



Player's handbook.

Оглавление

Участие в игре.....	3
Сроки игры и заезда	3
Полигонные правила	3
Экология и санитарные правила	5
О медицине.....	5
О детях и несовершеннолетних	6
Деревня Просторы.....	6
О транспортных средствах участников.....	7
О домашних животных	8
Правила по антуражу	8
Допуск оружия, доспехов и техники	9
Правила по боевым взаимодействиям.....	16
Правила по специальным взаимодействиям.....	22
Правила по игротехническим персонажам и монстрам	24
Правила по монстре.....	25
Правила по Отрядам.....	29
Приложение №1 Стоимость умений в отрядных баллах.....	30
Правила по Армиям.....	31
Правила проведения Сражения в ивента "Битва за перевал"	32
Правила по Порталу Хаоса.....	33
Путеводитель по Перевалу Чёрного Пламени.....	35
Игротехнические примечания к роли путеводителей:	36
Правила по медицине.....	36
Правила посмертия.....	42
Правила по локациям, строениям и механизмам	44
Правила по магии и жречеству	47
Приложение №1 «Описания заклинаний и молитв, которые используются в бою».	50
Приложение №2 «Описания заклинаний и молитв, которые не используются в бою»	52
Приложение №3 «Шторм магии»	55
Приложение №4 "Список рун".	57
Приложение №5 "Благословение богов"	58
Правила по экономике	63
Правила по ремеслу.....	68
Правила по артефактам и квестовым предметам	69
Правила по алхимии.....	71
Приложение №1 о химических реакциях	75
Приложение №2 Список основных зелий.....	76

Участие в игре

1.1. Регистрация игрока на полигоне означает, что игрок полностью согласен с правилами и обязуется их выполнять.

1.2. Для участия в мероприятии необходимо подать заявку на сайте игры, и чтобы ваша заявка была принята.

Заявки принимаются **до 10 августа** включительно. Оплата - **до 10 августа** включительно.

1.3. Участники, не достигшие 18-летнего возраста, подчиняются «Правилам по несовершеннолетним и детям»

1.4. К игре допускаются только игроки, сдавшие игровой взнос, или приравненные к ним игроки.

1.5. Лицо, приехавшее на игру без предварительной заявки, может участвовать в игре на следующих условиях:

- при наличии свободной роли, соответствующей имеющемуся антуражу;
- после согласования с мастером-региональщиком;
- после сдачи игрового взноса.
- 1.6. Участники мероприятия делятся на следующие группы:
- **игроки и игротехи** - получают паспорт игрока или игротеха и игровые материалы;
- **фотографы и операторы** - получают специальный бэйдж, платят взнос как гости. Фотографы и операторы должны на игре быть одетыми в соответствующие игровому миру костюмы. Копии всех материалов после игры фотографы и операторы предоставляют мастерской группе. Фотографы, операторы и журналисты, аккредитованные заранее взнос не платят.
- **гости** - Любые гости, приглашенные игроком как зрители, подмога по хозяйству или в целях ознакомления с ролевыми играми, а так же в качестве сопровождения несовершеннолетних должны сдать гостевой взнос. Гости проходят регистрацию в сопровождении пригласившего их игрока, чей ID вносится в их регистрационные данные, получают бэйдж «Гость», однако не могут покидать неигрового лагеря без костюма и бейджа.
- Чтобы «посмотреть» на игру они должны надеть игровой костюм, ясно видимый бэйдж гостя и не вмешиваться в игру. В противном случае их попросят покинуть полигон. В случае отказа - из игры будет исключена команда, в которой находится пригласивший.
- В случае желаниа вступить в игру, гость уплачивает полный взнос игрока и получает необходимые игровые материалы.
- **мастера** - носят опознавательные знаки.

Сроки игры и заезда

Заезд игроков с 18 августа (суббота)

Открывающий парад: 22 августа 18:00

Сроки игры: с 22 августа (среда) 20:00 по 25 августа (суббота) 16:00.

Сдача локаций и разъезд участников 26 (воскресенье) августа.

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

Полигонные правила

1. Общие правила

1.1. Игроки обязуются соблюдать Правила игры.

1.2. Мастерская группа оставляет за собой право удалить игрока или гостя игры с полигона при несоблюдении им данных правил или игровых правил. Факт удаления игрока или гостя игры с полигона не оспаривается.

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

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

1.5. Мастера не несут ответственности за действия игроков, входящие в противоречие с законами РФ, за ущерб здоровью и имуществу игроков и третьих лиц, произошедший при нарушении настоящих правил. Игроки, совершившие действия, противоречащие действующему законодательству, передаются в руки сотрудников полиции.

1.6. Участники игры, уличенные в хранении, употреблении или распространении наркотических веществ, немедленно прекратят свое участие в игре. Нарушители будут переданы полиции.

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

1.8. Запрещается присутствие на полигоне вне палатки в пьяном состоянии, в том числе купание в водоемах. При нарушении этого пункта правил игроком, мастера оставляют за собой право наказать игрока.

1.9. Самостоятельное купание лиц младше 18 лет запрещено. Купаться без купальников и плавок, то есть голым, запрещено.

1.10. При обнаружении на полигоне забытых вещей их следует передать в мастерский лагерь или региональным мастерам.

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

1.12. Все присутствующие на игре лица должны иметь игровые костюмы. МГ не приветствует на полигоне игры людей без костюмов - любой игрок без костюма может быть удален с полигона. Требование к ношению костюма: от парада, означающего начало игры - и до завершающего парада. Исключение составляют заезжающие игроки, которым необходимо пройти в сторону локации размещения через мастерятник, а так же в ситуации форс мажора. Игрок или гость может находиться без костюма в своем неигровом лагере.

2. Неигровые территории

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

2.2. Доступ в чужой неигровой лагерь разрешен игрокам только с разрешения проживающих там лиц. Не оставляйте неигровой лагерь без присмотра.

2.3. На полигоне будут организованы другие неигровые торговые зоны: мастерка, мертвятник, автостоянка и т.д. Неигровые зоны должны быть огорожены специальной сигнальной лентой.

2.4. Окрестности неигровых зон нельзя использовать для засад.

3. Проживание

3.1. Место для установки палатки согласовывается с региональным мастером.

3.2. Костры разрешается устраивать только в мангалах или иных защищенных емкостях, например, полубочках. Полубочки можно будет приобрести на мастерке у орггруппы. Разрешено использование т.н. земляных мангалов.

3.3. Возле каждого костра необходимо иметь лопату, емкость с песком и, желательно, автомобильный огнетушитель (2 литра).

3.4. Любые открытые источники огня, как то: 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.

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

3.6. О курении. Убедительно просим вас во время игры публично курить только трубки. Сигареты просим курить в специальных курилках. Окурки на землю бросать запрещено!

3.7. Каждая локация должна быть оборудована местом для курения. Наличие емкости с песком/землей/водой - обязательно.

3.8. Купание возможно, но без использования шампуней, мыла и прочих душевых средств.

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.

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

4. О воде. На полигоне имеются водоемы. Вода в них не питьевая, а техническая. Пить ее можно после фильтрации и кипячения. МГ предоставит питьевую воду для игроков.

5. Запрещается умывание и мытье посуды в реке с использованием моющих средств. Использованную воду сливайте на берегу, а не в реку. Крайне рекомендуется после мытья посуды ополаскивать ее питьевой водой.

6. Место для выкапывания выгребной ямы и строительства туалета должно быть согласовано с региональным мастером.

7. Туалеты:

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

8. Мусор любого происхождения необходимо аккуратно собирать в мешки, которые можно получить у полигонной команды. Его необходимо складировать в специально отмеченных местах. Оттуда он будет вывозиться силами полигонной команды. Игровые локации отвечают как за уборку мусора на территории своей локации, так и за дороги, примыкающие к локации 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 туалеты, выгребную и прочие ямы;
- весь оставшийся мусор собрать в мешки и вывезти к одному из специальных мест для сбора мусора. К мусору относятся все предметы неприродного происхождения, в том числе стеклянные бутылки, консервные банки, бумага и т. д. Также мусором считается все привезенное игроками и оставленное на полигоне.
- Все постройки, за исключением указанных Главным мастером, необходимо разобрать.

О медицине

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

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

3. МГ не рекомендует лицам, страдающим тяжелыми хроническими заболеваниями, приезжать на игру. Такие игроки обязаны пройти отдельную регистрацию у полигонного мастерского медика. В ДК таких игроков обязательно должна быть пометка о заболеваниях и группа 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 присутствовать машина скорой помощи с квалифицированными медиками. При необходимости - эвакуация в травмопункт ближайшей больницы.
8. При возникновении споров о возможности продолжения игры или участия в боевых взаимодействиях по состоянию здоровья, решение остается за полигонным медиком.

О детях и несовершеннолетних

Уважаемые родители, решив привезти на нашу игру несовершеннолетнего Вы должны полностью осознавать, что полную ответственность за жизнь, здоровье и безопасность детей несут родители или законные представители, их сопровождающие. МГ не принимает претензии по поводу ночного и дневного шума в локациях, отсутствия необходимых матери и ребенку сервисов, и специфических медицинских препаратов у полигонного врача.

1. МГ не одобряет присутствие на полигоне детей до 5 лет. Мы просим игроков воздержаться от привоза малолетних детей на игру. МГ не несет ответственности в случае самовольного привоза детей на мероприятие.
 2. Несовершеннолетние от 5 до 14 лет допускаются только в сопровождении родителей, а от 14 до 18 лет - с разрешения родителей и с сопровождающим. Во втором случае необходимо предоставить доверенность от родителей с указанием доверенного лица.
 3. В контактной боёвке (ближний бой) запрещено участвовать игрокам младше 16 лет. Игроки младше 18 лет в боёвке могут принимать участие только в сопровождении родителей или доверенного лица.
 4. 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 / сопровождающего/ доверенного лица. Бейдж выдается при регистрации.
 5. Несовершеннолетние до 14 лет, передвигающиеся по полигону **вне** локации **деревня «Просторы»**, перемещаются и принимают участие в игре в качестве гостя, а также только в присутствии и под контролем родителей или законных представителей и с разрешения регионального мастера игровой локации, в которой находятся.
 6. Обращаем Ваше внимание на то, что на игре присутствует такое понятие как «16+» локации. В таких локациях несовершеннолетним до 16 лет нельзя находиться ни при каких обстоятельствах.
 7. Статус «16+» локации, устанавливается региональным мастером и обозначается на сайте.
 8. С 23.00 до 9.00 все несовершеннолетние должны находиться в неигровом лагере, под присмотром родителей или законных представителей.
 9. Несовершеннолетние обязаны на видном месте носить на протяжении всей игры выданный на регистрации бейдж. Контроль за ношением бейджа возлагается на родителей, доверенных (сопровождающих) лиц.
 10. Родителям и законным представителям запрещено оставлять детей в детской локации на попечение мастеров, без присмотра их родителей или законных представителей, и уходить за пределы **деревни «Просторы»** категорически запрещено!
- За нарушение данного правила нарушители удаляются с игры!

Деревня Просторы

Что будет происходить в локации:

1.1. Активная внутренняя игра ВНУТРИ локации, с возможностью для детей принимать участие в сюжете.

1.2. Гости в локации! Ивенты с участием «приглашенных игроков»/«игротехников».

1.3. Выход во внешний мир. Ивенты с «походом» детей и сопровождающих их родителей в дружелюбно настроенные локации для игры там. Такие «походы» заранее согласовываются с региональщиками, составляется расписание, продумывается ход «ивента». Пребывание с чужой локации не длительное!

1.4 Локация не штурмуема! Любые боевые взаимодействия проводятся по предварительному согласованию с региональным мастером деревни «Просторы»

МГ посодействует игрокам в создании локационной инфраструктуры:

3.1. Оборудует места для игры и отдыха (навесы, столы, сено)

3.2. Организует место для самостоятельного приготовления пищи (газовая плита)

3.3. Обеспечит детей питьевой водой

МГ не предоставляет аниматоров для детей. Все кто играет с детьми делают это по собственному желанию и добровольно.

МГ обращает Ваше внимание на то, что досуг для детей, а также присмотр за ними, родители обеспечивают самостоятельно!!!

О транспортных средствах участников

1. На полигоне в течении всего мероприятия действует пропускной режим для автомобилей.

1.1. На полигоне присутствуют две парковки и два КПП, Пост 1 (въезд) и Пост 2 (поле)

1.2. На КПП круглосуточно находятся сотрудники парковки.

1.3. КПП начинают работу 18.08.2018 с 9.00

1.4. КПП заканчивают работу 25.08.2018 в 15.00

2. При пересечении КПП в сторону полигона сдается залог в размере 5000р.

2.1. Сотрудником парковки выдается парковочный талон, служащий гарантом сданного залога.

2.2. При возврате на парковку залог возвращается в обмен на талон.

2.3. В спорных случаях сотрудник парковки обращается к записям в журнале въезда-выезда.

3. Залог взимается в том числе с грузовых машин - газелей, грузовиков и т.п.

3.1. Залог не взимается с машин, явно идентифицируемых как такси (напр. жёлтые номера, цветографические обозначения таксопарков и удостоверение водителя такси)

3.1.1. В случае, если у сотрудника парковки возникли сомнения в легитимности такси - он может отказать во въезде без залога

3.2. Залог не взимается с машин по списку, предоставленному МГ.

4. Допустимое время нахождения на полигоне для погрузки-разгрузки - 3 часа.

4.1. Для грузовых машин категории С - допустимое время - 5 часов.

4.2. Для увеличения времени необходимо согласовать это с региональным мастером или ГМ/Координатором.

4.2. При превышении данного времени залог не возвращается.

4.3. Независимо от времени заезда, машина должна быть убрана на парковку не позднее 22.08.2018 - 13.00, иначе залог не возвращается.

5. Передвижение машин во время игры СТРОГО запрещено, включая машины заезжающих опоздавших игроков, газели и такси, кроме машин экстренных служб, мастерских и попадающих под исключения ниже.

5.1. Если есть веское обоснование необходимости выезда на территорию полигона машины игрока, необходимо согласовать это с вашим региональным мастером.

5.2. Машины кабаков и поваров больших команд (от 10-15 человек) могут перемещаться по полигону с включенными габаритами, аварийкой не быстрее 20 км/ч с 22.00 до 9.00, **строго при условии согласования машины до игры с мастером-координатором.**

5.2. Для согласования кабаков/поваров больших команд обращайтесь к мастеру-координатору.

5.3. Для согласования каких-либо значимых исключений так же обращайтесь к мастеру-координатору.

6. Нахождение машин в локациях после начала игры строго запрещено, кроме машин экстренных служб, мастерских и попадающих под исключения ниже.

- 6.1. Исключения могут быть сделаны для лиц с ограниченными возможностями, при предъявлении соответствующих документов.
- 6.2. Возможны иные исключения, диктуемые состоянием здоровья, или иными причинами, за согласованием обращаться к мастеру-координатору.
- 6.3. Машины, находящиеся на полигоне во время игры, должны быть закрыты со всех сторон на высоту от земли до крыши/конструкций на крыше машины непрозрачной тканью (нетканкой, иной).
- 6.3.1. Машину не должно быть видно с дороги или из локации. (Да, стоящий на обочине нетканочный кулек = видная машина, не считается.)
- 6.3.2. В случае, если машина по какой-либо причине становится незакрытой, право пропуска отбирается, машина должна вернуться на парковку.
7. После закрывающего парада пропускной режим отменяется.

О домашних животных

1. Вся ответственность за домашнее животное и все последствия за его поведение на полигоне лежат на его владельце
2. Все собаки относящиеся к служебным, боевым или сторожевым породам должны быть в намордниках и привязаны в лагере владельца.
3. В случае прогулки с собакой или любом ее перемещении по игре - владелец собаки находится вне игры.
4. В связи с редкостью вывоза кошек, воронов, попугаев на полигон-на усмотрение мастера по региону.
5. Наличие вет. паспорта животного - обязательно.

Правила по антуражу

1. Общие положения

- 1.1. Антураж - костюмы, доспехи, обувь, аксессуары, оружие выполненные в фэнтезийном или средневековом стиле и внешне соответствующие официальным изображениям и миниатюрам из Warhammer Fantasy, а также требованиям указанным в описании юнитов на сайте warhammerlarp.ru.
- 1.2. Требования по антуражу - комплекс представление о внешнем виде игрового персонажа, основанном на официальных изображениях и миниатюрах вселенной Warhammer Fantasy, а также требованиях указанных в описании юнитов на сайте warhammerlarp.ru.
- 1.3. Максимум с пяти шагов игрок в костюме должен соответствовать требованиям по антуражу.

2. Запреты

2.1. Запрещено ношение:

- одежды и аксессуаров современного кроя (джинсы, футболки, майки, банданы с принтами, офицерские ремни и т.д.);
- игровой одежды и обуви кислотных цветов;
- игровой одежды, доспехов, их элементов и оружия не соответствующих роли, официальным артам, требованиям по антуражу указанным в описании юнита;
- современной обуви с неантуражными элементами (молния, шнуровка, липучки, резинки, яркие элементы оформления и т.д.), которые не прикрыты тканевыми и кожаными обмотками, или антуражными накладками или гетрами;
- игровых костюмов из полностью синтетических тканей, за исключением искусственного меха и кожаменителей для не гуманоидных рас;
- открытое ношение и использование иных незаантуражированных современных аксесуаров (электрических фонариков, шариковых ручек, часов, мобильных телефонов, наушников, солнечных очков, бутылок, фляжек и т.п.). Использование защитных пластиковых очков в боевых взаимодействиях разрешено.

3. Контроль

3.1. Антураж персонажа должен быть согласован с региональным мастером.

3.2. При несоответствии заявленной роли игрового костюма, доспехов и их элементов, официальным артам, требованиям по антуражу для юнита, региональный мастер вправе:
(на игре)

- отправить в мертвяк;
- отказать в выдаче умений;
- поменять игроку юнит на мирного жителя;
- перевести в статус гостя, без возвращения части взноса;
- отказать в регистрации на игру, без возвращения взноса.

(до игры)

- отказать в принятии заявки на выбранную роль;
- отказать в принятии в локацию.

Допуск оружия, доспехов и техники

Правила по допуску оружия ближнего боя

1. Общие положения

1.1. К применению допускается исключительно Протектированное Оружие (далее ПО) - оружия, изготовленного из прочного и гибкого пластикового сердечника, заключённого в толстый кожух из лёгкого и прочного Эластичного Пенополимера (далее ЭП) и покрытого сверху окрашенным эластичным покрытием.

1.2. Бофферы, тямбары, щиты для спортмеча и им подобное неантуражное оружие к использованию на игре не допускаются.

1.3. Всё оружие проходит предыгровой контроль и должно быть допущено к игре, о чём свидетельствует чип допуска. Оружие, имеющее повреждения, влияющие на его безопасность и эстетику к игре не допускаются.

1.4. Колющим оружием на данной игре является исключительно пика. Наносить колющие удары любым другим оружием ЗАПРЕЩЕНО. Наносить пикой рубящие удары ЗАПРЕЩЕНО. Комбинированное колюще-рубящее оружие не допускается.

2. Общие требования

2.1. Все применяемое на игре ПО должно быть выполнено аккуратно и эстетично - по внешнему виду походит на оружие мира Вархаммер.

2.2. Боевая часть ПО должна быть обмягчена ЭП полностью.

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

2.4. Максимальная твёрдость поверхности ПО на любом участке боевой части оружия 30А по Шору. На древках инерционного оружия, кромках и поверхности щитов 35А по Шору.

2.5. Максимальный вес оружия - 800 грамм на метр длины.

2.6. Общий вес оружия не должен превышать 2000 грамм.

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 данным параметрам будут допущены/не допущены индивидуально.

2.8. Оружие, твёрдость или вес которого более чем на 50% превосходит любой из предельно допустимых параметров однозначно не будет допущено.

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

3. Клинковое оружие

3.1. Клинки должны быть гибкими и прочными - клинок должен выдерживать сильное изгибание 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 до 30 см общая длина) 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 в гарде из металла или твёрдого пластика недопустимо.

3.4. Максимальная длина клинкового оружия не более 2, 1 м.

4. Инерционное оружие (топоры, молоты, булавы и прочее оружие, в котором центр тяжести сильно 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 не предназначенных для удара боевых частях оружия (плоскость лезвия топоров и т.д.) слой ЭП должен быть не менее 5 мм.

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

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

4.5. У различных цепных модификаций инерционного оружия - кистеней, цепных моргенштернов и цепов, цепь так же должна быть мягкой.

4.6. Максимальная длина инерционного оружия не более 1, 6 м

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

5.1. Для стержня в древковом оружии, из-за его большой длины, необходимо использовать более жёсткие и прочные стержни. Излишне гибкие образцы, склонные к «захлёсту» могут быть не допущены.

5.2. Кожух из ЭП на ударных частях древкового (рубящих кромках алебард) должен быть не менее 20 мм толщиной. На не предназначенных для удара боевых частях оружия (плоскость лезвия алебард) слой ЭП должен быть не менее 5 мм.

5.3. 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.

5.4. Максимальная длина древкового рубящего оружия не более 2, 4 метра (для посохов до 2 м)

6. Пики (а так же копьё и другое колющее древковое оружие, вне зависимости от его внешнего вида)

6.1. Диаметр кончика наконечника пики/копья должен быть не менее 35мм. Толщина ЭП на кончике должна быть тоже не менее 25мм. Диаметр опорного закладного "пятка" внутри наконечника - не менее 20мм. При этом наконечник должен быть устроен 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 длинной не менее 150 см и покрыто ЭП толщиной не менее 5 мм минимум на 100 см, считая длину наконечника.

6.3. Древко пики не должно сильно изгибаться под собственной тяжестью и тяжестью наконечника. Излишне гибкие образцы не будут допущены.

6.4. Максимальная длина пики не более 3, 5 м.

7. Метательное оружие

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

7.2. Метательное оружие не должно иметь в своей основе ЖЁСТКОГО стержня

8. Щиты

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

8.2. К игре допускаются только щиты, протектированные снаружи полностью - плоскость, кромки и умбон (если он есть). Внутренняя сторона щита может быть не протектированной.

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

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

8.5. Умбон должен быть мягким полностью - изготовленным из ЭП или пустотелым из мягкой резины.

8.6. Масса щита не должна превышать 6 кг на 1 м² защитной поверхности щита.

8.7. Размеры щитов не должны превышать прямоугольника 140 см в высоту и 70 см в ширину или круга в 80 см. К щитам, размер которых превышает 80 см по любому обмеру будут предъявляться повышенные требования по антуражу и безопасности.

Допуск дистанционного (луки и арбалеты) оружия

Луки и арбалеты

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 75 см до гуманизатора являются объектом особого внимания, с возможным пристрастием при допуске.

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).

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.

4. Древка 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 8 мм или фибerglassовые не тоньше 6, 7 мм. 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 65 см. Не допускаются стрелы и болты с древками имевшими поломку.

5. Наконечники игровых стрел и болтов должны иметь эстетичную и мягкую боевую часть из ЭП площадью не менее 5 см в диаметре, диаметром закладного элемента на торце древка не менее 25 мм (5 рублей), толщиной амортизирующих слоев над закладным элементом не менее 30 мм и с мягкостью в диапазоне 10-20 по Шору А. Даже при сильном давлении на головную часть сердечник не должен прощупываться. Сердечник гуманизатор и сердечник должны быть крепко зафиксированы, люфты не допустимы. При сомнении в прочности древка или боевой части игровых болтов и стрел может производиться тестовый отстрел вплоть до разрушения. Также стрела или болт могут быть разобраны (на ВСЕ составляющие элементы) для ознакомления с ее конструкцией.

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

7. 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 травму при использовании уже поломанного гуманизатора нанести сможете.
- Использование сломанного гуманизатора (стрела/болт на тетиве или в колчане) приравнивается к нанесению травмы.
8. Специально для тех у кого мозг умер: СТРЕЛЬБА В УПОР ЗАПРЕЩЕНА! Если уж вы не осознаете удар которое ваше игровое снаряжение наносит человеку с 3-5 метров - то возможно отскочивший болт/стрела научит вас уму-разуму.

Экзотическое дистанционное оружие

9. Все остальные образцы дистанционного оружия попадают в категорию "экзотического", рассматриваются и допускаются индивидуально. При подаче заявки на рассмотрение имейте ввиду ограниченность хождения такого оружия у различных рас.
10. Метательное оружие (например метательные ножи) описывается в пункте 6 Правил: Допуск оружия ближнего боя
11. Дистанционное оружие на базе NERFа не допускается.
12. Сарбаканы не допускаются.
13. Арбалеты со снарядами в виде "камней" не допускаются.
14. Рогатки оружием снимающим хиты не являются.

Правила по допуску ручного огнестрельного оружия

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 капсулей-воспламенителей;
- 1.2. Всё представленное на данной игре РОО делится по типам на: Короткоствольное, Длинноствольное и Многоствольное.
- 1.3. Для Многоствольного оружия 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.
- 1.4. РОО может быть допущено к игре только после осмотра (если необходимо - испытания) и получения индивидуального сертификата соответствия у мастера допуска.
- 1.5. РОО допускается к игре только комплексно: сама имитация оружия, боеприпас и заряд (если есть).
- 1.6. 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 описания их юнита.

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 капсулей-воспламенителей: KB209, KB-22, «Жевело-М», Майонки-688;
- 2.3. Образцы игрового огнестрельного оружия, использующие для стрельбы снаряженные патроны (снаряд и заряд, объединённые гильзой), на данной игре запрещены.
- 2.4. Образцы игрового огнестрельного оружия, 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. Пуля для РОО должна быть достаточно лёгкой и мягкой, чтобы даже при попадании в глаз с небольшой дистанции не нанести травму, но при этом не быть слишком лёгкой, чтобы лететь в заданном направлении хотя бы 10 метров. МГ не вводит принципиальных ограничений, однако видит приоритетными конструкциями снаряда для имитаций огнестрельного оружия - 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 получения номерного индивидуального сертификата соответствия;

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

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

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

5.4. Производить выстрел в другого персонажа «в упор», т.е. с расстояния менее 1 метр.

5.5. Использовать РОО для выстрелов (в том числе и холостых, без поражающего элемента) в ночное время.

Правила по допуску доспехов

1. Общие положения

1.1. Доспехом является часть антуража игрока, моделирующее защитное вооружение и дающее игроку дополнительные хиты и качества.

1.2. Доспех могут носить только игроки персонажи которых могут это по роли.

1.3. Игроки подбирают доспехи в соответствии с Правилами по антуражу,

2. Материалы изготовления доспехов и шлемов

2.1. Латные элементы могут быть изготовлены из стали, латуни и бронзы, а так же качественно окрашенных под них алюминиевых сплавов, пластика, толстой кожи 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, клёпаные).

2.5. Бригантные доспехи обязательно должны иметь в своей основе твёрдые пластины, материал которых не регламентирован.

2.6. Для изготовления особо массивных доспехов рекомендуется использование эластичных пенополимеров, покрытых латексом с красителем.

3. Безопасность в доспехах

3.1. Все элементы доспехов и шлемов должны быть изготовлены так, чтобы ими нельзя было нанести травму себе и другим игрокам, а так же 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 опасных заусениц.

3.4. Шипы, рога, нашлемные фигуры и т.п. элементы доспехов и шлемов должны быть мягкими и безопасными.

Правила по допуску военных машин и осадного вооружения

1. Общие положения

1.1. Военные машины разделяются на огнестрельные (пушки), метательные (баллисты, катапульты) орудия и осадное вооружение.

1.2. Любая военная машина обслуживается только персонажами с соответствующими умениями. Использование чужих военных машин, запрещено.

1.3. Допуск каждой военной машины осуществляется только после тестового испытания на полигоне мастером по военным машинам и/или его помощниками комплекса «машина-заряд-снаряд». Модернизация машины с целью повышения силы выстрела, использование более мощных зарядов или снарядов, чем испытанные при допуске, будет расцениваться как злостное нарушение правил игры, и повлечет за собой немедленные санкции со стороны мастерской группы, вплоть до удаления команды с полигона.

1.4. К орудиям, стреляющим снарядами диаметром более 100 мм, применяются жесткие требования по антуражу.

2. Огнестрельные орудия.

2.1. Огнестрельные орудия имитируются метательными устройствами на энергии детонации петард заводского изготовления, заряжаемых с казны. Образцы, работающие на энергии расширения газов (углекислота или воздух) допускаются индивидуально и только для мобильной техники. Образцы, предполагающие последовательное заряжание в ствол перед выстрелом зажжённой петарды и снаряда не допускаются.

2.2. Максимальная мощность заряда модели пушки, работающей на детонации пиротехнических составов, ограничена изделием типа «Корсар-5» (рекомендуется "Корсар-4") и строго аналогичными ему по свойствам. Модификация петард с целью усиления мощности их разрыва категорически запрещена. Не допускаются для инициации выстрела любые снаряженные патроны, в том числе строительные.

2.3. Огнестрельные орудия, использующие для стрельбы снаряженные боеприпасы (снаряд и заряд, объединённые гильзой), на данной игре запрещены.

2.4. Диаметр канала трубки, имитирующей ствол пушки, ограничен. Минимальный диаметр 64 мм.

2.5. Ствол пушки визуально должен близко имитировать свой прототип, для его изготовления допускаются следующие материалы: металл (сварная, шовная труба), термоустойчивый пластик, прессованный базальтовый картон. Ствол пушки, изготовленный не из металла, должен быть окрашен. Приветствуются элементы декоративной отделки.

2.6. Каждое огнестрельное орудие должно быть снабжено лафетом. Орудие, снятое с лафета к выстрелу не пригодно.

2.6.1. Крепостные орудия - пушки, закреплённые на лафете, не имеющем колес, могут быть установлены только на стенах крепостей.

