен прямо и правдиво ответить на 3 вопроса заклинателя. Реципиент не помнит, что на него было наложено это заклинание (помнит, что просто проболтался по какой-то причине).

13.4. Поцелуй зимы. *Касательное. Дебаф.* Реципиент парализован на 5 минут (не может самостоятельно двигаться, говорить и взаимодействовать). После окончания эффекта реципиент восстанавливает 1 хит. Заклинатель может снять эффект касанием.

13.5. Разрушение. *Боевое. Касательное.* Наносит урон в 6 осадных хитов любому объекту или строению, обладающему осадными хитами. Дополнительную информацию см. в Правилах по боевым взаимодействиям. Использование 1 раз за бой.

13.6. Ментальный щит. *Касательное.* Реципиент получает свойство “Иммунитет к ментальному воздействию” на 2 часа.

14. Унгольская магия

14.1. Дар кочевых предков. *Личное.* Использование строго в лесу минимум в 50 метрах от города. Отыгрыш: ведьма несколько минут собирает в лесу “траву” (рекомендуется не вредить живым растениям.) Вернувшись, ведьма меняет у регионального мастера чип магии на 9 аптекарских трав. Заклинание можно сотворить 1 раз в магический цикл.

14.2. Совет духов. Заклинатель проводит ритуал (5 минут), в ходе которого получает предсказание. Отыгрыш: ведьма разговаривает с духами и просит у них совета, вслух описывая свой вопрос и ситуацию вокруг него. Техническая сторона: игрок подробно пишет свой вопрос на бумаге (аккуратным читаемым почерком) и относит его на мастерку. Вопрос должен быть связан либо с тем, на что мастер может ответить, проконсультировавшись с игровыми документами (предописанные сюжеты, загрузки персонажей и т.д.), либо с этапом по глобальному квесту (если вы считаете, что это он). От формулировки, осмысленности и читаемости записки будет зависеть четкость ответа духов. Ответ может занимать до 1 часа.

14.3. Морок. *Касательное. Ментальное. Дебаф.* Заклинатель выбирает один из 4 эффектов и накладывает его на реципиента. Реципиент не помнит применения этого заклинания.

На выбор (заклинатель указывает время на наклейке для реципиента):

— Реципиент не может использовать магию или 1 из навыков: Инженер, Ремесленник, Врач, Аптекарь, Идентификация, Торговец, Вор, Контрабандист, Собиратель. Также не может получать групповые благословения. Время действия – 1 час;

— Реципиент отыгрывает паранойю, меланхолию или слабоумие по обоюдному согласию. Время действия – 1 час;

— Реципиент забывает 1 персонажа или помнит, что видел кого-то другого. Время действия – до конца цикла;

— Реципиент забывает, что был в каком-либо месте (в данже, в плену и тд.). Время

действия – до конца цикла.

14.4. Лечение ран. *Касательное.* Ритуал 5 минут, включающий отыгрыш лечения традиционными унгольскими методами. Восстанавливает 1 реципиенту до 5 хитов.

14.5. Колдовской взор. *Баф. Личное.* Заклинатель 2 часа видит невидимых персонажей (включая тех, кто находится под действием заклинаний “Идущий в тени”, “Переход в тень” и “Смена формы – Древень”) и может их атаковать. Заклинатель также видит наличие магических аур на персонажах или предметах (но не определяет их): баф позволяет почувствовать на другом персонаже следы применения магии, либо обнаружить магическое воздействие на предмет. Моделируется повязыванием чёрной ленты на посох или оружие заклинателя.

14.6. Бабкин оберег. *Касательное. Баф.* Ритуал 2 минуты с использованием любого предмета на усмотрение заклинателя в качестве оберега и с наставлением об его использовании. Реципиент получает иммунитет от всех болезней до конца цикла.

15. Малая магия

15.1. Принятие Дхар. Ритуал 10 минут — Заклинатель меняет школу на Тёмную магию (обратное невозможно) — заменяет свои заклинания на заклинания Тёмной магии и получает атрибут. Требуется контроля мастером, который ставит отметку в гримуаре и в ДК.

15.2. Последняя просьба. *Касательное.* Применяется только к персонажу, который умер не более 10 минут назад (игрок еще не успел уйти в мертвятник). Заклинание не действует на упокоенных персонажей и нежить. Реципиент обязан правдиво ответить на 3 вопроса заклинателя, но может отвечать иносказательно и метафорически.

6.6. Забрать жизнь. *Касательное.* Ритуал 1 минута, включающий принесение в жертву персонажа с добиванием (временная смерть) или пытки, приводящие жертву в состояние тяжёлого ранения. Реципиент восстанавливает до 5 хитов. Заклинатель не может выступать ни в качестве жертвы, ни в качестве реципиента.

15.4. Морок. *Касательное. Ментальное. Дебаф.* Заклинатель выбирает один из 4 эффектов и накладывает его на реципиента. Реципиент не помнит применения этого заклинания.

На выбор (заклинатель указывает время на наклейке для реципиента):

— Реципиент не может использовать магию или 1 из навыков: Инженер, Ремесленник, Врач, Аптекарь, Идентификация, Торговец, Вор, Контрабандист, Собиратель. Также не может получать групповые благословения. Время действия – 1 час;

— Реципиент отыгрывает паранойю, меланхолию или слабоумие по обоюдному согласию. Время действия – 1 час;

— Реципиент забывает 1 персонажа или помнит, что видел кого-то другого. Время действия – до конца цикла;

— Реципиент забывает, что был в каком-либо месте (в данже, в плену и т.д.). Время действия – до конца цикла.

15.5. Второй шанс. *Касательное.* Реципиент повторяет попытку, связанную с игротехническим броском кубика, вытягиванием камней в медицине и т.п. Результат больше не может быть изменён, в т.ч. – повторным заклинанием.

15.6. Колдовской взор. *Баф. Личное.* Заклинатель 2 часа видит невидимых персонажей (включая тех, кто находится под действием заклинаний “Идущий в тени”, “Переход в тень” и “Смена формы – Древень”) и может их атаковать. Заклинатель также видит наличие магических аур на персонажах или предметах (но не определяет их): баф позволяет почувствовать на другом персонаже следы применения магии, либо обнаружить магическое воздействие на предмет (может распознать эффект, указанный в наклейке). Моделируется повязыванием чёрной ленты на посох или оружие заклинателя.

16. Магия Вааагх!

16.1. Взгляд Морка. *Постоянное. Боевое.* Заклинатель может использовать в бою на 2 фаербола больше.

16.2. Лечение ран. *Касательное.* Ритуал 1 минута. Восстанавливает 1 реципиенту до 5 хитов.

16.3. Магический замок/оковы. *Касательное. Дебаф.* При наложении заклинания на дверь или сундук, они не могут быть открыты при помощи обычных отмычек или пороховых зарядов. В остальном действует как обычный замок. Моделируется привязыванием широкой чёрной лентой и магической наклейкой “Магический замок” с датой каста. Заклинатель должен находиться снаружи строения, если заклинание накладывается на дверь. Не может быть использовано на ворота локации и люк скавенского подкопа.

При наложении на персонажа, он считается находящимся в кандалах, не может атаковать, использовать заклинания, летать и бегать. Запястья аккуратно связываются между собой широкой черной лентой. Заклинатель, наложивший оковы, может в любой момент касанием завершить действие заклинания и снять ленту. Время действия – до конца цикла. Заклинанием можно открыть обычный замок или оковы.

16.4. Разрушение. *Боевое. Касательное.* Наносит урон в 6 осадных хитов любому объекту или строению, обладающему осадными хитами. Дополнительную информацию см. в Правилах по боевым взаимодействиям. Использование 1 раз за бой.

16.5. Рука Горка. *Касательное.* Колдуется исключительно в присутствии мастера. Шаман проводит ритуал длительностью 1 минута, после чего может телепортироваться вместе с группой зеленокожих. Размер группы и конечную точку телепортации определяет мастер. Эффект моделируется снятием маски зеленокожего, каждый реципиент считается невидимым, нематериальным, неуязвимым к любым взаимодействиям, сам не может взаимодействовать с другими персонажами и предметами в игре, и должен незамедлительно двигаться до конечной точки, где эффект заклинания заканчивается, а маски по команде Шамана надеваются, а реципиенты отыгрывают легкое головокружение.

16.6. Шаманские Штучки. Особое заклинание для шамана-игротеха, позволяющее инициировать игротехнический эффект по согласованию с мастером или игротехником. Отыгрыш: Шаман отыгрывает характерный ритуал: активно чешется, громко сморкается, корчится, трясётся и в конце эффектно блюёт. Техническая сторона: после отыгрыша ритуала игротехник или мастер сообщит эффект заклинания.

17. Школа Скрытности

17.1. Растворение в тени. *Боевое. Личное. Касательное.* Заклинатель прижимает обе руки к стене дома. Становится невидимым, неуязвимым для боевых и других любых взаимодействий; не может двигаться, использовать другие заклинания, но может разговаривать. Эффект спадает, когда заклинатель отпускает руки от стены. Использование 1 раз за бой.

17.2. Создание яда. *Касательное.* Заклинание может быть использовано 1 раз в цикл. Наклейка магического эффекта крепится на антуражный флакон. У регионального мастера такой флакон любой игрок может обменять на чип любого яда (наклейка снимается, сам антуражный флакон остается у хозяина) или же на чип-наклейку “удар в спину” в случае клинкового яда. Использование не входит в лимит дневных заклинаний.

17.3. Шкура убийцы. *Касательное. Баф.* Реципиент становится невидимым на 1 час. Заклинание моделируется тёмной вуалью не менее 1 кв метра, наброшенную на голову реципиента на всё время действия. Не становится неслышным и может получать урон. Может открывать двери и взаимодействовать с предметами (двигать, забирать). Эффект снимается, если реципиент атаковал, сам получил урон или снял вуаль.

