

**Все правила полевой ролевой игры
“Ведьмак - Кровь и Пламя”**



13-16 июля 2022 год

Оглавление

1. Правила по поведению на мероприятии и технике безопасности	стр. 2
2. Правила по боевым взаимодействиям	стр. 7
3. Фракции и военные кампании и очки влияния	стр. 20
4. Правила по экономике	стр. 23
5. Правила по медицине	стр. 41
6. Правила по алхимии	стр. 49
7. Правила по магии	стр. 60
8. Правила по религии и культам	стр. 73
9. Правила по науке	стр. 87
10. Правила по инженерному делу	стр. 92
11. Правила по генетике	стр. 95
12. Правила по посмертию	стр. 96
13. Правила по монстрам и данжам	стр. 98
14. Правила по ведьмакам	стр. 100
15. Правила по пыткам	стр. 105

Общие правила по поведению на мероприятии и технике безопасности.

1. Общие правила

- 1.1. Настоящие правила (далее Правила) обязательны к прочтению и должны соблюдаться всеми посетителями (далее Гость) и участниками (далее Участник) полевой ролевой игры **«Ведьма - Кровь и Пламя»** (далее ПРИ) на всей территории проведения ПРИ (далее Полигон). Факт ознакомления с Правилами подтверждается подписью в специальном журнале при регистрации.
- 1.2. ПРИ проводится на территории Павлово-посадского района Московской области, рядом с озером Светлое, в период с 13 по 16 июля 2022 года, 17 июля выезд игроков с полигона.
- 1.3. Гости и Участники ПРИ должны пройти обязательную регистрацию в лагере организатора (далее Мастерка) до начала ПРИ, либо сразу после установки жилого лагеря в случае прибытия на полигон после начала ПРИ.
- 1.4. Организаторы оставляют за собой право удалять с Полигона посетителей, не прошедших регистрацию, а так-жеGuestов и Участников ПРИ в случае несоблюдения правил.
- 1.5. 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.
- 1.6. Организаторы ПРИ не несут ответственности за действия Guestов и Участников, входящие в противоречие с законами РФ, за ущерб здоровью и имуществу других лиц, произошедшие при нарушении настоящих правил. Игроки, совершившие действия, противоречащие действующему законодательству РФ, передаются в руки сотрудников полиции.
- 1.7. В случае несоблюдения Участником или Guestом настоящих Правил, вследствие чего, другому Участнику или Guestу будет причинен какой-либо ущерб (материальный, физический, любой формы тяжести), вся ответственность за нанесения такого ущерба ложится полностью на Участника или Guestа его причинившего. Участник или Guest, причинивший ущерб, несет полную ответственность в соответствии с действующим законодательством Российской Федерации, в том числе Гражданский кодекс (ГК РФ), Кодекс об административных правонарушениях (КоАП РФ), Уголовный кодекс (УК РФ), Лесной кодекс, федеральные законы и подзаконные акты, акты органов местного самоуправления, инструкции, рекомендации, положения, приказы и так далее.
- 1.8. Запрещается присутствие на полигоне вне палатки в состоянии алкогольного или иного опьянения. При нарушении этого пункта правил, организаторы оставляют за собой право удаления нарушителя с полигона.
- 1.9. Запрещается привоз на полигон травматического, охотничьего и прочего оружия.
- 1.10. О возникновении нештатных ситуаций (травм, конфликтов и пр.) необходимо сообщить ближайшему мастеру или члену полигонной команды.
- 1.11. Все присутствующие на игре Гости и Участники должны иметь игровые костюмы. Любой посетитель 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 Мастерку, а также ситуации форс мажора. Игрок может находиться без костюма в неигровой зоне.
- 1.12. Самостоятельное купание лиц младше 18 лет, а также купание без купальников и плавков,

то есть голым, запрещено.

- 1.13. При обнаружении на полигоне забытых/потерянных вещей их следует передать организаторам.

2. Игровые и неигровые территории

- 2.1. Полигон условно разделен на игровые и неигровые территории. Игровые взаимодействия совершаются только на игровых территориях.
- 2.2. К неигровым территориям относятся:
- Жилые лагеря
 - Парковочная зона
 - Штаб организаторов
 - Территории, отмеченные на карте как не игровая территория
- 2.3. Запрещено злоупотребление границами неигровых территорий для получения любых игровых преимуществ.

3. О медицине

- 3.1. Полис ОМС настоятельно рекомендуется иметь с собой на полигоне, особенно иногородним и иностранным игрокам. Наличие полисов на детей и несовершеннолетних обязательно.
- 3.2. Каждый игрок обязан указать в заявке имеющиеся хронические заболевания и противопоказания (аллергии на лекарства и пищевые продукты и т. д.), а также указать лекарства, которыми обычно пользуется.
- 3.3. Организаторы настоятельно не рекомендуют лицам, страдающим тяжелыми хроническими заболеваниями, приезжать на игру. Такие посетители обязаны пройти отдельную регистрацию у врача в медпункте. В ДК таким посетителям рекомендуется сделать пометку о заболеваниях и группе крови.
- 3.4. Организаторы настоятельно не рекомендуют беременным женщинам приезжать на игру. В противном случае организаторы не несут ответственность за здоровье беременной женщины и ребенка. При малейшей угрозе здоровью организаторы настоятельно рекомендуют немедленно эвакуироваться с полигона.
- 3.5. Посетителю настоятельно рекомендуется иметь минимальную личную аптечку, в которую входят лекарства, необходимые ему для повседневного употребления и в случае обострения хронических заболеваний.
- 3.6. При получении травмы или обострении хронического заболевания следует незамедлительно обратиться к полигонному врачу.
- 3.7. На полигоне оказывается только первичная медицинская помощь. При необходимости будет произведена эвакуация в областную больницу.
- 3.8. При возникновении споров о невозможности продолжения игры или участия в боевых взаимодействиях по состоянию здоровья, решение остается за полигонным медиком.

4. Транспорт

- 4.1. При движении по полигону обязательно включение аварийной сигнализации. Максимальная скорость движения транспортного средства по полигону ограничена 20 км/ч (за исключением

экстренных случаев, например угроза жизни).