2.6.2. Полевые орудия - пушки, установленные на колёсном лафете. Минимальная высота оси крепления ствола орудия с колёсным лафетом от земли 60 сантиметров. Иные варианты лафета для полевых орудий оговариваются индивидуально.

2.7. Обязательным атрибутом огнестрельного орудия является антуражный зарядный ящик (материал изготовления - окрашенная фанера, доски) с снарядами и зарядами, установленный на колёса или на носилки. Зарядный ящик на колесах может везти один игрок, носилки - обязательно двое.

2.7.1. Максимальное количество зарядов, которое может быть помещено в конкретный зарядный ящик указывается в сертификате и зависит от антуража. В зарядном ящике на носилках это 10-20 шт, в зарядном ящике на колёсах - 30-50 шт. Сложные технические решения (многоосные телеги и т.д.) рассматриваются индивидуально.

2.8. В качестве снаряда допускаются к использованию окрашенные в чёрный, стальной или серый цвет теннисные мячи с внутренним давлением для грунтового и травяного покрытия (мягкие) с максимальным весом 57гр. Такой мяч должен иметь прорезь не менее 20 мм длиной. Использование в качестве моделей снарядов мячей, выпущенных заводским способом без внутреннего давления или предназначенных для покрытий типа «hard» недопустимо. Не окрашенными мячами стрелять запрещено.

2.9. Допускаются к использованию в качестве снарядов иные мячи (фомовые, резиновые) заводского изготовления большего диаметра, отвечающие следующим требованиям по безопасности: прочность и термоустойчивость. Контрольный замер этих параметров будет осуществляться МГ при допуске орудия в игру.

2.10. Орудия, стреляющие снарядами диаметром более 100 мм, должны использовать только навесные траектории (гаубичная, минометная)

2.11. Снаряды военной машины делятся на две категории: диаметром 65-100 мм и диаметром 100+ мм.

3. Метательные орудия.

3.1. Метательные машины разделяются по принципу действия на тензионные, торсионные и гравитационные. Все типы метательных машин должны быть снабжены палиспастными, реечными или иными имеющими исторические или бэковые аналоги механизмами взвода и спуска. Метательные орудия в бою не перемещаются.

3.2. Исходя из предыдущего пункта, допускаются машины, посылающие снаряд за счет энергии разгиба плеча, рычагового зарядного механизма или силы тяжести противовеса.

Данные правила не ставят своей целью описание всех существующих разновидностей метательных машин, при создании моделей оных следует руководствоваться следующими основными ограничениями и рекомендациями:

3.3. Орудие типа «Балиста»

- орудие типа «баллиста» должно иметь собственную опору: ноги или рама.
- размер плечей (размах дуги) - от 1, 5 до 1, 7 метров.
- материал плечей: стеклопластик, дерево
- снаряд: стрела или камень. Стрела может быть выполнена из дерева или пластика (полая трубка) диаметром от 1, 5 см, должна иметь поверхностное смягчение по всей длине и хорошо закрепленный гуманизатор в качестве навершия диаметром не менее 70 мм. Каменный снаряд имитируется тканевым мешком, набитым мягким материалом, или фомовым (резиновым) мячом диаметром до 200 мм и весом не более 200гр.

3.4. Орудие типа «Катапульта»

- орудие типа «катапульта» должно иметь раму в качестве собственной опоры.
- длина рычага от 1, 7 до 2, 5 метров
- материал для изготовления рычага не регламентирован
- снаряд: камень. Каменный снаряд имитируется тканевым мешком, набитым мягким материалом, или фомовым (резиновым) мячом весом не более 300гр. При использовании снарядов диаметром более 200 мм требуется вести стрельбу по «навесной» траектории.

3.5. Орудие типа «Требуше»

- орудие типа «требуше» должно иметь раму в качестве собственной опоры.

- не имеет гибких элементов. Рычаг приводится в действие противовесом.
- см. те же ограничения и рекомендации, что и для катапульты.

4. Нет иповые виды мет ат ельных орудий и боевых машин, такие как Дум Дайвер гоблинов, Варп Пушка скавенов, Хэллкэнон дварфов, иные особо крупные и впечатляющие осадные орудия регулируются особыми правилами.

5. Осадное вооружение.

5.1. К осадным орудиям относятся тараны, камни, бревна и мантилеты.

5.2. Тараны моделируются бревном с не менее чем 3 перекладами и приспособлены для использования не менее чем 6 игроками.

5.3. Возможно изготовление таранов, оборудованных защитным навесом на колесах. Методы выведения из строя такого тарана регулируются правилами по мобильной технике. Осадный урон такого тарана определяется ответственным мастером и прямо зависит от степени антуражности.

5.4. Камни моделируются антуражными безопасными моделями условно круглой формы диаметром не менее 40 см или иной формы аналогичного объёма. Допускаются модели из эластичного пенополимера или мягкого чехла, наполненного лёгкими и мягкими материалом (сено, минеральная вата и т.п.) с внутренним утяжелением. Твёрдые элементы конструкции "камня" не должны прощупываться даже при сильном нажатии. Вес игрового "камня" должен быть не менее 1 килограмма и не более 3х килограмм.

5.5. Бревна моделируются антуражными безопасными моделями цилиндрической формы, диаметром не менее 20 см, и длиной не менее 100 см. Допускаются модели из эластичных пенополимеров или иной сходной безопасной моделью покрытой антуражно выполненным чехлом, имитирующим фактуру дерева с внутренним утяжелением. Твёрдые элементы конструкции "бревна" не должны прощупываться даже при сильном нажатии. Вес игрового "бревна" должен быть не менее 1 килограмма и не более 3х килограмм.

5.6. Мантилеты моделируются большими антуражными щитами из твёрдых материалов (окрашенная фанера не менее 8 мм, доски)

5.6.1. Мантилет должен быть приспособлен для переноски не менее чем двумя людьми.

5.6.2. Размеры мантилета должны быть не более чем 150 см в высоту и 200 см в ширину.

Правила по боевым взаимодействиям

1. Общие положения

1.1. Игроки в боевых взаимодействиях могут использовать только допущенное до игры оружие, как для нанесения ударов по противнику (допущенное как оружие ближнего боя), так и для блокирования его ударов (допущенное как оружие ближнего боя или щит). Допущенное до игры оружие должно быть соответствующим образом промаркированное. (см. Правила по допуску оружия).

1.2. Игрокам запрещено использовать чужое оружие без разрешения хозяина.

1.3. Игрокам категорически запрещается использовать оружие и доспех, которые не может использовать юнит их персонажей (как согласно умений персонажа, так и согласно описания антуража юнита). За нарушения игроки будут выводиться из игры.

1.4. Игроки, персонажи которых имеют тип юнита, лишённый умения Парное оружие, могут использовать 1 (одну) единицу, допущенного согласно антуража юнита, оружия одновременно.

1.5. Игрок, вступивший в боевое взаимодействие должен осознавать, что может получить или нанести травму. Поэтому запрещается наносить чрезмерно сильные удары по неодошедшим игрокам и в незащищенные доспехом места, в случае, если противник не защищается - только обозначить удар/удары. Мастера будут наказывать игроков, стиль ведения боя которых ведет к потенциальным травмам противника.

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

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

1.8. На игре КАТЕГОРИЧЕСКИ запрещаются:

1.8.1. Умышленные удары в не поражаемую зону (голову, шею, пах, кисти рук)

1.8.2. Колющие удары любым оружием кроме копий и пик, рубящие удары копьями и пиками

1.8.3. Удары небоевой частью оружия - твёрдыми рукоятями и т.д.

1.8.4. Любые захваты противника оружием, щитом или конечностями, перехват чужих щитов и оружия за любую часть, зажимание оружия или щитов с использованием оружия, щитов, конечностей или тела.

1.8.5. Борцовские приемы - подножки, броски, толчки.

1.8.6. Любые толчки и удары щитом (давление щитом в щит противника допускается), удары ногой в щит, толчки телом в щит.

1.8.7. Любые действия, ведущие к реальной поломке игрового снаряжения, в том числе и осадного (например, мантилетов) и игровых построек.

1.8.9. Умышленное блокирование ударов противника элементами одежды и снаряжения (например, плащами и ремнями), антуража (например, антражными посохами, не допущенными как оружие ближнего боя), а так же игровым оружием, не допущенным как оружие ближнего боя (например, луками или арбалетами).

1.9. Игрок, которому разрешено иметь огнестрельное оружие с указанием его разновидности, может быть экипирован одновременно одним мушкетом (или иным длинноствольным оружием) и пистолетом или тремя пистолетами (перевязь обязательна).

1.10. Запрещается производить выстрелы из ручного огнестрельного оружия в противника, находящегося ближе чем 1 метр, из пушек и иных боевых машин - ближе чем 5 метров.

1.11. При использовании в боевом взаимодействии большого или среднего щита игрок должен использовать шлем или иную защиту головы. При использовании малого щита наличие защиты головы остаётся на усмотрение игрока.

1.12. В контактной боёвке (ближний бой) запрещено участвовать игрокам младше 16 лет. Игроки младше 18 лет в боёвке могут принимать участие только в сопровождении родителей или доверенного лица.

1.13. Игрокам запрещается использовать нахождение в неигровых зонах в игровых целях: прятаться от врагов на территории неигровых зон локаций ("пожизняка"), неигровых заведений общепита, зоны регистрации и прочих неигровых территорий.

1.14. Запрещено взбираться на игровое оборудование (мантилеты, пушки и другие военные машины или осадное вооружение) и перелезать через него.

1.15 Запрещено метать одним броском более одного метательного оружия. Попадания от такого броска не засчитываются

2. Дневная и ночная боевка.

2.1. Дневная боевка с 9-00 до 20-00. Допускается всё оружие прошедшее допуск на данную игру.

2.2. Ночная боевка: с 20-00 до 02-00. На ночную боёвку допускается: всё оружие ближнего боя за исключением пик и щитов более 80 см.

Не допускается: любое стрелковое оружие (луки, арбалеты, огнестрел), метательное оружие, артиллерия и метательные машины, запрещено передвижение военной техники. Запрещены штурмы. В ночной боевке из-за плохой видимости игроки обязаны уделять дополнительное внимание к тому, куда наносится удар.

2.3. С 2.00 до 9.00 Тихое время. 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 боевки, отсидка в мертвятнике, разбор других игровых действий мастерами в случае необходимости происходит после 09.00 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 - все виды локаций за исключением данжен.

3.2.1. В локациях смерть персонажа наступает только в следующих случаях:

- казнь по законам данного поселения или казнь в случае захвата поселения,
- ритуальное жертвоприношение,
- убийство игроком с умением «Удар в спину»,
- заклинаниями "Смертельное касание" и "Упокоение",
- от кровопотери в результате ранения,
- отравление смертельным ядом,
- от смертельной болезни,
- от укуса вампира,
- на дуэли до смертельного исхода,
- самоубийства.

3.2.2. Штурм и захват локации возможен только Отрядами (см. Правила по Отрядам)

3.3. Специальные боевые зоны

3.3.1. **Тайные тропы:**

Действуют все боевые правила Общей зоны. Проход через Тайные тропы осуществляется только Отрядами или игроками через контрольные пункты и при наличии персонажа с умением Проводник.

3.3.2. **Затопленная шахта:**

Боевая зона, проход в которую возможен только для Отрядов во время ивентов, в сопровождении Маршалов боёвки.

3.3.3. **Зона боевого ивента "Битва за перевал":**

Боевая зона, проход в которую возможен только для Армий во время ивентов, в сопровождении Маршалов боёвки. В зоне боевого ивента "Битва за перевал" действуют особые правила (см. Правила по Армиям)

3.4. **Данжены** - территории игротехнических данжен. В данженах могут действовать правила, ограничивающие настоящие Правила по боевке и некоторые другие правила игры. Правила данжена должны быть вывешены на стенде перед входом в данжен. Такие правила утверждаются Мастером по боевке или Главным Мастером.

3.5. **Неигровая территория** - территория вокруг мастерки, туалеты, пляжи, неигровые зоны питания, неигровые зоны лагерей ("пожизняк") и некоторые другие зоны являются неигровыми территориями т.е. на них запрещены игровые взаимодействия и обмен игровой информацией. На неигровых территориях запрещено прятаться от игровых взаимодействий. Игроки, уличённые в этом, отправляются в мертвяк. Данные территории соответствующим образом маркируются.

4. Хит ы и хит осьем

4.1. Общие положения

4.1.1. Снятие хита - удар (попадание) оружием ближнего боя или снарядом в поражаемую зону.

4.1.2. Голова, шея, кисти рук, область паха - не поражаемые зоны. Остальная часть тела - поражаемая зона.

4.1.3. Удар должен наноситься с силой и амплитудой, достаточной чтобы адресат его почувствовал. Приём "швейная машинка" засчитывается за один удар. Запрещено наносить удары двумя единицами оружия сразу (засчитывается как одно попадание).

4.1.4. Игрок самостоятельно считает снятые с него хиты. Другим игрокам категорически запрещается указывать на не правильный с их точки зрения подсчёт снятых с другого персонажа хитов (приравнивается к умышленной неосознанке). Можно обратить внимание ближайшего Маршала на игрока, подозреваемого в умышленно не правильном подсчёте своих хитов.

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

4.2. Хитосъем

4.2.1. Все оружие делится на 3 основных типа: Лёгкое, Обычное и Тяжёлое. Так же есть артефактное оружие, оружие монстров и игротехнических персонажей

4.2.1.1. Лёгким оружием являются ножи, кинжалы и другое короткое оружие длиной до 50 см, а также метательное оружие (метательные ножи и топоры). Лёгкое оружие снимает попаданием 1 хит, не поражает противника в тяжелом и полном доспехе.

4.2.1.2. Обычным оружием является любое одноручное оружие (мечи, топоры, булавы, молоты и т.д.), стрелковое оружие (луки, арбалеты и огнестрел), древковое колющее оружие (пики), посохи, сельхоз инвентарь (вилы, косы, цепи), и другое оружие, не подпадающие под описание Легкого или Тяжелого. Обычное оружие снимает попаданием 1 хит.

4.2.1.3. Тяжёлым оружием являются двуручные мечи (более 130 см длиной, с рукоятью для хвата двумя руками не менее 25 см длиной), двуручные топоры и молоты (длиной более 100 см), двуручные боевые цепи (общей длиной более 130 см), древковое рубящее (алебарды, глефы, протазаны и т.п. общей длиной более 180 см с выраженной боевой частью). Тяжёлое оружие удерживается в бою исключительно двумя руками. Тяжёлое оружие снимает попаданием 2 хита. Тяжёлое оружие, удерживаемое в момент попадания 1 рукой, снимает 1 хит. Использовать тяжёлое оружие могут только персонажи, юниты которых имеют в доступных или обязательных умениях Тяжёлое оружие.

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

4.2.1.5. 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.

4.2.1.6. Оружие, применяемое при умении "Удар в спину" может быть любым клинковым, общей длиной до 100 см. Доспех от него не спасает.

4.2.1.7. Хитосъем, а также особые свойства монстров Пограничья в боевых взаимодействиях указаны отдельно. (См. Правила по монстрам).

4.2.2. Пули из ручного огнестрельного оружия не пробивают щитов.

4.2.3. Снаряд военной машины наносит следующее поражение:

- диаметром 65-100 мм: 5 хитов; рикошеты не засчитываются.

- диаметром 100+ мм: 10 хитов; рикошеты засчитываются.

4.2.4. Попадание в щит или оружие снарядом военной машины, камнем/бревном засчитывается как попадание по игроку.

4.2.5. Осадные бревна и камни снимают 5 хитов; рикошеты не засчитываются.

4.2.6. Магические снаряды (фаерболы, магические стрелы и т.п.) при попадании снимают 5 хитов. Рикошеты не засчитываются.

4.2.7. Попадание в щит или оружие магическим снарядом засчитывается как попадание по игроку. Попадание касательным заклинанием (рукой или оружием) в щит засчитывается как попадание по игроку.

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

4.3. Хиты

4.3.1. Базовое количество хитов всех игроков - один хит. Дополнительные хиты игрок получает за счёт применения умений, таких как Лёгкий Доспех (+1 хит), Тяжёлый доспех (+2 хита), Полный доспех (+3 хита), Доспех Хаоса (+3 хита), Крепкая кожа (+2 хита).

4.3.2. Дополнительные хиты у игроков от умений Лёгкий Доспех, Тяжёлый доспех, Полный доспех, Доспех Хаоса действуют только при условии, что игрок облачен в соответствующий доспех.

4.3.3. Игрок, потерявший один или более, но не все хиты, после боевого столкновения считается легко раненым. Действия легко раненого игрока ничем не ограничены и он может совершать все то же самое, что и здоровый игрок.

4.3.4. Легко раненый игрок в отсутствии медицинской помощи через 30 минут получает статус тяжелораненого. Медицинскую помощь может оказать игрок с соответствующим умением (см. Правила по медицине)

4.3.5. Потеря всех хитов приводит к тяжёлому ранению.

4.3.6. Тяжелораненый персонаж не может вступать в игровые взаимодействия (боевые, кастовать и т.п.), громко разговаривать, ходить. Может ползти, стонать и шептать. Может передвигаться медленным шагом, опираясь на плечо другого игрока. Умирает через 15 мин., самостоятельно снимая «браслет жизни».

4.4. Смерть персонажа

4.4.1. Смерть игрока считается наступившей только после снятия «браслета жизни».

4.4.2. "Браслет жизни" снимается самостоятельно в случае смерти от болезни, ран и иных действий, приводящих к смерти.

4.4.3. "Браслет жизни" снимается при добивании тяжело раненого персонажа. Для этого необходимо подойти к нему и громко и чётко объявив "Добиваю" отыграть добивающий удар оружием, способным снимать с добиваемого хиты и потребовать его браслет. Добивание тяжело раненого персонажа не возможно в боевой зоне типа "Локация" (см. пункт 3.2.)

4.4.4. "Браслет жизни" снимается в боевой зоне типа "Локация" только в перечисленных в пункте 3.2. случаях.

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

5. Осадные хиты и осадный урон.

5.1. Осадными хитами обладают некоторые здания, ворота крепостей, военные машины и осадная и мобильная техника. Количество хитов присваивается мастером по боёвке при допуске и прописывается на сертификате или чипе допуска.

5.2. Осадные хиты снимаются осадными орудиями, снарядами военных машин, а также магическими снарядами и иными заклинаниями при попадании в любую часть цели.

5.3. Снаряд военной машины наносит следующее поражение:

--- диаметром 65-100 мм: снимает 1 осадный хит.

--- диаметром 100+ мм: снимает 5 осадных хитов.

5.4. Осадных таран снимает осадные хиты путём ОБОЗНАЧЕНИЯ (сильные удары, повреждающие ворота или строения категорически запрещаются) ударов своей головной частью по игровым воротам, строениям и механизмам, имеющим осадные хиты. Для снятия тараном осадных хитов он должен быть отведён от цели перед каждым ударом на расстояние не менее 2х метров.

--- Обычный таран снимает 1 осадный хит

--- Таран на колесах с повышенным антуражем - на усмотрение мастера по боевке (отмечается в сертификате), но не более 5 хитов.

5.5. Осадные камини и брёвна бросаются строго двумя руками с высоты не менее 3х метров в боевые машины, находящиеся не более чем в 2х метрах от стены. Осадные камни и бревна снимают 1 осадный хит.

5.6. Магические снаряды снимают 1 осадный хит, если не указано другое в описании заклинания или в сертификате объекта.

5.7. Осадные хиты восстанавливаются персонажем с умением "Инженер" с соответствующим отыгрышем и затратой ресурсов (см. Правила по умениям)

6. Военные машины и осадное вооружение

6.1. Все военные машины, а также тараны и мантилеты имеют определенное количество хитов (осадных). Осадные хиты присваиваются мастером по допуску в зависимости от антуража и конструкции. Военные машины и осадное вооружение поражается только оружием, снимающим осадные хиты.

- 6.1.1. Хиты с военных машин снимаются по общим правилам снятия осадных хитов.
- 6.1.2. После боя (штурма), если у военной машины были сняты хиты, но их осталось 1 и более, машина восстанавливает осадные хиты до первоначального значения в течение 15 мин. Если она вступила в бой до истечения этого срока, то ранее снятые хиты учитываются.
- 6.1.3. Военная машина считается уничтоженной (не может быть использована), если у нее 0 или менее осадных хитов.
- 6.2. Использование военных машин и осадного вооружения:
- 6.2.1. Военные машины должны обслуживаться не менее чем тремя игроками с умением Расчет военной машины.
- 6.2.2. Таран переносится и используется не менее чем 6 игроками. Снимает осадные хиты со строений согласно приложенного сертификата путём нанесения амплитудных (не менее 1 метра) ударов по таранному столбу ворот локации или укрепленного строения.
- 6.2.3. Камни и брёвна бросаются строго двумя руками с высоты не менее чем 3м. Запрещено бросать камни и брёвна более чем на 2 метра от стены (при постройке крепости рекомендуется помечать опасную зону, во избежание недоразумений).
- 6.2.4. Мантелет переносится минимум 2мя игроками: игрок, пытающийся перемещать мантелет в одиночку немедленно оказывается в состоянии тяжёлого ранения. Мантелеты запрещено переносить в ближнем бою: при приближении противника с контактным оружием ближе чем на 5 метров переноска мантелета запрещена. Перелазить через мантелеты и пытаться повалить их любым способом категорически запрещается. После снятия с мантелета всех осадных хитов он кладется на землю и более в этом бою не используется. Мантелеты, в зависимости от антуража изготовления, имеют от 1 до 3 осадных хитов.

7. Боевка лет ающих существ в и механизмов.

- 7.1. Мобильная техника, монстры и иные существа в состоянии полета поражаются не летающими юнитами и боевыми машинами только дистанционным оружием и магическими воздействиями по общим правилам.
- 7.2. Мобильная техника, монстры и иные существа в состоянии полета могут использовать только допущенное оружие, дистанционное и ближнего боя.

8. Шт урмы

- 8.1. Штурм - это силовое проникновение в локацию типа Крепость или Лагерь.
- 8.2. Объявить штурм локации типа Крепость или Лагерь может только Отряд или Отряды. Одиночные персонажи присоединиться к штурмующим не могут.
- 8.3. С крепостной стены, башен и через бойницы разрешается боевое взаимодействие только дистанционным оружием (в обе стороны).
- 8.4. Поражать с крепостной стены бросками камней и брёвен можно только с высоты 3 метра и более, персонажей, находящихся не более чем в 2х метрах от неё.
- 8.5. После снятия с ворот всех осадных хитов они счищаются разрушенными. Ворота должны быть распахнуты настежь, а обороняющая локацию 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) все нападающие, либо все защитники.
- 8.6. В случае победы нападавших они получают возможность производить с ранеными и пленными любые допущенные игротехнические действия, искать игровые ценности на территории игровой части локации и т.д не более 20 минут. После этого они обязаны покинуть локацию.

Правила по специальным взаимодействиям

1. Оглушение.

Оглушенный падает на одно колено. Если оглушенный имеет Иммуниет от оглушения, объявляет его и поднимается. Если нет - на время оглушения оглушённый персонаж отыгрывает потерю сознания.

Оглушение отыгрывается ударом небоевой частью оружия ближнего боя между лопаток и словом «оглушен». Время оглушения определяется как медленный счет до 300. Отсчёт ведёт оглушенный «про себя». После окончания этого времени оглушенный приходит в себя. Оглушенный не помнит ничего, что происходило вокруг пока он был без сознания.

Во время боевых взаимодействиях (активного боестолкновения) оглушение невозможно.

2. Связывание.

Связанный персонаж отыгрывает ограничение/отсутствие подвижности связанных конечностей. На конечности связываемого накладываются верёвочные петли. Снять их можно только «перерезав» игровым оружием, имеющим «острую» кромку. Так же игрок может быть закован в кандалы, которые моделируются цепями с браслетами. Кандалы самостоятельно сбить нельзя. Для заковывания в кандалы без ключа требуется инженер. Кандалы могут иметь замок, соответствующий правилам по замкам. Снять кандалы можно только ключом (если предусмотрен) или это может сделать инженер 5 ударами молота.

Связыванию подлежат персонажи, которые оглушены, тяжело ранены или согласились на это добровольно.

3. Обыск.

При объявлении обыска обыскиваемый персонаж выдаёт все игровые предметы.

Обыску подлежат персонажи в состояниях: связан, оглушен, тяжело ранен, умер.

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

4. Кулуарное убийство.

Кулуарное убийство приводит к мгновенной гибели персонажа, к которому применяется данное игровое воздействие.

Проводится только в небоевой обстановке игроком с умением «Удар в спину», в том числе и в зоне "Локация". Моделируется проведением оружием от плеча к пояснице жертвы по спине, с объявлением действия и выдачей сертификата "Удар в спину". Игрок-жертва отыгрывает «тихую» смерть.

5. Пытки и мучение.

5.1. Может применяться только персонажем с умением "Пытки".

5.2. Для отыгрыша взаимодействия с использованием умения "Пытки" игрок должен использовать модели пыточных механизмов, например "дыбы". Возможна симуляция применения игровых инструментов для пыток: "кнуты", "раскаленное железо" и т.п.

5.3. Для симуляции пытки персонаж-жертва должен быть игротехнически Связан, либо зафиксирован иными игротехническими методами.

5.4. Для симуляции пытки персонаж-жертва должен находиться в сознании.

5.5. "Пыточным действием" именуется любое намеренно нанесённое увечие "жертве пыток", после которой пытающий вправе задать вопрос.

5.6. Каждое третье пыточное действие в течение пытки снимает у жертвы один хит.

5.7. В течение каждых трёх пыточных действий жертва пыток обязана выдать один максимально правдивый ответ на вопрос пытающего, за исключением, описанным в п. 1.5.8.

5.8. Умение "Сопrotивляемость пыткам" позволяет персонажу-жертве давать неверные ответы. О наличии способности может знать только жертва.

- 5.9. Хитосъём при пытках подчиняется общим правилам хитосъёма. Тяжёлое и Лёгкое ранение воздействуют на персонажа-жертву так же, усиливая испытываемые страдания.
- 5.10. В состоянии "Тяжёлого ранения" можно продолжать допрос жертвы, однако связность ответов становится чрезвычайно низкой.
- 5.11. Персонаж-жертва с состояния "Тяжёлого ранения" в праве отыграть потерю сознания по правилам Оглушения.
- 5.12. Любое пыточное действие после получения персонажем-жертвой "Тяжёлого ранения", считается добиванием и приводит к Смерти и съёму "браслета жизни".
- 5.13. Игровая симуляция пыток, нанесения побоев, увечий (другие воздействия согласно представлению играющих о пытках) одного персонажа другому, отыгрываются игроками по обоюдному согласию.
- 5.14. Допускается лечение жертвы в соответствии с правилами по медицине.

6. Рабст во/пленение/заклучение

- 6.1. Игровое взаимодействие "рабство/пленение/заклучение" предназначено для игрового принуждения любого персонажа к игротехническим действиям, характерным для роли "раба/пленного/заклученного", например, принудительные игровые (!!!) работы.
- 6.2. По желанию "хозяина" свобода "раба/пленника/заклученного" может быть ограничена различным путем: связыванием, кандалами, специальным помещением (тюрьма), честным словом и т.п.
- 6.3. "Раб/пленник/заклученный" может быть продан/проигран/подарен другому "хозяину", захвачен другим "хозяином", отпущен "хозяином" на свободу, либо освободится самостоятельно путём побега/убийства "хозяина".
- 6.4. После 2 часов отыгрыша роли "раба/пленного/заклученного" игрок может объявить себя умершим, сорвав браслет "жизни". Контроль времени ведёт любая из сторон, по обоюдному согласию. При соблюдении данного временного параметра ближайший региональный мастер должен сделать в ДК отметку, позволяющую зачесть данное время при назначении игроку срока отсидки в мертвятнике. В отдельных случаях игрок может быть наказан на максимальный срок в мертвятнике за нежелание отыгрывать состояние "рабства/пленения/заклучения". По собственному желанию игрок в роли "Раба/пленника/заклученного" может продолжать отыгрыш своего состояния более 2 часов без ограничения по времени.
- 6.5. Персонаж с умением "Работорговец" может сдать "раба/пленника/заклученного" мастерскому торговцу рабами в специальной точке (локации), осуществляющей выкуп таких игроков, за деньги. Информация по таким локациям узнаётся "по игре".
- 6.6. Игроку-"хозяину" за сданных соответствующему мастеру "рабов/пленных" деньги начисляются по результатам торгов с мастерским торговцем "по игре" в соответствии с "гиппотетической ценностью" каждого конкретного раба. "Рабы" в караване должны быть закованы в кандалы согласно п. 1.2. настоящих правил.
- 6.7. Игроки, сданные мастерам в качестве "раба", могут выйти из мертвятника тем же персонажем с сохранением опыта по специальным Правилам мертвятника, моделирующим побег из плена.
- 6.8. Побег из плена. Использовать Правила побега из плена могут только рабы/пленники/заклученные, отыгравшие такое состояние 2 или более часов и проданные работорговцем в соответствующей локации. Игрок бросает кубик Д6, и если выпало значение 4, 5 или 6, то побег удался и игрок выходит тем же персонажем, если выпало 3 и менее, то игрок погиб при побеге и выходит новым персонажем.

7. Обучение

- 7.1. В процессе игры можно обучиться следующим умениям: алхимия, лекарь, изготовление ловушек, инженерия, рабовладелец, ремесленник.
- 7.2. Обучение происходит от учителя к ученику. Одновременно можно обучать только одного персонажа.

7.3. Учитель должен обладать умением, которому обучает. Юниту ученика должно быть доступно умение, которому его обучают, также ученик должен иметь антураж, который требуется для использования умения.

7.4. Обучение занимает 12 часов. Время начала обучения ставится мастером в ДК ученика.