17.4. Морок. *Касательное. Ментальное. Дебаф.* Заклинатель выбирает один из 4 эффектов и накладывает его на реципиента. Реципиент не помнит применения этого заклинания.

На выбор (заклинатель указывает время на наклейке для реципиента):

— Реципиент не может использовать магию или 1 из навыков: Инженер, Ремесленник, Врач, Аптекарь, Идентификация, Торговец, Вор, Контрабандист, Собиратель. Также не может получать групповые благословения. Время действия – 1 час;

— Реципиент отыгрывает паранойю, меланхолию или слабоумие по обоюдному согласию. Время действия – 1 час;

— Реципиент забывает 1 персонажа или помнит, что видел кого-то другого. Время действия – до конца цикла;

— Реципиент забывает, что был в каком-либо месте (в данже, в плену и тд.). Время действия – до конца цикла.

17.5. Возлюбленный смерти. *Баф. Касательное. Личное.* Заклинатель получает свойство “Ищущий смерти” на 4 часа.

17.6. Переход в тень. *Баф.* Заклинатель завешивает тёмной вуалью не менее 1 кв м дверь в строение. Дверь невидима для других персонажей, кроме самого заклинателя и персонажей, которых он может провести, держа за руку. Невидящие дверь персонажи не могут использовать её, в т.ч. вести через нее боевые действия. Эффект действует 10 минут или пока Заклинатель находится в строении или не дальше 10 метров от вуали и контролирует эффект (не оглушён, не использует боевые заклинания и тп), иначе действие заклинания прекращается. Не действует на ворота локации.

18. Школа Чумы

18.1. Служение Рогатой крысе. *Постоянное. Баф.* Ритуал 1 минута. Заклинатель отыгрывает ритуальное убийство жертвы у Котла 1000 хворей. Жертва умирает временной смертью. Затем выбирает реципиента из числа скавенов, и реципиент получает сокращение 1 отсидки в мертвятнике до 0 (приходит в мертвятник, отмечается и возвращается в игру сразу же). Не действует на окончательную смерть и в случае ее

наступления сразу спадает. Получение бафа фиксируется в ДК любым мастером.

18.2. Излечение болезнью. *Касательное.* Ритуал 1 минута. Восстанавливает до 5 хитов, которые можно распределить до 5 целям. Каждая цель дополнительно заражается болезнью из арсенала заклинателя. Цель с иммунитетом к болезням берет болезнь, но не вклеивает в ДК, цель с сопротивлением болезням берет болезнь и вклеивает в ДК.

18.3. Разрушение. *Боевое. Касательное.* Наносит урон в 6 осадных хитов любому объекту или строению, обладающему осадными хитами. Дополнительную информацию см. в Правилах по боевым взаимодействиям. Использование 1 раз за бой.

18.4. Воля Рогатой. *Небоевое. Баф. Отрядное.* Заклинатель накладывает на отряд заклинание, вклеивая наклейку эффекта на знамя отряда. На точке контроля территорий, где отряд участвует в ивенте, не действуют эффекты точки. Действие заканчивается после расформирования отряда. **Заклинание можно применить до двух раз в цикл.**

18.5. Верминтайд. Ритуал 2 минуты. Заклинание используется только на персонажей-скавенов, умерших не более 10 минут назад (в соответствии с п. 2.1. правил по посмертию) в обозримом заклинателем радиусе (в пределах локации). Только с согласия игроков-реципиентов. На 1 час превращает персонажа в чумную крысу с 1 хитом. По истечению срока или после гибели игрок возвращается в игру без отсидки. 1 раз в сутки.

18.6. Покров из мух. *Личное. Боевое.* Заклинатель раскручивает над головой ленту с мячом. Пока мяч крутится (но не более 1 минуты), заклинатель не получает урона хитов ни от каких взаимодействий. При этом заклинатель не может совершать никаких других действий, кроме перемещения. Покров не наносит вреда другим персонажам при касании. При намеренном прерывании вращения другими игроками заклинатель может возобновить вращение.

19. Школа Варпа

19.1. Сила варп-камня. *Постоянное.* Пожирание 1 варп-камня даёт +3 магических снаряда в следующем бою. Пожирание дополнительных варп-камней эффект не увеличивает.

19.2. Магический допрос. *Ментальное. Касательное.* Реципиент должен прямо и правдиво ответить на 3 вопроса заклинателя. Реципиент не помнит, что на него было наложено это заклинание (помнит, что просто проболтался по какой-то причине).

19.3. Доспехи тьмы. *Личное. Баф.* Заклинатель получает иммунитет к стрелковому оружию на 4 часа.

19.4. Разрушение. *Боевое. Касательное.* Наносит урон в 6 осадных хитов любому объекту или строению, обладающему осадными хитами. Дополнительную информацию см. в Правилах по боевым взаимодействиям. Использование 1 раз за бой.

19.5. Путь через миры. *Личное. Касательное.* Ритуал 1 минута. Моделируется накидыванием на голову белой вуали размером не менее 1x1 м. Реципиент считается невидимым, нематериальным, неуязвимым к любым взаимодействиям, сам не может взаимодействовать с другими персонажами и предметами в игре, и должен незамедлительно двигаться до ворот своей локации, где эффект заклинания заканчивается, а вуаль снимается. Если заклинатель не достиг ворот своей локации в

течении 30 минут, то он оказывается в состоянии тяжёлого ранения, и эффект заклинания заканчивается.

19.6. Черный голод. *Личное. Касательное.* Накладывает на цель эффект “Ищущий смерти” на 1 час. Реципиент должен отыгрывать стремление убить и съесть ближайшую цель кроме заклинателя. В случае если других целей нет — целью становится заклинатель.

20. Магия Нургла

20.1. Дар Нургла. Ритуал 5 минут. Требуется присутствие мастера. Заклинатель проводит ритуал над одним или более (до 5) реципиентов. По завершении ритуала Заклинатель может как угодно перераспределить действующие на участников (включая заклинателя) болезни. 5 раз в день без затрат чипов магии, далее 1 каст/1 чип.

20.2. Чумные бубоны. Баф. Касательное. Если реципиент принадлежит к культу Нургла (он проставлен в ДК), то он получает вардсейв до конца цикла, при условии, что не носит какую-либо броню.

20.3. Разрушение. Боевое. Касательное. Наносит урон в 6 осадных хитов любому объекту или строению, обладающему осадными хитами. Дополнительную информацию см. в Правилах по боевым взаимодействиям. Использование 1 раз за бой.

20.4. Новый штамм. Ритуал 5 минут. Требуется присутствие мастера. Заклинатель опускает 3 карточки телесных болезней одной степени тяжести (легкая/тяжелая) в котел (или другую тару), после чего проводит ритуал. По завершении ритуала заклинатель получает 2 любых карточки телесной болезни той же степени тяжести по его выбору.

20.5. Создание яда. *Касательное.* Заклинание может быть использовано 1 раза в магический цикл. Наклейка магического эффекта крепится на антуражный флакон. У регионального мастера такой флакон любой игрок может обменять на чип любого яда (наклейка снимается, сам антуражный флакон остается у хозяина) или же на чип-наклейку “удар в спину” в случае клинкового яда.

20.6. Дедушкина милость. Баф/Дебаф. Касательное. Если реципиент принадлежит к культу Нургла (он проставлен в ДК), то он более не испытывает негативных эффектов от действующих на него болезней (но все еще получает положительные эффекты, если они есть).

Приложение: о молитвах

1. Молитвы:

0. Очищение — это заклинание известно всем жрецам. *Касательное.* Ритуал 5 минут. С реципиента, предмета или строения снимаются эффекты всех магических дебафов или бафов, а также осквернения на усмотрение заклинателя. В случае очищения строения требуется присутствие регионального мастера или мастера по магии.

1. Культ Верены

1.1. **Дар Верены.** *Постоянное. Баф.* Использование магического допроса не входит в лимит дневных заклинаний.

1.2. **Магический допрос.** *Ментальное. Касательное.* Реципиент должен прямо и правдиво ответить на 3 вопроса заклинателя. Реципиент не помнит, что на него было наложено это заклинание (помнит, что просто проболтался по какой-то причине).

1.3. **Немота.** *Дебаф. Ментальное. Касательное.* Реципиент не может говорить, использовать заклинания, быть командиром отряда в течение 2 часов. Реципиент не помнит, что на него было наложено это заклинание.

1.4. **Магическая эгида.** *Личное. Боевое.* Заклинатель раскручивает над головой ленту с мячом. Пока мяч крутится (но не более 1 минуты), заклинатель не получает урона хитов ни от каких взаимодействий. При этом заклинатель не может совершать никаких других действий, кроме перемещения.

1.5. **Магический замок/оковы.** *Касательное. Дебаф.* При наложении заклинания на дверь или сундук, они не могут быть открыты при помощи обычных отмычек или пороховых зарядов. В остальном действует как обычный замок. Моделируется привязыванием широкой чёрной лентой и магической наклейкой “Магический замок” с датой каста. Заклинатель должен находиться снаружи строения, если заклинание накладывается на дверь. Не может быть использовано на ворота локации и люк скавенского подкопа.

При наложении на персонажа, он считается находящимся в кандалах, не может атаковать, использовать заклинания, летать и бегать. Запястья аккуратно связываются между собой широкой черной лентой. Заклинатель, наложивший оковы, может в любой момент касанием завершить действие заклинания и снять ленту. Время действия – до конца цикла. Заклинанием можно открыть обычный замок или оковы.