- 4.2. Обращаем ваше внимание, что на полигоне узкие дороги и не везде есть возможность разъехаться встречным машинам безопасно. Просьба быть очень внимательными и заранее продумывать варианты разъездов
- 4.3. На полигоне будет организована парковочная зона для транспортных средств, отмеченная специальными маркерами. Уточнить месторасположение парковки можно на регистрации.
- 4.4. В период проведения ПРИ любое движение ТС на полигоне запрещено, за исключением машин экстренных служб, полигонной команды, а также машин снабжения (в строго оговоренные временные интервалы). ТС, имеющие право беспрепятственного проезда по полигону, будут промаркированы, за маркерами просьба обратиться к членам полигонной команды.
- 4.5. Автомобили снабжения имеют право передвижения по полигону с 08:00 до 10:00 и с 12:00 до 14:00. В отдельных случаях возможно смещение временного интервала по согласованию с членом полигонной команды.
- 4.6. На игровой и лесной части полигона запрещено оставлять любые автомобили вне специально оборудованной парковки. Исключения возможны только для автомобилей полигонных служб.
- 4.7. Заезд на загрузку-разгрузку до начала и после окончания игры осуществляется без ограничения, однако после автомобиля должен уехать на парковку.

5. Несовершеннолетние и дети

5.1 Присутствие на полигоне лиц в возрасте до 18 лет возможно на следующих условиях:

- **Детей** - лиц в возрасте до 14 лет:
 - Сопровождение родителей или ближайших родственников, которые несут за них полную персональную ответственность. Если ребенок едет не в сопровождении родителя - необходима доверенность на сопровождающее лицо.
 - Детей не оставляют без присмотра хотя бы одного из сопровождающих в течение всего времени пребывания на полигоне. Мастера оставляют за собой право удалить с полигона взрослых игроков, поставивших своего подопечного в опасное положение или оставивших его без присмотра (например, самостоятельное купание детей в водоемах).
 - Дети в игре не участвуют. Они могут ходить по полигону в костюме, иметь игровое имя, однако не могут быть убиты, похищены и подвергнуты любому аналогичному игровому взаимодействию. Так или иначе, костюм для ребенка необходим.
 - О наличии ребенка на полигоне необходимо сообщить региональному мастеру и предоставить всю необходимую информацию до 5 июля.
- **Несовершеннолетних** - лиц в возрасте от 14 до 18 лет:
 - Наличие взрослого сопровождающего.
 - Наличие доверенности от родителей на сопровождающее лицо.
 - Организаторы могут отказать несовершеннолетним в участии в боевых столкновениях без объяснения причин.

5.2 Ответственность за действия ребёнка и его здоровье ложится на сопровождающего родителя, опекуна или сопровождающее лицо.

5.3 Лица до 18 лет, появившиеся на игре без выполнения вышеизложенных условий, к участию в мероприятии допускаться не будут.

5.4 Доверенность показывается сопровождающим лицом на полигоне, при регистрации.

5.5 Родители, опекуны и сопровождающие лица обязаны заранее предоставить МГ исчерпывающую информацию о детях и несовершеннолетних: ФИО, паспортные данные, адрес прописки и проживания, ФИО и контакты родителей (в случае с опекунами и сопровождающими лицами), номер полиса ОМС, противопоказания, непереносимость лекарств, аллергии, перенесенные болезни и травмы.

5.6 На полигоне родители, опекуны и сопровождающие лица обязаны носить с собой свидетельство о рождении (для лиц от 14 лет - паспорт) и полис ОМС ребенка или несовершеннолетнего. Допускаются ксерокопии. При отсутствии документов в чрезвычайной ситуации госпитализация в лечебное учреждение может быть затруднительна.

5.7 В случае если заболевшему ребенку или несовершеннолетнему, по мнению полигонного врача, требуется эвакуация домой или в лечебное учреждение, ребенок в сопровождении родителя или ответственного лица должен покинуть полигон (эвакуация в лечебное учреждение производится транспортом организаторов). При отказе родителей или опекунов от эвакуации, они и ребенок обязаны покинуть полигон самостоятельно.

6. Экология и санитарные правила

6.1. Запрещается:

- организация мусорных свалок;
- оставление на территории полигона мусора (даже собранного в пакет) вне специально отведенных мест;
- разведение костров вне специально оборудованных мест;
- оставление горящего костра без присмотра;
- использование для освещения открытого огня (факелов, открытых масляных лампад);
- вырубка леса (даже сухого);
- установка временных укрытий и иных сооружений, приводящая к повреждению деревьев и кустарников;
- использование деревьев для отработки техник боя или в качестве мишеней для стрельбы;
- слив в реки и водоемы любых отходов (в том числе пищевых!);
- применение любых химических чистящих средств, в том числе мыла и средств для мытья посуды, ближе 5 метров от рек/водоемов.
- использование воды из открытых источников (рек/водоемов) в пищевых целях без надлежащей обработки (фильтрации, кипячения, обеззараживания).
- прибивать стены и другие постройки к живым деревьям. Для крепежа используйте прочные веревки. Возможно использование строительного степлера.
- умывание и мытье посуды в реке с использованием моющих средств. Крайне рекомендуется после мытья посуды ополаскивать ее питьевой водой.

6.2. Требования к игровым постройкам:

- все игровые постройки должны быть согласованы с региональным мастером.
- все некапитальные постройки (конверты, навесы из ПВХ, столбы под нетканку и т.д.) после окончания мероприятия должны быть разобраны и сложены на входе в локацию (ямы от столбов необходимо закопать).
- капитальные строения (крепости, башни, штурмовые стены, кабаки и т.д.) должны возводиться с учетом возможности их безопасного использования.
- запрещено в процессе строительства любых игровых сооружений травмировать корневую

систему деревьев. Любые другие работы (выкопать траншею и т.д.), выполненные без травмирования деревьев разрешены.

- Запрещено использование горбыля в качестве несущих конструкций в любом строении.