7.5. Отыгрыш процесса обучения остаётся на усмотрение игроков. По окончании 12 часов обучения, учитель и ученик должны вместе сделать какое-либо профильное действие (для алхимиков - вместе сварить зелье, для лекарей - вместе вылечить раненого или больного, и т.д.), после чего, выученное умение ставится в ДК ученика, а учитель может взять нового ученика.

Правила по игротехническим персонажам и монстрам

1. Общее

1.1. Игротехнический персонаж это роль, которая на временной или постоянной основе выдается мастерами для выполнения игротехнических и иных задач.

1.2. Игротехнический персонаж имеет ДК, отличающуюся от обычной по цвету.

1.3. Игротехнический персонаж обладает умениями, которые присваивают ему мастера.

1.4. К игротехническим персонажам относятся:

- игротехи данженов (могут быть как постоянными, так и временными)
- игротехнические персонажи из мертвятника (отыгрыш их сокращает время отсидки в мертвятнике)
- персонажи, в т.ч. и в обычных локациях, не описанные в общем списке юнитов, и относящиеся к монстрам, чудовищам и иным редким группам (далее- Монстры).

2. Временные игротехнические персонажи.

2.1. Временные игротехнические персонажи - персонажи, в роли которых выходит игрок или игроки на определенное время, ограниченное желанием игрока, заданием мастера или смертью персонажа.

2.2. При выходе временным игротехническим персонажем игрок сдает мастеру свой основной ДК и получает игротехнический ДК.

2.3. После отыгрыша временного персонажа, если тот остался живым, игрок без задержки может выйти своим обычным персонажем, если это не ограничено другими условиями, сдать игротехнический ДК и получить основной.

2.4. Выход игротехническим персонажем без получения игротехнического ДК запрещен.

2.5. В большинстве случаев выход в роли игротехнического персонажа требует отдельного костюма. Данный костюм может использоваться разными игроками по согласованию с владельцем костюма.

2.6. В случае смерти временного игротехнического персонажа, время нового выхода или "возрождения" такого персонажа определяется региональным мастером. Для обычных локаций - не менее 1 часа.

3. Постоянные игротехнические персонажи.

3.1. Постоянные игротехнические персонажи в данженах и вне их выполняют задачи, поставленные МГ и подчиняются внутренним правилам данженов и/или игротехнических локаций.

3.3. Постоянные игротехнические персонажи в локациях (обычно Монстры) в случае смерти следуют п.2.6. данных Правил. Время до следующего выхода игрок должен проводить в неигровом лагере.

4. Монстры

4.1. К монстрам относятся персонажи, в т.ч. и в обычных локациях, не описанные в общем списке юнитов. Перечень монстров пограничья и их характеристики представлены **здесь**.

4.2. Допуск Монстров осуществляется индивидуально. Для согласования монстра необходимо заранее связаться с МГ, обязательно уведомив о своих планах мастера-региональщика.

Монстры, не согласованные заранее с МГ и региональным мастером, на игру допущены не будут.

4.3. Монстроподобные персонажи предоставленные в списке юнитов, Монстрами не являются и подчиняются общим правилам для игроков. Например, Огры.

4.4. Область поражения монстров преимущественно расположена с лицевой стороны и ее размер должен позволять возможность поражения при закрытии конечностями. Поражаемая область монстра прописывается в его ДК.

4.5. Монстр может обладать иммунитетом к стрелковому и огнестрельному оружию. Это отдельно прописывается у него в ДК.

4.6. Монстры на мобильной тяге являются предметом Правил по допуску мобильной техники и монстров на мобильной тяге и приравниваются к мобильной технике.

4.7. На игре возможно моделировать Летающих Монстров.

4.7.1. Возможность полета прописывается в ДК как умение Полет.

4.7.2. "Грузоподъемность" монстра указывается индивидуально в его ДК.

4.8. Часть Монстров является неразумными (как и некоторые типы юнитов, например Тролль или Крысоогр).

4.8.1. Неразумные монстры требуют наличия погонщиков. Количество необходимых погонщиков указывается в ДК Монстра.

4.8.2. При смерти или потере погонщиков - Монстр пугается и, в обязательном порядке, напад на нескольких ближайших (и своих, и чужих) персонажей, убегает с места сражения, после чего нападает на всех встречных до своей смерти, или пока его не поймут погонщики.

4.8.3. Погонщики должны находиться в постоянном контакте с монстром (держат на поводке, тыкать стрелком и т.п.). Монстр, оказавшийся более, чем в трех метрах от своих погонщиков - действует как при их потере (см. предыдущий пункт).

Правила по монстре

Данный бестиарий составлен по заявкам на монстров и включает их описание, умения, поражаемые зоны, хиты и хитосъем.

Гигант ский сквиг

Стоимость в отрядных баллах - 6

Характеристики юнита:

1. Размеры, высота (до верха головы)/ширина (в плечах), м: 1, 8/0, 8;
2. Хитосъем/хиты: 3/6; (снимает хиты ударами и толчками головы)
3. Зона поражения: хвост; снаряды из военных машин поражают монстра в любую часть тела; непоражаем легким оружием.
4. Список умений: иммунитет к оглушению, иммунитет к удару в спину, иммунитет к страху, иммунитет к воздействию на психику, иммунитет к стрелковому и огнестрельному оружию, сопротивляемость пыткам, поедание трупов, регенерация.

Наездник на Сквиге

Стоимость в отрядных баллах - 4

Характеристики юнита:

1. Размеры, высота (до верха головы)/ширина (в плечах), м: 1, 8/0, 8;
2. Хитосъем/хиты: 2/4; (снимает хиты оружием наездника, а так же ударами и толчками головы сквига)
3. Зона поражения: полностью поражаем со спины
4. Список умений: иммунитет к оглушению, иммунитет к удару в спину, иммунитет к страху, поедание трупов, регенерация.

Тролль

Стоимость в отрядных баллах - 10

Характеристики юнита:

1. Размеры, высота (до верха головы)/ширина (в плечах), м: 2/1;
2. Хитосъем/хиты: 3/12;
3. Зона поражения: корпус (грудь, живот); снаряды из военных машин поражают монстра в любую часть тела; непоражаем легким оружием.
4. Список умений: иммунитет к оглушению, иммунитет к удару в спину, иммунитет к болезням, иммунитет к яду, иммунитет к страху, иммунитет к воздействию на психику, сопротивляемость пыткам, поедание трупов, регенерация, Живой таран (монстр с разбега не менее 3 метров наносит 1 осадной хит по укреплениям).

Огр Мэнит ер

Стоимость в отрядных баллах - 9

Характеристики юнита:

1. Размеры, высота (до верха головы)/ширина (в плечах), м: 2, 4/0, 8;
2. Хитосъем/хиты: 3/10;
3. Зона поражения: корпус (грудь, живот); снаряды из военных машин поражают монстра в любую часть тела; непоражаем легким оружием.
4. Список умений: иммунитет к оглушению, иммунитет к удару в спину, иммунитет к страху, поедание трупов, Живой таран (монстр с разбега не менее 3 метров наносит 1 осадной хит по укреплениям).
5. Голод: раз в цикл надо съесть трёх существ; монстр считается за троих.

Крысоогр

Стоимость в отрядных баллах - 13

Характеристики юнита:

1. Размеры, высота (до верха головы)/ширина (в плечах), м: 2, 4/1;
2. Хитосъем/хиты: 3/13;
3. Зона поражения: корпус (грудь, живот); снаряды из военных машин поражают монстра в любую часть тела; непоражаем легким оружием.
4. Список умений: иммунитет к оглушению, иммунитет к удару в спину, иммунитет к страху, иммунитет к стрелковому и огнестрельному оружию, поедание трупов, регенерация, Живой таран (монстр с разбега не менее 3 метров наносит 1 осадной хит по укреплениям).

Огр Хаоса

Стоимость в отрядных баллах - 10 (огр с маркой бога - 12)

Характеристики юнита:

1. Размеры, высота (до верха головы)/ширина (в плечах), м: 2, 3/0, 8;
2. Хитосъем/хиты: 3/10;
3. Зона поражения: корпус (грудь, живот); снаряды из военных машин поражают монстра в любую часть тела; непоражаем легким оружием.
4. Список умений: иммунитет к оглушению, иммунитет к удару в спину, иммунитет к болезням, иммунитет к яду, иммунитет к страху, иммунитет к воздействию на психику, сопротивляемость пыткам, поедание трупов, Живой таран (монстр с разбега не менее 3 метров наносит 1 осадной хит по укреплениям).
5. Марки Богов:
 - а) Кхорн - Ошейник Кхорна.
 - б) Нургл - разнозчик болезней.
 - в) Тзинч - один магический снаряд.
 - г) Слаанеш - Отмеченный Слаанеш.
6. Голод: раз в цикл надо съесть трёх существ; монстр считается за троих.

Спаун

Стоимость в отрядных баллах - 10 (спауны с маркой 12)

Характеристики юнита:

1. Размеры, высота (до верха головы)/ширина (в плечах), м: 2, 3/0, 5;
2. Хитосъем/хиты: 3/12;
3. Зона поражения: корпус (грудь, живот); снаряды из военных машин поражают монстра в любую часть тела; непоражаем легким оружием.
4. Список умений: иммунитет к оглушению, иммунитет к удару в спину, иммунитет к болезням, иммунитет к яду, иммунитет к страху, иммунитет к воздействию на психику, сопротивляемость пыткам, поедание трупов, регенерация, наличие погонщика монстра (в отсутствии погонщика монстр нападает на ближайших к нему существ), Живой таран (монстр с разбега не менее 3 метров наносит 1 осадной хит по укреплениям).
5. Марки Богов:
 - а) Кхорн - Ошейник Кхорна.
 - б) Нургл - разнозчик болезней.
 - в) Тзинч - один магический снаряд.
 - г) Слаанеш - Отмеченный Слаанеш.

Минот авр

Стоимость в отрядных баллах - 10

Характеристики юнита:

1. Размеры, высота (до верха головы)/ширина (в плечах), м: 2/0, 8;
2. Хитосъем/хиты: 3/10;
3. Зона поражения: корпус (грудь, живот); снаряды из военных машин поражают монстра в любую часть тела; непоражаем легким оружием.
4. Список умений: иммунитет к оглушению, иммунитет к удару в спину, иммунитет к болезням, иммунитет к яду, иммунитет к страху, иммунитет к воздействию на психику, сопротивляемость пыткам, поедание трупов, Живой таран (монстр с разбега не менее 3 метров наносит 1 осадной хит по укреплениям).
5. Голод: раз в цикл надо съесть трёх существ; монстр считается за троих.

Герольд Кхорна

Стоимость в отрядных баллах - 7

Характеристики юнита:

1. Размеры, высота (до верха головы)/ширина (в плечах), м: 2/1;
2. Хитосъем/хиты: 3/6;
3. Зона поражения: корпус (грудь, живот); снаряды из военных машин поражают монстра в любую часть тела; непоражаем легким оружием.
4. Список умений: Марка Кхорна, Ошейник Кхорна (иммунитет к магии), Вечный Воитель, иммунитет к оглушению, иммунитет к удару в спину, иммунитет к болезням, иммунитет к яду, иммунитет к страху, иммунитет к воздействию на психику, сопротивляемость пыткам, регенерация, магические атаки.
5. Для призыва Герольда Кхорна вне хаос локации, персонажам с маркой Кхорна нужно принести в жертву как минимум одного живого игрового персонажа, пустив ему кровь. В ритуале призыва должно участвовать не менее 5 хаосопоклонников с маркой Кхорна, жертвой может быть любой живой персонаж, но не с меткой кхорна, жертва должна быть доведена до тяжелого ранения и быть добитой после прочтения хвальбы Кхорну - что ведет к призыву Герольда Кхорна.

Так же Герольд Кхорна может быть вызван внутри Хаос локации где находится Алтарь Кхорна, в таком случае, достаточно довести любую жертву до тяжелого ранения и произвести ритуал призыва с прочтением молитвы Кхорну.

Герольд Кхорна не может быть призван чаще, чем требует того его время отсидки в мертвянике.

Древень

Стоимость в отрядных баллах - 15

Характеристики юнита:

1. Размеры, высота (до верха головы)/ширина (в плечах), м: 2, 5/1, 2;
2. Хитосъем/хиты: 3/10;
3. Зона поражения: Корпус - поражаем только магическим оружием, ядрами из пушек и другой монстрой; непоражаем легким оружием.
4. Список умений: иммунитет к оглушению, иммунитет к удару в спину, иммунитет к болезням, иммунитет к яду, иммунитет к страху, иммунитет к воздействию на психику, сопротивляемость пыткам, иммунитет к магии, регенерация, Живой таран (монстр с разбега не менее 3 метров наносит 1 осадной хит по укреплениям).
5. Древень может восстанавливать недавно поверженных Дриад и Дендроидов.

Чемпион Хаоса

Стоимость в отрядных баллах - 8

Характеристики юнита:

1. Размеры, высота (до верха головы)/ширина (в плечах), м: 2./0.8;
2. Хитосъем/хиты: 3/8;
3. Зона поражения: корпус (грудь, живот); снаряды из военных машин поражают монстра в любую часть тела; непоражаем легким оружием.
4. Список умений: Марка Богов Хаоса и соответствующие дары, иммунитет к оглушению, иммунитет к удару в спину, иммунитет к страху.

Варгейст

Стоимость в отрядных баллах: 11

Характеристики юнита:

1. Размеры, высота (до верха головы)/ширина (в плечах), м: 2/0, 8;
2. Хитосъем/хиты: 3/10;
3. Зона поражения: корпус (грудь, живот); снаряды из военных машин поражают монстра в любую часть тела; непоражаем легким оружием.
4. Список умений: жажда крови, полёт, иммунитет к оглушению, иммунитет к удару в спину, иммунитет к болезням, иммунитет к яду, иммунитет к страху, иммунитет к воздействию на психику, сопротивляемость пыткам, поедание трупов.

Демон Принц

Стоимость в отрядных баллах: 12 (+2 за полет если взяты крылья и +3+5, если взято умение магиярхимаг)

Характеристики юнита:

1. Размеры, высота (до верха головы)/ширина (в плечах), м: 2/0, 8;
2. Хитосъем/хиты: 3/15;
3. Зона поражения: корпус (грудь, живот); снаряды из военных машин поражают монстра в любую часть тела; непоражаем легким оружием.
4. Список умений: командир, иммунитет к оглушению, иммунитет к удару в спину, иммунитет к болезням, иммунитет к яду, иммунитет к страху, иммунитет к воздействию на психику, сопротивляемость пыткам, поедание трупов, Живой таран (монстр с разбега не менее 3 метров наносит 1 осадной хит по укреплениям), полёт при наличии крыльев, одна профильная мутация за выбранную марку бога Хаоса при наличии соответствующего антуража.
5. Демон принц Тзинча, Нургла и Слаанеш может быть магом/архимагом за дополнительные отрядные очки.

Кроксигор

Стоимость в отрядных баллах - 10

Характеристики юнита:

1. Размеры, высота (до верха головы)/ширина (в плечах), м: 2.10/1.3;
2. Хитосъем/хиты: 3/13;

3. Зона поражения: корпус (грудь, живот); снаряды из военных машин поражают монстра в любую часть тела; непоражаем легким оружием.
4. Список умений: иммунитет к оглушению, иммунитет к удару в спину, иммунитет к болезням, иммунитет к яду, иммунитет к страху, иммунитет к воздействию на психику, сопротивляемость пыткам, поедание трупов, Живой таран (монстр с разбега не менее 3 метров наносит 1 осадной хит по укреплениям).

Вульфхеднар

1. Размеры, высота (до верха головы)/ширина (в плечах), м: 1.8/1;
2. Хитосъем/хиты: 3/6;
3. Зона поражения: корпус (грудь, живот); снаряды из военных машин поражают монстра в любую часть тела; непоражаем легким оружием.
4. Марка Богов Хаоса и соответствующие дары, иммунитет к оглушению, иммунитет к удару в спину, иммунитет к болезням, иммунитет к яду, иммунитет к страху, иммунитет к воздействию на психику, сопротивляемость пыткам, регенерация.

Правила по Отрядам

1. Общие положения.

1.1. Отряд - это группа численностью не менее 5 и не более 12 игроков, способная совершать специальные действия (см. пункт 5). Отряд должен быть сформирован согласно суммы отрядных баллов всех входящих в него юнитов и иметь персонажа с умением Командир.

1.2. Отрядные баллы - число, присваиваемое каждому юниту при вступлении в отряд, согласно его умений, дающих преимущество в бою (см. Приложение №1). Число является суммой единицы и стоимости активных боевых умений. Для монстров (не имеющих типа юнита в списке) количество отрядных баллов назначается индивидуально МГ.

1.2.1. Активными боевыми умениями персонажа, вступающего в Отряд, считаются обязательные умения юнита и его доступные умения, которые он использует во время нахождения в составе Отряда, согласно необходимого антуража.

1.2.2. Минимальная стоимость юнита - 1 отрядный балл (активные боевые умения отсутствуют)

1.2.3. Военные машины в составе Отряда добавляет отрядные баллы из расчёта:

- баллиста, катапульта, требушет - 3 балла

- пушка - 5 баллов

- многоствольная пушка (2 и более стволов) - 5 + 1 за каждый ствол свыше первого.

1.2.4. Общая (суммарная) сумма отрядных баллов Отряда не должна превышать 50.

1.3. Отрядный сертификат - документ, удостоверяющий факт формирования отряда. При формировании Отряда выдается мастером локации. В сертификате указана дата создания, название, численность, сумма отрядных баллов юнитов Отряда и личность Командира. Сертификат отряда хранится у его Командира и является собираемым трофеем.

Ни в какой момент существования отряда ни фактическая сумма отрядных баллов юнитов Отряда, ни численность не могут быть больше указанного в сертификате.

1.4. Припасы - специальный ресурс, используемый в игровой механике при формировании Отрядов и Армий.

1.4.1. Жетоны Припасов приобретаются у мастерских торговцев и игроков путём игровой торговли, а также создаются в соответствии с правилами по экономике.

1.4.2. Припасы используются для формирования Отряда.

1.4.3. Припасы используются для формирования Армии из Отрядов.

2. Формирование от ряда происходит в любой локации её региональным мастером.

2.1. Стоимость формирования Отряда, вне зависимости от количества его членов и их стоимости в Отрядных баллах - 10 жетонов припасов. Жетоны сдаются формирующему Отряд мастеру.

2.2. В Отряде должен быть хотя бы один персонаж с умением "Командир". В противном случае (все персонажи с умением "Командир" погибли, покинули Отряд или потеряли это умение) Отряд

автоматически расформируется (после окончания боевой ситуации/участия Отряда в ивенте).

2.3. В отряде могут быть только представители дружественных или нейтральных рас, согласно Таблица возможного объединения в отряды и армии.

2.4. Отряды могут формироваться только во время дневной боевки. При вступлении в действие правил ночной боевки отряд автоматически расформируется.

2.5. Игроки не могут присоединяться к отряду после его формирования.

2.6. Игроки, персонажи которых входят в сформированный Отряд, не могут отдаляться от Командира Отряда дальше чем на 30 метров более чем на 1 минуту, в противном случае они считаются покинувшими Отряд и не могут в него вернуться. Во время ивента данные игроки обязаны покинуть зону проведения ивента.

2.7. При формировании Отряда в игротехнической локации все члены Отряда должны быть игротехами. Припасы в данном случае не тратятся. Все остальные условия должны соблюдаться.

Игротехи в Отрядах из игровых локаций включаются в Отряд по общим правилам.

3. *Преимущества в битве* между Отрядом и одиночкой/толпой/партией нет. Боевое взаимодействие ведется в обычном порядке.

4. *Некоторые заклинания* действуют только на Отряд или только против Отрядов.

5. *Только Отряды могут принимать участие* в формировании Армии, штурмах локаций и ивенте «Затопленная шахта».

Приложение №1 Стоимость умений в отрядных баллах

ОРУЖЕЙНЫЕ УМЕНИЯ

Тяжелое оружие - 2

Парное оружие - 2

Древковое оружие - 2

Многоствольное оружие - 2

Огнестрельное короткоствольное оружие - 1

Огнестрельное длинноствольное оружие - 1

Стрелковое оружие (лук/арбалет) - 1

Метательное оружие - 1

Оружие монстра - 3

УМЕНИЯ ЗАЩИТЫ

Малый щит - 1

Щит - 2

Большой щит - 3

Легкий доспех - 1

Тяжелый доспех - 2

Полный доспех - 2

Доспех Хаоса - 2

Крепкая кожа - 2

Вардсейв - 1

Стойкость Ульрика - 1

Стратег Мирмидии - -2 (минус два)

Драконий доспех - 2

МАГИЯ И ЖРЕЧЕСТВО

Магия - 3

Жречество - 1

Рунный кузнец - 1

Архимаг - 2

Магический снаряд- 2

ПРОЧИЕ УМЕНИЯ

Полёт - 1

МАРКИ, ДАРЫ И МУТАЦИИ ХАОСА

Клешня (Лапа) - 1

Мутированное тело - 2

Чудовищные наросты - 1

Чудовищный Лик - 1

Дополнительная рука - 1

Уродливый фамильяр - 2

Хитиновый панцирь - 2

Крылья - 1

Ошейник Кхорна - 2

Кровавая Ярость Кхорна - 1

Правила по Армиям

1. Общие положения

1.1. Армия - боевое соединение, которое может принимать участие в большом боевом ивенте "Битва за перевал". Армия формируется из Отрядов (см. Правила по Отрядам). Минимальное количество Отрядов в Армии - 3, максимальное - 10.

Армия формируется ответственным за проведение ивента "Битва за перевал" мастером и его помощниками непосредственно перед проведением ивента в специально обозначенной зоне. Армия вступает в Сражения (боевое взаимодействие с другой Армией) только на Поле сражения на Перевале.

1.2. Припасы - специальный ресурс, используемый в игровой механике при формировании Отрядов и Армий.

1.2.1. Жетоны Припасов приобретаются у мастерских торговцев и игроков путём игровой торговли, а также создаются в соответствии с правилами по экономике.

1.2.2. Припасы используются для формирования Отряда.

1.2.3. Припасы используются для формирования Армии из Отрядов.

1.5. Поле Сражения - свободная от травмоопасных препятствий, ровная огороженная площадка, расположенная в зоне проведения ивента "Битва за перевал". Поле сражения представляет собой квадрат со стороной 50 метров, который огорожен натянутой на уровне пояса верёвкой и разделён на 3 зоны.

1.5.1. Сформированной Армии разрешается своими силами оборудовать Поле Сражения мобильными укреплениями и использовать их в сражении.

1.5.2. Укрепления на Поле Сражения могут представлять собой переносные или передвигаемые на колёсах дощатые мантилеты (см. Правила по допуску военных машин и осадной техники) в количестве не более 5 штук с каждой стороны.

2. Формирование Армии производится ответственным за проведение ивента "Битва за перевал" мастером и его помощниками непосредственно перед проведением ивента в зонах формирования Армий.

2.1. В Армию могут входить только Отряды дружественных фракций, в соответствии с Таблица возможного объединения в отряды и армии.

2.2. При формировании Армия игровыми методами назначает Командующего из числа игроков, входящих в Армию и имеющего навык "командир".

2.3. Сформированная Армия, выходящая на Поле Сражения должна иметь Знамя армии.

Знамя армии - боевой символ, представляющий собой антуражный флаг или штандарт, обязательным элементом которого является полотнище с гербом Армии или Локации размерами не менее чем 40x60 см. При формировании Армии ответственным за проведение

ивента "Битва за перевал" мастером выдаётся Сертификат знамени, в котором указана основная фракция формирования Армии и её численность. Сертификат знамени Армии крепится на ткань знамени и является побираемым в случае победы над Армией трофеем, само знамя - непобираемо.

2.4. Стоимость присоединения к Армии:

- первые 3 отряда входят в состав Армии бесплатно
- 4й отряд - 10 припасов
- 5й отряд - 15 припасов
- 6й отряд - 20 припасов
- 7й отряд - 25 припасов
- 8й отряд - 30 припасов
- 9й отряд - 35 припасов
- 10й отряд - 40 припасов

2.5. Персонажи, входящие в состав Отрядов, из которых сформирована Армия, не могут дезертировать из Сражения.

2.6. При формировании игротехнической Армии локации все члены составляющих её Отрядов должны быть игротехами. Припасы для создания такой Армии не тратятся.

2.7. Отряды игротехнических персонажей, присоединяются к неигротехнической Армии по согласованию с МГ и согласно Таблица возможного объединения в отряды и армии. При этом они не затрачивают жетонов припасов.

3. Сражение - это боестолкновение 2х Армий на Поле Сражения в зоне проведения ивента "Битва за перевал".

3.1. На Поле Сражений одновременно может сходиться только по 1 Армии с каждой стороны.

3.2. Перед сражением Армий можно проводить поединки с вызовом, но не более 3х. Победа в каждом поединке даёт 5 жетонов "Припасов" победителю. После поединка его участники автоматически восстанавливают все хиты.

3.3. Сражение производится согласно правил проведения ивента "Битва за перевал".

3.4. Армия проигрывает в Сражении, если все персонажи Армии находятся в состоянии "тяжело ранен" или сдались в плен.

3.5. После Сражения обе Армии расформируются.

3.6. Добивание тяжело раненных персонажей во время проведения ивента "Битва за перевал" запрещено.

3.7. Тяжело раненные в Сражении персонажи обеих Армий и уничтоженные боевые машины кратчайшим путём передвигаются в состоянии "вне игры" (в белых хайратниках) в локации формирования Отрядов, в которые они входили и продолжают там игру полностью восстановленными. Легко раненные и пленные персонажи продолжают игру после сражения в Сторожевой Башне на Перевале по общим правилам игры.

3.8. Фракция, представители которой составляют большинство состава победившей в Сражении Армии, считается захватившей Сторожевую Башню на Перевале и может на своё усмотрение пропускать передвигающихся одиночных персонажей и Отряды как в одну, так и в другую сторону до следующего Сражения и победы в нем Армии другой фракции.

Приложение №1

Правила проведения Сражения в ивента "Битва за перевал"

1. Общие правила:

1.1. Нападение на перевал Армией может быть заявлено 3 раза за каждый игровой день - в 11, 14 и 17 часов. В каждом ивенте может принимать участие только 1 Армия с каждой стороны. В течении первого часа каждого ивента происходит регистрация прибывающих Отрядов и формирование Армий. Сами сражения в каждом ивенте происходят, соответственно в 12, 15 и 18 часов.

1.2. Перед проведением ивента, все Отряды противоборствующих Армий ожидают в зонах формирования Армий, где маршалы проверяют соответствие состава Отряда предельной

численности и максимальной сумме отрядных баллов юнитов персонажей игроков, входящих в их состав (см. Правила по Отрядам).

1.3. Перед началом ивента внутри рубежа переводятся только проверенные и оплаченные для входа в состав Армии Отряды.

После проверки соответствия составов, Армии занимают места внутри Поля сражения согласно указаний распорядителя ивента.

1.4. Армии получают 10 минут, чтобы расположиться на рубеже, расставить укрепления, обсудить тактику и т.д.

1.5. В начале Сражения каждая Армия спереди ограничена на рубеже спереди натянутой на уровне пояса верёвкой, а сзади и с боков ограждением Поля сражений. Весь состав Армии имеет право находиться в течение первого этапа (Дистанционное сражение) только внутри своего рубежа. Во время второго (Ближний бой) и третьего (Штурм форта) этапа любой персонаж из состава обеих Армий может находиться где угодно на Поле сражения.

1.6. Всё боевое взаимодействие во время первого и второго этапа ивента происходит только на Поле сражения.

Игроки, пересёкшие ограждение, полностью исключаются из взаимодействия с его участниками и обязаны в течении 10 секунд вернуться назад через то же место, в противном случае они переходят в состояние “тяжело ранен” и выбывают из ивента (см. пункт 3.7.).

2. Этапы сражения:

Всё боестолкновение на Поле сражения происходит в течение 3х этапов.

2.1. Этап 1. Дистанционное сражение

После сигнала распорядителя начинается сражение. Игроки имеют право, оставаясь внутри рубежа на Поле сражения производить любые доступные их персонажам игровые действия (стрелять из дистанционного оружия, применять магию). Этап длится 3 минуты (время может быть изменено в зависимости от обстоятельств).

Персонажи в состоянии “тяжело ранен” должны либо немедленно лечь на землю, либо как можно быстрее переместиться за ограждение Поля сражения.

2.2. Этап 2. Ближний бой

После окончания первого этапа, по сигналу распорядителя, маршалы опускают на землю ограничивающие верёвки и начинается рукопашная по обычным правилам игры.

2.3. Этап 3. Штурм Сторожевой башни

После окончания второго этапа, в случае победы атакующих, оставшиеся в строю Армии получают возможность штурма Сторожевой башни по обычным правилам штурмов (см. Правила по боевым взаимодействиям. п. 8 “Штурмы”).

Сторожевую башню защищает гарнизон численностью не более 20 игроков, занявший свои позиции до начала Сражения. Игроки, принимавшие участие в первых двух этапах Сражения, не могут быть членами гарнизона.

Правила по Порталу Хаоса

1. Общие положения

1.1. Портал это игротехнический проход в и из Северных Пустошей.

1.2. Портал является двусторонним.

1.3. Вход и выход в Портал моделируются одной или двумя арками с символикой Хаоса. К арке прикреплен сертификат с основными положениями о проходе через Портал.

1.4. Проход через Портал в любую сторону осуществляется ТОЛЬКО в присутствии одного из мастеров Северных Пустошей.

1.5. Для прохода через портал требуется присутствие одного из юнитов: мага Хаоса, шамана одного из богов Хаоса или Демон-Принца (игротехнический персонаж). Некоторые артефакты могут частично заменить присутствие данных персонажей, о чем указывается в описании артефакта.