1.6. **Приговор.** *Ментальное. Дебаф.* В течении 1 минуты заклинатель зачитывает реципиенту обвинение в преступлении и 1 из видов наказания на выбор жреца:

- отыгрыш публичного покаяния в течении 2 часов;
- получение увечья (до первой смерти) (перевязать конечность, которой нельзя пользоваться (конечность – на усмотрение приговариваемого);
- тяжелое ранение,
- невосприимчивость к бафам и лечению на 2 часа;
- запрет на ношение брони до конца магического цикла.

Если реципиент публично признаёт себя виновным, то может просить смягчить наказание в обмен на покаяние (смягчается на усмотрение жреца, можно сокращать длительность эффектов, не отменяя их полностью, или отменить совсем). Если не считает, то просто получает эффект наказания.

Под действием заклинания цель не может двигаться по своей воле и обязана внимательно слушать, но эффект можно прервать, оглушив/ранив заклинателя. В этом случае заклинание всё равно считается потраченным.

2. Культ Морра

2.1. **Дар Морра.** *Постоянное.* Использование Упокоения не входит в лимит дневных заклинаний.

2.2. **Сон.** *Касательное. Дебаф.* Погружает реципиента в сон на 10 минут. Реципиент не

может двигаться, не запоминает происходящего вокруг, но может быть разбужен нанесением урона. После окончания 10 минут сна реципиент восстанавливает 1 хит. Не действует на нежить и демонов. Не может быть использовано на самого заклинателя.

2.3. Упокоение. *Касательное.* Заклинатель отменяет у мёртвого персонажа эффект свойства “Нетленность”, проведя над его телом ритуал (не менее 10 минут). Крайне желательно присутствие мастера. Ритуал, проведённый для других мёртвых персонажей (не менее 5 минут), может сократить время отсидки в Мертвятнике (требуется отметка мастера в ДК, время отсидки сокращается на 1 час).

2.4. Возлюбленный смерти. *Баф. Касательное.* Реципиент получает свойство “Ищущий смерти” на 2 часа.

2.5. Последняя просьба. *Касательное.* Применяется только к персонажу, который умер не более 10 минут назад (игрок еще не успел уйти в мертвятник). Заклинание не действует на упокоенных персонажей и нежить. Реципиент обязан правдиво ответить на 3 вопроса заклинателя, но делает это не прямо, а иносказательно.

2.6. Чистая совесть. *Групповое.* Реципиенты, находясь в состоянии тяжелого ранения, могут добровольно и мгновенно умереть временной смертью, после чего не могут быть воскрешены в виде нежити.

3. Культ Сигмара

3.1. Дар Сигмара. *Постоянное.*

Жрец. Реципиент получает свойство Иммуитет к ментальному воздействию.

Воин-жрец. Снижает реципиенту урон от “Магического снаряда” до 1 хита.

Моделируется повязыванием жёлтых лент на оба предплечья.

3.2. Клеймение огнём. *Касательное.* Заклинатель проводит ритуал 1 минуту, после чего оставшееся время действия другого бафа или дебафа на реципиенте-персонаже обнуляется и заменяется на полный новый срок. Моделируется дополнительной наклейкой магии рядом с первоначальной.

3.3. Возлюбленный смерти. *Баф. Касательное.* Реципиент получает свойство “Ищущий смерти” на 2 часа.

3.4. Приговор. *Ментальное. Дебаф.* В течении 1 минуты заклинатель зачитывает реципиенту обвинение в преступлении и 1 из видов наказания на выбор жреца:

- отыгрыш публичного покаяния в течении 2 часов;
- получение увечья (до первой смерти) (перевязать конечность, которой нельзя пользоваться (конечность – на усмотрение приговариваемого);
- тяжелое ранение,
- невосприимчивость к бафам и лечению на 2 часа;
- запрет на ношение брони до конца цикла.

Если реципиент публично признаёт себя виновным, то может просить смягчить наказание в обмен на покаяние (смягчается на усмотрение жреца, можно сокращать длительность эффектов, не отменяя их полностью, или отменить совсем). Если не считает, то просто получает эффект наказания.

Под действием заклинания цель не может двигаться по своей воле и обязана внимательно слушать, но эффект можно прервать, оглушив/ранив заклинателя. В этом случае заклинание всё равно считается потраченным.

3.5. **Сердце грифона.** *Баф. Касательное.* Действует 2 часа. Находясь в состоянии тяжелого ранения, реципиент может самостоятельно передвигаться шагом, а также помогать передвигаться другому тяжело раненому персонажу.

3.6. **Молот Сигмара.** Воин Священник. *Групповое. Баф.* Тараны, военные машины, а также монстры, имеющие свойство “Живой таран”, под бафом снимают осадные хиты вдвое быстрее; Воин Священник может снимать осадные хиты со скоростью 1 осадный хит в минуту.

4. Культ Саяк

4.1. **Дар Саяк.** *Постоянное.* Заклинатель получает свойство “Сопротивление болезням”.

4.2. **Изгнание хвори.** *Касательное.* Ритуал 1 минута. Реципиент исцеляется от любой болезни или яда.

4.3. **Лечение ран.** *Касательное.* Ритуал 1 минута. Восстанавливает 1 реципиенту до 5 хитов.

4.4. **Немота.** *Дебаф. Ментальное. Касательное.* Реципиент не может говорить и использовать заклинания в течение 2 часов. Реципиент не помнит, что на него было наложено это заклинание.

4.5. **Живительная сфера.** *Личное. Баф.* Ритуал 5 минут. После завершения ритуала в наклейку магического эффекта вписывается “живительная сфера”, но не наклеивается. Находясь в тяжелом ранении в небоевой обстановке, Заклинатель наклеивает наклейку эффекта на себя, после чего впадает в состояние оглушения на 3 минуты. Полностью восстанавливает себе все хиты после окончания действия оглушения.

4.6. **Магическая эгида.** *Личное. Боевое.* Заклинатель раскручивает над головой ленту с мячом. Пока мяч крутится (но не более 1 минуты), заклинатель не получает урона хитов ни от каких взаимодействий. При этом заклинатель не может совершать никаких других действий, кроме перемещения. Использование: 1 раз за бой.

5. Культ Урсуна

5.1. **Дар Урсуна.** *Постоянное.* Жрец может продолжать бой, имея 0 хитов. Любой полученный в этом состоянии урон немедленно приводит к временной смерти. По завершении боя или по истечении 1 минуты переходит в состояние тяжелого ранения. Моделируется повязыванием зеленой ленты на плечо или предплечье.

5.2. **Изгнание хвори.** *Касательное.* Ритуал 1 минута. Реципиент исцеляется от любой болезни или яда на выбор заклинателя.

5.3. **Крепкая кость.** *Баф. Касательное.* Реципиент получает иммунитет к оглушению и осадным снарядам (камни и брёвна, но не снаряды военных машин) до конца цикла.

5.4. **Лечение ран.** *Касательное.* Ритуал 1 минута. Восстанавливает 1 реципиенту до 5 хитов.

5.5. **Колдовской взор.** *Баф. Личное.* Заклинатель 2 часа видит невидимых персонажей (включая тех, кто находится под действием заклинаний “Идущий в тени”, “Переход в тень” и “Смена формы – Древень”) и может их атаковать. Отыгрывается недоверчивостью к окружающим на грани паранойи. Моделируется повязыванием чёрной ленты на оружие заклинателя.

5.6. **Возлюбленный смерти.** *Баф. Касательное.* Реципиент получает свойство “Ищущий смерти” на 2 часа.

6. Культ Дажа

6.1. **Дар Дажа.** Ритуал (5 минут). Заклинатель может поднять или понизить благосостояние локации на 30 очков по своему выбору. 1 раз в день.

6.2. **Теплая длань.** *Баф. Касательное.* Обнуляет на реципиенте время отсчета тяжелого или легкого ранения.

6.3. **Сон.** *Касательное. Дебаф.* Погружает реципиента в сон на 10 минут. Реципиент не может двигаться, не запоминает происходящего вокруг, но может быть разбужен нанесением урона. После окончания 10 минут сна реципиент восстанавливает 1 хит. Не действует на нежить и демонов. Не может быть использовано на самого закливателя.

6.4. **Хлеб да соль.** *Групповое. Баф.* Применяется строго в локации. Ритуал 10 минут. Участники ритуала садятся за стол и отыгрывают застолье, хвалясь подвигами (жрецу придется выступить тамадой). По окончании ритуала каждый участник, похвалившийся своими подвигами, на свой выбор может выбрать 1 эффект:

Восстановить до 2х хитов

Исцелиться от 1 болезни

Исцелиться от 1 любого дебафа (кроме яда).

6.5. **Путь к домашнему очагу.** *Личное. Касательное.* Ритуал 1 минута. Моделируется накидыванием на голову белой вуали размером не менее 1х1 м. Реципиент считается невидимым, нематериальным, неуязвимым к любым взаимодействиям, сам не может взаимодействовать с другими персонажами и предметами в игре, и должен незамедлительно двигаться до алтаря своего храма (игнорируя закрытые ворота и двери), где эффект заклинания заканчивается, а вуаль снимается. Если закливатель не достиг ворот своей локации в течение 30 минут, то он оказывается в состоянии тяжёлого ранения, и эффект заклинания заканчивается. Можно применять 1 раз в день.

6.6. **Приговор.** *Ментальное. Дебаф.* В течении 1 минуты закливатель зачитывает реципиенту обвинение в преступлении и 1 из видов наказания на выбор жреца:

– отыгрыш публичного покаяния в течении 2 часов;

– получение увечья (до первой смерти) (перевязать конечность, которой нельзя пользоваться (конечность – на усмотрение приговариваемого);

– тяжелое ранение,

– невосприимчивость к бафам и лечению на 2 часа;

– запрет на ношение брони до конца цикла.

Если реципиент публично признаёт себя виновным, то может просить смягчить наказание в обмен на покаяние (смягчается на усмотрение жреца, можно сокращать длительность эффектов, не отменяя их полностью, или отменить совсем). Если не считает, то просто получает эффект наказания.