6.3. Рекомендации по устройству жилого лагеря:

- выбирая место для лагеря, согласуйте его точное расположение с мастером (представителем орг. группы) локации, заранее озаботьтесь наличием мест для палаток и кострища.
- в каждом лагере должен быть оборудован туалет. Он должен иметь непрозрачные стены и раз в сутки пополняться не хлоросодержащим антисептиком. Открытая яма в земле туалетом считаться не может и будет закапывается силами вырывшего. Туалет должен быть предъявлен региональщику **строго до начала игры** (не позже, чем за час до указанного времени старта).
- Запрещено разводить костры ближе чем 10 метров к ближайшему дереву или постройке
- Запрещено разводить костры вне специально оборудованных мест.
- Основные требования к оборудованию места под костер:
 - - кострище должно быть как-то отделено от земли (мангал, полубочка, лист железа, насыпь из грунта/песка высотой от 30 см над землей).
 - - каждый костер должен быть оборудовать средством пожаротушения: огнетушитель (минимум 1 на локацию, МГ предоставит на основной костер), 5 л или 19 л бутылка с водой, насыпь с песком в мешках. МГ настоятельно рекомендует у крупных костров делать "уголок пожаротушения".
 - - под место кострища нужно выбирать участок земли расчищенные вокруг от валежника и сухой травы в радиусе 0,5 м для исключения возможности пожара от выпавших искр. Над костром на высоте не менее 2 м не должно находиться веток и других воспламеняющихся предметов (высота может увеличиться в зависимости от размера костра).
- если в лагере не остается дежурного, костер необходимо потушить.
- в качестве дров допускается использование только сухого валежника, вырубка деревьев на дрова недопустима.
- после снятия лагеря необходимо вывезти весь мусор до ближайшего контейнера.
- все пищевые отходы должны быть захоронены в яме (после снятия лагеря яму закопать, прикрыть дерном).
- воду из открытых источников (рек, озер, прудов, иных водоемов), а также колонок центрального водоснабжения, в обязательном порядке необходимо кипятить не менее 5 минут.
- Питьевая вода доставляется на полигон силами организатор. В случае отсутствия предварительного заказа на воду с вашей стороны, вы можете приобрести её на полигоне. На полигоне будет организовано несколько точек доступа к воде для технических нужд. Организаторы настоятельно рекомендуют использовать воду из природных источников (рек, озер, ручьев, источников) только для технических нужд.

6.4. Мусор любого происхождения необходимо аккуратно собирать в мешки и складировать в специально отмеченных местах. Команда отвечает как за свою локацию, так и за примыкающие ей территории. 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. Мешки для мусора можно получить у полигонной команды.

6.5. Пластиковые бутылки, баклажки и алюминиевые банки нужно смять, для экономии места. Все осадные камни с природным наполнителем выпотрошить, в мусор выкидывать только оболочку (полиэтилен/нетканку).

- 6.6. Самостоятельная утилизация (сжигание, закапывание) и массовое хранение мусора запрещено.
- 6.7. Экологический взнос сдается при регистрации Участника или Гостя и составляет 500 руб. Возврат экологического взноса происходит после проверки жилого лагеря и локации.

7. Питьевая и техническая вода

- 7.1. МГ предоставляет на игру по 5 л питьевой воды бутилированной на каждого игрока, оплатившего взнос. Также МГ выделяет воду кабакам, готовящим еду за игровые.
- 7.2. МГ обустроит еврокубы с технической водой, расположенных рядом с основными локациями. Эти кубы будут доступны для всех игроков бесплатно и будут находиться вне игровых городов. Кубы с водой будут располагаться на подставках и оборудованы фурнитурой для использования. Настоятельно просим после использования шлангов плотно закрывать кран. Эту кубы предназначены для использования кабаками и игроками. Вода, используемая для душа, бани и прочих заведений будет согласовываться с мастером по АХЧ и оплачиваться отдельно.

8. О домашних животных

- 8.1. Вывоз **любого** домашнего животного согласовывается с вашим региональщиком и координатором локации.
- 8.2. Вся ответственность за домашнее животное и все последствия его пребывания на полигоне лежат на владельце.
- 8.3. Все собаки, относящиеся к служебным, боевым или сторожевым породам должны быть в намордниках и привязаны в лагере владельца.
- 8.4. В случае прогулки с собакой или любом ее перемещении по территории проведения мероприятия, владелец собаки находится вне игры.
- 8.5. Обязательно наличие ветеринарного паспорта животного с актуальными вет. прививками.
- 8.6. Мастерская группа оставляет за собой право не разрешить вывоз животного на мероприятие без объяснения причин. В случае несанкционированного появления животного на полигоне, оно вместе с хозяином будет выдворено за его пределы.

Правила по боевым взаимодействиям

1. Общие положения

Поражаемая зона:

Днем: полная, за исключением головы без шлема, шеи, кистей рук, подколенного сгиба, паха и стоп.

Ночью: полная, за исключением головы, шеи, кистей рук, подколенного сгиба, паха и стоп.

Для «камней» и снарядов осадных машин зона поражения полная. Исключений нет.

Для заклинаний/знаков, требующих для отыгрыша мячик, зона поражения полная, за исключением головы.

Монстры поражаются **только серебряным оружием** и некоторыми заклинаниями.

Разрешенные действия:

- Рубящие удары допущенным оружием и уколы пиками/копьями в поражаемую зону;

- Стрельба из допущенного оружия в поражаемую зону;
- Толчки щитом в щит противника;
- Рубящие удары в голову, защищенную шлемом, в дневное время;
- Захваты (не заломы) рук или щита противника и оружия за небоевую часть;
- Колющие удары пиками, копьями и алебардами в корпус и конечности в дневное время.

Запрещенные действия:

- Удары ребром щита, гардой или навершием оружия, руками;
- Удары в голову, не защищенную шлемом, удары в голову в ночной боевке;
- Выстрелы в не поражаемую зону;
- Выстрелы в голову;
- Удары руками и ногами, в т.ч. удары ногами в щит противника;
- Удары в не поражаемую зону;
- Колющие удары любым оружием, кроме копий, алебард и пик;
- Колющие удары одной рукой для любого древкового оружия, кроме одноручных копий;
- Колющие удары в голову, пах, шею;
- Приемы борьбы, броски противника.
- Броски оружия в противника.

Без шлема нельзя пользоваться никаким щитом, даже баклером.

Шлем для контактной боевки должен быть из стали, пластик/кожа не допускается, лучникам допускается шлем из пластика, при открытом шлеме обязательно иметь защитные очки.

Без шлема и минимальной защиты - нельзя участвовать в боевке с армией и штурмах, игрок без соблюдения вышеизложенных требований, напавший на армию или участвующий в штурме автоматом переходит в тяжран, при повторном нарушении отправляется в мертвятник.

При применении оружия или атакующего заклинания против другого игрока/игротеха начинается боевое взаимодействие, во время боевого взаимодействия нельзя восстанавливать хиты (исключение ведьмаки и монстры)" Выходом из зоны боевого взаимодействия считается удаление на расстояние более пятидесяти метров от боевой ситуации, или отдельное помещение, где боевого взаимодействия нет.

2. Хиты

У простых персонажей 2 «нательных» хита.

Доспех добавляет хиты, попадание оружием снимает хиты.