1.6. Игроки, нарушившие пп. 1.4 -1.5 считаются погибшими и отправляются в мертвятник.

1.7. Действия, предпринимаемые при отыгрыше перехода через Портал, должны носить игровой характер, например, принесение жертвы обязательно обставить как ритуал поклонения богам Хаоса или жертвы демону-перевозчику.

2. Прохождение Армии через Порт ал

2.1. Армия через Портал проходит только для участия в ивенте «Битва за Сторожевую башню» см. Правила по Армиям и Отрядам.

2.2. Армия через Портал проходит только целиком, а не по отрядно. Т.е. формируется в Северных Пустошах и после прохода через Портал новые отряды к ней присоединиться не могут.

2.3. Армия проходит через Портал «бесплатно».

2.4. После проведения ивента «Битва за Сторожевую Башню» Армия возвращается через Портал «бесплатно» и одновременно. Оставшиеся на Перевале персонажи и Отряды возвращаются по общим правилам.

3. Прохождение От рядов через Порт ал

3.1. Отряды могут проходить через Портал в любое время за исключением «тихого» часа с учетом фазы (дневная или ночная) боевки и ограничений на состав отряда по Правилам Армий и Отрядов.

3.2. В Отряде должен быть маг Хаоса или шаман или Демон-Принц или владелец магического артефакта, заменяющий их, которые и являются договаривающейся стороной с демоном о проходе через мир Хаоса.

3.3. Для прохождения через Портал Отряд обязан сыграть в «игру-ходилку», имитирующую путь через мир Хаоса. Игра представляет собой поле, обозначающее мир Хаоса, точки Портала Входа и Выхода и обозначенные на поле пошаговые маршруты от одного портала к другому с различным количеством «шагов».

На старте игры командир отряда выбирает фигурку, обозначающую сопровождающего их демона, и путь, по которому отряд будет двигаться. Далее, командир кидает кубик Д6 и отряд подвергается действиям в зависимости от точки остановки отряда на их «пути». Для поклонников Хаоса Неделимого мастер определяет покровительствующие им божество броском кубика. Выполнение всех задач по дороге и достижения Портала Выхода означают завершение игры и Отряд отправляется через арку на Перевал. Во время игры отряд не может быть атакованным другими игроками.

3.4. При «вызове демона-проводника» (начале игры-ходилки) маг или шаман должны «заплатить» демону плату - принести в жертву живое существо, можно заменить браслетами жизни, 2 браслета - 1 жертва. В случае, если в составе отряда находится демон, то данная жертва не нужна, ибо он и служит проводником отряду.

3.5. Возвращение отряда в Северные Пустоши осуществляется «бесплатно» при наличии в отряде мага или шамана или владельца магического артефакта, заменяющего их.

3.6. При возвращении Отряд может брать с собой гостей, пленников, жителей Северных Пустошей, не входящих в отряд, с принесением каждого пятого в жертву демону-перевозчику. Т.е. для перевода 4 персонажей, нужно принести в жертву одно живое существо. (в случае если пленников меньше пяти, в жертва нужна одна). Пленников можно заменить браслетами жизни, 2 браслета - 1 жертва.

3.7. В случае, если Отряд в Северные Пустоши хочет провести маг, шаман или владелец магического артефакта, заменяющего их, не проживающий там, моделируются события пп. 3.3.-3.4. в обратном порядке.

4. Прохождение одиночных персонажей

4.1. Одиночный персонаж может пройти через Портал используя артефакты «Договор с Демонами» или «Кровавая Жертва».

4.2. Возврат одиночного персонажа происходит по правилам используемого артефакта.

5. Амулет ы и арт эффект ы для перехода через Порт ал

5.1. Есть несколько видов игровых вещей, которые позволяют частично обойтись без наличия кастера при переходе через Портал.

5.2. Артефакт «Договор с демонами». Многоразовый. Может использоваться только поклонниками богов Хаоса. Владелец артефакта может заменить мага или шамана в действиях, описанных в пп. 3.2-3.6 данных Правил.

5.3. Магический амулет «Темная жертва». Одноразовый. Может использоваться только поклонниками богов Хаоса. Владелец амулета может пройти через Портал (раздел 4) без присутствия мага и принесения жертвы. И вернуться обратно. Данные амулеты могут изготавливаться магами Хаоса и шаманами с помощью определенного ритуала.

6. Сложност и

При прохождении через портал могут возникнуть сложности, например игротехнические моменты, этому не стоит удивляться. Портал могут охранять игротехи или потребуются применить немного больше усердия для его прохождения.

Путеводитель по Перевалу Чёрного Пламени

1. Прост ранст во ролевой игры "Вархаммер 2018. Перевал Чёрного Пламени" разделено на следующие зоны:

1.1. Империя : локации Гренштадт, Фоссхейм, Штайнгард, Хохлебен, Бернлохская Академия, Лагерь Нуады, Эльвеншлосс, деревня Просторы и прилегающие к ним территории;

1.2. Пограничье: Мюнциг, Мёртвый Легион Дракхао, Руины форта Архейм, Лагерь лорда Аларака, Руины Коттенбирберда и прилегающие к ним территории;

1.3. Старый дварфийский тракт через Перевал: дорога, Сторожевая башня и зона ивента "Битва за Перевал";

1.4. Тайные тропы Перевала: Лагерь ночных гоблинов, Краг Миэр, Лагерь бистменов, Шварцвальд и прилегающие к ним территории;

1.5. Северные Пустоши;

1.6. Неигровые зоны: мертвятник, мастерка, медпункт, автостоянка, душ, кабаки и лавки за рубли и т.д.

2. Персонажи и группы персонажей могут перемещат ься между игровыми зонами т олько следующими способами:

2.1. На Тайные тропы Перевала можно попасть из Империи или из Пограничья через обозначенные ворота возле Гренштадта и Мюнцига. Проход через эти ворота в любую сторону возможен только вместе с персонажем с умением "Проводник". Вход на Тайные тропы стоит 1 единицу припасов за каждого персонажа. Персонаж с умением "Проводник" после выхода с Тайных троп может вернуться на них только через 30 минут. Возможны другие тайные входы и выходы под контролем игротехов.

2.2. Из Империи в Пограничье ведёт обозначенный киперкой Старый дварфийский тракт (по полю параллельно неигровой автомобильной дороге вдоль канавы).

2.2.1. Середина тракта контролируется игротехнической локацией Сторожевая башня, там же расположена зона ивента "Битва за Перевал".

2.2.2. Сторожевая башня штурмуется только по правилам ивента "Битва за Перевал".

2.2.3. С начала игры и до объявления результата первого ивента "Битва за Перевал" в Сторожевой башне круглосуточно находятся гарнизоны Гренштадта, Фоссхейма, Штайнгарда и Хохлебена, последовательно сменяемые каждые 3 часа, числом до 20 персонажей.

2.2.4. После объявления результата ивента "Битва за Перевал", если Сторожевая башня была взята штурмом, то Командующий победившей армии назначает из состава армии новый гарнизон Сторожевой башни (до 20 персонажей). В дальнейшем Командующий может сменять гарнизон каждые 3 часа.

2.2.5. Гарнизон Сторожевой башни занимается контролем проходящих по тракту персонажей, отрядов и караванов.

2.3. Северные Пустоши связаны с Перевалом обозначенным магическим порталом недалеко от Сторожевой башни. Проход через портал контролируется обитателями Хаоса (игротехи), которые могут ставить особые условия для прохода персонажей.

2.4. Проход в Мертвятник и выход из него возможны со стороны Тайных троп и со стороны неигровой автомобильной дороги персонажами в белых хайратниках.

2.5. В данжи можно попасть только сдав "карту данжа", которые приобретаются у мастерских торговцев, получают в награду за квесты, находятся в складах и т.п.

Игрот ехнические примечания к роли пут еводит елей:

1. Знаки проводника (перья) неотчуждаемый предмет. В случае смерти - сдается в мертвятнике. Умение Проводник не переходит новому персонажу.

2. Игроки, заявившиеся Проводниками, до игры должны получить подтверждение роли и умения от Главного мастера. А при регистрации получить знак (перо) цвета в зависимости от квесты (вводной истории персонажа).

3. Умение Проводник позволяет провести и вывести с территории Тайных троп 5 человек, включая Проводника. Мастер Проводник может сделать то же самое для 10 человек.

4. Вход и выход с Тайных троп осуществляется через мастеров, находящихся с каждой из сторон территории, их моделирующей. Нарушители отправляются в мертвятник.

5. Войти и выйти с Тайных троп можно и без Проводника, но все равно только через контролирующего мастера. Данные способы не являются общеизвестными, и информация о них может быть получена в процессе игры.

6. При входе на Тайные тропы Проводник и/или группа с ним должны сдать мастеру 1 Припас за каждого проходящего.

7. Проводник не может вернуться на Тайную Тропу раньше чем через 30 мин после предыдущего прохода (кулдаун).

8. В Тихое время (С 2.00 до 9.00) проход по Тайным тропам запрещен. Время с 2 до 9 в зачет обучения не идет.

9. Обучение ученика длится не менее 4 часов в Академии, и не менее 6 часов индивидуально. Время начала и конца обучения, фиксируется региональным мастером, который может задать вопросы по пройденным заданиям во время обучения, и в случае неудовлетворительного процесса продлить срок обучения на дополнительное время до 2 часов.

10. С начала игры обучение может начать только Академия и Мастер Проводник, остальные Проводники должны выполнить условие по прохождению Тайных троп (не менее трех раз). Прохождение Тайных троп во время ученичества в данном случае не учитывается.

11. Соревнования на получение звания Мастер Проводника проходят ежедневно в 19-00. Старт в таверне «Старые Монахи».

12. По Тайным тропам невозможно перемещение (ни в каком виде) боевых машин и осадного вооружения, а также носилок и тележек караванщиков.

Правила по медицине

1. Основные понятия игровой медицины

1.1. Смерть персонажа - смерть тела персонажа с возможностью последующего взаимодействия с трупом персонажа (отпевание, обыск, поднятие и т.д.).

1.2. Тяжелое ранение - состояние, в которое переходит персонаж после потери всех хитов. В этом состоянии игрок не может совершать никаких игровых действий: вступать в боевые взаимодействия, произносить заклинания, заниматься крафтом и т.д. Без перевязки - смерть через 15 минут. Лечится в госпитале при помощи медицины, заклинаниями, молитвами и т.д.

1.3. Легкое ранение - потеря одного или нескольких хитов с остатком 1 хит или больше; игрок не ограничен в совершении игровых действий, при отсутствии перевязки переходит в состояние тяжелого ранения после 30 минут.

- 1.4. Лекарь - персонаж имеющий умение Лекарь и сопутствующий антураж для отыгрыша игровой медицины.
- 1.5. Болезнь - ограничение игровых возможностей персонажа, сопровождающееся действиями, обязательными к отыгрышу. Распространяется в виде наклеек.
- 1.6. Заразная болезнь - аналогично болезни, но с возможностью передачи болезни другим персонажам.
- 1.7. Вспышка заражения и эпидемия - игромеханический маркер массового распространения болезни.
- 1.8. Разносчик болезни - умение, позволяющее персонажу распространять болезни.
- 1.9. Отравление ядом - состояние, аналогичное болезни, наступающее после употребления яда.
- 1.10. Лечение - процесс лечения болезней, ядов, восстановления хитов и игровых возможностей персонажа.
- 1.11. Излечение - успешное окончание лечения, возврат к изначальному количеству хитов, снятие ограничения игровых возможностей и требований к отыгрышу вызванных ранениями, ядами, болезнями и т.д.
- 1.12. Госпиталь - помещение для оказания игровой медицинской помощи, оборудованное операционным столом и лежаками для пациентов.
- 1.13. Описание болезни - лекарский свиток, в котором описаны симптомы болезни, способ лечения и факторы влияющие на лечение.
- 1.15. Трактат - рукописный текст, который пишется игроками для игрового исследования медицинских вопросов. Тема трактата должна соответствовать теме исследуемого вопроса. Размер - не менее одной тетрадной страницы.

2. Ранения и лечение ранений

- 2.1. Лечить ранения может любой персонаж с умением Лекарь и при наличии необходимого антуража.
- 2.2. перевязка - оказывается раненым игрокам для стабилизации их состояния.
- 2.2.1. Осуществление перевязки - лекарь, осуществляющий перевязку, освобождает от элементов одежды и доспеха части тела (если при этом не нарушаются элементы антуража обязательные для данной расы и если процесс снятия/одевания данного элемента не занимает больше трёх минут), куда были получены ранения, приведшие к потере хитов, и накладывает на них повязку. Для наложения повязки может быть использована чистая светлая ткань или бинт. Повязка должна быть прочно зафиксирована (без передавливания конечности). Сквозь слои ткани повязки не должна просвечивать кожа. Во время перевязки, раненый должен находиться в положении «лёжа». В полевых условиях использование подстилки обязательно.
- 2.2.2. Легко раненный персонаж не получает штрафов к своим действиям, однако без перевязки теряет все хиты и переходит в состояние тяжелого ранения по истечении 30 минут после потери первого хита, независимо от кол-ва оставшихся хитов.
- 2.2.3. Тяжелораненный персонаж без перевязки может разговаривать только шёпотом, не может участвовать в игровых взаимодействиях, колдовать, передвигаться бегом или пешком. Он может пить зелья, шептать, перемещаться ползком, может перемещаться шагом только при поддержке другого персонажа, лишаящегося возможности участвовать в боёвке. Без перевязки - смерть через 15 минут.
- 2.2.4. Перевязка даёт тяжелораненому персонажу возможность самостоятельно перемещаться медленным шагом, разговаривать, использовать заклинания, но не даёт возможность бегать, использовать оружие и поддерживать других раненых персонажей.
- 2.3. Лечение лёгкого ранения - персонаж, получивший лёгкое ранение, должен быть размещён в положении «лёжа» на лежаке в госпитале или на подстилке в полевых условиях. После чего лекарь накладывает повязки на раненых частях тела. Кол-во повязок должно соответствовать количеству потерянных хитов. Раненый должен оставаться в положении «лёжа» в течение 10 минут после наложения всех повязок. По истечении времени персонаж считается излеченным - все повязки снимаются, восстанавливаются все хиты и перестают действовать штрафы от ранений.

2.3.1. При изменении общего количества хитов у персонажа, лечение осуществляется исходя из количества хитов на момент ранения. (т.е. нельзя вылечить путём снятия и одевания доспехов и т.д.)

2.4. Лечение тяжелого ранения делится на 2 этапа:

2.4.1. Операция - осуществляется только в госпитале на операционном столе. Для операции необходимо освободить от доспехов и элементов антуража раненые части тела (если при этом не нарушаются элементы антуража обязательные для данной расы и если процесс снятия/одевания данного элемента не занимает больше трёх минут). Далее на кожу, рядом с местом ранения, клеится кусок пластыря телесного цвета со складкой по центру. Допускается перемещение пластыря в соседнее место, дабы не повредить волосяной покров пациента. Складка должна быть длиной не менее 5см и не менее чем на 1см отступать от кожи. Далее, на эту складку накладывается шов при помощи нитки и иголки. На одном куске пластыря может быть только один шов. Кол-во наложенных швов должно соответствовать кол-ву потерянных хитов.

2.4.2. Лечение - после завершения операции, пациент перекладывается на лежак в госпитале. Пациенту накладываются повязки на места со швами. Для полного излечения, после операции, пациент должен оставаться на лежаке 20 минут не взирая на количество восстанавливаемых хитов. По окончании лечения персонаж считается вылеченным - все повязки и швы снимаются, восстанавливаются все хиты и перестают действовать штрафы от ранений. При желании, персонаж может оставить швы на себе.

2.5. Перевязки и лечение ранений может ускоряться или заменяться определенными заклинаниями или алхимическими зельями.

3. Лекари и госпит али

3.1. Каждый лекарь обязан иметь личные песочные часы на 10 минут (для отсчёта времени исцеления ран, рекомендуется иметь несколько одинаковых часов), личный запас бинтов (или иной ткани для перевязки ран) и персональную книгу лекаря, куда будут записываться описания болезней, ядов и другая информация.

3.2. Полевая медицина

3.2.1. Оказывать медицинскую помощь в полевых условиях может любой персонаж с умением Лекарь.

3.2.2. В полевых условиях лекарь может осуществлять только перевязку и лечение лёгких ранений.

3.2.3. Для отыгрыша лечения вне госпиталя лекарь обязан иметь подстилку (антуражная пенка, плед, циновка) на которой будут размещаться пациенты. Минимальный размер подстилки 150х50см. Запрещается использовать в качестве подстилки элементы антуража (например - плащ). На одной подстилке может находиться только один пациент.

3.2.4. Лекарь может сам себя вылечить от лёгкого ранения на подстилке или в госпитале, может перевязать сам себя в любых условиях и без использования подстилки, но не может лечить себя от тяжелого ранения, болезней и ядов.

3.3. Лекарь оказывающий медицинскую помощь в условиях госпиталя может: осуществлять перевязку, лечить лёгкие и тяжелые ранения, лечить болезни и яды.

3.4. Госпиталь - помещение для оказания игровой медицинской помощи. Каждый госпиталь должен иметь журнал госпиталя, должен быть оборудован местом для хранения лекарств и медицинских приспособлений, минимум одним операционным столом и минимум двумя лежаками для пациентов

3.4.1. Журнал госпиталя - журнал, в который записываются все пациенты. В случае ранений в журнал записываются имя персонажа, раса, возраст, время поступления и местоположение полученных ран. В случае с болезнями и ядами, в журнал так же записывается анамнез, диагноз и прописывается курс лечения. Выздоровление или смерть пациента так же указывается в журнале. В одном госпитале может быть несколько журналов. Является предметом в игре, непобираем. По окончании любого лечения, игрок обязан расписаться в журнале. Халатность при ведении журнала госпиталя может привести к штрафам, вплоть до закрытия госпиталя.

- 3.4.2. Операционный стол - стол, длиной не менее 2м, шириной не менее 1м и приподнятый над землей на 1м. Должен выдерживать вес одного взрослого человека. Должен быть антуражным и обеспечивать комфорт лежащему. На одном операционном столе может находиться только один пациент. Может быть временно использован как лежак для пациентов.
- 3.4.3. Лежак - должен быть размером не менее 150х50см. Должен быть приподнят над землей минимум на 10 см. Допускается размещение лежаков на земле (например на пенках) но в случае дождя, такие лежаки считаются недействительными, а все пациенты на них переводятся либо на нормальные лежаки, либо считаются не долеченными. Лежак должен быть антуражным и обеспечивать комфорт лежащему. В госпитале должны иметься пледы (или альтернатива им) на случай холода.
- 3.4.4. Госпиталь должен иметь площадь не менее 4х4 метра и водонепроницаемую крышу над всей территорией госпиталя.
- 3.5. Госпиталь чипуется мастером по медицине и подчиняется правилам по строениям.
- 3.6. Всё необходимое для отыгрыша игровой медицины вывозится лекарями самостоятельно. В качестве обязательных предметов: песочные часы на 10 минут (или эквивалент по времени), игла, нитки, телесный или белый пластырь, бинты, маска и перчатки, материалы для обустройства лежаков или полевых подстилок. Дополнительный антураж остается на усмотрение игроков.
- 3.7. Госпиталь может получить до 6 улучшений, которые получаются согласно определённым описаниям. Описания улучшений будут распространяться как в виде свитков (или их фрагментов), так и в виде обычных слухов. Для улучшения госпиталя могут быть задействованы: алхимики, ремесленники, трактаты, ресурсы и т.д.
- 3.8. Хороший антураж госпиталя может быть поощрён улучшениями или дополнительными стартовыми описаниями болезней.
- 3.9. На старте, в одном госпитале может быть только 3 лекаря. Новые лекари обучаются согласно правилам по умениям. До окончания обучения, ученик не может использовать лекарские умения.
- 3.10. Количество госпиталей ограничено - один госпиталь на одну локацию. Исключением могут быть крупные локации, состоящие из множества отдельных команд. Дополнительные госпитали обсуждаются в отдельном порядке мастерами по медицине, сюжету и региональными мастерами. Решение о присвоении госпиталя принимается региональным мастером.

4. Распространение болезней

- 4.1. Болезни распространяются в виде наклеек, в которых написаны симптомы и штрафы.
- 4.1.1. Симптомы - требования отыгрыша данной болезни.
- 4.1.2. Штрафы - игротехнические штрафы вызванные болезнью, смертельная или несмертельная болезнь, так же могут указываться расы подверженные данной болезни. Если указаний по расам нет, то болезнь действует на всех.
- 4.1.3. Наклейка клеится на тыльную сторону игрового паспорта.
- 4.2. Болезни делятся на смертельные и несмертельные.
- 4.2.1. Несмертельные болезни не проходят, пока болезнь не будет вылечена.
- 4.2.2. Смертельная болезнь - по прошествии времени, указанному в описании болезни, персонаж умирает. Отсчет времени начинается с момента заражения.
- 4.2.3. На игре моделируется 10 болезней - 6 несмертельных и 4 смертельных.
- 4.3. При получении наклейки болезни, заражённый незамедлительно вклеивает её в соответствующее место в игровом паспорте и начинает отыгрывать симптомы и штрафы.
- 4.4. Персонаж может болеть сразу несколькими разными болезнями.
- 4.5. Способы заражения:
- 4.5.1. Передача наклейки болезни мастером непосредственно персонажу в целях игрового наказания.
- 4.5.2. До трёх наклеек болезни передаётся персонажу от другого персонажа с умением разносчик болезней при тактильном контакте.
- 4.5.3. В ближнем бою, при добивании персонажа с умением разносчик болезней, атаковавший получает одну наклейку болезни, если: атаковавший не имеет нужной защиты и наклейки

болезни имеются в наличии у разносчика болезней. Боевое взаимодействие при помощи дистанционной магии, копий и дистанционного оружия (луки, пушки, пистолеты и т.д.) - не считается.

4.5.4. Вспышка заражения - однократный выброс болезни, действующий на одно здание целиком, либо по радиусу вне здания. В случае со вспышкой в здании - наклейки болезни выдаются персонажам, находящимся внутри здания во время вспышки заражения и не имеющим защиты от заражения, но не более 10 персонажей. Если наклеек не хватает на всех, то приоритет отдаётся в пользу персонажей стоящих в момент раздачи наклеек ближе всех к месту активации вспышки. Разносчик болезней может активировать вспышку заражения находясь внутри здания и не менее 1м от входа в здание. В случае с активацией вспышки вне здания - разносчик должен громко и чётко произнести «Вспышка заражения», после чего, всем персонажам не имеющим соответствующей защиты в радиусе 3м от разносчика раздаются наклейки болезнями, но не более 5 наклеек за одну вспышку. Вспышка заражения не действует во время боёвки армий.

4.5.5. Эпидемия - Действует на всю локацию. Выброс наклеек болезнями происходит в виде волн с определёнными интервалами. Во время волны - наклейки болезни выдаются мастерами всем персонажам, находящимся в локации и не имеющим защиты от заражения. Одна волна эпидемии имеет ограниченное кол-во наклеек болезни и длится не более пяти минут. Эпидемия активируется разносчиком болезни при помощи сертификата эпидемии. Сертификат эпидемии необходимо отдать региональному мастеру заражаемой локации.

5. Прот иводейст вие болезням

5.1. Защита от болезней.

5.1.1. Полной защитой от болезней является балахон с капюшоном, перчатки и маска чумного доктора (маска должна полностью закрывать лицо, длина клюва не ограничена).

5.1.2. Маска созданная алхимиками защищает от заражения при тактильном контакте. Маска моделируется при помощи ткани, закрывающей полностью рот и нос, и снабженной специальным чипом (наклейкой).

5.1.3. Частичная или полная защита от болезней может быть обеспечена при помощи алхимических зелий, магии или иммунитетов.

5.2. Болезни лечатся лекарями в госпитале или при помощи специальных зелий и заклинаний.

5.3. Лечение болезней в госпитале делится на несколько этапов: составление анамнеза, диагноз, курс лечения и излечение.

5.3.1. Составление анамнеза - в журнал госпиталя записываются симптомы болезни, информация о когда-либо перенесённых ранениях и болезнях.

5.3.2. Диагноз - если лекарь знает, чем болеет персонаж, то диагноз вписывается в журнал госпиталя и составляется курс лечения согласно имеющемуся у лекаря описанию болезни. Если болезнь не знакома лекарю, то болезнь необходимо изучить, для получения описания болезни.

5.3.2. Курс лечения - лечение длится 40 минут. Всё время лечения, пациент должен располагаться в госпитале на лежаке. Помимо пребывания в госпитале, курс лечения состоит из 6 пунктов, в которые входят медицинские действия и приём медицинских препаратов.

5.3.3. Перечень медицинских действий, которые могут встречаться в курсе лечения:

- Капельница - отыгрывается капельницей без иглы. Не менее трёх минут.

- Клизма - отыгрыш при помощи пустой клизмы.

- Отпаивание травами - отыгрывается любой безалкогольной жидкостью имеющей цвет.

- Операция - отыгрывается на операционном столе, в зависимости от симптомов болезни и на усмотрение игроков.

- Ингаляция - пациент склоняет голову над тазиком или кастрюлей, поверх головы накрывается ткань, полностью закрывающая голову пациента. Отыгрыш не менее трёх минут.

- Психотерапия - отыгрывается диалогом, на усмотрение игроков. Не менее трёх минут.

5.3.4. Медицинские препараты изготавливают алхимики.

5.3.5. Медицинские препараты являются обязательными для лечения болезнями, так же они могут уменьшить на 20 минут время лечения некоторых болезней.

- 5.3.6. Перечень медицинских препаратов, которые могут встречаться в курсе лечения: успокоительное, обезболивающее, укрепляющий отвар и мочегонное
- 5.3.7. Одновременно можно лечить несколько болезней и ядов. Каждый курс лечения проводится полностью, даже если их пункты пересекаются.
- 5.3.8. Нельзя совмещать лечение болезней и ядов с лечением ранений.
- 5.3.9. При успешном излечении болезни, в наклейку болезни вписывается номер госпиталя (выдаётся при чиповке госпиталя), код болезни (указан в лекарском свитке) и ставится подпись лекаря, что подтверждает излечение болезни. В случае, если пациент не смог сохранить наклейку яда, то данные вписываются на тыльной стороне игрового паспорта.
- 5.4. Изучение болезни - если лекарь встретился с неопознанной болезнью, то её можно диагностировать в присутствии мастера по медицине. Для этого требуется написать трактат, в котором будут записаны наблюдения, гипотезы, предположения о лечении персонажа и вывод, в виде описания экспериментального курса лечения. Далее, экспериментальный курс лечения проводится на пациенте. Если лекарь угадал все или большинство пунктов в курсе лечения, то лекарь получает полное описание болезни, а пациент излечивается. Если совпадений мало, то пациент продолжает болеть или сразу умирает. Также, несовпадения в курсе лечения, могут привести к тому, что пациент получит осложнение, в виде тяжелого ранения или дополнительной наклейки несмертельной болезни.
- 5.5. Способы противодействия эпидемии.
- 5.5.1. Усиленное лечение - госпитали в локации должны вылечить больше половины зараженных. Подсчёт ведётся по журналам госпиталей и сравнивается с кол-вом зараженных за всё время эпидемии.
- 5.5.2. Карантин - эпидемия проходит, если за две волны подряд в локации заражается не более трёх персонажей.

6. Создание болезней и разносчики болезней.

- 6.1. Наклейки болезней, вспышки заражения и эпидемии могут создаваться в лабораториях по созданию болезней или в святилище Нургла (далее - ЛСБ).
- 6.2. ЛСБ оборудуются как лаборатория или как святилище, с добавлением соответствующего антуража и обладают очками производительности.
- 6.3. Болезни создаются по специальным рецептам. Отыгрыш создания болезней происходит по правилам создания алхимических зелий (если это лаборатория) или посредством специальных обрядов, если это святилище Нургла. В случае со святилищем, ресурсы из рецепта болезней считаются подношением, требуемым для призвания определённых болезней.
- 6.3.1. Очки производительности - использую для всех манипуляций в ЛСБ. На старте ЛСБ имеет 10 очков производительности. Кол-во очков производительности можно увеличить при помощи выполнения квестов. За выполнение каждого квеста даётся 1 или 2 очка производительности, а так же, может быть получен новый рецепт болезни. Квесты выдаются по 3 штуки, случайным образом из списка квестов для ЛСБ (могут повторяться). Получить следующий квест можно только после выполнения одного из имеющихся квестов. Полученные очки производительности вписываются в сертификат ЛСБ и могут быть использованы сразу. Использованные очки производительности восстанавливаются каждый день, а неиспользованные очки на следующий день не переносятся.
- 6.3.2. Создание наклеек болезней - стоит одно очко производительности и производит 10 наклеек не смертельной болезни или 5 наклеек смертельной болезни. Создаётся согласно рецепту каждой отдельной болезни. Рецепт болезни состоит из алхимических компонентов, которые частично можно заменить жертвами.
- 6.3.3. Создание вспышки заражения - стоит 4 очка производительности и создаёт один сертификат вспышки заражения. Материальные ресурсы не требуются. Болезни для вспышки создаются отдельно. Вместе с одним сертификатом вспышки заражения может быть не более 10 наклеек одной болезни.
- 6.3.4. Создание эпидемии - стоит 8 очков производительности и создаёт один сертификат эпидемии. Материальные ресурсы не требуются. К сертификату эпидемии так же должны прилагаться 30 наклеек одной болезни, которые создаются отдельно.

6.4. Нельзя вывести рецепт болезни экспериментальным путём.

6.5. В состав рецепта болезни могут входить любые алхимические компоненты. Рецепт не смертельной болезни состоит из 5-7 компонентов, рецепт смертельной болезни состоит из 8-10 компонентов.