Под действием заклинания цель не может двигаться по своей воле и обязана внимательно слушать, но эффект можно прервать, оглушив/ранив закливателя. В этом случае заклинание всё равно считается потраченным.

7. Культ Валайи

7.1. **Дар Валайи.** *Баф. Касательное.* Обнуляет на реципиенте время отсчета тяжелого или легкого ранения. Не входит в лимит суточных заклинаний.

7.2. **Хмельная бражка.** *Ментальное. Касательное.* Заклинатель даёт реципиенту выпить “квасу/браги/пива” (моделируйте водой или по договорённости). Реципиент должен прямо и правдиво ответить на один вопрос заклинателя. Реципиент не помнит, что на него было наложено это заклинание (помнит, что просто развязался язык от доброго хмеля). Также не входит в лимит суточных заклинаний, но может быть использован только 3 раза за цикл.

7.3. **Сон.** *Касательное. Дебаф.* Погружает реципиента в сон на 10 минут. Реципиент не может двигаться, не запоминает происходящего вокруг, но может быть разбужен нанесением урона. После окончания 10 минут сна реципиент восстанавливает 1 хит. Не действует на нежить и демонов. Не может быть использовано на самого заклинателя.

7.4. **Помни свои корни.** *Групповое. Баф.* Применяется строго в локации. Ритуал 10 минут. Участники ритуала садятся за стол и отыгрывают застолье, рассказывая хвалебные оды своим предкам. По окончании ритуала каждый участник, воспевший оду, на свой выбор может выбрать 1 эффект:

- Восстановить до 2х хитов;
- Исцелиться от 1 болезни;
- Исцелиться от 1 любого дебафа (кроме яда).

7.5. **Зов предков.** *Личное. Касательное.* Ритуал 1 минута. Моделируется накидыванием на голову белой вуали размером не менее 1х1 м. Реципиент считается невидимым, нематериальным, неуязвимым к любым взаимодействиям, сам не может взаимодействовать с другими персонажами и предметами в игре, и должен незамедлительно двигаться до алтаря своего храма (игнорируя закрытые ворота и двери), где эффект заклинания заканчивается, а вуаль снимается. Если заклинатель не достиг ворот своей локации в течение 30 минут, то он оказывается в состоянии тяжёлого ранения, и эффект заклинания заканчивается. Можно применять 1 раз в день.

7.6. **Магическая эгида.** *Личное. Боевое.* Заклинатель раскручивает над головой ленту с мячом. Пока мяч крутится (но не более 1 минуты), заклинатель не получает урона хитов ни от каких взаимодействий. При этом заклинатель не может совершать никаких других действий, кроме перемещения. Использование: 1 раз за бой.

8. Культ Тора

8.1. **Дар Тора.** *Постоянное.* Жрец может продолжать бой, имея 0 хитов. Любой полученный в этом состоянии урон немедленно приводит к временной смерти. По завершении боя или по истечении 1 минуты переходит в состояние тяжелого ранения. Жрец перед боем жрец проводит короткий ритуал, принося символическую жертву своему божеству на алтарь, повязывает зеленую ленту на предплечье.

8.2. **Скорость молнии.** *Баф. Касательное.* Реципиент получает иммунитет к оглушению и осадным снарядам (камни и брёвна, но не снаряды военных машин) до конца цикла. Ритуал проводится не менее трёх минут, требует физического взаимодействия жреца и

реципиента и символических жертв (еда, игровые ценности) Тору: одну приносит жрец, другую реципиент бафа.

8.3. Шокирующее прикосновение. *Касательное. Дебаф.* Реципиент оказывается парализован (может только говорить) и через 2 минуты умирает временной смертью, отыгрывая мучения от удара молнией. Может быть снято Очищением, Поцелуем зимы или повторным касанием Заклинателем. Не действует на монстров.

8.4. Трепещущее сердце. *Баф. Касательное.* Действует 2 часа. Находясь в состоянии тяжелого ранения, реципиент может самостоятельно передвигаться шагом, а также помогать передвигаться другому тяжело раненому персонажу.

8.5. Не знающий страха. *Баф. Касательное.* Реципиент получает свойство “Ищущий смерти” на 2 часа.

8.6. Надвигающийся шторм. *Постоянное. Личное. Баф.* Жрец проводит ритуал (3 минуты). В следующем боевом взаимодействии на него не действуют никакие вражеские заклинания, включая фаерболы. Если бой не случился в ближайшие 10 минут, действие заклинания спадает. **Моделируется повязыванием синих лент на оба предплечья.**

9. Культ Кхейне

Кровавый котел выступает в роли алтаря Кхейне. Жертвы могут отыгрываться как игровым принесением в жертву пленников, так и передачей региональным мастерам добытых браслетов жизни. Каждая молитва, в описании которой указано количество жертв, может быть использована только при предоставлении региональным мастерам необходимого количества жертв.

Молитвы у котла могут быть как индивидуальные, так и массовые в зависимости от уровня котла. Молитва Дар Кхейне является только индивидуальной.

У кровавого котла есть уровни, от 0 до 2, при увеличении уровня котла все предыдущие доступные молитвы сохраняются.

Уровень котла может как повышаться, так и понижаться, в зависимости от действий игроков. Все повышения и понижения происходят только в присутствии регионального мастера. Повышение до 2го уровня котла происходит только при успешном выполнении соответствующего квеста, и после этого уровень не может быть понижен. Понижение котла с 1го уровня до 0го возможно при наступлении определённых сюжетных событий.

9.0. Нулевой уровень котла (работает всегда, зависит только от количества принесенных в котел жертв):

9.0.1. Очищение Котла — 8 жертв. Касательное. Ритуал 5 минут. При применении к кровавому котлу нулевого уровня — переводит его на первый уровень, в случае

применения к котлу первого уровня - ничего не происходит. (требуется присутствие регионального мастера или мастера по магии).

9.0.2. Дар Кхейне – 8 жертв. *Баф. Небоевое.* Каждая ведьма может участвовать в молитве и получить чип-наклейку с эффектом: “Реципиент получает восстановление 1 хита по завершению боевого взаимодействия”. Для применения чип должен быть наклеен на видимое место на реципиента. Чип срабатывает 1 раз, и только в том случае, если персонаж потерял хиты. Если хитов за бой снято не было, чип не срабатывает и остаётся активным. Чип клеится только ВНЕ боя и только ДО него.

9.0.3. Кипящая кровь. Дебаф. Касательное. Реципиент оказывается парализован (может только говорить) и через 2 минуты умирает временной смертью, отыгрывая мучения от вскипающей крови. Может быть снято Очищением, Поцелуем зимы или повторным касанием Заклинателем. Не действует на монстров.

9.1. Первый уровень кровавого котла

9.1.1. Танец рока (7 жертв) - Баф. Касательное. Снижает реципиенту урон от “Магического снаряда” до 1 хита до первого попадания “магическим снарядом”. Моделируется повязыванием жёлтых лент на оба предплечья.

9.1.2. Кровавая смерть (10 жертв) - Касательное. Молитва может быть использована 1 раз в цикл. Наклейка магического эффекта крепится на антуражный флакон. У регионального мастера такой флакон любой игрок может обменять на чип-наклейку “удар в спину” клинкового яда. Использование не входит в лимит ежедневных заклинаний.

9.1.3. Руна Кхейне (6 жертв) - Баф. Касательное. Реципиент получает свойство “Ищущий смерти”.

9.1.4. Воля Кхейне (5 жертв) - Баф. Касательное. Реципиент получает свойство «Иммунитет к ментальному воздействию» на текущий магический цикл (время указывается в чипе).

9.1.5. Взор Кхейне (3 жертвы) - Баф. Касательное. Заклинатель 2 часа видит невидимых персонажей (включая тех, кто находится под действием заклинаний “Идущий в тени”, “Переход в тень” и “Смена формы – Древень”) и может их атаковать. Отыгрывается недоверчивостью к окружающим на грани паранойи. Моделируется подвязыванием чёрной ленты на оружие заклинателя.

9.1.6. Мир Кхейна ждет (3 жертвы). Баф. Касательное. Реципиент, находясь в состоянии тяжелого ранения не может быть поднят в качестве нежити. А также к реципиенту нельзя применить заклинание “последняя просьба”.

9.2. Второй уровень кровавого котла

9.2.1. Эффекты молитв Мир Кхейна ждет, Руна Кхейне и Воля Кхейне распространяются не более чем на 10 участвующих в молитве персонажей при принесении 15 жертв в кровавый котел.

Приложение: о рунной магии

1. Руны может использовать персонаж со свойством Мастер Рун:

1.1. Руна стойкости. Баф. Ритуал не менее 2 минут. Реципиент всегда считается стабилизированным — по истечении 15 минут после получения лёгкого ранения не переходит в состояние тяжёлого ранения. Если после получения лёгкого ранения не вступает в бой в течение 10 минут, восстанавливает все хиты. Время действия не ограничено. Эффект пропадает, если реципиент получает тяжелое ранение любым способом.

1.2 Руна иммунитета. Баф. Ритуал не менее 2 минут. Реципиент не может быть заражен болезнью никаким образом, пока он носит доспех. Не отменяет эффекты уже имеющихся болезней. Время действия не ограничено. Эффект пропадает, если реципиент получает тяжелое ранение любым способом.

1.3 Руна несокрушимости. Баф. Ритуал не менее 2 минут. Реципиент получает иммунитет к осадным снарядам (камни и брёвна) и снарядам военных машин. Время действия не ограничено. Эффект пропадает, если реципиент получает тяжелое ранение любым способом.