- Контактное оружие, кроме стрелкового, наносит урон - 1 хит.
- Оружие монстров и ведьмаков может наносить больший урон.
- Стрелковое оружие (луки и арбалеты) наносит урон - 2 хита.
- Магические посохи и трости в руках мага наносят урон - 1 хит.
- Снаряды осадных орудий снимают все хиты и отправляют в тяж ран.
- Заклинания наносят урон в соответствии с правилами по магии, урон озвучивается кастующим.

Сначала снимаются «доспешные» хиты, потом «нательные». Если у персонажа снимается один нательный хит, он становится легкораненым, если оба нательных хита, то тяжелораненым. Тяжелораненый должен немедленно упасть/присесть на одно колено и перестать участвовать в бою.

Сколько хитов дают доспехи:

+ 1 хит: Легкие доспехи - защита корпуса целиком (кираса/брига/кольчуга) или нагрудником+наручи или поножи, и защита коленей и локтей. Допускается использование скрытой защиты суставов.

+2 хита: Средние доспехи - $\frac{3}{4}$ поверхности боевой зоны должно быть закрыто - слоёной толстой кожей, бригантным, ламеллярным или ламинарным, латным (пластик) или смешанным (брига+латы, кольчуга+наручи и поножи). Без защиты может быть одна зона - бёдра, или плечи, или голени, или предплечья.

+3 хита: Латные (металлические) доспехи (без учета сабатонов и голеней), красивые полные (без учета сабатонов) пластиковые доспехи; при отсутствии одной зоны защиты дает +2 хита.

+4 хита и иммунитет к стрелам и болтам, клинковому одноручному оружию. Полный стальной латный доспех, красивый и аккуратно сделанный (можно без сабатонов, но с антуражной обувью и с наличием шлема). **Такой доспех получает специальный маркер (красная лента и чип) от мастера по боевке до игры, игрок сам подходит с этим вопросом.**

Снятие хитов возможно: дробящим, двуручным клинковым, двуручным рубящим и древковым оружием (копья, пики, алебарды), осадными орудиями и камнями. В микробоевке также: заклинаниями, когтями монстров, ведьмаками.

При отсутствии важных элементов доспеха, бонусы не работают.

Стеганка + шлем+ защита суставов не прибавляют хитов, но дают возможность участвовать в боевке армий и штурмах, а также использовать щит.

Доспешные хиты восстанавливаются 1 хит раз в 30 минут после окончания боевого эпизода (штурма, битвы). Доспешные хиты восстанавливаются только после полного восстановления нательных хитов.

3. Добивание, ранения, смерть

При потере одного нательного хита персонаж переходит в состояние легкого ранения. При падении в ноль хитов персонаж находится в состоянии тяжелого ранения.

При падении в макробоевке - тяжелое ранение.

Осадная техника наносит тяжелое ранение.

3.1. Доспешные хиты восстанавливаются полностью только после окончания боя/штурма и восстановления нательных хитов.

3.2. Потеря хитов при отсутствии перевязки:

Легкое ранение через 30 минут от момента его получения переходит в тяжелое;

Тяжелое ранение через 30 минут от момента получения (перехода из состояния легкого) переходит в смерть.

То есть без перевязки персонаж умирает через 60 минут с момента получения легкого ранения, и через 30 минут с момента получения тяжелого ранения.

3.3. Восстановление хитов происходит в лечебницах и полевом госпитале, по правилам медицины.

3.4. С помощью перевязки можно остановить потерю хитов (остановить кровотечение) на 30 минут. Перевязка применяется однократно и независимо от вида ранения.

3.5. Добивание применяется к тяжело раненому или оглушенному персонажу. Для этого надо обозначить удар и произнести «добиваю».

Лечение хитов любым способом (магическим, алхимическим, каким угодно) - возможно только либо в помещении где не ведётся боёвка (если вы в поселении), либо на расстоянии более 50 м от ближайшей боевой ситуации (на дороге). Монстры и ведьмаки лечатся по своим правилам, возможно лечение в бою.

4. Требования по допуску оружия и его классификация.

Оружие бывает дневное и ночное:

Дневным можно пользоваться только днем (см. пункт про дневное и ночное время),

Ночным оружием можно пользоваться когда угодно, тямбары запрещены, только протектированное оружие.

Оружие должно выглядеть как оружие.

Допускаются из жестких материалов: мечи, сабли, ножи, кинжалы, луки, арбалеты.

Допускается поражающая часть топоров, алебард, полексов и копий из резины/реактопласта. Луки и арбалеты не должны напоминать современные спортивные. Внешний вид, безопасность: клинок мечей и сабель без зазубрин, диаметр скругления всех выступающих частей оружия минимально - 20 мм, цвет клинка серебристый, материал – текстолит, дюраль.

Допускаются из мягких материалов (латекс, пенка и т.д.): любое оружие, напоминающее исторические аналоги, в том числе двуручное. Чтобы мягкому оружию был присвоен статус «ночного», оно должно быть реально легким и не травмоопасным. Крайне желательно согласовать этот момент до игры. Не нужно пытаться делать что-то тяжелее или жестче, чем имеющиеся в продаже образцы.

По иным вопросам см. пункт 5.2.1.

NB! Если хочется чего-либо еще, обращайтесь к мастеру по боевке ДО игры.

5. Правила по допуску оружия

Шпаги, рапиры и колющее клинковое запрещено.

Метательного оружия у игроков на игре нет! Однако может быть у игротехов в данжах и монстры.

5.1. Клинковое оружие ближнего боя

Одноручные мечи, сабли. Текстолит, дюраль - вес до 1300 г, общая длина до 110 см.

Полуторные мечи. Текстолит, дюраль - вес до 1500 г, общая длина до 135 см.

Двуручные мечи. Текстолит, дюраль - вес до 2300 г, общ. длина клинка до 150 см, длина рукояти от 20 см.

Ножи и кинжалы. Общая длина до 40 см, материал дюраль, текстолит, ларп, пластик, резина. Без острых, опасных элементов.

Мягкое оружие (ларп). Вес до 1000 г для одноручного и до 1200 г для двуручного.

5.2. Древковое оружие ближнего боя

Копья. Общая длина до 220 см. Одноручные копья длиной до 180 см. Используются только для колющих ударов. Наконечник – резиновый гнущийся (резина выступает за твердый удерживающий элемент не менее, чем на 7 см), либо обычное смягчение диаметром не менее 7 см. Также допускается наконечник из реактопласта. Древко гладкое, без заноз.