6.6. Разносчики болезней распространяют наклейки болезней при тактильном контакте. Жертва получает наклейку болезни из рук самого разносчика, либо от мастера, который, по просьбе разносчика, зафиксировал тактильный контакт с разносчиком.

6.7. Заразные болезни - разносчик может выдать одной жертве до трёх наклеек болезней. Персонаж, получивший от разносчика несколько наклеек болезней, одну наклейку вклеивает себе в игровой паспорт, а остальные наклейки болезней, по одной выдает другим персонажам при тактильном контакте, если следующая жертва не имеет нужной защиты.

6.7.1. У одного заразного больного может быть на руках не больше двух наклеек одной болезни, предназначенных для заражения других игроков

6.7.2. Если заразный больной вылечивается от болезни, то пропадают остальные наклейки той же болезни, предназначенные для заражения других игроков.

6.7.3. Если, при попытке заражения, выясняется, что у жертвы имеются нужные иммунитеты или у него уже лимит наклеек болезни, то наклейка по-прежнему остаётся у разносчика или заразного больного.

6.7.4. Если игрок заражается болезнью, которой уже болеет, то полученная наклейка используется для заражения других игроков.

6.7.5. За один раз можно заразить только одной болезнью.

7. Яды и отравления

7.1. Для приготовления ядов и противоядий требуется умение Алхимия.

7.2. На игре моделируются только пищевые яды. Яды делятся на смертельные и несмертельные.

7.3. Отравление пищевым ядом отыгрывается прикреплением чипа с кратким описанием яда на посуду, из которой должна есть или пить предполагаемая жертва. Если жертва употребила еду или питье из отравленной посуды, то жертве об этом сообщает мастер, игротехник или любое другое стороннее лицо, которого об этом попросит отравитель (при желании игрок может сам сообщить жертве об отравлении).

7.4. После успешного отравления, чип яда удаляется с отравленной посуды, чип может быть удален только мастером или самой жертвой. После удаления с тары, чип яда клеится как болезнь в игровой паспорт. Если вы заметили чип яда на посуде после употребления еды или питья, но в течении 15 минут вам об отравлении так никто и не сообщил, то яд считается выветрившимся, вам повезло.

7.5. Яд можно сразу влить парализованному или оглушенному персонажу. Игрок может самостоятельно выпить яд сразу из пробирки в целях суицида, по ошибке или находясь под воздействием.

7.6. Лечение отравления осуществляется в госпитале при прохождении соответствующего курса лечения или моментально, при помощи нужного противоядия.

7.7. Яды лечатся в госпитале по правилам лечения болезней.

Правила посмертия

1. Смерть

1.1. Игровая смерть моделируется **снятием браслета жизни и его аналогов**:

1.1.1. У обычных игроков - браслет жизни,

1.1.2. У постоянных и временных игротехов - бирка игротеха.

1.1.3. У хаоситов внутри Северных пустошей - бирка, вне их - браслет жизни.

1.2. После физической смерти персонажа игрок или игротех находится на месте смерти **10 минут**, изображая труп (не вступая в контакт ни с кем из живых персонажей, не уходя с места смерти, в идеале - лежа на земле с закрытыми глазами). Если вас начали обыскивать,

оплакивать и хоронить, превращать в зомби или пользоваться иным игровым методом, дождитесь окончания процедуры.

Если за 10 мин. к вам не проявили интереса, вы надеваете на голову белый хайратник, желательно сохраняете браслет жизни или его аналог и отправляетесь :

1.2.1. Обычные игроки - в мертвятник,

1.2.2. Постоянные игротехи - в свою игротехническую локацию,

1.2.3. Временные игротехи - к мастеру, который их выпустил, в.т.ч. и в мертвятник,

1.2.4. Хаоситы из Северных пустошей при смерти внутри пустошей - в свой мертвятник.

1.3. Смерть наступает в следующих случаях:

1.3.1. Добивание персонажа в разрешенных для этого территориях. Напомним, что игротехнические персонажи не добивают противников.

1.3.2. Специальных взаимодействий, например, удар в спину, смертельное прикосновение, казнь, жертвоприношение, и т.п. См. Правила по боевке п.3.2.1.

1.3.3. 15 минут в 0 хитов без перевязки, смерть от болезни или яда, далее игрок сам снимает браслет жизни.

1.3.4. игрового самоубийства

1.3.5. Потеря браслета жизни по неигровым причинам

1.3.6. Дисциплинарная мера за нарушение Правил игры

2. Посмерт ие и мерт вят ник

2.1. Время работы мертвятника

Мертвятник работает **с 9-00 утра до 02-00 ночи**.

После 01-00 ночи персонаж сдает ДК и идет в локацию, не вступая ни в какие взаимодействия.

ДК можно получить в 9-00 утра без очереди и отсидки.

2.2. Когда вы приходите в мертвятник, вы сдаете ДК, браслет жизни, игровые предметы, деньги и т.д. С этого момента начинается срок посмертия.

2.3. Стандартный срок посмертия **3 часа**.

В это время игроки могут :

- находиться в зоне отдыха мертвятника,

- находиться в неигровых зонах полигона: неигровые кабаки, торговые лавки, душ, медпункт и т.п.

- находится в неигровых лагерях своей локации.

2.4. **Сокращение срока посмертия.**

2.4.1. Для персонажей с умением «ищущий смерти» составляет 1 час.

2.4.2. Отыгрыш посмертных манипуляций с телом (похороны и т.п.) сокращает срок посмертия на срок действия. Внимание, для того, чтобы это условие учли, необходимо присутствие мастера и подтверждающая действие отметка в ДК с указанием времени.

2.4.3. Персонажам, пробывшим перед смертью в состоянии «рабство/пленение/заключение/зомби» (необходима соответствующая пометка в ДК мастера с указанием времени), данный срок вычитается из срока посмертия.

2.4.4. Срок посмертия в мертвятнике Пустошей составляет 1 час на условиях п.2.3. Настоящих правил.

2.4.5. Мастер мертвятника может предложить игрокам выйти во время срока посмертия в игротехнической роли. Задачи таких игротехов могут быть самыми разнообразными: индивидуальными или командными, боевыми или мирными. Например, роль банды разбойников на дорогах Империи, или отряд имперских дезертиров в поисках пристанища в Пограничье, или стать подмастерьем ремесленника и т.п.

Роль предлагается на срок до 2 часов или выполнения поставленной задачи, или смерти временного игротеха, но не менее 1 часа.

2.4.6. Срок посмертия можно сократить, помогая МГ в работах по АХЧ. Объем и срок работ определяет мастер по мертвятнику.

3. Выход новым персонажем.

3.1. По истечении срока посмертия игрок сдает мастеру мертвятника ДК и бирку временного игротеха, если был им.

3.2. Также игрок должен предъявить **вводную (квенту) нового персонажа в письменном виде**. Заранее заготовленные квенты приветствуются. Мастер мертвятника контролирует наличие новой квенты, выдает ДК и браслет жизни.

3.3. Если игрок выходит в ту же локацию, тем же юнитом, с теми же умениями или их незначительным сокращением, то он получает свой старый ДК с отметкой мастера мертвятника и новый браслет жизни. После чего игрок двигается в свою локацию **по игреиз** удобной ему точки неигровой зоны. В своей локации игрок отмечается у регионального мастера, сдавая ему новую вводную. Региональный мастер может внести в нее изменения или дополнения и ставит в ДК игрока отметку о входе в игру нового персонажа.

3.4. В случае изменения игроком расы, типа юнита, существенного изменения умений, игроку выписывается новый ДК, который требует тех же отметок, указанных в п.3.3.

4. Побег из плена

Игрок, проданный работоторговцем мастерскому торговцу, отправляется в мертвятник, мастерский торговец делает пометку в ДК игрока. Срок рабства составляет 2 часа с учетом времени, уже проведенного в рабстве. Игрок находится в мертвятнике на общих основаниях см пп.2.3 и 2.4.

По истечению срока игрок бросает кубик Д6 если выпало значение 4, 5 или 6, то побег из рабства удался, и игрок выходит тем же персонажем, если выпало 3 и менее, то персонаж в игру не возвращается.

Правила по локациям, строениям и механизмам

1. Общие положения

1.1. Данный раздел правил регламентирует моделирование и использование строений, иных построек и моделей местности, а также различных механизмов и приспособлений.

1.2. Места расположения стен локации, ворот, игровых строений, а также неигрового лагеря должны быть согласованы с региональщиком. В отсутствии рега - вызывайте с мастерки ГМа или лицо, его замещающее. Будьте готовы переносить строения и лагеря, несогласованные с мастерами, в другое место.

1.6. Материалы для ограды, стен, ворот и строений.

1.6.1. Для каркаса стен, ворот и строений могут использоваться следующие материалы: брус, кругляк, обрезная доска, строительные леса, металлические или полимерные трубы или балки. Использовать для постройки игровых сооружений горбыль запрещёно. Также для каркаса могут использоваться деревья без нанесения им повреждений (вбивание гвоздей, например). Каркас должен быть рассчитан так, чтобы сооружение не разрушилось от предполагаемой на него нагрузки.

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

1.6.3. Перекрытия, предполагающие нагрузку (стрелковые галереи, второй этаж здания и т.п.) могут быть изготовлены из : обрезной доски, фанеры, ДСП и иных плит, с учетом предполагаемой на них нагрузки.

1.6.4. Сооружения (стены, строения, каркасы, мебель и т.п.) указанные региональным мастером или иным представителем мастерской группы, после игры должны быть разобраны до удобного для утилизации размера и сложены в месте, указанном региональным мастером.

1.6.5. Проход через стены, включая пролезание под оградой, проделывание в ней дыр, протискивание в местах стыков и т.п.) наказывается переводом в состояние смерти.

1.6.6. Через нештурмовые стены невозможны боевые взаимодействия ни дистанционным, ни оружием ближнего боя. Магические заклинания и молитвы также не действуют.

2. Крепост и

2.1. Крепость должна иметь крепостную стену длиной не менее 8 метров, включая ворота, и высотой не менее 200 см. Остальная ограда локации должна быть не ниже 100 см. Это может быть имитация плетня, стены типа фахверк, засека, или даже просто заантураженная сетка или ткань. Частью ограды могут быть стены строений или шатров.

2.2. Внутри крепостной стены возможен настил шириной не уже 1 метра. Настил, находящийся на высоте более 1, 5 м от земли должен иметь парапет (перила).

2.3. Крепостная стена может быть оборудована бойницами с обязательной твердой рамкой. Во время штурма через бойницу можно стрелять в обе стороны, но нельзя наносить удары оружием ближнего боя.

2.4. Крепость должна иметь ворота не менее: 2 м высотой, 2 м шириной. Крепостные ворота должны свободно открываться. Они должны быть оснащены засовом, запором или подъемным механизмом.

2.5. Вход в крепость должен быть ровным и лишённым препятствий, шириной с ворота или больше и вести непосредственно в игровую зону локации. Длина огороженного (любым образом) пространства за воротами не должна превышать 2х метров. Никакие подобию "коридоров смерти" (изломанные коридоры после ворот на входе в крепость) не допускаются.

2.6. Перед штурмовой стеной Крепости и за ней должно быть ровное, лишённое препятствий пространство шириной не менее чем штурмовая стена с воротами и не менее чем 15м в глубину в обе стороны от стены (как внутрь крепости, так и снаружи неё).

2.7. Во время боевки армий атакующие должны снять все хиты с крепостных ворот. Хиты с ворот снимаются только при помощи осадных орудий, осадных снарядов, оружия некоторых монстров, а так же заклинаний наносящих урон строениям.

2.8. Базовое число осадных хитов крепостных ворот равно 25. Осадные хиты крепостным воротам могут быть добавлены инженером вне штурма с расходом ресурсов, некоторыми заклинаниями или молитвами.

2.9. После разрушения во время штурма (0 осадных хитов) крепостные ворота открываются настежь (считаются разбитыми). После окончания штурма осадные хиты ворот восстанавливаются автоматически из расчёта 5 осадных хитов сразу, далее по 10 осадных хитов за каждый следующий час. Ворота могут быть восстановлены одновременно инженером с расходом ресурсов.

3. Лагеря

3.1. Локация типа Лагерь может иметь ограду или стену по всему периметру лагеря. Высота ограды должна быть не ниже 100 см. Это может быть имитация плетня, стены типа фахверк, засека, или даже просто заантураженная сетка или ткань. Частью ограды могут быть стены строений или шатров.

3.2. Ворота в лагерь должны представлять собой калитку или ворота шириной не менее 150 см и высотой не менее 200 см, предотвращающие возможность пролезть под или сквозь них.

3.3. Ворота лагеря имеют 10 осадных хитов которые не могут быть увеличены с помощью апгрейда. После штурма ворота восстанавливаются согласно п. 2.7.

3.4. Штурм лагеря производится только Отрядом путём снятия осадных хитов с ворот.

3.5. Если в лагере нет ограды и ворот, или это сделано не по всему периметру, то через неогороженные участки в лагерь могут свободно проникать любые игроки. Периметр неогороженного лагеря считается по воображаемой прямой между крайними строениями.

4. Шт урмуемые ст роения

4.1. Стены строений моделируются тканными и нетканными материалами, фанерой и иными плотными материалами, затрудняющими проход и осмотр. Высота таких стен должна быть не менее 1 м 80 см.

4.2. Стены строений неразрушаемы, проникнуть в строение можно только через вход или через окна.

4.3. Строение должно иметь дверь не менее 180 см высотой и 100 см шириной, которая оборудована засовом или замком.

4.4. Осадные хиты строения указываются на сертификате, который крепится к косяку двери. Осадные хиты снимаются аналогично разрушению ворот соответствующим осадным вооружением или магией. Базовое количество осадных хитов строения равно 3. Количество осадных хитов строения можно увеличить аналогично воротам крепости, но не более чем до 10.

4.5. Восстанавливаются двери инженерами с затратой ресурсов. В отличие от крепостных ворот, самостоятельно не восстанавливаются.

4.6. При снятии всех осадных хитов со строения, находящиеся внутри игроки обязаны его покинуть в течении 1 минуты. Если игрок не покинул строение в указанное время он переходит в состояние "мёртв".

4.7. Через окна строения (в обе стороны) можно вести дистанционный бой, но нельзя использовать оружие ближнего боя.

5. Потайные ходы

5.1. В Крепости, Лагере или Строении может быть потайной выход. Он должен быть снабжён калиткой или дверью высотой не менее 150 см, шириной не менее 60 см.

5.2. Потайной ход должен быть сертифицирован мастером - снабжён сертификатом, который к нему крепится.

5.3. Потайной ход не имеет осадных хитов и не может быть сломан осадным оружием.

5.4. Потайной ход должен быть снабжён Замком (см. раздел 6 настоящий правил) доступным как изнутри, так и снаружи.

6. Замки

6.1. Замок моделируется навесным замком антуражного типа с ключом. Дверь, сундук и т.п., на которые вешается замок должны быть оборудованы проушинами, на которые он вешается. Разрешается использовать верёвочные проушины.

6.2. От каждого замка есть как минимум два ключа. Один ключ моделирует отмычку, остальные передаются владельцу замка.

6.3. Открыть и закрыть замок может любой игрок, имеющий ключ. Открывать замки, повреждая их механически, запрещено.

6.4. Взлом замков осуществляется путем использования ключа отмычки (дубликата). Ключи-отмычки помещаются мастерами в данжеры, кладутся или вводятся в игру другими методами.

6.5. Замки можно приобрести в торговых лавках или привезти с собой, однако обязательно сдать один из ключей региональному мастеру.

6.6. При снятии всех осадных хитов строения, дверь которого закрыта на замок, хозяин должен сам открыть замок, либо в его отсутствие мастер может разрешить проникнуть в строение через неигровую стену.

7. Есть естественные преграды

7.1. На игре могут быть смоделированы естественные преграды, например, болото, водоём, горы и т.п. Подобное моделирование возможно только с разрешения Главного мастера и только в игротехнических целях. Моделируемые преграды должны иметь четкие и визуально понятные границы, а также маркироваться табличками с названием преграды.

7.2. Например, болото моделируется строительной пластиковой сеткой зелёного цвета, лежащей на земле с обязательными табличками с надписью "Болото". Мостки, переброшенные через участки земли, имитирующие болото, должны быть расположены на высоте не более 30 см. Персонаж, попавший в болото (ставший на сетку двумя ногами), самостоятельно выбраться из него не может (обязан оставаться на месте). Покинуть болото он может только с помощью другого игрока (взявшись за часть тела, кинутую верёвку, древко оружия и т.п.). В случае, если в течении 15 минут игрок не покинул болото его персонаж погибает.

8. Ловушки.

- 8.1. Ловушки представляют собой механизм, который при натягивании веревки активирует хлопушку или иное приспособление, издающее громкий звук.
- 8.2. Ловушки должны быть безопасны для активирующего их игрока. Запрещено засыпать в хлопушку песок, конфетти и иные материалы. Вербка должна рваться при усилии натолкнувшегося на нее человека. Вербка не должна быть натянута на уровне глаз или горла человека т.е. не выше 1 м над поверхностью. Длина веревки активатора - не более 3 м.
- 8.3. Ловушки не действуют в активной боевой ситуации.
- 8.3.1. Активной боевой ситуацией считается нахождение обнаруженного противника на дистанции 20м и менее от ловушки.
- 8.4. Персонаж, попавший в ловушку, поучает урон 5 хитов. Если в ловушку попало несколько игроков, то она действует на ближайшего к источнику звука.
- 8.5. Ловушки иного типа а также иные механизмы согласовываются с МГ в индивидуальном порядке.

9. Неигровая территория

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

Правила по магии и жречеству

1. Общие положения.

- 1.1. Игровой цикл длится с 9 утра текущего дня до 8.59 следующего дня.
- 1.2. МГ не предоставляет фаерболы и иные реквизиты для отыгрыша магии и жречества.
- 1.3. Количество игроков с магическими способностями магов и жрецов на игре ограничено и пропорционально общему числу игроков. Для этого на начало игры все игроки получают по 1 чипу «Осколок магии», которые непобираемы - нельзя забрать при обыске мертвого или обездвиженного тела, ограблении и ином насильственном изъятии, но могут быть переданы другому игроку (в т.ч. по логике ролевого взаимодействия, например, после ритуала в храме, сделки с магом и т.п.).
- 1.4. Для получения умений «Магия», «Жречество» или «Рунный кузнец» игроки с типом юнита, которому доступны эти умения, должны сдать (безвозвратно) мастеру 10 чипов «Осколок магии» на начало игры или в любой момент во время игры.
- 1.5. Жрецы должны выбрать 1 культ из доступных их расе согласно описанию юнита, о чём делается отметка в игровом паспорте.
- 1.6. Доступные магу школы магии указаны в описании юнита. Если магу необходимо выбирать только одну Школу магии, то об этом делается отметка в игровом паспорте.
- 1.7. В случае смерти персонажа с магическими способностями:
 - 1.7.1. новый персонаж этого же игрока с типом юнита, которому доступны умения «Магия», «Жречество» или "Рунный кузнец", автоматически получает соответствующее умение (осколки магии заново собирать не надо);
 - 1.7.2. если игрок выходит персонажем, которому недоступны умения "Магия", "Жречество" или "Рунный кузнец", то МГ может вернуть в игру 10 чипов "Осколок магии" (например, выдачей по 1 чипу выходящим из Мертвятника персонажам).

2. Заклинания и молитвы.

2.1. Жреческие способности моделируются молитвами и доступны для персонажей с умением «Жречество», а способности магов - магическими заклинаниями и доступны для персонажей с умением «Магия».

2.2. Маг должен иметь магическую книгу (гримуар), а жрец - молитвенник. В гримуаре и молитвеннике должны содержаться тексты описаний молитв и заклинаний, изученных персонажем и заверенных мастером.

2.3. При получении магических способностей маги сами выбирают 3 заклинания из доступных им согласно описанию юнита школ магии (п.2.10.1-2.10.12), а жрецы знают 3 молитвы их культа (пп.2.9.2-2.9.9).

2.4. Для изучения дополнительных заклинаний и молитв маги и жрецы должны найти и использовать Свитки заклинаний и молитв, которые им доступны к изучению (см. п.2.10.1-2.10.12 для магов и п.2.9.1. для жрецов). Свитки моделируются листами бумаги с мастерской печатью и надписью "Свиток" и названием заклинания.

2.5. Чтобы изучить заклинание или молитву маг или жрец сдаёт мастеру Свиток, и мастер делает отметку об изучении в гримуаре или молитвеннике.

2.6. При отыгрыше заклинаний и молитв маги и жрецы действуют по их описаниям (Приложения №1-3).

2.6.1. Если заклинание или молитва могут быть использованы ограниченное число раз за 1 бой, то в промежутке между боями маг или жрец отыгрывает восполнение заклинаний или молитв медитацией не менее 30 секунд (сидит с закрытыми глазами и ничего не делает). Если медитации не было, заклинания и молитвы не восполняются.

2.7. Количество заклинаний и молитв, которые могут быть изучены магом или жрецом, неограниченно.

2.8. Изученные заклинания и молитвы сохраняются после смерти персонажа для нового персонажа только с тем же магическим умением.

2.9. Культовые молитвы:

2.9.1. Молитвы, доступные к изучению любыми культурами: Очищение, Малое лечение, Холодное сердце, Сон, Доминация, Магический допрос, Немога.

2.9.2. Культ Сигмара, Мирмидии, Ульрика, Гругни: Очищение, Малое лечение, Ослепительное сияние

2.9.3. Культы Шалии, Иши и Валаи: Полное лечение, Сады обновления, Очищение

2.9.4. Культы Морра, Газула: Сон, Последние слова, Ослепительное сияние

2.9.5. Культы Раналда, Хайндрика: Идущий в тени, Магический допрос, Доминация

2.9.6. Культы Урсун, Таала: Непробиваемая шкура, Ужасная мутация, Сады обновления

2.9.7. Культы Каина (ТЭ и человеческий): Доминация, Немога, Малое лечение

2.9.8. Культ Мёртвых Кхемри: Армия мертвых, Инвокация Нехека, Очищение

2.9.9. Культ Верены: Магический допрос, Очищение, Малое лечение

2.10. Заклинания, доступные к изучению магами:

2.10.1. Малая магия: Магическая эгида, Фаербол, Магический допрос, Малое лечение, Немога, Очищение.

2.10.2. Некромантия: Инвокация Нехека

2.10.3. Школа Огня: Разрушение

2.10.4. Школа Жизни: Форма дерева

2.10.5. Школа Небес: Гром Ураннона

2.10.6. Школа Металла: Закон Золота

2.10.7. Школа Зверя: Непробиваемая шкура

2.10.8. Школа Света: Ослепительное сияние

2.10.9. Школа Теней: Идущий в тени

2.10.10. Школа Смерти: Смертельное прикосновение

2.10.11. Ледяная магия, Тёмная магия: Ледяной ветер

2.10.12. Высшая магия: Водоворот

2.10.13. Магия Вааах!: Фанатик

2.10.14. Магия Тзиинча: Жнец магии

2.10.15. Магия Нургла: Печать скверны

2.10.16. Магия Слаанеша: Экстатический союз

2.11. Заклинания «Шторм магии» (Приложение №3) могут быть изучены только в качестве награды за игровые достижения.

3. Наклейки вет ров магии.

3.1. На каждый игровой цикл рунные кузнецы, маги и жрецы получают от мастера по 6 чипов (наклейки) магии, пишут на них номер цикла и свой номер ДК игрока. Чипы действительны только в указанный на них цикл.

3.2. Чипы магии непобираемы (нельзя забрать при обыске мертвого или обездвиженного тела, ограблении и ином насильственном изъятии) и не могут быть переданы другому игроку.

3.3. При смерти персонажа его неиспользованные чипы магии переходят новому персонажу этого же игрока. Новые чипы выдаются только в следующем цикле.

3.4. Молитва, руна или заклинание при использовании требуют затрат чипов магии, указанных в описании.

3.5. При использовании чипа магии игрок пишет на нём название используемой молитвы, руны или заклинания и, если цель заклинания (молитвы) - другой игрок (предмет, строение и т.п.) передаёт его для наклеивания другому игроку (в ДК, на сертификат предмета, строения и т.п.) или наклеивает в свой гримуар или молитвенник во всех других случаях.

4. Рунный кузнец.

4.1. Умение моделирует способность персонажа создавать особые комбинации рун, обладающих магическими свойствами.

4.2. В зависимости от силы руны делятся на Мастер руны (легендарные), Великие руны и Малые руны.

4.3. Рунный кузнец способен создать в течении каждого игрового цикла (с 9 утра текущего дня до 8.59 следующего дня) не более 6 Малых рун, 2 Великих рун и 1 Мастер руны.

4.4. Создание рун отыгрывается работой кузнеца (или ювелира) с набором рун (геометрических форм), каждая из которых имеет свой мистический смысл (оберег, сила, время, сталь, удача и т.п.), итогом которой является комбинация рун согласно Приложению №4 "Список рун". Создание Мастер и Великих рун контролируется региональным мастером.

5. Благословения и дары богов.

5.1. В зависимости от выбранного в заявке на роль культа персонаж получает на начало игры и при выходе новым персонажем квест, связанный с поклонением божеству. В дальнейшем персонаж может брать квесты и других божеств, признаваемых его расой или фракцией.

5.2. Некоторые храмы в ходе игры будут выдавать дополнительные квесты на получение благословений богов. Такая возможность предоставляется по предварительному согласованию до игры. Награду за выполнение таких квестов (благословение) можно получить в храме соответствующего божества (у жреца или у мастера).

5.3. Благословение - это разовый или длительный магический эффект или способность, действующие в течении следующих 24 часов. Персонаж имеет право отказаться от получения благословения.

5.4. Если у персонажа есть действующее благословение от другого божества, то получение нового отменяет действие предыдущего. Получить одно и то же благословение можно только 1 раз за цикл.

5.5. До конца цикла в котором было получено благословение, персонаж подвержен правилу «божественной кары» - за недостойное поведение (указанные в благословении условия) благословение теряется, и наступают негативные последствия.

5.6. Эффект божественной кары действует, пока персонаж не очистится с помощью заклинания «Очищения» или аналогичного эффекта, в том числе - другого благословения.

5.7. Дар богов - это магический эффект или способность, действующее до конца игры, полученное персонажем за игровые достижения (например, мутации Хаоса). Дара богов нельзя лишиться или отказаться от его получения.

6. Магические умения.

6.1. Умение - «Атрибут школы магии» получают персонажи с умением «Магия», выбирая 1 из доступных ему школы (или вида) магии:

6.1.1. Атрибут Школы Света - Экзорцизм

Оружие ближнего боя мага наносит обычный урон юнитам с умением «Эфирный». Маг получает умение "Упокоение".

6.1.2. Атрибут Школы Металла - Живой металл

Осадный урон от заклинаний мага увеличивается на 2 единицы.

6.1.3. Атрибут Школы Огня - Испепеление

Маг может использовать заклинание "Фаербол" дополнительный 1 раз в каждом бою.

6.1.4. Атрибут Школы Жизни - Жизнецвет

Заклинание «Малое лечение», применяемое магом, восстанавливает до 5 хитов легко- и тяжелораненному персонажу.

6.1.5. Атрибут Школы Зверя - Чутьё

При каждом использовании заклинаний за наклейки магии маг видит скрытых и невидимых персонажей в течение 3 минут

6.1.6. Атрибут Школы Смерти - Последние слова

Маг изучает дополнительное заклинание - «Последние слова» вдобавок к начальным 3.

6.1.7. Атрибут Школы Небес - Предсказание

Маг免疫 к умению «Удар в спину».

6.1.8. Атрибут Школы Теней - Идущий в тени

Маг получает от мастера дополнительную наклейку магии с заклинанием «Идущий в тени» каждый цикл.

6.1.9. Атрибут Тёмной магии - Мощь тьмы

Заклинатель может обменивать у мастера 1 чип «Осколок магии» на 3 наклейки магии.

6.1.10. Атрибут Высшей магии - Защита

Маг может использовать заклинание «Магическая эгида» дополнительный 1 раз в каждом бою.

6.1.11. Атрибут Ледяной магии - Холодное сердце

Маг получает от мастера дополнительные 3 наклейки магии с заклинанием «Холодное сердце» каждый цикл.

6.1.12. Атрибут Малой магии - Мутация

Маг изучает дополнительное заклинание - «Ужасная мутация» вдобавок к начальным трём. Юнит Маг Колледжа не может выбрать этот атрибут.

6.1.13. Атрибут Некромантии - Армия мёртвых

Маг изучает дополнительное заклинание - «Армия мёртвых» вдобавок к начальным трём.

6.2. Архимаг

Заклинатель может использовать заклинания из Приложения №1 «Описания заклинаний и молитв, которые могут быть использованы в бою» дополнительно 1 раз в каждом бою. Умение может быть приобретено за 30 чипов «осколок магии». Умение доступно только персонажам с умением «Магия».

6.3. Иерофант

Заклинатель получает 12 чипов магии каждый цикл вместо 6. Стоимость - 10 осколков магии. Умение доступно только персонажам с умением «Жречество».

6.4. Упокоение

Персонаж может отменить эффект умения "Нетленность" и аналогичные способности, проведя над телом персонажа ритуал длительностью не менее 5 минут.

Приложение №1 «Описания заклинаний и молитв, которые используются в бою».

Армия мёртвых (Некромантия)

Отрядное. Касательное. После оглашения эффекта ключевой фразой «Армия мёртвых» заклинатель раскручивает над головой ленту с мячом, получая эффект как от заклинания «Магическая эгида». Пока действует этот эффект, заклинатель может прикосновением поднять до 3 членов отряда/армии заклинателя (кроме него самого), из тяжелого ранения в полных хитах. Не работает на «живых» и монстров.