1.4. Руна отмыкания. Ритуал не менее 2 минут. После завершения ритуала в наклейку магического эффекта вписывается “руна отмыкания”, но сама наклейка не наклеивается. Далее наклейка считается предметом в игре и может быть передана другому персонажу. Наклейка может быть использована в качестве отмычки, открывающей сразу все замки на объекте применения, включая магические (например, магические оковы). Расходуется при использовании.

1.5. Руна стали. Ритуал не менее 2 минут. После завершения ритуала в наклейку магического эффекта вписывается “руна стали”. Кузнец добавляет 10 осадных хитов любому объекту или строению, обладающему осадными хитами. Дополнительную информацию см. в Правилах по боевым взаимодействиям. Заклинатель прикрепляет наклейку на сертификат объекта. Можно использовать не чаще 1 раза в цикл на один и тот же объект. Действует до конца магического цикла.

1.6. Лечение ран. Касательное. Ритуал 1 минута. Восстанавливает 1 реципиенту до 5 хитов.

Правила по рыцарям и оруженосцам

1. Общие положения

- 1.1. Рыцарь Империи — моделируется юнитом “Имперский рыцарь” с доступом к уникальным свойствам Рыцарей Империи, количество которых определено рангом рыцаря.
- 1.2. Рыцарь Бретоннии — моделируется юнитами “Бретоннский рыцарь” и “Рыцарь Грааля” с доступом к уникальным свойствам Рыцарей Бретоннии, количество которых определено рангом рыцаря. Доступ может быть ограничен для некоторых персонажей согласно бэку.
- 1.3. **Роль оруженосца** Рыцаря Империи моделируется юнитом “Житель Империи”. Роль оруженосца Рыцаря Бретоннии моделируется любым юнитом фракции Бретоннии, кроме Дев Грааля и Рыцарей Бретоннии.
- 1.4. **Ранги** Рыцарей Империи и Рыцарей Бретоннии — это игромеханические уровни для рыцарей, открывающие доступ к уникальным свойствам для юнитов
- 1.5. **Лимиты рыцарей** — максимальное количество Рыцарей Империи и Бретоннии в отдельной взятой команде.
- 1.6. **Подвиг** — выдающееся действие, необходимое для повышения ранга. Что считать подвигом, согласовывается с региональным мастером и сюжетной группой.
- 1.7. **Визуальные маркеры** рангов Рыцарей Империи и Бретоннии — требования к антуражу, указывающие на ранг Рыцарей Империи и Бретоннии.

2. Лимиты Рыцарей Империи и Бретоннии

- 2.1. Лимит Рыцарей Империи и Бретоннии определяется сюжетной группой, региональными мастерами и мастером по бэку
- 2.2. Во время игры лимит Рыцарей Империи и Бретоннии может быть превышен.

3. Ранги

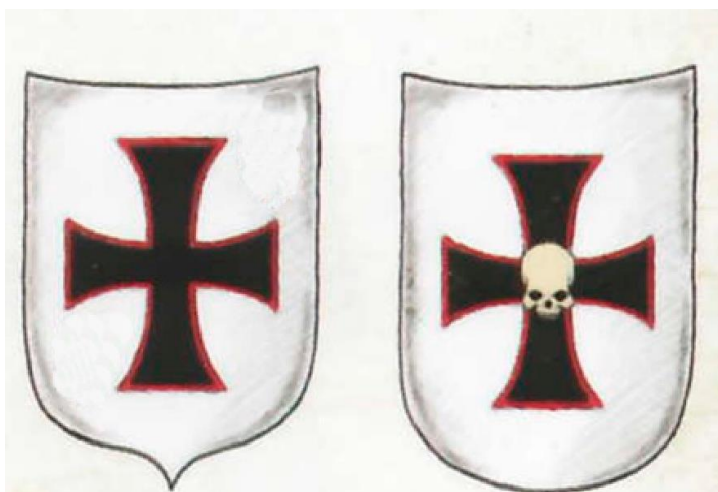
- 3.1. На игре моделируется два ранга Рыцарей Империи и Бретоннии.
- 3.2. Свойства каждого ранга выбираются игроками.
- 3.3. Рыцари I ранга получают 1 уникальное свойство.
- 3.4. Рыцари II ранга получают 2 уникальных свойства.
- 3.5. Рыцарь Грааля всегда является рыцарем II ранга и не может потерять ранг в результате окончательной смерти.

4. Визуальные маркеры

4.1. Маркером ранга Рыцаря Империи или Бретоннии служит геральдический блазон, изображённый на наплечном или нагрудном щитке-айлете. Маркеры ранга не являются гербами персонажа и несут только игромеханическую функцию.

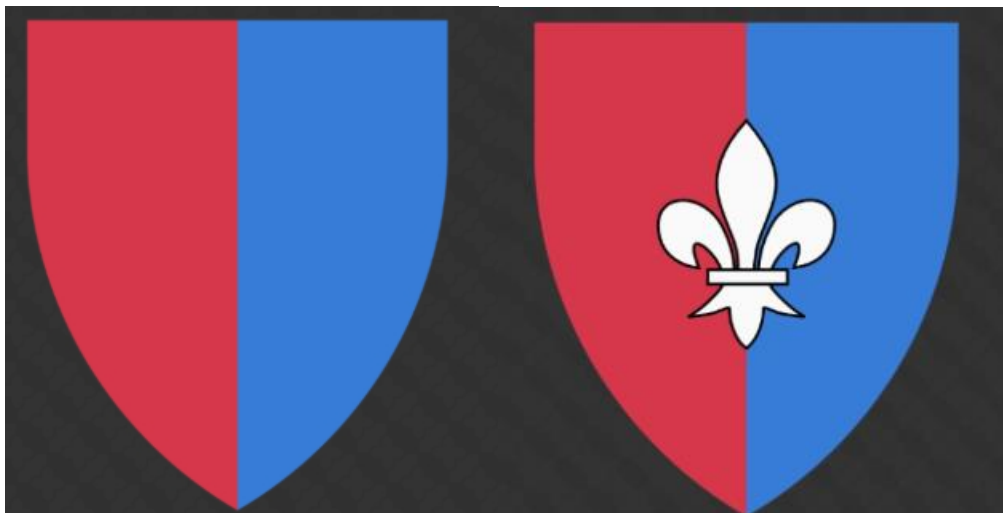
4.2. Для Рыцарей Империи маркерами ранга служат следующие символы:

- рыцарь I ранга — на белом фоне черный гербовый крест (на выбор: лапчатый, клинчатый уширенный, костыльный).
- рыцарь II ранга — на белом фоне белый череп, вписанный в черный гербовый крест (на выбор: лапчатый, клинчатый уширенный, костыльный).



4.3. Для Рыцарей Бретоннии маркерами ранга служат следующие символы:

- рыцарь I ранга — айлет без геральдических фигур. Цвет и разделение поля не важны.
- рыцарь II ранга — айлет с любой геральдической фигурой кроме лилии и грааля. Цвет фигуры не важен.



5. Повышение и потеря ранга

5.1. Игроки могут увеличить ранг на одну ступень при условии, что:

- персонаж совершил подвиг;
- отыграно получение ранга (только для Рыцарей Империи).

5.2. Получение нового ранга у Рыцарей Империи, понижение ранга или исключение рыцаря из ордена предполагает голосование рыцарей ордена, а также соответствующую церемонию. Детали голосования (наличие кворума, например) и церемонии — на усмотрение рыцарей ордена.

5.3. После голосования и церемонии, игрок должен получить отметку в ДК о присвоении нового ранга Рыцаря Империи с новым свойством, который он выбирает сам.

5.4. Записи в ДК об изменении ранга Рыцарей Империи и Бретоннии вносятся региональным мастером, мастером мертвятника или на регистрации.

5.5. Рыцари Империи и Бретоннии, кроме рыцарей Грааля, теряют один ранг сверх начального при окончательной смерти (ранг Рыцаря Внешнего круга и ранг Странствующего рыцаря сохраняются).

6. Оруженосцы и посвящение в рыцари

6.1. Любой рыцарь может иметь одного оруженосца за игру. В случае смерти оруженосца рыцарь может взять нового.

6.2. Любой оруженосец Рыцаря Империи может стать Рыцарем Империи в ранге Рыцаря Внешнего Круга по итогу службы своему господину.

6.3. Оруженосец рыцаря Бретоннии **не может стать рыцарем**.

6.4. Смена юнита оруженосца Рыцаря Империи происходит при условии, что:

- у игрока есть антураж, соответствующий описанию юнита Рыцаря Империи.
- господин оруженосца считает, что оруженосец достойно прошел службу. Что считать достойной службой игроки определяют сами.
- произведено посвящение оруженосца в рыцари; церемония аналогична той, что происходит при повышении ранга.

6.5. Смена юнита производится после посвящения оруженосца в рыцари региональным мастером, мастером мертвятника или на регистрации.

Приложение: Добродетели и Свойства рыцарей

1. Список Бретоннских Рыцарских Добродетелей

1.1. Добродетель Мужества

Срок посмертия сокращается до 1 часа, если умер в бою один на один с монстром.

Теряет добродетель, если напал на монстра не в одиночку.

1.2. Добродетель Стоицизма

Персонаж может самостоятельно передвигаться в состоянии тяжелого ранения, может говорить, но не может бегать и сражаться. Движение возможно только по завершении боевого взаимодействия.

Рыцарь теряет добродетель, если заговорил с женщиной.

1.3. Добродетель Пылкого Рыцаря

Рыцарь получает свойство “Парное оружие” (см. список Свойств и Навыков)

Рыцарь теряет эту добродетель, если в течение дня никого не вызвал на поединок.

1.4. Добродетель Благородного Пренебрежения

Рыцарь получает свойство “Ищущий смерти” (см. список Свойств и Навыков)

Рыцарь теряет эту добродетель, если использует щит.

1.5. Добродетель Героизма

Оружие монстра наносит рыцарю 1 хит урона в поединке один на один.