Пики. Общая длина до 300 см. Используются только для колющих ударов. Должны иметь один рабочий конец, для которого обязателен смягчающий наконечник, сквозь который при ударе не должно чувствоваться древко. Диаметр древка – не менее 3 см., диаметр ударной части смягчения при контакте – не менее 7 см. Также допускаются реактопластовые наконечники

Двуручные топоры. Общий вес до 2 кг, общая длина до 150 см., мягкая резина, выступающая за твердый удерживающий элемент не менее, чем на 8 см.

Алебарды. Реактопласт/Мягкая резина, выступающая за твердый удерживающий элемент не менее, чем на 8 см, вес до 3 кг, длина до 220 см.

Топоры. Общий вес до 1000 гр., общая длинна до 80 см., мягкая резина, выступающая за твердый удерживающий элемент не менее, чем на 8 см.

Дробящее оружие. По спец допуску, проверка на смягчение и гуманность.

Мягкое оружие (ларп). Вес до 1000 г для одноручного и до 1200 г для двуручного.

Магические посохи и трости. Допущены только LARP, длиной до 190 см, весом не более 1300г. Они проходят в ночную боевку.

Магические посохи в качестве оружия ближнего боя доступны только магам (не ученикам магов).

5.2.1. Нестандарт

Все нестандартное оружие - посохи магов, и прочее снимающие хиты должно соответствовать общим положениям о допуске и иметь чип допуски как оружие. Отдельные единицы нестандартного оружия могут иметь повышенный или пониженный хитосъем, который сопровождается голосовым маркером от использующего оружие. Некоторые типы оружия имеют повышенный/пониженный хитосъем только в руках владельца. Об этом владельцу сообщается

мастером по боевым взаимодействиям или другим профильным мастером или региональщиком.

5.3. Стрелковое оружие

Луки и арбалеты должны внешне соответствовать образцам моделируемой эпохи, желательно деревянные, допускается хорошо заантураженный текстолит (окрашен и/или промотан аутентичным материалом: кожей, тканью):

Луки - натяжение до 15кг.

Арбалеты - натяжение до 19 кг.

Не допускаются:

Луки и арбалеты с противовесами, прицелами, системами блоков;

Модели из ярко выраженных современных материалов;

Модели, содержащие современные надписи или раскраску.

Древко стрелы / болта - деревянное, карбон, фибerglass, диаметр должен быть не менее 7 мм. Явный косослой категорически не допускаются. Оперение должно быть сделано из мягких материалов и иметь антуражный вид. Длина стрелы не менее 75 см, до 9.

Гуманизатор стрелы / болта от 35 мм - должен быть достаточно мягким и упругим, через него не должно прощупываться древко, жесткость оценивается мастерами, осуществляющими чиповку. При сомнении в допуске, возможен разбор одного случайного гуманизатора мастером по боевке.

Запрещено использовать чужие стрелы без разрешения владельца.

5.4. Ночное оружие

Либо полностью мягкое протектированное (включая гарду, яблоко и т.д.) оружие (жесткость боевой части оружия не выше 35А по Шору), либо короткий нож/кинжал из твердого материала без выступающих и опасных деталей. Также допускается клинковое ПО длиной до 110 см

Н.В. Оружие ведьмаков и монстров может отличаться, более подробно см. в соответствующем разделе правил.

Ночное оружие чипуется специальным чипом.

5.5. Щиты

Размеры щитов - до 75 см для круглых, до 130 см в высоту и 70 см в ширину - для всех остальных видов. Не должны иметь железной кромки – щиты должны быть обклеены 3 слоями ткани по всему ранту, чтобы исключить образование заусенцев. Щитом с разбитой кромкой пользоваться нельзя. Край желательно обивать кожей.

Металлические щиты, за исключением баклера с аккуратными безопасными краями, не допускаются, баклер необходимо показать мастеру по боевке.

Возможны павезы в качестве переносного укрытия, но не для активной защиты.

При использовании любого щита, обязателен шлем!

6. Дневное и ночное время

Моделируется два суточных боевых цикла:

Дневное время с 9.00 до 21.00.

Можно пользоваться любым допущенным оружием, щитами.

Ночное время с 21.00 до 9.00.

Можно пользоваться «твердым» оружием до 40 см. длиной, либо LARP оружием длиной до 110 см, допущенным до ночной боевки.

Нельзя пользоваться стрелковым оружием, копьями, щитами (см. требования к ночному оружию). В ночное время нельзя штурмовать и перелезать через стены.

С 3.00 до 9.00 - «тихий час». В тихий час игра продолжается с ограничениями:

В городах: условно работает «виртуальная ночная стража»: нельзя пользоваться никаким оружием, воровать, обыскивать, оглушать, перелезать через стены и т.д. Реальная городская стража (игроки), может арестовывать, внутри города, вне помещений или по приглашению хозяина помещения. Арест производится в случае физического контакта (взятия за руку, плечо), в случае приближения игровой стражи, игрок может попытаться скрыться. Арестованный не имеет права сопротивляться (не может никого ударить). Исключение (с подтверждением от МГ) - возможно.

Разрешены вызовы на поединок при согласии противника, но поединок не должен мешать людям спать и привлечь внимание стражи. Поединок должен проходить при нормальном освещении.

На трактах вне городских стен в тихий час: работают правила ночной боевки.

Огромная просьба: регов, техов, мастеров, глав локаций в тихий час, если они спят, не трогать, либо спорные вопросы решайте сами, либо ждите до утра. Если нужный Вам человек бодрствует, и готов с вами общаться, то все нормально.

7. Отдельные аспекты боевых взаимодействий

7.1. Оглушение

Моделируется касанием плеча жертвы рукой с зажатым в ней оружием и голосовым сигналом "оглушен". Можно шепотом, на ухо жертве. Оглушить можно только если жертва обращена спиной, активно не сопротивляется и не убегает. Исключением является магическое оглушение. Щитом, латной перчаткой, стрелами или луком оглушать нельзя. Невозможно оглушить персонажа, одетого в шлем, даже если он без доспехов.

После оглушения жертва должна молча упасть или сесть. Оглушенный персонаж не может кричать или говорить, не слышит, что происходит вокруг него, лежит с закрытыми глазами и не в состоянии самостоятельно передвигаться. Оглушение длится 5 минут. Оглушение можно продлить в любой момент, оглушив повторно. В этом случае отсчет 5 минут начнется сначала. Если персонажа оглушали 3 раза подряд, то персонаж переходит в состояние тяжелого ранения, при этом пребывает без сознания.