Использование: 1 раз за бой.

Стоимость: бесплатно

Водоворот (Высшая магия)

Массовый контроль. Заклинатель озвучивает эффект ключевой фразой «Водоворот!» и зажигает 2 бенгальских огня. Пока они горят, другие персонажи в боевом взаимодействии с заклинателем и его отрядом (и армией), враги или союзники в радиусе 20 метров не могут читать заклинания, использовать магические снаряды или быть поражены магическими снарядами. Не действует через стены локаций (действует на персонажей на стене локации). Бенгальские огни не должны гореть дольше 3 минут. Во время действия заклинатель не может использовать другие заклинания и передвигаться.

Использование: 1 раз за бой.

Стоимость: бесплатно

Гром Ураннона (Школа Небес)

Заклинатель озвучивает эффект ключевой фразой «Гром!» и указывает на 1 летающее существо, механизм или дирижабль не более, чем в 15 метрах от себя, и те обязаны приземлиться. Эффект действует минуту, под отсчет времени магом. Возможно использование песочных часов.

Использование: 1 раз за бой.

Стоимость: бесплатно

Ледяной ветер (Ледяная магия, Тёмная магия)

Массовый контроль. Заклинатель озвучивает эффект ключевой фразой «Ледяной ветер!» и зажигает 1 бенгальский огонь. Все персонажи в радиусе до 5 метров от заклинателя имунны к стрелковому оружию (луки, арбалеты, метательное оружие, ручное огнестрельное; не защищает от осадного оружия и магических снарядов). Бенгальский огонь не должен гореть дольше 3 минут. Во время действия заклинатель не может использовать другие заклинания и самостоятельно передвигаться.

Использование: 1 раз за бой.

Стоимость: бесплатно

Магическая эгида (Малая магия)

Личное. Заклинатель озвучивает эффект ключевой фразой «Эгида!» и раскручивает над головой ленту с мячом. Пока мяч крутится (но не более 1 минуты), заклинатель не может быть оглушён, не получает урона хитов (например, от оружия или заклинаний), к нему нельзя применить умение "Удар в спину", но при этом не может совершать никаких других действий, кроме перемещения. Заклинатель не должен мешать боевым взаимодействиям других персонажей (не должен намеренно закрывать собой союзников), не должен мешать проходу других персонажей (обязан отойти в сторону при необходимости).

Как только мяч прекратил свое движение, заклинание считается рассеявшимся.

Использование: 1 раз за бой.

Стоимость: бесплатно

Ослепительное сияние (Школа Света, культы Сигмара, Мирмидии, Морра, Газула, Ульрика, Грунгни)

Личное. Действует только против нежити. Заклинатель озвучивает эффект ключевой фразой «Сияние!» и набрасывает на голову вуаль белого цвета минимум 1х1 метр. Заклинатель не может быть оглушён, не получает урона хитов (от оружия и заклинаний), к нему нельзя применить умение "Удар в спину", не должен атаковать других персонажей. Заклинатель не должен мешать боевым взаимодействиям других персонажей (не должен намеренно закрывать собой союзников), не должен мешать проходу других персонажей (обязан отойти в сторону при необходимости). Заклинание действует до конца боя, пока заклинатель сам не атаковал, нанёс урон или пока не снята вуаль, но не более 1 минуты.

Использование: 1 раз за бой.

Стоимость: бесплатно

Разрушение (Школа Огня)

Заклинатель озвучивает эффект ключевым словом "Разрушение!" и касанием руки, оружием или метанием магического снаряда наносит урон в 5 осадных хита воротам крепостей, прочим строениям, обладающим осадными хитами, военным машинам и и мобильной технике. Дополнительную информацию о взаимодействии с техникой и военными машинами см. в соответствующих правилах.

Использование: 1 раз за бой.

Стоимость: бесплатно во время штурма или 1 чип магии в других случаях.

Фаербол (Малая магия)

Маг вправе применить в бою 1 магический снаряд. Заклинание осуществляется броском мяча в цель. Магический снаряд снимает с персонажа, в которого попал мяч, 5 хитов. Рикошет не засчитывается. Магический снаряд моделируется заантуражированным пробитым теннисным мячом (ларповым аналогом) с хвостом длиной не менее 20 см, соответствующим правилам по допуску оружия. Дополнительно о магических снарядах смотреть в правилах по боёвке.

Использование: 1 раз за бой.

Стоимость: бесплатно

Фанатик (Магия Вааагх!)

После оглашения эффекта ключевой фразой «Гоблин-Фанатик!» заклинатель касается реципиента-гоблина (действует только на ночного гоблина) и указывает ему первоначальное направление.

Гоблин-фанатик раскручивает вокруг себя мягкий шар металлического окраса на верёвке длиной не более 2 метров и двигается без остановок по полю боя.

Попадание шара по персонажам действует как попадание магического снаряда (см. правила по боёвке). При этом шар фанатика магическим снарядом не является. Эффекты/умения/дары и пр., снижающие урон от маг.снарядов, не распространяются на воздействие от шара фанатика. Пока мяч крутится, гоблин-фанатик не может быть оглушён, не получает урона хитов от оружия ближнего боя, иммунен к психологии, но при этом не может совершать никаких других действий, кроме перемещения. Гоблин-фанатик поражается дистанционным оружием и магическими снарядами как обычно.

Как только гоблин-фанатик остановился или шар прекратил свое движение, заклинание считается рассеявшимся, и гоблин-фанатик попадает в состояние тяжёлого ранения. Столкновение гоблина-фанатика или шара со зданием, строением, воротами, техникой, военной машиной наносит им ущерб в 1 осадный хит, заклинание считается рассеявшимся, и гоблин-фанатик попадает в состояние тяжёлого ранения.

Использование: 3 раза за бой, но не более одного активного гоблина фанатика одновременно.

Стоимость: бесплатно

Форма дерева (Школа Жизни)

Личное. Заклинатель озвучивает эффект ключевой фразой «Форма дерева!» и прижимает обе руки к дереву. Заклинатель становится невидимым, неуязвимым для боевых взаимодействий, для оглушения и воздействия магии; не может атаковать, использовать другие заклинания, но может разговаривать; не теряет хиты, если был ранее ранен. Эффекты спадают, когда маг отпускает руки от дерева.

Использование: 1 раз за бой.

Стоимость: бесплатно

Приложение №2 «Описания заклинаний и молитв, которые не используются в бою»

Доминация (общедоступные молитвы)

Ментальное. Касательное. Не может применяться в боевых взаимодействиях. Заклинатель озвучивает эффект ключевым словом «Доминация!» и касается реципиента. Реципиент не предпринимает никаких действий, кроме выполнения приказов заклинателя. Приказы должны 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, прочитав зашифрованный текст и т.п. Эффект действует 15 минут (счёт до 1000). Реципиент не помнит, что на него было наложено это заклинание.

Стоимость: 1 чип магии

Жнец магии (Школа Тзиинча)

Касательное. В момент смерти другого персонажа с умением "Магия" или "Жречество" заклинатель должен коснуться тела умирающего. Тот показывает заклинателю свою книгу заклинаний, заклинатель выбирает доступное ему к изучению заклинание (в т.ч. из списка "Шторм Магии") и переписывает в свою книгу заклинаний. Игрок погибшего персонажа заверяет изучение заклинания своей подписью, номером ДК и вычёркивает это заклинание из списка известных в своей книге заклинаний.

Стоимость: 1 чип магии.

Закон золота (Школа Металла)

Баф алхимической лаборатории. До конца текущего цикла алхимик при создании в этой лаборатории зелья может получить 2 дополнительных зелья без дополнительных затрат компонентов после чего эффект заканчивается. Не более 1 активного бафа и не более 3х раз в цикл на лабораторию.

Стоимость: 1 чип магии

Идущий в тени (Школа Теней, культы Раналда и Хайндрика)

Баф. Личное. Заклинатель становится невидимым на 1 час. Время начала эффекта указывается на наклейке магии. Эффект снимается, если заклинатель атаковал, сам получил урон, использовал заклинание или сам снял вуаль. Эффект моделируется наброшенной на голову вуалью чёрного цвета минимум 1х1 метр.

Стоимость: 1 чип магии

Инвокация Нехека (Некромантия, Культ Мёртвых Кхемри)

После оглашения эффекта маг может касанием либо поднять до 13 мёртвых персонажей в качестве личных зомби с 1 хитом и с потерей всех умений, либо полностью восстановить хиты 1 юниту нежити. Поднятый зомби не обладает собственной волей, выполняет все приказы воскресившего его мага, не может сбежать от мага или трактовать смысл отданных приказов. Существует 1 час, после чего окончательно умирает, и игрок отправляется в мертвятик. Если с зомби снимают все хиты, то он также отправляется в мертвятик. Повторное поднятие одной цели в качестве зомби невозможно. На лицо зомби наносится грим. Не может применяться в боевых взаимодействиях. При создании зомби заклинатель ставит отметку о времени в ДК поднятого. Время отыгрыша зомби засчитывается за отсидку в Мертвятике.

Если заклинатель обладает умениями "Архимаг" или "Иерофант", то с согласия игрока зомби может присоединиться к армии нежити. В этом случае не действует ограничение на невозможность пополнения армий сверх первоначального. Ограничение максимальной численности армий остаётся. Командир армии обязан оплатить пополнение жетонами припасов.

Стоимость: 1 чип магии

Магический допрос (Малая магия, Культы Раналда, Лоека и Хайндрика, Верены, общедоступные молитвы)

Ментальное. Касательное. Заклинатель озвучивает эффект ключевой фразой "Магический допрос!». Реципиент должен правдиво ответить на 3 вопроса заклинателя. Не может быть использовано в боевом взаимодействии. Реципиент не помнит, что на него было наложено это заклинание (помнит, что просто проболтался по какой-то причине).

Стоимость: 1 чип магии

Малое лечение (Малая магия, Культ Сигмара, Мирмидии, Ульрика, Грунгни, общедоступные молитвы)

Реципиент, находящийся в лёгком или тяжёлом ранении, стабилизируется и восстанавливает 1 хит. Касательное. Заклинание неприменимо в боевых взаимодействиях.

Стоимость: 1 чип магии

Немота (Малая магия, общедоступные молитвы)

Дебаф. Ментальное. Касательное. Заклинатель озвучивает эффект ключевым словом «Немота!». Реципиент не может говорить, использовать умения «Жречество», «Магия», «Командир» и «Пытки» 2 часа. Эффект моделируется наклейкой на браслете жизни с отметкой о времени начала и конца эффекта. Реципиент не помнит, что на него было наложено это заклинание. Не может применяться в боевых взаимодействиях.

Стоимость: 1 чип магии

Непробиваемая шкура (Школа Зверя, культи Урсун и Таала)

Баф. Касательное. Реципиент получает умение "Лёгкий доспех" до конца цикла.

Требование антуража: кожаный доспех с минимумом металлических элементов или плащ из шкуры.

Стоимость: 1 чип магии

Очищение (Малая магия, культи Шалии, Иши и Валаи, общедоступные молитвы)

С реципиента, предмета или строения снимаются эффекты всех магических бафов, дебафов, Малых и Великих рун. Наклейка помещается на браслет реципиента, на предмет или на сертификат строения. Заклинание может быть использовано жрецом для снятия эффекта осквернения храма. Не действует на артефакты. Заклинатель узнаёт названия снятых магических эффектов.

Заклинание неприменимо в боевых взаимодействиях.

Стоимость: 1 чип магии

Печать скверны (Школа Нургла)

Касательное. Баф. Реципиент не умирает от эффекта болезней до конца цикла. Болезни не могут быть вылечены с помощью медицины до конца игры.

Не может быть использовано в боевом взаимодействии.

Стоимость: 1 чип магии.

Последние слова (Культи Морра и Газула)

Заклинатель заставляет мертвеца правдиво ответить на три вопроса. Действует только на зомби или на погибших персонажей. Не может быть использовано в боевом взаимодействии.

Стоимость: 1 чип магии

Полное лечение (Культи Шалии, Иши и Валаи)

Касательное. Реципиент, находящийся в лёгком или тяжёлом ранении, стабилизируется, восстанавливает все хиты и излечивается от 1 болезни. Болезнь должна быть диагностирована медиком. Заклинание неприменимо в боевых взаимодействиях.

Стоимость: 1 чип магии

Сады обновления (Культи Шалии, Иши, Валаи, Урсун, Таала)

Баф строения госпиталя или культивируемого растения в саду алхимика. Заклинатель совершает ритуал и читает молитву в госпитале или в саду алхимика.

- Использование медицинских умений внутри госпиталя ускоряется на 5 минут до минимума 5 минут до конца игрового цикла.

- Следующий урожай от 1 культивируемого растения в саду алхимика, которое было целью молитвы, повышается на 1д6 чипов. Эффект не суммируется с другими молитвами и заклинаниями. Наклейка крепится на растение.

Стоимость: 1 чип магии.

Смертельное прикосновение (Школа Смерти)

Баф. Заклинатель получает способность как умение "Удар в спину" до конца цикла. После 1 применения умения эффект заканчивается. Для "Удара в спину" заклинатель может использовать также касание рукой или посохом. Заклинание неприменимо в боевых взаимодействиях.

Стоимость: 2 чипа магии

Сон (Культи Морра, Газула, общедоступные молитвы)

Ментальное. Касательное. Заклинатель озвучивает эффект ключевым словом «Сон!». Не может применяться в боевых взаимодействиях. Если реципиенту нанесён урон хитов, то сон прерывается.

Если реципиент - другой персонаж, то заклинатель передаёт ему заранее подготовленную записку с сюжетом сна. Реципиент отыгрывает сон (не видит, не слышит и не помнит

происходящее вокруг; опускается на землю, если стоял в момент усыпления; может вспомнить свой сон), отсчитывая про себя до 300.

Если реципиент сам заклинатель, то он также отыгрывает сон и может задать 1 вопрос духу недавно погибшего персонажа (необходимо коснуться его тела) или мастеру. Игрок за погибшего персонажа или мастер может, но не обязан ответить на вопрос или ответить на него правдиво, может ответить иносказательно.

Стоимость: 1 чип магии

Ужасная мутация (Малая магия, Культы Урсунa, Таала)

Баф. Касательное. Реципиент подвергается мучительной мутации, превращаясь в персонажа другой расы, в своё тотемное животное, птицу или приобретает одну из мутаций Хаоса на 2 часа. Использование должно контролироваться и предварительно согласовываться с мастером. Обязательно (!) наличие соответствующего антуража. Мастер кидает кубик д6. На «1» реципиент умирает от неудачной мутации. Заклинание неприменимо в боевых взаимодействиях. На вампиров, некромантов и монстров действует только с их согласия. На прочую нежить заклинание не действует.

Стоимость: 1 чип магии

Холодное сердце (Культы Каина (ТЭ и человеческий), общедоступные молитвы)

Касательное. Ментальное. Дебаф. Реципиент не может входить в отряды, армии (выходит из состава существующих), участвовать в штурмах (в т.ч. в обороне) до конца цикла. Реципиент не осознаёт эффекта и не помнит, что на него было наложено это заклинание. Не может быть использовано в боевом взаимодействии.

Стоимость: 1 чип магии

Экстатический союз (Школа Слаанеш)

Касательное. Заклинатель проводит в течении 1 минуты вместе с реципиентом противоположного пола ритуал, включающий в себя любые 2 из : танец, чтение стихов, песню, бодиарт или музицирование. По истечению 1 минуты непрерывного ритуала (участники не занимаются никакими другими взаимодействиями с окружающими) реципиент восстанавливает все хиты. Не действует на монстров и нежить. Если ритуал прерван, чип магии не тратится. Не может применяться в боевом взаимодействии.

Стоимость: 1 чип магии.

Приложение №3 «Шторм магии»

Багровое солнце Ксериуса (Школа Смерти, Тёмная магия, Ледяная магия, общедоступные молитвы)

После оглашения эффекта ключевой фразой «Багровое Солнце!» заклинатель раскручивает вокруг себя мягкий шар багрового цвета на верёвке длиной не более 2 метров и движется равномерно, без остановок и по прямой.

Попадание шара по персонажам действует как попадание магического снаряда (см. правила по боёвке). Пока мяч крутится, маг не может быть оглушён, не получает урона хитов (например, от оружия или заклинаний), к нему нельзя применить умение "Удар в спину", но при этом не может совершать никаких других действий, кроме перемещения. Как только заклинатель остановился или шар прекратил свое движение на 1 секунду и более, или с момента оглашения эффекта прошла 1 минута, заклинание считается рассеявшимся. При попадании шаром по персонажам или препятствиям заклинатель может продолжить раскручивать шар, заклинание не рассеивается.

Использование: 1 раз за бой.

Требование: для магов - Атрибут Школы Смерти или Тёмной магии.

Стоимость: бесплатно

Орда нежити (Некромантия)

Заклинание применяется только после удачного штурма локации Отрядом, в которой состоит Заклинатель.

Заклинатель может создать в локации до 2 новых отрядов и поднимает до 20 мёртвых защитников или жителей локации в качестве зомби. Игроки должны быть согласны на включение их в Отряд в качестве персонажей-зомби. Несогласные входить в Отряд персонажи могут быть

использованы иначе как личные зомби заклинателя. В созданный Отряд могут присоединиться и другие юниты нежити.

Создаваемый Отряд должна соответствовать Правилам по Отрядам. Заклинатель может назначить другого персонажа с умением "Командир" командиром нового отряда, а самому остаться в старом Отряде.

Поднятые зомби обладают 1 хитом и теряют все умения. Поднятый зомби не обладает собственной волей, выполняет все приказы заклинателя, не может сбежать от Заклинателя или трактовать смысл отданных приказов. Существует 1 час, после чего окончательно умирает, и игрок отправляется в Мертвятник. Если с зомби снимают все хиты, он также отправляется в мертвятник. Повторное поднятие одной цели в качестве зомби невозможно. На лицо зомби наносится грим. При создании зомби заклинатель ставит отметку о времени в ДК поднятого. Время отыгрыша зомби засчитывается за отсидку в Мертвятнике.

Требование: только для магов с доступом к Некромантии.

Стоимость: 2 чипа магии.

Раскрытие тайны (Школа Небес, Высшая магия, Марка Тзиинча, общедоступные молитвы)

Заклинатель проводит ритуал. Мастер кидает кубик д6. На 5-6 заклинатель выбирает заклинание или молитву из любой школы магии или культа, которое может использовать до конца цикла (название записывается на чипе магии); на 2-4 получает заклинание или молитву на усмотрение мастера; на 1 - не может использовать навыки "Магия" и "Жречество" до конца цикла.

Раскрытие тайны (результат кубика «5-6») может быть потрачено на получение скрытой игровой информации (по согласованию с мастером), изучение рецепта создания алхимического зелья, болезни, изучение нового заклинания (доступного юниту).

Заклинание неприменимо в боевых взаимодействиях.

Требование: для магов - Атрибут Школы Небес, Марка Тзиинча или Высшей магии.

Стоимость: 4 чипа магии

Шторм Света (Школа Света, Высшая магия, общедоступные молитвы)

Заклинатель проводит ритуал на входе в локацию или строение, не являющихся крепостью, в присутствии мастера. Ритуал не может быть проведён во время боевого взаимодействия или после того, как уже был заявлен шторм локации.

Локация или строение не могут быть штурмуемы (атакуемы) в течении 1 часа при условии, что там находится сам заклинатель. Если заклинатель убит или тяжело ранен, то эффект заканчивается.

Не может использоваться в течении 1 часа после завершения эффекта от предыдущего использования Шторма Света в той же локации.

Требование: для магов - Атрибут Школы Света или Высшей магии.

Стоимость: 4 чипа магии

Шторм Обновления (Школа Жизни, Марка Нургла, общедоступные молитвы)

Не может быть использовано в боевом взаимодействии. Касательное (можно обойти всех раненых по очереди в течении 1 минуты).

До 10 персонажей, находящихся в лёгком или тяжёлом ранении, стабилизируются и восстанавливают все хиты.

Альтернативное использование - касанием тела воскрешает персонажа, умершего не более 10 минут назад (новый браслет жизни получить у мастера по предъявлении использованных наклеек магии в ДК). Не действует на нежить и упокоенных персонажей.

Требование: для магов - Атрибут Школы Жизни или Марка Нургла

Стоимость: 4 чипа магии

Шторм огня (Школа Огня, Марка Тзиинча, общедоступные молитвы)

Касательное. После оглашения эффекта ключевой фразой «Шторм Огня!» заклинатель прикасается рукой, оружием ближнего боя, попаданием метательного или стрелкового оружия (неогнестрельным) по зданию, строению или воротам локации, не являющейся крепостью. Все персонажи должны выйти из здания в течении 1 минуты, из локации - в течении 10 минут, в противном случае заклинание наносит им 5 хитов урона.

Находящиеся на открытом верхнем этаже здания или в здании без крыши персонажи попадают в состояние тяжёлого ранения сразу же.

Заклинание действует только на здания и строения с менее чем 20 осадными хитами.

Через 15 минут после начала заклинания эффект рассеивается, и персонажи могут вернуться в локацию или здание.

Требование: для магов - Атрибут Школы Огня или Марка Тзиинча

Стоимость: 4 чипа магии

Шторм Теней (Школа Теней, общедоступные молитвы)

Баф знамени. Отряд невидим и нематериален (не может вступать в боевые и магические взаимодействия, персонажи не наносят ущерб и не получают урона хитов). На отряд не могут нападать другие отряды или персонажи. Заклинание действует 1 час. Заклинание моделируется наброшенной на знамя вуалью чёрного цвета минимум 1x1 метр. Заклинание должно контролироваться мастером на протяжении всего времени действия. Заклинание неприменимо в специальных боевых зонах, где действие заклинания прекращается через 5 минут после входа.

Альтернативное использование - взаимодействие с магическими порталами.

Требование: для магов - Атрибут Школы Теней

Стоимость: 4 чипа магии

Финальная трансмутация (Школа Металла, общедоступные молитвы)

Не может быть использовано в боевом взаимодействии.

Заклинатель создаёт любое алхимическое зелье (из общего списка зелий; квестовые зелья - на усмотрение мастера) без затрат материалов. Заклинатель должен знать рецепт, действие этого зелья и обладать необходимым умением.

Требование: для магов - Атрибут Школы Металла

Стоимость: 4 чипа магии

Янтарное копъё (Школа Зверя, Марка Слаанеша, общедоступные молитвы)

После оглашения эффекта ключевой фразой «Янтарное копъё», заклинатель раскручивает над головой ленту с мячом. Пока мяч крутится, заклинатель не может быть оглушён, не получает урона хитов (например, от оружия или заклинаний), к нему нельзя применить умение "Удар в спину", но при этом не может совершать никаких других действий, кроме перемещения. Заклинатель не должен мешать боевым взаимодействиям других персонажей (не должен намеренно закрывать собой союзников), не должен мешать проходу других персонажей (обязан отойти в сторону при необходимости).

Заклинание моделируется жёлтой лентой длиной минимум 15 см., повязанной на посох.

Заклинатель может прикоснуться посохом к любому персонажу и нанести урон, как от магического снаряда (см. правила по боёвке).

Как только мяч прекратил свое движение или заклинатель нанёс урон этим заклинанием, или с момента оглашения эффекта прошла 1 минута, заклинание считается рассеявшимся.

Требование: для магов - Атрибут Школы Зверя или Марка Слаанеша

Использование: 1 раз за бой.

Стоимость: бесплатно

Приложение №4 "Список рун".

1. Руна очищения (Малая руна). С реципиента или с предмета снимаются эффекты всех рун, магических бафов и проклятий (дебафов). Руна чертится на запястье реципиента. Не действует на артефакты.

Стоимость: 1 чип магии

2. Руна правды (Малая руна). Ментальное. Реципиент должен правдиво ответить на 3 вопроса заклинателя. Руна чертится на запястье реципиента.

Стоимость: 1 чип магии

3. Руна Чутья Зверя (Малая руна). Руна чертится на запястье создателя руны. Персонаж получает способность видеть невидимых персонажей (под эффектом заклинания "Идущий в тени") в течении 1 часа.

Стоимость: 1 чип магии

4. Руна Малого лечения (Малая руна). Реципиент стабилизируется и восстанавливает 1 постоянный хит. Касательное. Руна чертится на запястье реципиента.

Стоимость: 1 чип магии

5. Руна Огня (Великая руна). Руна крепится к оружию ближнего боя и даёт возможность нанесения урона юнитам с умением "Эфирный" до конца цикла.

Стоимость: 1 чип магии

6. Руна подрыва (Великая руна). Руна наносится на стрелковое осадное орудие. Одноразовая. Обслуга пушки может активировать эту руну произнесением ключевой фразы "Руна подрыва!", касанием руны и выстрелом хлопушки, после чего орудие считается уничтоженным, а персонаж, активировавший руну, умирает. Все прочие персонажи (не монстры) в радиусе 2 метров от орудия получают тяжёлое ранение. Руна подтверждается штампом мастера на чипе орудия.

Стоимость: 1 чип магии

7. Руна Эгиды (Малая руна). Эффект как у заклинания Магическая Эгида. Руна наносится предварительно на ленту с мячом и активируется раскручиванием (см. описание Магической Эгиды).

Стоимость: бесплатно

8. Руна Водоворота (Мастер руна). Аналогично заклинанию "Водоворот". Руна наносится предварительно на посох рунсмиа.

9. Руна Оков (Малая руна). Руна чертится на запястье реципиента. Реципиент считается находящимся в кандалах, не может использовать умения "Магия", "Жречество" и аналогичные умения до конца цикла. Рунсмит может в любой момент стереть эту руну (и только он).

Стоимость: 1 чип магии

Приложение №5 "Благословение богов"

1. Ульрик

Кара за уклонение от боя с любым врагом бога и культа. Любой напиток, кроме воды, является ядом (с соответствующими правилами) для персонажа и причиняет ему тяжран.

Храбрость Волка

Даёт иммунитет к психологическому воздействию.

Характер дейлика:

Дейлики связанные с воинскими подвигами: взятие локаци, защита локации, патрулирование по определённому маршруту, разгром армии, победой в бою над определёнными персонажами, которую можно отследить.

Требование: Знак Ульрика (любой) нанесённый на открытую часть тела или носимый в виде амулета.

Воин Зимы

Аналогично умению "ищущий смерть"

Характер дейлика:

Победа в поединке (которые проводился в присутствии мастера) над представителем фракций "Воины Хаоса", "Нежить", "Зверолюды", "Зеленокожие".

Требование: Шкура волка или имитация.

2. Мирмидия

Кара за бегство с поля боя и нарушение приказа командира. Персонаж не может присоединяться к отрядам и армиям.

Щит Мирмидии

Иммунитет к удару в спину.

Характер дейлика:

Дейлики связанные с несением военной службы: вступление в армию, принятие участия в маневрах, тренировках, несение двойного караула, победа в учебных боях.

Требование: Символ Мирмидии (любой).

Орел Мирмидии

Стратегический гений. Если отмеченный Мирмидией командует армией или отрядом, лимит армии или отряда увеличивается (величина будет указана). Суммируется с аналогичными бонусами.

Характер дейлика:

Связанные с командованием отрядами и армиями: низкие потери, взятие локаций,

Требование: Символ Мирмидии в виде амулета или качестве элемента украшения доспеха или костюма.

3.Сигмар

Кара за отказ помогать дварфам, бегство из боя с служителями Хаоса, зеленокожими и нежитью. Персонаж может использовать только лёгкое оружие

Кающийся

Иммунитет к пыткам

Характер дейлика:

Дейлики связаны с самобичеванием. Отыгрывается в храмах Сигмара или перед ним.

Требование: Следы увечий.

Длань Сигмара

Даёт вардсейв при отсутствии надетого доспеха.

Характер дейлика:

Дейлики связан с паломничеством к святым местам культа Сигмара, проповедями в локациях, а также с публичной казнью/убийством/уничтожением зеленокожих, нежити, культистов Хаоса и его порождений. Публичной казнью: проводимой на главной площади локации или у храма Сигмара.

Требование: Комета на незакрытой одеждой части тела, символ Сигмара носимый в качестве амулета. Отсутствие элементов защиты.

4.Морр

Кара за уклонение от боя с нежитью. Персонаж не может уснуть, поэтому не может использовать навыки: категории магия и жречество (не кастует), лекарь, алхимик, инженерия, командир, изготовление ловушек, расчет боевой машины.

Принятие смерти

Иммунитет к психологическому воздействию

Характер дейлика:

Дейлик связанный с упокоением нежити.

Требование: Символ Морра (любой).

Вестник Морра

Предзнаменование. Персонаж получает игровую информацию в виде видения на тему по выбору мастера региональщика.

Характер дейлика:

Дейлики связанные с погребением мертвых, поиском непогребенных останков персонажей и т.д.

Требование: Символ Морра (любой).

5.Шаллия

Кара за вступление в бой (самозащита считается тоже) или любое другое насилие. Персонаж жертвует все свои деньги в ближайший храм, госпиталь или раздаёт нуждающимся и продолжает это делать, как только у него появляются деньги.

Милосердие богини

Одаренный персонаж может один раз восстановить хиты любому другому персонажу

Характер дейлика:

Дейлики связанные с проявлением милосердия к страждущим.

Требование: Только для небоевых/безоружных персонажей. Символ Шаллии.

Защита Шаллии

Персонаж один раз может вылечить любого другого персонажа от любой болезни.

Характер дейлика:

Дейлики связанные с лечением от болезней, поиском лекарств.

Требование: Только для небоевых/безоружных персонажей. Символ Шаллии.

6.Таал и Рия

Кара за неуважение к природе (мусор в лесу, сломанная ветка, рубка деревьев без необходимости, уничтожения леса, убийство животных ради удовольствия и т.д.), ношение доспехов из металла. Персонаж забывает навыки проводник, стрельбу из лука.