Теряет добродетель, если сбежал из боя с монстром или уклонился от такого боя.

2. Ранги рыцарей Империи: Уникальные свойства

2.1. Богатенький сынок — стартовый капитал утроен.

2.2. “Берегитесь милорд!” — персонаж со свойством может отправиться в мервятник вместо персонажа, которому служит, или командира отряда, в котором состоит. Только в случае неокончательной смерти.

2.3. Возможность пользоваться имперскими луками и арбалетами.

2.4. Стойкость Ульрика (см. список Свойств и Навыков)

2.5. Ищущий смерти (см. список Свойств и Навыков)

Правила по скрытым культам, сектам и тайным обществам

1. Общие положения

1.1. **Культист/сектант/член тайного общества** — это персонаж, который на старте игры

уже вовлечен в еретическую деятельность религиозного объединения, запрещённого законами Кислева или всего Старого Света. Он может об этом не знать; или знать, но не считать это чем-то плохим; или быть вынужденным служить своему культу – однако, на старте он уже вовлечен.

1.2. Культисты делятся на 3 группы по возрастанию их знаний, опыта и значимости для культа:

Посвященный — персонажи, которые понимают природу культа, но не посвящены в конечные или подлинные цели его деятельности и являются ближайшим окружением магуса. Это полноценные культисты, которые уже идеологически и верно служат своему магусу и творят темные дела. Только один посвященный в ходе выполнения специального квеста может возвыситься до ранга магус. На начало игры в культе количество посвященных не может превышать количество пешек.

Магус — лидер и де-факто глава ячейки культа в регионе, который, безусловно, знает конечную цель культа, а также методы и жертвы, которые придется принести. Магус может инициировать пешек в посвященных.

С окончательной смертью персонаж перестает быть культистом, теряет ранг посвященного или магуса, теряет доп.способности культиста, и у него нет больше его внутренней роли и внешней роли (подробнее см. п.2.2).

Кроме того, есть **Пешки** — это персонажи, не посвященные глубоко в дела культа и возможно даже не понимающие до конца, но уже завязанные в его делах и готовые доказать свое намерение делом. У пешки нет внутренней роли, нет никаких дополнительных способностей культистов, и нет отметок об этом в паспорте игрока. Пешки не имеют представления о сути верований или деятельности культа. Пешка может быть слугой, случайным попутчиком или заблудшей душой, которыми культ стремится пополнить свои ряды.

1.3. Допуск ячейки культа до игры осуществляется региональным мастером локации и сюжетной группой. Если хотя бы одна инстанция отказала в допуске, ячейка не допущена.

1.4. **Образование культов/сект/тайных обществ на полигоне по модели культов невозможно. Если в игре уже есть подобный культ, то игрокам выдается квест по вступлению в него.**

1.5. Если вопреки отказу новая ячейка культа/секты/тайного общества все-таки решила действовать на игре, её действия не учитываются ни в сюжете, ни в модели правил, а её члены не имеют дополнительных способностей культистов и отметок об этом в паспорте игрока.

1.6. Напоминаем, пожизнёвая порча и кража имущества культов рассматривается в соответствии с пунктом 1.5. Правил поведения и проживания на полигоне.

2. Механики

2.2. **Роли** — роли членов ячейки культа/секты/тайного общества имеют двойственную природу. Внешняя роль — это то, кем персонаж притворяется, а внутренняя роль — это скрытая роль культиста/сектанта/члена тайного общества.

То есть, если культист Штромфельса притворяется лодочником, то лодочник — внешняя роль, а культист Штромфельса — внутренняя роль. Внутренняя роль при этом есть только у тех, кто достиг ранга посвящённого.

С окончательной смертью персонаж теряет ранг посвященного или магуса, теряет доп.способности культиста, и у него нет больше его внутренней роли и внешней роли. После отсидки в мертвятнике, игрок может выйти персонажем с прежним или другим юнитом. Однако, игрок не может выйти в своей прежней роли культиста с внутренней ролью в ранге “посвященного” или “магуса” ячейки своего или другого культа. Персонаж может вновь оказаться вовлеченным в какой-либо культ и начать путь становления от пешки до посвященного в соответствии с данными правилами.

2.3. Инициация (посвящение) в культ — каждый магус ячейки может, проведя обязательный ритуал по канону своего культа, обратить пешку в посвящённого. Пешка становится посвященным после принесения клятвы верности культу. Этому сопутствует раскрытие посвященному подлинной сущности культа. У каждого культа свой, неповторимый ритуал, который может требовать ресурсов, жертв, магического эффекта. После чего посвящённому проставляется соответствующая отметка в его паспорт игрока региональным мастером его стартовой локации.

Ритуалу инициации предшествует небольшой квест-испытание, который должна пройти пешка прежде, чем стать полноценным культистом. Обычно, это услуга или вещь, которая должна символизировать отречение/отказ от чего-то важного и дорогого, чтобы доказать свою преданность культу.

2.4. Возвышение — Это возможно по согласованию с сюжетной группой через региональщика в случае существенного прогресса по основным задачам ячейки. Ритуал возвышения также проводится по канону своего культа, отличается сложностью, церемониалом и может требовать ресурсов, жертв, магического эффекта. После чего магусу проставляется соответствующая отметка в его паспорт игрока рег.мастером его стартовой локации.

Если магус ячейки мёртв, сложность ритуала возрастает! Окончательная смерть всех действующих магусов культа/секты/ тайного общества приводит к тому, что культ/секта/тайное общество больше не может инициировать пешек в посвящённых. Выжившие посвящённые сохраняют свои дополнительные способности культиста и могут продолжать выполнять задачи культа, о которых им известно. В культе одновременно может существовать только 1 магус единомоментно. На игре культ может провести ритуал по становлению нового магуса — при условии, что старый магус умирает или приносится в жертву (постоянная смерть). Время — до конца следующего экономического цикла.

2.5. Способности культистов — все посвящённые имеют 1 (одну) дополнительную способность культиста в виде: свойства, навыка, мутации, возможности применять одно конкретное заклинание, или увеличенного количества игровых ценностей или ресурсов, чипов специальных взаимодействий на усмотрение МГ. Все магусы имеют 2 (две) дополнительные способности культиста.

2.6. Алтарь/жертвенник/капище. Алтари — не переносимый, стационарный объект. Новый алтарь сделать нельзя. Как распознать алтарь: на алтарь может указать квестовая информация, полученная в ходе квеста или в пространстве игры. На игре моделируется экономическое здание "культистское логово". Алтарь и логово — не одно и то же. Культистское логово — экономическое здание, позволяющее получать доход, алтарь — место отправления культа. Игроки могут размещать их как совместно, так и отдельно, по своему усмотрению. Алтари являются квестовыми предметами и маркируются по правилам квестовых предметов. Чтобы уничтожить алтарь, необходимо провести ритуал, уникальный для каждого культа. На это выдается отдельный квест. На алтари не работают правила по уничтожению артефактов.

2.7. Отчетность осуществляется в виде составления страниц дневника и передачи его региональщику раз в игровой день или чаще (но не чаще двух). В дневнике магус описывает происходящее с культом, его достижения и поражения. Считается, что страницы этого дневника культист посвящает своему божеству и ритуально приносит в жертву (отыгрыш на усмотрение игрока). В ответ божество может отреагировать — явно или неявно. Периодичность — минимум 1 (одно) письмо 1 (один) раз в игровые сутки. Отчетность пишется для того, чтобы сюжетная группа могла следить за прогрессом выполнения квестов и координации дальнейших действий.

2.9. Ликвидация ячейки — условия ликвидации:

- магус ячейки погиб окончательной смертью и ячейка не сделала себе нового в установленные сроки (см п.2.4);
- найден и уничтожен алтарь культа (обязательно в присутствии региональщика или сюжетного игротеха);
- уничтожение экономического здания "культистское логово".

Обязательно выполнить все условия, тогда ячейка считается расформированной. Все задачи ячейки, которые не были выполнены до этого момента, считаются проваленными. Игроки-члены этой ячейки больше не могут отыгрывать роли культистов. Они могут продолжать игру новым персонажем с внешней ролью, внутренней роли больше нет. Персонаж может вновь оказаться вовлеченным в какой-либо культ и начать путь становления от пешки до посвященного в соответствии с данными правилами.

Правила по Вампирам

1. Общие положения

- 1.1. Лимиты вампиров — максимально допустимое количество вампиров на момент начала игры.
- 1.2. Ранги вампиров — уровни вампира, открывающие доступ к уникальным свойствам для юнитов вампиров.
- 1.3. Сильные стороны — дополнительные навыки вампира с положительным эффектом.

Количество зависит от ранга.

1.4. Слабые стороны – дополнительные навыки вампира с отрицательным эффектом. Количество зависит от ранга.

1.5. Визуальные маркеры ранга – требования к антуражу, указывающему на ранг вампира.

1.6. Кровавый поцелуй – ритуал, в результате которого человек добровольно превращается в вампира.

1.7. Упокоение вампира – окончательная смерть вампира наступает в случае отмены свойства “Нетленность” с помощью молитвы “Упокоение”, артефакта со схожим эффектом или применения “Укуса вампира” к нему другим вампиром.

1.8. **Укус вампира** – особое действие вампира. **Применяется только вне боевого взаимодействия.** Вампир может применять укус вампира в состоянии тяжёлого ранения. Приводит к смерти живых персонажей из плоти и крови и к окончательной смерти других вампиров. (К окончательной смерти других персонажей может привести только в случае намеренного убийства конкретного персонажа). Применяется **только к персонажам не из фракции Нежити, (кроме вампиров)**. Нейтрализует свойство “Нетленность”, восстанавливает все хиты укусившему. Обязательно должны быть надеты клыки, даже если визуальный маркер игнорируется за счет сильных сторон. Укус вампира декларируется вербально: *“Добиваю. Укус вампира”*. Жертва должна быть не в состоянии сопротивляться: оглушена, связана, в тяжёлом ранении, под воздействием чар и т.п. или по собственной воле. Укус вампира убивает жертву вне зависимости от количества её хитов. Красивый отыгрыш приветствуется.