7.2. Кулуарные убийства

Не моделируются. Альтернатива кулуарному убийству — оглушение+добивание

7.3. Обыски / воровство / грабеж

При обыске, тот кто обыскивает должен указать место или объект обыска (сумка, кошелек, сапоги и т.д.), тот кого обыскивают показывает/выкладывает все игровые вещи, что у него есть в указанном месте.

Нельзя заявить полный обыск.

На игре подбираемы:

Общая игровая валюта;

Все игровые ресурсы (провизия, макроресурсы);

Все трофеи, артефакты;

Ингредиенты.

Личные вещи игроков, оружие, доспехи и прочее снаряжение — непобираемы.

7.4. Связывание

Моделируется легким связыванием конечностей веревкой. В особых случаях игрока могут заковать в серебряные/двимеритовые цепи или кандалы, нужен кузнец и соответствующий игровой инвентарь. Снятие также отыгрывается кузнецом с инструментом, инженером, или ключом, при наличии.

7.5. Пленение

Пленного игрока надо обеспечить водой и крышей над головой, при необходимости; в случае отсутствия взаимодействий с пленным в течении часа (не распространяется на тихий час), - игрок может добровольно уйти в мертвятник. Такая же возможность есть через два часа нахождения в плену, вне зависимости от условий содержания.

8. Макробоёвка и армии

8.1. Условия сбора армии

1. Армию собирает любой человек, способный на это, по логике мира игры, по решению регионального мастера. Собравший армию получает статус полководца. Приоритет на сбор армии у правителя, он может назначить полководца, если правителя нет в локации, армию может собрать верховный военачальник (маршал/генерал) или наследник правящего рода.

Экономические условия сбора армии **см. в правилах по экономике.**

2. Армия создается в своей локации.

3. Отличительный знак армии - армейский флаг (древко 2м+ полотнище не менее 1м на 75 см), и ленты на бойцах, перекинутые через плечо.

4. Резервные бойцы оплачиваются (мобилизуются) при создании армии.

5. Две и более армии могут действовать в союзе. Также армии могут объединиться в одну, и выбрать единого командующего.

6. Минимальное количество бойцов для сбора армии 15 человек.

8.2. Армия

1. Создание армии оплачивается ресурсами.
 2. Армии могут штурмовать города, разорять локации.
 3. Армия может включать в себя резервных бойцов (моделируются лентами на знамени).
 4. Персонажи (**за исключением полководцев, правителей и магов**), состоящие в армии, не погибают (не теряют роли) до окончания резервных бойцов (лент).
 5. Полководцы (те, кто собрал и ведет армию, к ним же приравнены правители), правители и маги могут быть убиты (выведены в тяжран и добиты), в процессе боя. Полководец отмечается дополнительной широкой лентой перекинутой через плечо.
 6. Перемещение армии происходит исключительно по дорогам.
 7. Удаление от флага армии более чем на 50 метров, выводит бойца из армии (на него не распространяются армейские правила), до возвращения к флагу.
 8. Бойцы в составе армии должны носить шлем, без шлема в боевке армии участвовать нельзя.
 9. Атаковать бойцов армии могут только бойцы армии. К бойцам армии приравнены защитники своей крепости.
- Персонажи вне армии могут защищаться, если обладают минимальным комплектом защитного снаряжения для сражения в армии (иначе-только убегать), но урона не наносят.
10. Комплект бойца армии - для лучников: стальной или пластиковый шлем, защитные очки (в случае открытого шлема);
для бойцов ближнего боя: стеганая/толстая историчная защита корпуса, стальной шлем, скрытая или явная защита суставов.
 11. На бойцов в составе армии не действует никакая магия, а так же все наложенные ранее заклинания и бафы. Бойцов армии нельзя атаковать заклинаниями. Маги в составе армии могут кастовать только по лентам армии и снимать осадные хиты с ворот крепостей (**см. п. 12**)

Армию должен сопровождать минимум 1 маршал и/или мастер - региональщик.

8.3. Резервные бойцы

Резервные бойцы бывают 3х типов: резервные бойцы (ленты) армии, резервные бойцы (ленты) стражи и резервные бойцы каравана. Точка респауна – знамя армии/стражи/каравана.

Маги, ведьмаки, правители - не могут пользоваться лентами резервных бойцов армии, стражи и караванов.

Резервные бойцы армии:

1. Резервные бойцы армии могут наниматься только в армию.
2. Наем (мобилизация) происходит за ресурсы у региональщика.
3. Моделируются лентами на знамени армии, 1 лента=1 боец.
4. В случае «ухода в 0 хитов» в бою, игрок идет к знамени, касается его, мастер снимает ленту со знамени после чего боец может вернуться в бой с полными хитами.
5. Знамя - как точка респауна - является не боевой зоной радиусом 3 метра, находится вне битвы, за спиной у армии в 10+ метрах
6. Пока зона респауна не обозначена (армия на марше), лентами пользоваться нельзя.
7. Знамя в осаждаемой крепости работает с теми же условиями, и находится на открытой доступной площадке.
8. У знамени присутствует мастер (региональщик / боевой маршал).
9. Если погибший боец не дошел до респауна в течении 5 минут, он впадает в тяжелое ранение.
10. При окончании резерва бойцов, игроки у которых кончились хиты переходят в состояние тяжелого ранения.

11. На ленты в каждой локации есть суточный лимит, больше лимита лент выкупить нельзя. Лимит лент может повышаться и понижаться в зависимости от действий ключевых персонажей локации, выполнения определенных экономических и религиозных действий.

Резервные бойцы (ленты) стражи:

1. Ленты стражи выдаются региональщиком, в начале игры.
2. Знамя городской стражи постоянно находится в «казарме».
3. Лентами стражи могут пользоваться только стражники, и только внутри локации.
4. Раз в сутки, утром в 9.00 ленты стражи восстанавливаются, до своего лимита.
5. Ленты стражи могут быть использованы при обороне города от штурма.
6. Количество лент стражи - 10 лент.

Игроки замеченные в читерстве сразу отправляются в мертвятник.

9. Фортификации и параметры стен

Свободное расстояние перед воротами должно представлять зону 10x10 м, свободную от всего лишнего - чистая площадка; такая же свободная зона для ведения боевых действий необходима после ворот. Возможны исключения в зависимости от расстановки локаций.

Длина стены, а также количество бойниц для каждого укрепления определяется до игры и составляет от 10 м включая ворота.

Запрещены подъемные ворота.

Запрещено силой воздействовать на закрытые ворота.

Запрещено строить стены и башни, образующие коридор.

Запрещено строить стены в виде сужающейся воронки.

Штурмовые коридоры, котлы после ворот запрещены.