Благодать Рии

Производство с/х ресурса в локации увеличивается

Характер дейлика:

Дейлики связаны с травничеством, хозяйственной и экономической деятельностью

Требование: Символы Таала и Рии.

Чутьё Таала

Персонаж получает способность видеть невидимых персонажей (эффект заклинания "Идущий в тени") в течении 1 часа.

Характер дейлика:

Дейлики связанные с устранением врагов Таала

Требование: Символы Таала и Рии.

7.Ранальд

Кара за разбой и ограбление ("воровство" с применением силы или оружия), убийство, обирание трупов. Персонаж чихает, каждый раз, когда совершает воровство, врёт или играет в азартную игру.

Вмешательство Ранальда

Один раз одаренный персонаж может вскрыть любой замок или проигнорировать действие ловушки.

Характер дейлика:

Дейлики связаны с воровством.

Требование: Символ Ранальда (любой).

Великий шутник

Игрок получает универсальный легендарий, который временно позволяет пользоваться артефактом, после чего артефакт изымается мастерами и вводится в игру в другом месте, универсальный легендарий уничтожается.

Характер дейлика:

Дейлики связанные с розыгрышем определенных персонажей и организаций.

Требование: Символ Ранальда (любой).

Чёрный кот

Персонаж получает умение "Контрабандист".

Характер дейлика: сдать контрабандные товары мастерскому торговцу в 3 локациях.

9.Верена

Кара за любую ложь. Персонаж забывает все свои небоевые умения, в том числе - при отыгрыше роли (пишет с чудовищными ошибками, ошибается в счёте и т.д.).

Защитник истины

Персонаж получает копию легендария или информацию об местонахождении артефакта

Характер дейлика:

Дейлики связанные с критикой действий власти, научных постулатов, защитой обвиняемых или наоборот представление обвинения в суде, вообще с любым спором, цель которого установления истины и торжества разума.

Требование: Критика должна быть оформлена письменно и публично представлена противникам критикуемой позиции.

Хранитель знаний

Персонаж может изучить навыки: командир, изготовление ловушек, пытки, инженерия, лекарь, алхимия.

Характер дейлика:

Дейлики связанные с исследованием, изучением, экспериментом. Теоретические изыскания не подходят.

Требование: Результаты изысканий должны быть оформлены письменно и наглядно.

10.Благословение Леди Озера

(только для бретоннских рыцарей и служительницы Леди Озера)

Кара за бегство из боя, поражение в поединке или отказ от поединка с представителем фракции нежити, Хаоса или зеленокожих, предательство союзника или сюзерена, пленение, бесчестное поведение (дамзели не опускаются до развлечений черни, рыцари не обижают дам и т.д.). Персонаж рыцарь не получает хиты за ношение доспехов, персонаж служительницы не может кастовать.

Милость Леди

Даёт умение "Иммунитет к болезням"

Характер дейлика:

Для рыцаря победа в поединке над монстром, некромантом, вампиром лордом или треллем, избранным Хаоса, магом Хаоса, шаманом или вождем норска, элитным игротехническим юнитом зеленокожих, скавенов, звероловов. Для служительницы Леди Озера победа над теми же юнитами, но можно в составе группы воинов.

Требования: Только для бретоннских рыцарей и служительницы Леди Озера.

Напутствие Леди

Иммунитет к психологическому воздействию.

Характер дейлика:

Защита попавших в беду, защита земель(патрулирование), военная помощь союзнику или сюзерену.

Требования: Только для бретоннских рыцарей и служительницы Леди Озера.

11.Иша

Кара: за пытки, за добивание разумных персонажей (нежить, монстры, тёмные эльфы, мутанты хаоса и демоны не считаются) и за неоказание помощи раненым или пленным союзникам. Персонаж не может применять умение "Лекарь", его заклинания, связанные с лечением не работают, персонаж теряет "Устойчивость к болезни".

Сострадание Иши

Пока одаренный персонаж держит свою руку на сердце другого персонажа, тот не может умереть (в том числе, не может быть добит).

Характер дейлика:

Спасти из плена и освободить (обеспечив безопасность) 3 эльфов или 5 людей/дварфов.

Требование: Символ Иши.

Сады Обновления

Эффект как у заклинания "Сады Обновления".

Характер дейлика:

Добыть на Тайных тропах росток и посадить его возле алтаря Иши.

Требование: Символ Иши.

12.Лоек

Кара: персонаж был пойман (за нарушение закона, договора и т.п.), осужён и наказан любым представителем закона. Персонаж теряет умения "Вардсейв", "Проводник", "Контрабандист".

Идущий в тени

Персонаж получает эффект как от заклинания "Идущий в тени".

Характер дейлика:

Персонаж рассказывает о 3 случаях, когда ему удалось кого-либо публично разыграть, перехитрить или обмануть за последние 24 часа. Должны быть свидетели.

Требование: символ Лоека.

13.Каин

Кара: персонаж пожал руку, ведёт переговоры или торговлю с фракцией или с персонажем, против которого он когда-либо сражался. Любое касание спины или головы персонажа другим персонажем работает как оглушение.

Ярость Каина

Персонаж получает 1 чип "Удар в спину", который может использовать, пока действует благословение.

Характер дейлика:

Победа в сражении в составе отряда, армии или группы.

Требование: символ Каина

14.Культы Сигмара, Ульрика, Азуриана, Мирмидии, Культ Предков dwarфов, Леди Озера, Каина.

Кара: см. соответствующие культы

Доспехи бога.

Баф. Личное. Магические снаряды и другие заклинания, которые ссылаются на эффекты магического снаряда, наносят заклинателю ущерб в 1 хит вместо обычного урона. Эффект моделируется красными лентами, повязанными на предплечьях обеих рук, не менее 30 см.

Характер дейлика:

За победу в поединке (один на один) с монстром, демоном, воином или с магом Хаоса.

Требование: символ соответствующего божества.

15.Культ предков dwarфов

Кара за побег из боя, если любой другой dwarф остался на поле боя (убитый, раненный или сражающийся). Персонаж жертвует все свои ценности в храм и клянётся отомстить за товарища лично убив в бою не менее 10 врагов в течении следующих 4 часов. Если этого сделать не удаётся, персонаж бреется в слееры.

Удача рудокопа.

Персонаж жертвует (сдаётся мастеру) в храме до 3 единиц ресурса "руда" и кидает д6 за каждый. На 4+ вместо руды персонаж получает драгоценный камень.

Характер дейлика:

Персонаж должен лично добыть руду, которую будет жертвовать, в месторождениях на Перевале или в Пограничье.

Символы Культа Предков dwarфов.

Память гор.

Персонаж один раз может выбраться с Тайных троп не прибегая к помощи Проводников.

Характер дейлика:

Персонаж должен лично посетить памятное для предков место на Перевале или в Пограничье, указанное жрецом, почтить его небольшим ритуалом, жертвой и вернувшись в храм рассказать об этом жрецу.

Символы Культа Предков dwarфов.

16.Культ Азуриана.

Кара за нарушение клятвы, честного слова, письменного договора, за неблагородное поведение в бою. Персонаж теряет умение Командир, все умения защиты и оружейные умения.

Феникс.

Персонаж получает умение "Нетленность", которое действует только на 1 раз.

Характер дейлика:

Персонаж должен остаться в живых после штурма или защиты Сторожевой башни на Перевале (3я фаза ивента) и его отряд должен был победить. Благословением награждается один случайный персонаж из оставшихся в живых. Все они должны присутствовать в момент получения благословения.

Требование: Символ Азуриана.

17.Культы Таала, Ульрика или Урсуна.

Кара: см. соответствующие культы

Звериная тропа.

Персонаж может один раз проникнуть на Тайные тропы без участия Проводника, но с уплатой необходимых ресурсов на входе. Чтобы выбраться с Тайных троп по-прежнему нужен Проводник.

Характер дейлика:

Дейлики связанные с устранением врагов Таала, Ульрика или Урсуна

Требование: Символы Таала, Ульрика или Урсуна.

18.Култ Урсуна

Кара за уклонение от боя с Хаосом, нежитью, зеленокожими или скавенами . Любой напиток, кроме воды, и еда, кроме рыбы, является ядом (с соответствующими правилами) для персонажа и причиняет ему тяжран.

Воин Урсуна

Аналогично умению ищущий смерть

Характер дейлика:

Победа в поединке (которые проводился в присутствии мастера) над представителем фракций "Воины Хаоса", "Нежить", "Зверолюды", "Зеленокожие".

Требование: Украшения из клыков медведя или имитация.

Расположение Урсуна

Производство с/х ресурса увеличивается

Характер дейлика:

Дейлики связанные с жертвованием Урсуну рыбы (прибывают к порогу обычно или несут в сад Урсуна)

Требование: Украшения из клыков медведя или имитация.

19.Култ Хэндрика.

Кара за воровство, грабёж, обирание трупов - потеря умений "Негоциант", "Ремесленник", "Контрабандист".

Удачная сделка

При покупке или продаже 3 единиц ресурсов у мастерского торговца персонаж получает бесплатно 1 единицу ресурсов (другой товар или бонус) на выбор мастерского торговца бесплатно.

Характер дейлика: провести караван с не менее, чем 3 макро ресурсами через Перевал и продать в локации мастерскому торговцу или ремесленнику.

Мастер переговоров

Персонаж получает умение "Негоциант" (контролируется и присваивается мастером по экономике).

Характер дейлика: заключить письменные торговые сделки с 5 разными фракциями (дварфы, эльфы, имперцы, эсталийцы, тилейцы, кислевиты, зеленокожие, арабийцы), в том числе - в локациях на разных сторонах Перевала.

Правила по экономике

1. Общие положения.

1.1. Правила описывают экономические взаимоотношения на игре, возникающие в процессе добычи, производства, обмена и потребления игровых ценностей и услуг.

1.2. Игровые ценности (сырье, деньги, ценные предметы, артефакты и т.п.), участвующие в экономических отношениях являются отчуждаемыми, за исключением случаев, описанных в прилагаемых к таким ценностям сертификатам. Термин "отчуждение" означает, что предмет можно продать/купить, подарить, украсть, снять с трупа, отобрать силой.

1.3. Игровые ценности вводятся в игру мастерской группой. Игроки, желающие ввести в Игру свои игровые ценности, должны согласовывать причину и вид вводимых ценностей с МГ.

1.4. Игровые услуги могут осуществляться как на возмездной, так и на безвозмездной основе. Их виды могут придумываться игроками самостоятельно после консультации с мастером. Такие услуги не должны входить в противоречие с реалиями мира Вархаммер и духом игры. Вознаграждение за услуги может осуществляться исключительно игровыми ценностями или услугами.

1.5. Каждый игровой день делится на два экономических цикла: 9:00-15:00, 15:01-20:00. Каждый экономический цикл в каждой локации производится ресурс для обеспечения деятельности локации.

2. Игровые деньги.

2.1. Деньги на игре моделируются имперскими монетами номиналом в 1, 5 и 25. Одна золотая крона равна пяти шиллингам и двадцати пяти пенни. Один шиллинг равен пяти пенни.

2.2. На старте игры всем игрокам выдается по 5 пенни или 1 шиллингу. Игротехам данные ценности не выдаются.

2.3. Дополнительные деньги выдаются отдельным игрокам и командам в зависимости от роли и задействованности в экономической модели игры, типа юнита, и количества игроков в локации игрока.

2.4. Для получения дополнительных денег игроки или команды должны связаться с мастером по экономике заблаговременно, не менее чем за месяц до начала игры. Учитываются исключительно игроки, оплатившие взнос. Один игрок может быть учтён лишь в одной команде/группе игроков.

2.5. Игроки могут подделывать деньги или использовать деньги самостоятельного изготовления (других государств, например) при соблюдении п.1.3. настоящих Правил.

2.6. Игроки могут организовать банки, ростовщические и меняльные (на другие игровые ценности) конторы. Для таких предприятий МГ может предоставить первоначальный капитал согласно п.2.3 и п.2.4.

2.7. Игроки могут выпускать в игру векселя и долговые расписки в произвольной форме.

2.8. Предварительная цена в игровых кабаках: чай: 1 пенни, похлебка: 2-3 пенни.

3. Ресурсы.

3.1. Ресурсы добываются или производятся в локации. Количество производимого ресурса определяется мастером по экономике в зависимости от необходимости ресурса в экономической модели игры. Антураж точки добычи ресурса или производственного цеха может снизить или повысить количество добываемого/производимого ресурса.

Так же, стоит отметить, что "добыча" или "производство" ресурса не подразумевают точки переработки - а лишь обозначают изначальную точку ввода ресурса в игру.

3.3. Существуют два типа ресурсов - микро ресурсы (которые входят в общую группу "игровые ценности") и макро ресурсы, необходимые для стратегической игры отрядами, армиями и локациями.

3.4. Каждый ресурс имеет тип и наименование. Основной характеристикой при осмотре ресурса является его тип. Наименование ресурса может отличаться от его типа и иметь разное название в зависимости от локации.

Пример: Тип ресурса: Необработанная руда. Наименование ресурса в локации А: Медная руда, в локации Б: Железная руда. В сертификате производственного цеха указан тип ресурса "требуется единица необработанной руды" и могут использоваться ресурсы из обеих локаций.

3.5. Микро ресурсы моделируются небольшим мешочком с чипом и/или предметом, визуально похожим на ресурс.

3.3. Макро ресурсы моделируются мешком, наполненным сеном или иным наполнителем, не менее 3 кг веса с прикрепленным чипом, на котором указан тип товара и его наименование. Макро ресурсы могут быть перенесены:

- одним человеком не более 1 единицы ресурса за раз.
- одними носилками не более 4 единиц ресурса за раз.

- одной повозкой без ограничений.

3.4. Снятие чипа с мешка равнозначно уничтожению товара. Подделка чипа запрещена.

3.5. Макро ресурсы подбираемы только при условии соблюдения правил их переноса.

3.6. Особым типом ресурсов являются припасы. Припасы производятся в точках производства и используются для снабжения армий см. Правила по отрядам и армиям.

4. Точки добычи ресурсов.

4.1. Каждая локация может иметь определённое количество точек добычи ресурса, в зависимости от размера локации, её особенностей, расположения и т.п. Ресурсные точки прописываются в сетке ролей с указанием их специализации.

4.2. Существует несколько типов ресурсных точек:

4.2.1. Виртуальная ресурсная точка. Создаётся при отсутствии игроков, желающих отыгрывать добычу или производство ресурсов.

4.2.2. Реальная точка добычи ресурса. Данная точка создаётся при наличии игрока, желающего отыграть добычу ресурса. Должна соответствовать по антуражу заявленной ресурсной точке. Шахта должна быть похожа на шахту, а кузница на кузницу. см.п. 3.1.

4.2.3. Периодическая ресурсная точка. Данная точка находится вне локаций, только для добычи ресурса, требуется выполнить определённые условия, индивидуальные для каждой такой точки.

4.3. Точка добычи должна иметь определённое количество осадных хитов, но не более 5, и может быть разрушена по правилам снятия осадных хитов. Ресурсная точка может быть восстановлена по правилам восстановления осадных хитов. Без работ по восстановлению точка восстанавливается автоматически через один цикл после разрушения.

4.6. Каждая ресурсная имеет сертификат. в котором указывается "норма" выработки ресурса, ставятся отметки о разрушении и восстановлении точки. Сертификат крепится к точке выдачи ресурса и является непобираемым предметом.

4.7. Получение ресурсов в точке добычи возможно при наличии лицензии, подтверждающей право собственности точки добычи. Лицензия выдаётся на каждую точку добычи в начале игры. Лицензия может как давать право на весь объём добычи, так и на часть - в таком случае на одну точку выдаётся несколько лицензий, сумма долей которых составляет объём выработки на такой точке. Лицензии являются непобираемыми после смерти персонажа и непограбляемыми, выдаются игроку единожды, и могут быть лишь проданы, выкуплены или отданы в дар самим игроком.

4.8. Для получения ресурсов в точке добычи, надо предъявить региональному мастеру лицензию на добычу (согласно сертификату ресурсной точки). Это можно сделать в любое время цикла, но общее количество выработки не может превышать норму, указанную в сертификате. Ресурсы можно получить как все доступные (или по лимиту, согласно лицензии для обладателей лицензии), так и частями (согласовывается с региональным мастером локации). Так же, непосредственный "владелец" игровой точки может получить ресурсы, согласно нормы выработки, но владелец лицензии имеет приоритет в получении ресурсов, и может запретить выдавать свою часть ресурсов (указанную в лицензии) выдавать кому-либо, кроме него, на текущий экономический цикл.

4.9. Не полученные ресурсы с точки добычи с одного экономического цикла, могут быть выданы на следующий цикл, но в два раза меньше, чем оставалось. На третий по счёту цикл, ресурсы с первого сгорают безвозвратно.

4.10. Ресурсы можно переработать в иные ресурсы. Производство осуществляется в специальной точке переработки, игроков с умением "ремесленник". Переработка происходит за ресурсы, по рецепту, выдающемуся каждому ремесленнику в книгу рецептов ремесленника перед началом игры (см. больше информации в правилах по ремеслу).

4.11. Точка переработки определенной специализации, например, кузница, может быть совмещена с инженерной мастерской.

5. Фраги

- 5.1. Фраги моделируются жетонами различного цвета с указанием названия флага, например, зуб зеленокожего, хвост скавена. На обратной стороне жетона указан тип юнита персонажа, с которого снят флаг.
- 5.2. Фраги выполняют роль браслета жизни для игротехнических персонажей, с которых их можно снять с при добывании. Фраги закрепляются на видимом месте тела или костюма игротеха. Без флага игротехнический персонаж является мертвым и должен вернуться в свою локацию.
- 5.3. Некоторые игроки могут носить флаги одновременно с браслетами жизни. В таких случаях желательно флаг закреплять на браслете.
- 5.4. Фраги можно продать мастерскому торговцу. Цена флага зависит от типа юнита, указанного на флаге, а также может меняться в течение игры от конъюнктуры рынка. Также флаги используются в алхимии.
- 5.5. У мастерского торговца можно обменивать флаги на медали различного достоинства (бронзовую, серебряную и золотую). Медаль обозначает почетное звание, например, Истребитель зеленокожих, в зависимости от сданных флагов. Медаль переходит с игроком в следующую игру.

6. Прочие игровые ценности

- 6.1. Варпстоун - ядовитый камень зеленого цвета магического происхождения, используется в алхимии и магии, может являться целью квеста.
- 6.2. Алхимические компоненты - по большей части растения или цветки с сертификатом.
- 6.3. Алхимические субстанции - сосуд или коробка объёмом не менее 2 литров с сертификатом. Изготавливаются алхимиком.
- 6.4. Алхимические зелья - пузырьки с сертификатом внутри. Изготавливаются алхимиком.
- 6.5. Свитки заклинаний и молитв. Тратятся магами и жрецами для изучения новых заклинаний и молитв. Свитки могут быть произведены только в некоторых точках производства. Свитки могут быть найдены или приобретены в ходе игровых взаимодействий (в т.ч. за выполнение квестов).
- 6.6. Артефакты представляют собой предмет или несколько предметов с метками артефактов и легендарий, где описано свойство артефакта. Предметом купли/продажи может быть сам предмет или его часть, легендарий или полный набор.
- 6.7. Квестовые предметы имеют ценность только для исполнителя квеста и являются лишь маркером выполнения квеста.

7. Игровые Торговцы.

- 7.1. Торговлей на игре могут заниматься все игроки, но только негроцианты (лицензированные торговцы) имеют игротехнические преимущества при торговле.
- 7.2. Умение "Негроциант" должно быть согласовано не менее, чем за месяц до игры с мастером по экономике. Ограничения на общее количество негроциантов нет, но их количество будет отбалансировано по локациям.
- 7.3. Негроцианты имеют следующие преимущества:
- 7.3.1. стартовый капитал (выдаётся монетами или индивидуальным набором ресурсов и услуг, согласно п.2.3. Настоящих правил;
 - 7.3.2. закрытую информацию касательно прогнозируемой динамики цен на ресурсы и товары на начало игры;
 - 7.3.3. преимущества при взаимодействии с различными фракциями (в рамках роли и бэка);
 - 7.3.4. право покупки особых игровых ценностей у мастерских торговцев;
 - 7.3.5. скидки или бонусы при торговле с мастерскими торговцами;
 - 7.3.6. некоторые легальные способы сохранения денежных средств;
 - 7.3.7. доступ к выкупу определённых редких ресурсов;
 - 7.3.8. доступ к выкупу рабов, проданных мастерским торговцам, при согласии МТ и попавшего в рабство игрока быть выкупленным.

7.4. Негоциант отличается от обычных людей (кроме антуражного костюма) наличием определённого знака принадлежности к данному сословию. Мастерские торговцы реагируют на наличие данного знака, заверенного МГ. Данный знак непобираем.

7.5. Негоцианты получают игровой побираемый именной документ, о праве торговать на территории Империи/Приграничья. Данный документ заверяется МГ. В случае утери, получить его повторно, возможно лишь в столице провинции, по согласованию с мастером по экономике.

8. Мастерские торговцы.

8.1. Мастерские торговцы - специальные игротехнические персонажи, выполняющие функцию регулирования оборота игровых ценностей и денежных средств, имеющихся у игроков.

8.2. Мастерские торговцы находятся стационарно в локациях: Мюнциг, Гренштадт, Хохлебен. В остальные локации мастерские торговца приходят не менее одного раза в экономический цикл.

8.3. Мастерские торговцы покупают и продают товары, ресурсы, рабов и иные игровые ценности от игроков по плавающим ценам в зависимости от конъюнктуры рынка, местонахождения торговца, экономической ситуации в целом, по заранее полученному согласованию с мастером по экономике.

8.4. У разных мастерских торговцев могут быть разные цены на одни и те же товары, разный список доступных товаров и разные потребности в покупке товаров.

8.5. В связи со статусом игротехнических персонажей, выполняющих определённую функцию, на мастерских торговцев не распространяются общие правила по смерти и грабежу (небиваемы и непограбляемы), но тем не менее, мастерский торговец открыт для ролевого взаимодействия в рамках осуществления торговых операций.

9. Караваны.

9.1. Караванами являются объединения игроков, занимающихся транспортировкой груза.

9.2. Караваны могут быть неорганизованными и организованными.

9.2.1. Неорганизованный караван состоит из игроков, переносящих те или иные ресурсы. Не имеет никаких преимуществ.

9.2.2. Организованный караван должен иметь в своем составе негоцианта и перевозить не менее 4 единиц макро ресурсов (в т.ч. одинаковых).

9.3. Товарооборот в Империи и за её пределами регламентируется специальным документом, единым для Империи и отдельным для де-факто независимых городов Приграничья. Организованные караваны имеют право на получение преимущества при оплате налогов и пошлин, согласно данному документу. Документ будет выдан на каждый город, в котором данный документ может понадобиться.

10. Конт рабанда.

10.1. Контрабандой являются товары, запрещённые к ввозу или вывозу на определенной территории.

10.2. Список контрабандных товаров будет находиться в каждом городе, с указанием премии за нахождение (премия выдаётся региональным мастером при сдаче ему товара), а так же с перечнем наказаний пойманному с контрабандной нарушителю, в соответствии с степенью опасности запрещённого товара и в зависимости от истории города. Исполнение наказания возложены исключительно на игровую власть локации - перечень лишь рекомендация, а не руководство к действию.

10.3. Количество ролей контрабандистов ограничено. Заявка в обязательном порядке согласовывается мастером по сюжету и мастером по экономике.

10.4. Роль контрабандиста даёт специальный неотчуждаемый и не попадающий под обыск знак контрабандиста, который позволяет:

10.4.1. покупать и продавать контрабандные товары у мастерских торговцев (при наличии);

10.4.2. доступ к дополнительным уникальным точкам сбыта;

10.4.3. получить закрытую информацию касательно цен на контрабандные ресурсы и товары на начало игры;

- 10.4.4. получить преимущества при взаимодействии с различными фракциями;
- 10.4.5. доступ к веткам квестов контрабандистов.
- 10.5. Негоцианты имеют возможность получения статуса "контрабандист".
- 10.6. Список контрабанды, наказаний за её владение и награды за нахождение, будет направлен в каждый Имперский город. Контрабанду можно сдать региональному мастеру (подсказка - размер награды за сданную контрабанду у регионального мастера делает сдачу нерентабельной).
- 10.7. Некоторые контрабандные товары, в случае не обнаружения, будучи проданы мастерскому торговцу в городе, могут влиять на выработку ресурсов в данном городе, в сторону снижения, позволяя довести её до нулевых значений на конкретный экономический цикл.
- 10.8. Каждый контрабандист будет иметь индивидуальный непобираемый необнаружимый при обыске знак, который позволяет взаимодействовать с МТ и прочими игровыми персонажами. Получение знака на игре возможно, но заранее согласовывается с мастером по экономике и с мастером по сюжету.

Правила по ремеслу

1. Общие положения.

- 1.1. Ремесло - общее название процесса переработки одного типа ресурсов в другой, проводящийся ремесленников в специализированном месте - мастерской ремесленника.
- 1.2. Ремесленник - персонаж, моделирующий усреднённого мастера производственной профессии.
- 1.3. Ремесленные ресурсы - любые макро и микро ресурсы, используемые для переработки в припасы или иные ресурсы.
- 1.4. Ремесленная мастерская - комната/навес, с соответствующим антуражем (см. п. 5), в которой проводится переработка ресурсов, если в рецепте есть хотя бы один ингредиент, соответствующий типу мастерской, указанному в сертификате.

2. Ремесленник.

- 2.1. Ремесленник - это персонаж, моделирующий усреднённого мастера какой-либо производственной профессии - кузнеца, кожевенника, плотника и т.д.
- 2.2. Ремесленник для придания нужного антуража обязан иметь костюм и предметы антуража, которые прямо указывают на род занятий персонажа. Носить его постоянно не требуется.
- 2.3. Носить полный костюм требуется лишь при переработке ресурсов в мастерской.
- 2.4. Ремесленник для учёта рецептов должен иметь специальную антуражную книгу ремесленника. Антураж книги согласовывается с мастером по ремеслу индивидуально для каждого игрока, рецепты предоставляются мастером по ремеслу.
- 2.5. Ремесленник может не иметь ремесленную мастерскую.
- 2.6. Ремесленник может работать как в своей, так и в чужой ремесленной мастерской.
- 2.7. Ремесленник, обладая антуражным костюмом одной условной 'специализации' (например - кузнец), может обрабатывать любой вид ресурса (например - кожу), используя антураж мастерской, если данный вид ресурса есть в рецепте, а рецепт попадает под п. 4.5, в данной мастерской.

3. Ресурсы и сырьё.

- 3.1. Ресурсы подразделяются на две большие группы - микро ресурсы и макро ресурсы.
- 3.2. Каждый вид макро ресурсов имеет своё название, зависящее от места добычи, а сами макро ресурсы делятся на четыре типа:
- А - Руда и прочие производственные
 - Б - Дерево и прочие строительные
 - В - Продовольствие и аналоги
 - Г - Прочие ресурсы

3.4. Каждый вид микро ресурсов имеет своё название, зависящее от места добычи, а сами микро ресурсы делятся на четыре типа:

- а - Товары широкого потребления
- б - Механизмы и компоненты
- в - Драгоценности и роскошь
- г - Прочие предметы

3.5. Каждый вид микро и макро ресурса отличается по цене и названию от других видов ресурсов, а также имеет разную значимость в разных регионах.

4. Рецепты и припасы.

4.1. Рецепты - специальные листы заверенные МГ, на которых указан список ресурсов, которые потребуются для применения данного рецепта. Список основывается на типе ресурса (А-Г и а-г) и, только в некоторых исключительных случаях, на его названии.

4.2. Используя рецепт, собрав в подходящей мастерской ремесленника необходимые ингредиенты, ремесленник в костюме, может переработать ресурсы в припасы (см. правила по экономике).

4.3. Цикл переработки занимает пять минут, во время которых ремесленник не должен покидать мастерскую. Отыгрыш производства оставляется на усмотрение игроков.

4.4. За одним столом (или его аналогом) одновременно может работать только один ремесленник по одному рецепту за раз.

4.5. В мастерской можно использовать только те рецепты, в которых, в списке ресурсов, есть хотя бы один тип ресурса, совпадающий с видом деятельности мастерской (см. п. 5.4.)

5. Мастерская ремесленника.

5.1. Мастерская ремесленника - место, где ремесленник может переработать одни ресурсы в другие, а также ресурсы в припасы.

5.2. Мастерская моделируется столом, шкафом или иным приспособлением, с антуражными инструментами, находящимся в комнате или под навесом. Отдельного здания не требуется. Количество и тип инструментов остаётся на усмотрение игрока, но их наличие должно явно и недвусмысленно указывать на род деятельности мастерской, и согласовывается отдельно индивидуально для каждого игрока.

5.3. Для создания мастерской, требуется хотя бы один ремесленник, не задействованный при создании других мастерских.

5.4. Каждая мастерская ремесленника получает свой сертификат мастерской.

5.5. Каждая мастерская моделирует определённый вид деятельности, соответствующий антуражу персонажа ремесленника. Вид деятельности мастерской указывается в специальном сертификате мастерской (А-Г). Данное ограничение относится только к переработке макро ресурсов.

5.6. Мастерская является по умолчанию стационарной, но также может получить статус передвижной. В случае, если мастерская является передвижной, она согласовывается с мастером по ремеслу индивидуально для каждой заявки, в т.ч. тип мастерской, способ перемещения, цели перемещения и прочие условия.

Правила по артефактам и квестовым предметам

1. Основные положения

1.1 Артефакт - предмет дающий возможность владельцу использовать какую-то особую способность. Она оговаривается в особом документе который делается для такого предмета - "легендарии", который обязательно заверяется печатью Мастера. **Артефакт становится рабочим ТОЛЬКО при наличии легендария**, в случае обладания утерянным артефактом без легендария он не несет магических способности.