1.9. Восстановление хитов вампира возможно только в результате использования Укуса вампира к живым персонажам из плоти и крови или других вампиров или пребывании в течении 15 минут в месте силе – помещении, моделирующем покои вампира, место его захоронения и пр. по согласованию с региональным мастером.

1.10. Только вампиры второго ранга могут использовать магию, кроме вампиров Некрархов

1.11. Все вампиры Некрархи обязаны иметь маску вампира Некрарха, которую нужно постоянно носить в игре вместо маркеров ранга. Нельзя игнорировать за счёт Человеческого обличия, нельзя не носить ценой невозможности использовать сильные стороны.

1.12. Все вампиры Стригои являются монстрами и должны иметь соответствующий костюм, который нужно постоянно носить в игре. Нельзя игнорировать за счёт Человеческого обличия, нельзя не носить ценой невозможности использовать сильные стороны.

1.13. Все вампиры Ламии имеют сильную сторону Человеческое обличие.

1.14. Все Кровавые драконы имеют на одну слабую сторону меньше.

1.15. Все вампиры Карштайны имеют сильную сторону Доминация

2. Лимиты

2.1. Лимиты вампиров в начале игры определяются сюжетной группой и мастером по бэку исходя из сюжетной целесообразности.

2.2. Мастерская группа вправе пересмотреть лимиты до игры.

2.3. Во время игры лимит вампиров может быть превышен.

3. Ранги, слабые и сильные стороны

3.1. На игре моделируется два ранга вампиров в порядке возрастания силы: I ранг, II ранг.

3.2. Вампир I ранга имеет две слабые стороны и может выбрать одну сильную сторону. Вампир II ранга имеет одну слабую сторону на свой выбор и может выбрать две сильные стороны.

3.2. Ранги не переносятся на следующую игру, если игрок заявляется тем же персонажем.

4. Визуальный маркер ранга

4.1. Вампиры в зависимости от ранга имеют следующие визуальные маркеры:

- Вампир I ранга: обязан носить клыки.
- Вампир II ранга: грим (бледное лицо) и клыки.

4.2. Вампир может игнорировать ношение визуальных маркеров вампира ценой потери свойства Нетленность.

4.3. Некоторые сильные стороны у линий крови дают возможность частично игнорировать визуальный маркер ранга без штрафа.

5. Повышение и потеря ранга

5.1. Игроки могут увеличить ранг на одну ступень, применив к другому игротехническому или неигротехническому персонажу-вампиру более высокого ранга артефакт с эффектом “Упокоение” или “Укус вампира”. Браслет жизни убитого персонажа нужно затем отдать региональному мастеру.

5.2. Повышение ранга с помощью игротехнических персонажей-вампиров определяется мастером по игротехникам.

5.3. Возможно повышение ранга в качестве выполнения квеста, если он предусмотрен МГ.

5.4. Вампиры могут потерять ранг, обратив человека в вампира, а также в качестве наказания за нарушения правил по вампирам.

5.7. При любой смерти (окончательной или нет) вампир II ранга вампир становится вампиром I ранга. Обновлённый ранг проставляется в ДК при выходе из мертвятника; игрок самостоятельно выбирает слабую сторону, которая также вносится в ДК.

6. Обращение в вампира

6.1. Для обращения игрового персонажа в вампира необходимо провести ритуал “Кровавый поцелуй” в присутствии регионального мастера.

6.2. Форма проведения ритуала на усмотрения игроков, но должны быть выполнены следующие условия:

- Нужен обращающий — вампир, который проводит ритуал.
- Ранг обращающего — II.
- Обращать в вампиров можно только людей.

- Обращаемый должен хотеть стать вампиром – насильное обращение на игре невозможно.

6.3. Обращающий теряет одну ступень ранга.

6.4. Обращенный получает I ранг вампира.

Приложение: Сильные и слабые стороны линий крови

1. Сильные стороны:

1.1. Человечье обличье

Эффект: Вампир может игнорировать свой визуальный маркер ранга без штрафа, используя маркер на ступень ниже. Вампир I ранга – игнорирует маркеры полностью, Вампир II – использует маркер вампира I ранга.

1.2. Доминация

Эффект: Реципиент не предпринимает никаких действий, кроме выполнения приказов заклинателя. Приказы должны быть сформулированы 1–2 словами и содержать простое физическое действие, не требующее абстрактного мышления, не нарушающее правил игры и игрового процесса. Например: «пропусти», «открой ворота», «отопри замок» и т.п. Заклинатель не может приказать рассказать о чём-либо, указать на преступника, прочесть зашифрованный текст и т.п. Эффект действует 1 минуту. Реципиент не помнит, что на него было наложено это заклинание. Применяется до трёх раз в сутки.

1.3. Милость хозяина

Эффект: Не убивает жертву при кормлении, если не хочет этого. Можно применять только при питании живым человеком; невозможно применить к вампирам. Жертва получает тяжёлое ранение.

1.4. Воля вампира

Эффект: Раз в сутки позволяет игнорировать слабость на свой выбор. В начале игровых суток необходима отметка регионального мастера в ДК о том, какая слабость игнорируется.

1.5. Ядовитая кровь

Эффект: вампир с ядовитой кровью получает раз в день три чипа пищевого яда Веретено.

1.6. Связи

Эффект: 4 ресурса на выбор игрока в начале игры.

1.7. Темное соблазнение

Эффект: Магический допрос три раза день.

2. Слабые стороны:

2.1. Страх святых мест.

Эффект: В храме, роще, садах Морра или любом другом имеющем границы священном месте любого бога (в том числе Хаоса) у вампира всегда 1 хит, он не может кастовать и использовать эффекты своих сильных сторон.

2.2. Боязнь солнца

Эффект: До 20:00 у вампира всегда 1 хит, если его тело полностью не скрывает доспех (в том числе голова в глухом шлеме, руки в перчатках, шея прикрыта горжетом) и одежда (в том числе голова в головном уборе, лицо за вуалью, шея прикрыта, руки в перчатках, капюшон на голове и платок скрывающий шею, и лицо до глаз). Игнорирование эффекта и отыгрыша – строго наказывается МГ.

Правила по Скавенам

1. Статус отдельно взятого скавена

1.1. Для обозначения своего статуса скавен носит на видном месте на поясе шнурок, на который нанизаны стилизованные “скавенские клыки”.

1.2. Клыки моделируют слухи о доблести и славе отдельно взятого скавена и позволяют выбрать модель поведения при взаимодействии одного скавена с другим.

1.3. Также доблесть и слава скавена может быть выражена в виде наклеек на нагруднике.

1.4. Каждый скавен имеет на старте игры 1 клык (изготавливаются игроками), остальные изготовленные клыки передаются региональному мастеру и используются для выдачи скавенам, оставшимся без клыков при выходе из мертвятника.

1.5. При возрождении из мертвятника скавен, который остался без клыка, получает 1 клык.

1.6. При убийстве одним скавеном другого скавена половина клыков проигравшего с округлением в БОльшую сторону переходит победителю.

1.6.1. При опустошении пула клыков у регионального мастера последний клык у проигравшего скавена не забирается.

1.7. За некоторые достижения и события могут выдаваться особенные клыки.

1.7.1. В случае, если ивент задуман и проводится силами игроков – игроки вправе самостоятельно подготовить некоторое количество клыков либо украшений, по согласованию с региональным мастером.

1.7.2. Особенности клыки и украшения являются непереходящими, при смерти не передаются победителю и не идут в общий зачет клыков.

1.8. Особенности клыки и украшения могут быть добыты игровыми методами, (например, украшение за победу на турнире).

2. Мертвятик Скавенов и выкуп

2.1 В локации скавенов располагается игровой мертвятик, представляющий собой “торговые ряды”, где допустима игра как живых, так и мёртвых персонажей.

2.2. Любой из персонажей со свойством “Крысиная орда” может выкупить мёртвых персонажей за припасы у регионального мастера согласно описаниям свойства и с учетом клановой особенности. Срок отсидки такого игрока сразу заканчивается, и он возвращается в игру.

3. Клановые особенности скавенов

2.1. Клановые особенности Скавенов моделируются через принадлежность к определенному клану. Клан определяется игроком по согласованию с мастером фракции.

3.2. Всем главам кланов доступно свойство **Крысиная орда**, позволяющее выкупать из мертвятика юнитов: Кланрэт, Штормверин, Крысоогр.

3.3. Также есть клановые особенности, доступные главе определённого клана, позволяющие выкупать отдельных юнитов. Клановые особенности присваиваются главам кланов по согласованию с мастером фракции.

3.4. Список клановых особенностей:

3.4.1. Бесконечная грызня

(Особенность военных кланов)

Глава клана может выкупать из мертвятика штормверминов и кланрэтов со скидкой 50%.

3.4.2. Чумные миссионеры

(Особенность клана Пестиленс)

Глава клана может выкупать из мертвятика Чумных монахов.

Члены клана получают доступ к созданию эпидемий.

3.4.3. Невидимая смерть

(Особенность клана Эшин)

Глава клана может выкупать из мертвятика Ассасинов и бегущих по стокам. Не оставляют труп после смерти.

4. Правила по подкопам

Подкоп – действие, направленное на перемещение по игровой территории через условные подземные тоннели и лазы. Подкопом могут пользоваться ТОЛЬКО игроки скавены. Скавены НЕ МОГУТ провести через свой подкоп других юнитов (искл. — см. п.4.1.5.).