Запрещено сталкивать лестницы и пандусы, пока на них есть люди.

9.1. Участок для штурма

Часть стены **должна быть штурмуемой**, ее высота составляет **60 см**, ширина штурмуемого проёма должна составлять **1,5 м**. Штурмуемых участков в стене - 2, один слева, один справа от ворот. Участки становятся доступными для штурма после снятия с них осадных хитов, до того они должны быть закрыты тканью.

Высота штурмовой стены — от 2 м. Стены высотой более 3х метров - не штурмуются. Башни могут быть выше остальной стены на сколько угодно, но их ширина тогда не включается в общую минимальную длину стены.

Ширина ворот для каждого укрепления устанавливается отдельно и составляет от 2м. (не менее) до 3м.

Высота ворот – не менее 2 м.

Остальной периметр укрепления должен быть затянут непрозрачной тканью/нетканкой/баннерами, вне зоны видимости допустимо обтянуть локацию киперной лентой.

Рыть рвы запрещено.

Все элементы конструкции стен должны быть достаточно крепкими, чтобы ставить на них лестницы, перелезть через них в доспехах и т.д. Количество хитов на воротах будет даваться в соответствии с размерами и качеством крепости. В случае жиденького неустойчивого заборчика ворота будут выноситься с 1-2х попаданий осадного орудия.

Строить крепости рекомендуется только при согласовании с мастером по боевке. В противном случае всегда остается шанс, что их придется переделывать.

9.2. Мантелеты

Имеют осадные хиты (от 1 до 4) и уничтожаются попаданием снарядов из катапульт и требушетов. При уничтожении мантелета осадными орудиями, те кто был за ним получают минус хит осколками.

Мантелеты запрещено устанавливать ближе чем на 3 метра от ворот – это означает, что после ворот и до мантелетов на расстоянии в 3 (три) метра есть свободная площадка.

Ширина мантелетов не более 1,5 метров/ Высота не более 2х метров

9.3. Подземные ходы

На игре не моделируются.

9.4. Запрещено!

Штурмовые коридоры.

Стационарные укрепления напротив ворот, в том числе являющиеся элементами ворот, крепости, механизмами и прочее.

Устраивать завалы и создавать стационарные препятствия на входе в крепость.

Строить дополнительные штурмовые стены внутри города.

Копать волчьи ямы.

Все виды дополнительных укреплений – только при согласовании с мастером по боевке.

10. Штурм.

Все участники штурма, непосредственно принимающие участие в рукопашной на стене или в воротах, обязаны быть в шлемах. Лучник на стене обязан иметь защитные очки в комбинации с открытым шлемом, либо просто закрытый шлем. Берегите голову и глаза.

10.1. Штурм поселений

Штурмовать можно тремя способами:

Влезть на стену через участок, предназначенный для штурма, после снятия осадных хитов с участка, или перелезть через стену, если её высота меньше 3х метров. Это можно делать в любое время, кроме «тихого часа», единственное ограничение – обязательное наличие шлема на влезавшем. Использование лестниц необязательно. Прыжок/падение/спрыгивание со стены - игровая смерть.

Выбить ворота тараном. Хитосъем тарана и количество хитов у ворот определяет мастер по боевке, исходя из качества тарана. В момент выбивания ворот таран должны держать не менее 6 человек. Удар должен наноситься не чаще, чем один раз в 5 секунд. Таран чипуется мастером по боевке или маршалом заранее, это сложное осадное сооружение, найденное рядом бревно тараном быть не может.

Расстрелять ворота из катапульты, баллисты, требуше и т.д. Хитосъем того или иного осадного орудия определяет мастер по боевке, он указывается на чипе, который обязательно должен быть на каждом подобном орудии.

После того, как хиты у ворот кончились, они должны быть полностью открыты защитниками укрепления в кратчайшее время. Пока это происходит, объявляется тайм-стоп.

Стрелять из луков и арбалетов можно только сквозь бойницы или с башен.

Стрелы, выпущенные на другую сторону стены, подбирать во время штурма нельзя, стрелять чужими стрелами нельзя.

10.2. Штурм помещений

В случае если противник заперся в помещении, дверь выносится по хитам с помощью топоров, алебард, булав.

Во избежание травм в бою внутри помещения могут участвовать только люди в шлеме.

10.3. Штурм внутренних укрепленных строений.

Усадьбы, донжоны, внутренние укрепленные строения и их ворота, чипуются мастером по боевке. Ворота должны быть не менее 1,5 м шириной, сносятся по осадным правилам, осадными машинами. Внутренние укрепленные строения могут быть разрушены осадными машинами, при снятии всех осадных хитов со строения (попадания в стены), в этом случае все, кто находится в здании, попадают в тяжран и оглушение.

Так же помещение может быть осаждено, если в помещении нет необходимых запасов провизии - 1 единица на 5 человек на 30 минут, то укрепление будет считаться павшим.

10.4. Камни

Моделируются кульком, сделанным из материала, который не слишком легко порвать, черного, белого или серого цветов. Набивается листвой, мхом, травой и т.д., для облегчения нужно добавить более легкого материала. Размер не более 30 см и не менее 20 см в диаметре, вес около 800 г.

Камень должен быть мягким.

Количество камней-ограничено, не более 25 штук на штурм, брошенные камни во время штурма не используются повторно.

Согласуйте свои камни с мастером по боевке заранее!

Есть два способа использовать камни.

Ими можно стрелять из осадного орудия, предназначенного для этого (см. ниже).

Их можно ронять со стен. Действие выполняется строго двумя руками, можно ронять только вертикально вниз. Кидать камни руками, кроме как стоя на парапете стены или на башне, нельзя. Считается, что камень попал, если он задел человека куда угодно (даже в голову), не срикошетив

при этом от щита, оружия или, например, дерева.

Камень, упавший со стены и попавший без рикошетов, приводит к тяжелому ранению вне зависимости от доспеха. Щит не защищает от камней.

10.5. Осадные орудия

Рекомендуется заранее согласовать осадные орудия с мастером по боевке

В эту категорию входят:

Осадные башни. К осадным башням требование только одно – безопасность в эксплуатации. Т.е. это должна быть достаточно прочная конструкция, из которой не торчат гвозди.

Баллисты. Стреляют дротиками. Длина дротика от 80 см до 1,5 м., он должен весить не более 700 г., диаметр смятения «острия» от 7 см. (дротики допускаются мастером по боевке). Дротиками можно стрелять по крепости, но хитов с бойниц и ворот они снимают не так много. Ими можно попасть в человека и отправить его в тяж ран. От дротиков баллист не спасает щит. Снимают 1-2 осадных хита в зависимости от качества изделия.