1.2 Артефакты являются отчуждаемыми, т.е. могут быть украдены, сняты с трупа, утеряны "по игре" с уведомлением Мастера (если индивидуально не оговорено и не зафиксировано иное). При этом, не теряя своих артефактных свойств в рамках действующей механики.

1.3 На каждый артефакт изготавливается чип/бирка с особым номером и легендарий с таким же особым номером. Легендариев может быть несколько, причем они могут наделять один и тот же артефакт разными свойствами.

ПОСЛЕ ОКОНАЧИНИЯ ИГРЫ СДАВАЙТЕ РЕКВИЗИТ НА МАСТЕРКУ!

1.4 В легендарии пишется художественная информация об артефакте и техническая информация (возможно она будет запечатана до момента нахождения артефакта). Легендарии могут быть изготовлены игроками при соблюдении определенных правил, но в этом случае они все равно заверяются печатью Мастера.

1.5 Легендарии являются отчуждаемыми, т.е. могут быть украдены, сняты с трупа, утеряны "по игре" с уведомлением Мастера (если индивидуально не оговорено и не зафиксировано иное).

1.6 Если персонаж не знает, что это артефакт, то и игрок не знает об этом.

1.7 Артефакт может являться квестовым предметом, но в этом случае маркировки квестового предмета ему не присваивается.

1.8 Квестовый предмет - предмет задействованный в каком либо квесте. Не смотря на то что этот предмет может быть задействован в магическом ритуале или каком-то магическом квесте это НЕ ДЕЛАЕТ ЕГО АРТЕФАКТОМ (учитывайте правильную терминологию). Несет на себе краткую маркировку произвольной формы с печатью или данными введшего его Мастера.

1.9 Свойства артефактов не учитываются в стоимости отрядных баллов, если в описании артефакта не сказано обратное.

2. Виды арт ефакт ов.

Артефакты могут быть:

2.1 Простые - состоящие из одного предмет и одного легендария (или нескольких).

2.2 Составные - состоящий из нескольких частей. Все части должны иметь маркировку, на то что это составной артефакт будет указывать дробь в кодовом номере. Для получения действующего составного артефакта необходимо собрать все составные части и легендарий к артефакту. Составные части артефактов также могут иметь магические свойства и иметь свой легендарий, но они перестанут действовать и потеряют свою силу если артефакт частью которого они являются будет собран полностью и будет иметь соответствующий легендарий.

2.3 Ограниченные - с ограниченным кругом пользователей (по расе, типу юнита и т.п.)

2.4 Постоянные - эффектом которых можно будет пользоваться постоянно.

2.5 Одноразовые - эффект которых может быть получен ограниченное количество раз. Если одноразовые артефакты можно использовать более одного раза то они имеют лимит по использованию во временной цикл или требуют перезарядки.

2.6 Прокачиваемые - могут получать те или иные свойства в результате различных действий. Как правило такие артефакты теряют свои свойства при смене владельца.

2.7 Некоторые артефакты требуют "кровной связи" (т.е. привязки к персонажу для активации их свойств), персонаж может быть привязан только к одному подобному артефакту. При установлении новой связи старая анулируется.

2.8 В игре также будут присутствовать артефакты и легендарии не имеющие пары. Такие артефакты и легендарии могут быть целью квеста.

3. Легендарии и их копирование.

3.1 Персонажем с умением "Магия" или "Жречество" (даже если на их активацию не хватило Осколков Магии) может через своего Мастера-Региональщика оставить заявку на получение на старте игры легендария (до 1 августа). Ему может быть выдан легендарий с учетом его культа или школы магии. Этот легендарий хранится в книге заклинаний или молитв и является не отчуждаемым. Персонаж имеет право только на личное использование или копирование.

3.2 Легendarий может быть скопирован персонажем с умением "Магия" или "Жречество" (даже если на их активацию не хватило Осколков Магии) при выполнении определенных условий. При

этом тратится определенное количество ресурсов или ценностей (Одну золотую монету или ее денежный эквивалент в монетах другого достоинства).

3.2.1 При копировании полностью переписывается вся информация с легендария. Если легендарий был запечатан, то переписывающий не должен знакомить других с его содержимым и после переписывания опять его запечатывает не разглашая того что ему стало известно. Копия также должна быть запечатана после проверки Мастером.

3.2.2 По окончании копирования легендарий сверяется с оригиналом и заверяется печатью Мастера. Также мастеру сдаются необходимые ресурсы или ценности.

3.2.3 При отыгрывании Пыток персонаж может (но не обязана) предоставить хранящийся у него не отчуждаемый легендарий для копирования.

Правила по алхимии

1. Основные понятия игровой алхимии

1.1. Алхимия - умение, которое позволяет создавать игровые алхимические зелья и субстанции из игровых компонентов, а также выращивать игровые компоненты в алхимическом саду.

1.2. Алхимическое зелье - предмет в игре, представляющий собой небольшую пробирку, сопровождаемую сертификатом, воздействующий на состояние персонажей.

1.3. Алхимическая субстанция - предмет в игре, представляющий собой антуражный сосуд или коробку объемом не менее 2 литра, сопровождаемую соответствующим сертификатом, который воздействует на состояние объектов.

1.4. Алхимическая лаборатория - антуражное помещение, предназначенное для создания алхимических зелий и субстанций при помощи умения «алхимия».

1.5. Алхимический сад - антуражная территория, предназначенная для культивации растительных компонентов.

1.6. Компоненты - игровые ресурсы, затрачиваемые на создание алхимических зелий и субстанций.

1.7. Росток - вид игрового ресурса, предназначенный для культивации растительных компонентов, который тратится на создание зелий. Представлен в виде искусственных цветов сопровождаемых соответствующими сертификатами.

1.8. Приготовление зелья или субстанции - создание предмета в игре, включающее в себя проведение химической реакции, заполнение необходимых сертификатов и прикрепление их к соответствующей таре.

1.9. Проведение химической реакции - проведение реальной химической реакции (примерный перечень см. Приложении о хим. реакциях) является элементом обязательного отыгрыша, при успешном завершении алхимик получает зелье или субстанцию, количество полученных порций указано в рецепте.

1.10. Эффект зелья - изменение состояния персонажа или требования к отыгрышу, вызванные приёмом зелья.

1.11. Приём зелья - открытие пробирки и чтение сертификата зелья.

1.12. Тара для зелий - для распространения готовых зелий разрешается использовать только пластиковые пробирки. Является игровой ценностью. Продается у торговцев за игровую валюту. Рекомендуется самостоятельный завоз пробирок, может использоваться многократно. Использование стеклянной тары для зелий строго запрещается.

1.13. Тара для субстанций - завозится игроками самостоятельно. Должна представлять собой антуражный сосуд или коробку, объемом не менее 2 литра. Запрещается использование стекла. Является игровой ценностью. Может использоваться многократно.

1.14. Трактат - рукописный текст, который пишется игроками для игрового исследования алхимических вопросов. Тема трактата должна соответствовать теме исследуемого вопроса. Размер - 3 сшитых листа А4. Является игровой ценностью, чипуется профильным мастером.

2. Игровые компонент ы

2.1. Игровые компоненты, которые используются для приготовления зелий и субстанций, можно разделить на 2 типа.

2.1.1. Растительные компоненты - представлены в виде чипов с названием алхимического компонента. Существует 6 растительных компонентов. Получаются в качестве урожая в алхимических садах.

2.1.2. Особые компоненты - добываются в данжонах, в награду за выполнение квестов, падают с убитых монстров и т.д. К особым компонентам так же относится варпстоун.

2.2. Росток - пластиковый цветок с соответствующим сертификатом, который сажается алхимиками в алхимическом саду. Два раза в день приносит урожай в виде чипов компонентов. Сам росток нельзя обменять на чипы или использовать для приготовления зелий. До посадки в алхимическом саду является собираемой игровой ценностью. После посадки в алхимическом саду, росток изымается мастером, а в сертификате алхимического сада ставится соответствующая отметка.

2.3. Ростки можно найти в данжонах, купить у торговцев или украсть у других игроков. Каждый росток посаженный в алхимическом саду даёт урожай 3 чипа соответствующего компонента.

2.4. Переносить ростки может любой игрок. Посадить росток может только персонаж с умением «Алхимия» и только в саду лаборатории, к которой он приписан.

2.5. Варпстоун - применение варпстоуна требует особых мер предосторожности. Варпстоун нельзя брать голыми руками, он должен храниться в специальной коробке имеющей соответствующий сертификат (изготавливается ремесленниками). При использовании варпстоуна необходимо использовать маску, перчатки и щипцы. При несоблюдении мер предосторожности, игрок рискует получить последствия в виде болезней и других неприятных патологий, вплоть до смерти персонажа.

3. Зелья и субст анции.

3.1.1. Для создания зелий и субстанций, помимо непосредственно умения «алхимия», необходимы: лаборатория алхимика, книга алхимика, химическая посуда, реагенты для проведения химических реакций, тара для готовых изделий, ручка, бумага для написания названия зелья и прозрачный скотч.

3.1.2. Книга алхимика - книга, в которую записаны рецепты известные алхимику, описание ростков и свойства компонентов. Не собираема.

3.2. Зелья и субстанции делятся на два типа.

3.2.1. Стандартные - список этих зелий и субстанций (название и описание эффекта, без самого рецепта) будет предоставлен до игры.

3.2.2. Уникальные - зелья и субстанции присущие определённым расам/фракциям или авторские зелья, заявленные игроками до игры. Список уникальных зелий публиковаться не будет и рецепты этих зелий будут выдаваться в дополнение к остальным рецептам.

3.2.3. В составе одного любого зелья может быть от 4 до 15 компонентов.

3.2.4. В составе любой алхимической субстанции может быть от 10 до 20 компонентов.

3.2.5. Уникальные компоненты могут входить в состав любого рецепта.

3.2.6. Все зелья и субстанции поделены на 3 уровня. Чем выше уровень зелья или субстанции, тем больше и более ценных ресурсов потребуется для создания.

3.3. Каждое зелье или субстанция готовится согласно рецепту, записанному в книгу алхимика. Рецепт может быть найден в данжоне, приобретен/обменен у торговца или другого алхимика. Нельзя вывести рецепт зелья экспериментальным путём.

3.4. Любое зелье может быть приготовлено только в алхимической лаборатории. Лаборатория должна быть оборудована необходимыми и антуражными компонентами. К необходимым компонентам относятся: пластиковые пробирки, тара для алхимических субстанций, принадлежности для проведения химических реакций, огнетушитель или канистра с водой. Антуражные аксессуары выбираются игроком на собственное усмотрение и выполняют исключительно эстетические функции.

3.5. Процесс приготовления любого зелья состоит из трёх этапов: подготовка, проведение химической реакции и получение зелья.

3.5.1. Подготовка включает в себя составление списка изготавливаемых зелий и списка ингредиентов необходимых по рецептам. Расходуемые ингредиенты изымаются на этом этапе, независимо от результата, региональным мастером или мастером по алхимии.

3.5.2. Проведение химической реакции подразумевает проведение в лабораторных условиях простой химической реакции. Как правило, это качественная реакция с очевидным результатом. Примерный список реакций см. в Приложении о хим. реакциях.

3.5.3. Проведение химической реакции является обязательным условием приготовления зелья. Перед началом проведения реакции, алхимик должен сообщить мастеру об ожидаемом видимом результате. В случае, если опыт прошёл неудачно (реакции не было или результат иной от ожидаемого), приготовление зелья считается проваленным. Одна реакция проводится при создании одного зелья, не взирая на кол-во изготавливаемых порций одного и того же зелья. Какая реакция будет проводиться, ровно как и разнообразие реакций - остаётся на усмотрение игроков. Проведение опыта отслеживает региональный мастер или мастер по алхимии.

3.5.4. Получение зелья - по завершении первых двух фаз алхимик заполняет сертификаты зелья (выдаются мастером). Сертификат заверяется мастерской печатью и вкладывается внутрь пробирки. С наружной стороны приклеивается бумага с названием зелья (может быть фальшивым), допустимы комментарии алхимика или описание зелья.

3.5.5. Сертификаты зелий - выдаётся мастером при создании зелий. В указанные поля вписывается настоящее название зелья и его эффект. После заполнения сертификат заверяется 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. Когда игрок открыл пробирку и прочитал сертификат, то зелье считается выпитым. Сертификат без мастерской печати недействителен.

3.5.6. В процессе приготовления зелья алхимик может использовать антуражные компоненты. Их применение так же может быть оценено мастером и оказать влияние на результат.

3.6. Алхимическая субстанция готовится так же, как и алхимическое зелье, за исключение тары и сертификата. В случае с субстанцией, сам сертификат, в развёрнутом виде, клеится на поверхность тары так, что бы его свободно можно было прочесть.

3.7. Если эффект зелья одноразовый, то зелье действует до первого срабатывания эффекта и после срабатывания, игрок обязан разорвать сертификат, что делает его более недействительным.

3.8. Одна порция зелья действует только на одного персонажа, если в описании не написано иначе.

3.9. Зелья и субстанции воздействующие на психику имеют в описании пометку «воздействие на психику»

3.10. Оглушенному или парализованному персонажу можно "вливать" зелье без его согласия.

3.11. Нельзя изобрести новое зелье или субстанцию в процессе игры.

4. Алхимическая лаборатория

4.1. Алхимическая лаборатория - Отдельное или смежное с другими игровыми постройками помещение, оборудованное верстаком для проведения реакций, местом для хранения утилизированных реагентов, оставшимися после проведения химических реакций и местом для хранения алхимической посуды и реагентов. Должно быть оборудовано с соблюдением правил пожарной безопасности и здравого смысла. Является стационарной постройкой и подчиняется правилам по строениям. Химическая посуда и реагенты для проведения реакций не являются предметами в игре - не подбираемы и не уничтожаемы.

4.2. Алхимическая лаборатория чистится мастером по алхимии.

4.3. На старте, в одной алхимической лаборатории может быть только 2 алхимика. Новые алхимики обучаются согласно правилам по умениям. До окончания обучения, ученик не может использовать алхимические умения.

4.4. Количество алхимических лабораторий ограничено - одна лаборатория на одну локацию. Исключением могут быть крупные локации, состоящие из множества отдельных команд. Дополнительные алхимические лаборатории обсуждаются в отдельном порядке мастерами по алхимии, сюжету и региональными мастерами. Решение о присвоении алхимической лаборатории принимается региональным мастером.

4.5. Каждая алхимическая лаборатория может предварительно заявить свой стартовый набор.

4.5.1. Каждая лаборатория может выбрать 7 рецептов из списка стандартных рецептов. Заявить список стартовых зелий можно до 12.08.2018.

4.5.2. Каждая лаборатория может заявить до трёх авторских рецептов, которые пойдут в дополнение к стандартным рецептам. Авторские рецепты принимаются до 29.07.2018.

4.5.3. В случае, если лаборатория не заявит стартового списка рецептов, то при чиповке лаборатории будет выдан случайный набор стандартных рецептов.

4.5.4. Требования к авторским зельям:

- Запрещены авторские яды.
- Запрещены эффекты принуждающие игроков к пожизненным аморальным действиям, в т.ч. отыгрышу сексуального характера.
- Запрещены эффекты противоречащие правилам игры.
- Запрещены эффекты, для отыгрыша которых требуется дополнительный антураж.
- Предложенный эффект может быть отклонён в виду чрезмерной "читерности" эффекта.
- Эффект не должен полностью дублировать другой эффект в т.ч. эффекты из списка уникальных рецептов.

4.5.5. Алхимическая лаборатория может получить до 6 улучшений, которые получаются согласно определённым описаниям. Описания улучшений будут распространяться как в виде свитков (или их фрагментов), так и в виде обычных слухов. Для улучшения алхимической лаборатории могут быть задействованы: алхимики, ремесленники, трактаты, ресурсы и т.д.

4.6. Каждая лаборатория должна озаботиться вопросом утилизации отработанных реагентов.

4.6.1. Пример утилизации - несколько стеклянных тар, в которые будут сливаться реагенты после демонстрации химической реакции. Запрещается смешивать в одной таре реагенты от разных химических реакций.

4.6.2. За слив отработанных реагентов «на землю» лаборатория будет лишаться своего сертификата.

4.6.3. Непродуманные методы и средства утилизации могут стать поводом для отказа при чиповке лаборатории.

5. Алхимические сады.

5.1. Алхимический сад - представляет собой антуражную территорию, которая будет использоваться для культивации алхимических растений. Подчиняется правилам по строениям.

5.2. Обязательные требования к саду:

- Площадь не менее 4 квадратных метров,
- Использование искусственных растений,
- Имитация системы ирригации,
- Наличие садового инвентаря,
- Табличка для стационарного размещения сертификата алхимического сада (размер сертификата - лист А4).

5.3. Алхимический сад чипуется мастером по алхимии. При чиповке на алхимический сад выдаётся сертификат, содержащий в себе всю информацию об алхимическом саде (наименование и кол-во растений, график выдачи урожая и т.д.). Сертификат всегда должен находиться в саду. Сад без сертификата не действителен.

5.4. Алхимический сад может располагаться как вне здания, на огороженной территории, так и в помещении, в отдельной комнате.

5.5. У одной алхимической лаборатории может быть только один алхимический сад.

5.6. В алхимическом саду могут произрастать только 4 из 6 растительных компонентов.

5.6.1. Нельзя посадить в саду росток, который нельзя выращивать в данном саду.

5.6.2. Решение о том, какие компоненты не растут в саду - принимается игроками при чиповке сада.

5.6.3. Не произрастающие компоненты можно разблокировать при помощи улучшений алхимической лаборатории.

5.7. Обслуживать алхимический сад может любой алхимик приписанный к лаборатории, которой этот сад принадлежит.

5.8. Найденный росток можно посадить в алхимическом саду, это повысит урожайность соответствующего растения. При посадке ростка, мастером ставится соответствующая отметка в сертификате сада, а сам росток изымается.

5.9. В одном саду нельзя посадить более пяти ростков одного вида.

5.10. Выдача урожая происходит два раза в день. Выдача урожая осуществляется согласно информации из сертификата данного сада. При отсутствии хозяев сада, урожай будет оставаться рядом с сертификатом сада и может быть украден.

5.11. Нельзя украсть или перенести росток, который уже посажен в саду.

6. Рецепт ы

6.1. Каждый алхимик имеет антуражную Книгу Алхимика, которая не является игровой ценностью и не может быть передана, продана, украдена или иначе отчуждена.

6.2. Рецепт, как в свитке, так и в Книге рецептов должен содержать: Название рецепта, номер рецепта, тип рецепта, уровень рецепта, эффект, требуемые компоненты и количество получаемых порций.

6.3. Рецепты заносятся в Книгу из специальных Свитков. Свитки являются игровой ценностью и могут быть приобретены у торговцев или найдены в данжонах. Так же рецепт может быть скопирован из книги в книгу.

6.4. Алхимик может сам создавать Свитки Рецептов, переписывая их из своей Книги или из своей фантазии. Количество свитков каждого рецепта не ограничено, правильность рецепта остается на усмотрение переписывающего.

6.5. Копируя рецепт со Свитка в Книгу, алхимик не обязан заверять его у регионального мастера или мастера по алхимии. Рукописные рецепты могут содержать ошибки и неточности, что приводит к провалу приготовления.

Приложение №1 о химических реакциях

1. В стеклянную емкость наливаем 50 мл теплой воды, добавляем одну чайную ложку пищевой соды, перемешиваем до полного растворения. В полученный раствор добавляем 2-3 грамма (на кончике ножа) лимонной кислоты. Ожидаем конца реакции. При слабой реакции можно добавить больше лимонной кислоты. **Конечный результат - бурная реакция.**

2. В стеклянную емкость наливаем 50 мл теплой воды, добавляем 2-3 гранулы перманганата калия (марганцовки), перемешиваем до полного растворения гранул. В полученный раствор светло фиолетового цвета добавляем одну чайную ложку лимонной кислоты, перемешиваем до полного растворения и добавляем 2-3 грамма сульфита натрия. Перемешиваем до полного обесцвечивания жидкости. **Конечный продукт - бесцветная жидкость.**

3. В стеклянную емкость наливаем 50 мл теплой воды, добавляем 2-3 гранулы перманганата калия (марганцовки), перемешиваем до полного растворения гранул. В полученный раствор светло фиолетового цвета добавляем половину чайной ложки пищевой соды, добавляем 2 грамма сульфита натрия, перемешиваем. **Конечный продукт - темно-зеленая жидкость.**

4. В стеклянную емкость наливаем 50 мл теплой воды, добавляем 2-3 гранулы перманганата калия (марганцовки), перемешиваем до полного растворения гранул. В полученный раствор светло фиолетового цвета добавляем одну чайную ложку сульфита натрия, перемешиваем. **Конечный продукт - выпадает осадок.**

5. В стеклянную емкость наливаем 50 мл теплой воды, насыпаем четверть чайной ложки медного купороса, размешиваем до полного растворения. В полученный раствор опускаем металлическую проволоку на 1-2 минуты. **Конечный продукт - проволока медного цвета.**

6. В стеклянную емкость наливаем 50 мл теплой воды, насыпаем четверть чайной ложки медного купороса, размешиваем до полного растворения. В полученный раствор добавляем

четверть ложки пищевой соды (гидрокарбонат натрия), перемешиваем до полного растворения.

Конечный продукт - выпадает белый осадок.

7. В стеклянную емкость наливаем 50 мл теплой воды, добавляем четверть чайной ложки медного купороса, размешиваем до полного растворения. Добавляем 3-4 капли йодида калия (калий йод), перемешиваем. **Конечный продукт - осадок черного цвета.**

8. В стеклянную емкость наливаем 50 мл холодной воды, добавляем чайную ложку крахмала, перемешиваем. В полученный раствор добавляем 2-3 капли йода. **Конечный продукт - непрозрачная жидкость фиолетового или черного цвета.**

Приложение №2 Список основных зелий

Для подачи списка зелий необходимо связаться с мастером по алхимии (<https://vk.com/seplind>)

В заявке должны присутствовать:

- 1) Локация лаборатории
- 2) Команда, к которой лаборатория относится
- 3) Подтверждение регионального мастера о присвоении алхимической лаборатории (пересланное сообщение)
- 4) Фамилия и имя алхимиков в лаборатории
- 5) Названия выбранных зелий или субстанций (7 рецептов)

Сами рецепты, с указанием компонентов и спискового номера, будут выдаваться при чиповке алхимической лаборатории.

ЗЕЛЬЯ

Успокоительное

Кол-во порций: 2

Эффект: Мед. Препарат, используется при лечении в госпитале.

Обезболивающее

Кол-во порций: 2

Эффект: Мед. Препарат, используется при лечении в госпитале.

Укрепляющий отвар

Кол-во порций: 2

Эффект: Мед. Препарат, используется при лечении в госпитале.

Мочегонное

Кол-во порций: 2

Эффект: Мед. Препарат, используется при лечении в госпитале.

Алхимический клей

Кол-во порций: 1

Эффект: Материал для производства.

Алхимическая смазка

Кол-во порций: 1

Эффект: Материал для производства.

Алхимическая слизь

Кол-во порций: 1

Эффект: Материал для производства.

Алхимический абразив

Кол-во порций: 1

Эффект: Материал для производства.

Молчалка

Кол-во порций: 1

Эффект: Не смертельный яд. Отравленный не может разговаривать и колдовать 4 часа.

Паралитик

Кол-во порций: 1

Эффект: Не смертельный яд. Полный паралич на 20 минут.

Трясунчик

Кол-во порций: 1

Эффект: Не смертельный яд. Сильно трясутся руки. Нельзя крафтить и держать оружие. Бессрочно.

Яда отчаяния

Кол-во порций: 1

Эффект: Смертельный яд. Немога. Нельзя колдовать. Смерть через 2 часа.

Черная игла

Кол-во порций: 1

Эффект: Смертельный яд. Отравленный впадает в кому и умирает через 15 минут.

Слабое противоядие

Кол-во порций: 2

Эффект: Моментально излечивает любой не смертельный яд.

Сильное противоядие

Кол-во порций: 1

Эффект: Моментально излечивает любой яд.

Заживитель

Кол-во порций: 1

Эффект: В течение 3 минут восстанавливает 1 хит. Не отменяет необходимость в перевязке.

Восстановитель

Кол-во порций: 1

Эффект: В течение 3 минут восстанавливает все постоянные хиты, Перевязка не требуется.

Адреналин

Кол-во порций: 1

Эффект: Позволяет 5 минут передвигаться без штрафов, находясь в состоянии тяжелого ранения.

Антисептик

Кол-во порций: 3

Эффект: Заменяет перевязку при ранении.

Жажда жизни

Кол-во порций: 1

Эффект: Позволяет вылечить тяжелое ранение в полевых условиях, так же как и лёгкое ранение. После излечения, раненый не может бегать, сражаться и колдовать 15 минут.

Зелье крепкого здоровья

Кол-во порций: 1

Эффект: Один раз защищает от заражения любой болезнью. Не лечит уже имеющиеся болезни.

Живчик

Кол-во порций: 1

Эффект: Моментально излечивает все не смертельные болезни.

Панацея

Кол-во порций: 1

Эффект: Моментально излечивает все болезни.

Стимулятор

Кол-во порций: 3

Эффект: В два раза сокращает время лечения любого ранения.

Зелье крепкой психики

Кол-во порций: 1

Эффект: Один раз защищает от воздействия на психику

Свобода мысли

Кол-во порций: 1

Эффект: Снимает эффекты всех зелий воздействующих на психику.

Бальзам

Кол-во порций: 1

Эффект: На 1 час нейтрализует эффекты всех ядов и болезней, но не излечивает их.

Каска

Кол-во порций: 1

Эффект: Один раз защищает от оглушения.

Зелье крепкого желудка

Кол-во порций: 1

Эффект: Один раз защищает от любого яда

Медицинская пропитка

Кол-во порций: 1

Эффект: Используется для создания медицинской маски, защищающей от заражения болезнями при тактильном контакте.

Приворотное зелье

Кол-во порций: 1

Эффект: Воздействие на психику. Игрок, выпивший это зелье, влюбляется на 2 часа в того, на кого было заклято зелье. Присутствие этого лица при изготовлении зелья и указание его имени в сертификате обязательно.

Зелье виверны

Кол-во порций: 1

Эффект: Воздействие на психику. Принявший его, обязан ответить правду на три вопроса.

Зелье подавления воли

Кол-во порций: 1

Эффект: Воздействие на психику. Выпивший выполняет команды хозяина зелья, допускаемые правилами, в течении 1 часа. При этом не может бегать, колдовать, сражаться и отходить от хозяина зелья дальше 5 метров.

Говорливые близнецы

Кол-во порций: 1

Эффект: Воздействие на психику. Одна порция на двух персонажей. Выпившие зелье персонажи, обязаны не отрываясь смотреть друг другу в глаза 15 минут. В это время они могут только говорить, не могут двигаться, колдовать и совершать иных действий.

Зелье сапожника

Кол-во порций: 3

Эффект: Воздействие на психику. Персонаж становится более вспыльчивым и постоянно сквернословит.

Зелье вежливости

Кол-во порций: 1

Эффект: Воздействие на психику. Персонаж перестает сквернословить, выражается как можно более вежливо и сдержанно. Действует 3 часа.

Зелье усердия

Кол-во порций: 2

Эффект: Даёт +1 к любому броску кубика, когда для совершения действия требуется бросить кубик. Принимается перед броском.

Слюна тролля

Кол-во порций: 1

Эффект: Зелье растворяет металлические предметы. Используется для открытия замков, кандалов. Время срабатывания 1 мин.

Мертвецкий сон

Кол-во порций: 1

Эффект: Персонаж впадает в летаргический сон на 15 минут. Неотличим от трупа.

Путь воина

Кол-во порций: 1

Эффект: Иммунитет к воздействию на психику, оглушению и болезням. Находясь в состоянии тяжелого ранения персонаж может продолжать сражаться, пока не получит любой урон . Персонаж умирает через 30 минут.

СУБСТАНЦИИ

Удобрение

Эффект: Позволяет один раз получить двойной урожай с алхимического сада. Субстанция оставляется рядом с сертификатом сада. Не суммируется с другими удобрениями.

Фимиам поддержки

Эффект: Находясь в здании с субстанцией нельзя умереть от смертельной болезни. Действует 3 часа. Субстанция должна располагаться в здании на видимом месте. Нельзя перемещать после активации.

Фимиам чистоты

Эффект: На здание не действует вспышка заражения. Действует 12 часов. Субстанция должна располагаться в здании на видимом месте. Нельзя перемещать после активации.

Фимиам разума

Эффект: Действует только на отряд. Даёт иммунитет к воздействию на психику членам отряда в радиусе 3 метра от субстанции. Действует 1 час. Субстанция активируется командиром отряда и должна переноситься членом отряда.

Фимиам правды

Эффект: Воздействие на психику. Нельзя говорить неправду в радиусе 3 метра от субстанции. Действует 30 минут. После активации нельзя перемещать.

Деактиватор

Эффект: При активации, нейтрализует действие всех субстанций в радиусе 3 метра.

Фимиам исцеления

Эффект: Активируется в госпитале. Лечение ран, ядов и болезней проходит в 2 раза быстрее. Действует 3 часа. Субстанция должна располагаться в госпитале на видимом месте. Нельзя перемещать после активации.

Реструктор

Эффект: После активации, в радиусе 5 метров снимает со всех персонажей эффекты всех зелий.

Кварценит

Эффект: После активации, в радиусе 5 метров исцеляет все не смертельные болезни.

Алхимический катализатор

Эффект: Материал для производства.

Алхимический газ

Эффект: Материал для производства.