Через 1 подкоп можно пройти только единожды с возвратом, после этого тоннель считается обрушенным.

4.1. Подкоп реализуется скавенами в следующей последовательности:

- определение целевой локации
- трата ресурсов
- отыгрыш проведения земляных работ
- переход к целевой локации
- возврат из целевой локации обратно (опционально)

4.1.1. Целевая локация определяется тем, кто тратит ресурсы, и сообщается региональному мастеру.

4.1.2. Базовая стоимость ресурсов для производства Подкопа на начало игры — 5 припасов либо 1 Варп-камень. В зависимости от игровых событий цена может изменяться.

4.1.3. Отыгрыш проведения земляных работ производится в течение 5 минут.

4.1.4. При переходе к целевой локации скавены-игроки снимают маску и передвигаются в состоянии “вне игры” к любой заранее согласованной с региональным мастером точке целевой локации вне ее периметра. Дальнейшее согласование точки “откапывания” производится на месте с региональным мастером целевой локации. На приведение себя в состояние “в игре” игрокам-скавенам отводится не более 5 минут, по прошествии которых они считаются “откопавшимися”.

4.1.5. Скавены могут вернуться обратно в свою локацию этим же подкопом самостоятельно, если они не находятся в состоянии тяжелого ранения. Каждый такой скавен может провести с собой 1 скавена в состоянии тяжелого ранения, либо 1 игрока-не-скавена в состоянии оглушен, связан либо в состоянии тяжелого ранения, в соответствии с Правилами по свойствам, навыкам и специальным взаимодействиям, в качестве пленённого раба. Для этого скавен должен прийти на точку “откапывания” и досчитать вслух от 1 до 30 (вступление в боевое взаимодействие обнуляет счет), после чего действовать в соответствии с п. 5.1.4.

4.1.5.а. Пленённые рабы могут быть доставлены только в локацию Скавенов, в иных случаях они погибают.

4.1.5.б. На время нахождения в подкопах и локации Скавенов у пленённых рабов легкое и тяжелое ранения не прогрессируют со временем, время для таких состояний замораживается и возобновляется после покидания подкопа/локации Скавенов.

4.1.5.в. В случае, если скавены хотят переместиться от текущей локации к следующей локации — они повторяют всю последовательность заново, как если бы находились в своей локации, однако теряют возможность перемещать по Подкопу своих тяжелораненых а также захваченных рабов из текущей точки.

4.1.5.г. В случае последовательного перемещения от одной локации к другой по условной “цепочке” как описано в п. 5.1.5.в - возможность вернуться домой из конечной точки за скавенами сохраняется, по возвращению тоннели считаются обрушенными.

5. Ремесло у скавенов

5.1. Скавены получают знания от захваченных в плен ремесленников с определенным успехом. Для получения знаний необходим отыгрыш пыток, допросов, расспросов с пристрастием и иных методов выяснения информации.

5.2. При получении знаний вышеописанным методом необходимо присутствие

регионального мастера.

5.3. Знания могут быть добыты по игре, за выполнение квестов и прочие активности на усмотрение регионального мастера.

6. Экономика скавенов

6.1. В распоряжении скавенов находятся 2 основных ресурса: припасы и варп-камень.

6.1.1. Припасы – ресурс, который обеспечивает поддержание численности скавенов и их физическое и психическое благополучие.

6.1.2. Варп-камень — редкий и ценный ресурс, который используется в изготовлении сложных приспособлений и при проведении сильных ритуалов.

6.2. Скавены имеют пассивный доход 20 припасов в цикл, не зависящий от благосостояния.

6.3. Пассивный доход припасов распределяется региональным мастером по кланам каждый цикл, исходя из численного состава кланов и особых заслуг конкретного клана в деятельности локации, а также иных коэффициентов и условий, возникших в ходе игры.

6.5. Скавены могут получать припасы путем обмена ряда ресурсов в соответствии с курсом, который находится у регионального мастера. Список ресурсов, доступных к обмену, можно уточнить у регионального мастера.

6.6. Скавены имеют пассивный доход варп-камня в небольшом количестве (1 камень за экономический цикл), доход может быть увеличен посредством игровых действий на усмотрение регионального мастера.

6.7. Скавены могут получать дополнительный варп-камень в игровых активностях, в награду за квесты и прочих ситуациях на усмотрение регионального мастера.

6.8. Скавены имеют со старта двух персонажей с навыком “Собиратель”, не привязанных к экономическим зданиям. Экономических зданий у скавенов нет.

Что надо знать игрокам про игротехнических персонажей

Игротехнический персонаж (Игротехник/Игротех) – участник мероприятия (ролевой игры) выполняющий функциональные действия игротехнического характера, в строгом соответствии с поставленной ему мастерской группой задачей, и направленные на обеспечение работы внутренних механик игры и продвижение сюжета.

Кого из игротехников вы можете встретить на игре:

Полигонный игротехник – это игротехники, чьи задачи в основном сосредоточены вокруг боевых взаимодействий, сюжетных ивентов и некоторых квестов. Их вы можете встретить на дорогах полигона, в специально обозначенных зонах и даже внутри своей локации во время ивента. Крупные отряды полигонных игротехников всегда ходят в сопровождении мастера или маршала. Полигонные игротехники имеют особые правила воскрешения, а также их набор способностей может отличаться от стандартных. На игре

таких команд несколько: Зеленокожие, Бистмены, Монстры и др. Вместо браслета жизни Полигонные игротехники используют жетон игротехника. Жетон подбираем и является игровой ценностью, может являться компонентом рецептов для изготовления зелий или задачей квеста.

Полигонные игротехи единично или отрядами могут игнорировать стены и границы локации, в том числе ворота, и появляться в игровых локациях. Подобные появления могут включать в себя как боевые, так и социальные взаимодействия. Данные активности происходят исключительно под контролем региональных мастеров игротехнического блока и/или маршалов, а так же по обязательному согласованию с региональными мастерами локаций и мастерами по сюжету.

Игротехник Данжена – это небольшие команды числом до 10 человек, вывозящие микролокации, которые работают по особым правилам. Обычно Данжен это место, где вы сможете добыть ценный игровой лут и/или информацию. Правила работы данжена и время его работы располагаются перед его входом. Прежде чем войти в данжен, настоятельно рекомендуем с ними ознакомиться.

Мастерский игротехник – это игротехник, обеспечивающий функционирование определенных моделей. Например, мастерский торговец, игротехник мертвятника или сюжетные игротехники. Такие игротехники обычно не ведут боевых взаимодействий, если это не является их непосредственной задачей. Некоторых из таких игротехников нельзя убить или ограбить, например мастерского торговца, о чем он сообщает игрокам.

Временные игротехники:

При наличии потребности у МГ и желания у игрока, игрок из мертвятника может выйти временным игротехником и выполняет функции, описанные выше. (Напоминаю, что игроки в игровых мертвятниках после “временной смерти” отыгрывают своих персонажей и игротехниками не являются. После “окончательной смерти” игрок в игровом мертвятнике отыгрывает временную роль или уже новую).

Что еще стоит знать про игротехников:

На игротехников часто распространяются особые правила, о которых вы можете не знать. Игротехник знает, что делает. Если его действия вызывают у вас сомнения, уточните у мастера.

Игротехники не отправляются в мертвятник, а следуют к себе в локацию в состоянии “вне игры” или возрождаются недалеко от места смерти возле сопровождающего их мастера через определенный промежуток времени.

Игротехники могут атаковать игроков волнами см. Правила по боевки Раздел №9. Количество волн и интервал между их появлением регулируется договоренностью между сопровождающим игротехов мастером и игроками до начала боевого столкновения.

Игротехники вне зависимости от условий возрождения должны иметь жетон игротехника. Игротехники без жетонов могут находиться только в состоянии “вне игры”. Игротехник может вас добить, но делает это он не по своему усмотрению, а по

указанию своего мастера до боевого столкновения или после него.

Игротехник не должен отказываться от ведения с вами игрового взаимодействия на основании того, что он игротехник. Однако он может вести это игровое взаимодействие на свое усмотрение.

Монстр – это тип юнита, он может быть игротехником, или игроком, или временным персонажем. Правила, что Монстр – это всегда игротех, нет.

Набег (нападение игротехников на игровую локацию)

Орки, нежить, бистмены – все эти ужасные создания могут совершить набег на окрестности поселения. Если их не прогнать, они потопчут посевы, пожгут лес, отравят источники воды и попросту изгадят все вокруг. Чем быстрее набег будет отражен, тем лучше.

Группа полигонных игротехников однородного состава в сопровождении своего регионального мастера может совершить Набег на окрестности локации.

Группа игротехников располагается недалеко от локации, поднимает знамя, использует музыкальные инструменты или просто громко шумит. Игроки в локации извещаются о начале Набега. Это может сделать региональный мастер локации, но также извещение может произойти и по игре. Например, к воротам локации явится один из игротехников и начинает угрожать.

По умолчанию на отражение Набега выделяется 20 минут, но это время может корректироваться. В таком случае региональный мастер локации и/или региональный мастер игротехников сообщит скорректированное значение.

Чтобы отразить Набег, необходимо как можно быстрее вступить в сражение с игротехниками и победить их с учетом возрождений.

Если игроки слишком долго игнорировали Набег или не сумели победить игротехников, то их локацию ждут болезни, проклятия и снижение Благосостояния локации см.

Правила по экономике. Последствия Набега объявляет региональный мастер локации.

Если Набег отбит игроками, то негативных последствий для локации нет, а победители получают трофеи. Трофеи выдаются региональным мастером игротехников и/или игротехниками и/или региональным мастером локации. Плюс можно собрать с тел жетоны игротехника.

Возможен вариант, когда игротехники до отбития Набега успели нанести ущерб локации. В таком случае негативные последствия для локации будут, но и трофеи победителям достанутся.