Требушеты и катапульты. Стреляют большими камнями, описанными выше. Могут разрушать защиту бойниц и ворота. Должны прилично выглядеть (необходимо согласовать с мастером по боевке). Требушеты должны иметь противовес, катапульты должны работать за счет силы упругости, а не за счет силы людей, дергающих за веревку. Выпущенный катапультой или требушетом большой камень отправляет в тяжран на месте даже при попадании в щит или орудие. В базе снимают 1-3 осадных хита в зависимости от качества изделия.

Таран. Им можно разрушать ворота. Его можно разрушить. Таран должен быть похож на таран способный разрушить крепостные ворота. **Таран изготавливается и чипуется заранее, бревна с приделанными наскоро ручками, тараном не являются.**

Все указанные орудия должны иметь чип, где указан хитосъем и количество хитов самого орудия - устанавливается мастером по боевке, в зависимости от качества изделия.

Осадные башни, катапульты, баллисты, требушеты в бою могут быть уничтожены только другим осадным орудием (камнем или дротиком). Для снятия хитов необходимо любое попадание - даже касательное или рикошетом. Когда хиты кончаются, орудие считается уничтоженным и не может использоваться по прямому назначению до починки.

В небоевой обстановке (когда никто не мешает) осадную башню, таран, требушет, катапульту или баллисту можно уничтожить ударами любого оружия. Каждый удар снимает 1 хит, но должен наноситься не чаще, чем раз в 5 секунд. Удар должен быть громким, но не разрушать орудие физически.

Восстановление орудия производится за ресурсы ремесленниками и требует 1 час времени.

Баллисты и катапульты могут переходить из рук в руки только с согласия их реального владельца независимо от того, жив ли его персонаж.

11. Осады.

1. Города и крепости можно брать в осаду. Для того что бы выдерживать осаду, на складе города должны быть в наличие ресурсы еды в необходимом количестве.
- 2.1 Полководец громко и четко, чтоб осажденные его слышали, объявляет начало осады.
- 2.2 Осаждающие ставят осадный лагерь, моделируется палаткой из нетканки обозначающей склад, туда же складывается провизия.
 - Осада длится от 1го до 4х часов, каждый час расходуется 2 ресурса еды, также в городе по истечению часа начинает расходоваться 2 ресурса еды, если склады заполнены, если они пусты или еда уничтожена, по истечению часа город считается павшим.
 - Пополнить уничтоженные запасы еды можно в течении 10 минут.
 - Осаждающие могут начать осаду не имея ресурсов на все 4 часа осады, могут пополнять провизию с помощью поставок и фуражиров.
- 2.3 В случае окончания ресурса еда (или уничтожения склада с провизией) до окончания осады и не возможности пополнить ее в течении 10 минут у осаждающих: осада снимается и армия врага должна отступить к себе в город.
- 2.4 В случае окончания ресурса еда (или уничтожения склада с провизией) до окончания осады и не возможности пополнить ее в течении 10 минут у обороняющихся, осада считается успешной.
3. Во время осады можно вести боевые действия.
4. Если в течении 4х часов осада не снята и осадный лагерь не разрушен, осада считается успешной.
5. При успешной осаде: ворота открываются, бойцы не могут защищать городские ворота и укрепления (отходят от ворот и стен на расстояние 10 метров)

12. Магическое столкновение.

В начале столкновения армий/штурма может произойти **магическое противостояние**. Маги, присутствующие в составе армий, могут собрать круг и скастовать два заклинания. На каст каждого заклинания дается не более 5 минут.

Подробнее см [“Магическое столкновение”](#) правила по магии (стр 71).

Фракции и военные кампании и очки влияния.

Есть два типа фракций, политические и экономические.

Политические (военные) фракции могут собирать армии и участвовать в военных кампаниях. Помимо стартовых фракций, можно заявить свою фракцию на игре. Политической фракцией считается любая сила, имеющая возможность собрать и собравшая армию для захвата провинции или локации. Но очки влияния в империи, получают только имперские фракции, и только они могут претендовать на выставление своего претендента на место императора.

Провинции/фракции Нильфгарда, моделируемые игроками:

Город Золотых Башен

Назаир
Цинтра
Туссент (нейтральная)

Игротехнические провинции - на старт игры нейтральные, в определенный момент провинция может заявить о выборе стороны или поднять антиимперский мятеж, что запускает боевой ивент “Захват провинции”, представители игротехнических провинций могут встретиться на игре, например в караване, или на приеме в Туссенте, с ними можно взаимодействовать.

Гесо
Метинна
Эббинг
Этолия

Очки влияния: зарабатываются и теряются игровыми методами в рамках политических и социальных взаимодействий, а также военным путём. Захват мятежных провинций (военные кампании). Добровольное вступление провинции в фракцию, приносят фракции все накопленные провинцией очки влияния (они все равно сохраняются за провинцией, и в случае ее перехода в другую фракцию, переходят вместе с ней).

Прибавляют очки:

Захват игротехнической провинции: + 30 очков

Захват вражеской локации (единоразово): + 20 очков

Удержание вражеской локации до конца цикла, в локации находится гарнизон и наместник захватчика: за каждый цикл + 10 очков

Отбить свою локацию обратно + 10 очков

Агитационная работа: от 0 до +5 очков за цикл.

Религиозные события: массовые богослужения: от 0 до +5 очков за цикл.

Игровые события - праздники, турниры, пиры: от 0 до +5 очков за событие, до +10 очков за цикл.

Событие на территории фракции приносит очки фракции-хозяину территории, если территория захвачена, то захватчику.

Отнимают очки:

Гибель лидера фракции: -10 очков.

Потеря своей локации: -20 очков.

Нападение на нейтральные имперские провинции их караваны и дип миссии (все провинции на старте кроме фракционных (ГЗБ, Назаир и Цинтра), являются нейтральными: -20 очков.

Явный разбой на дороге армией или должностными лицами и прочие действия порочащие честь империи: до -10 очков.

Политические фракции могут объединяться, их очки влияния суммируются, при присоединении нейтральной нильфаардской локации к политической фракции, ее очки влияния переходят в фракцию, при отсоединении локации от фракции, она теряет 30% от своих заработанных очков в пользу фракции, из суммы фракции вычитаются 70% очков покинувшей ее локации. **Пример:** Локация X вступила в фракцию Y заработав до вступления 10 ОВ, у фракции Y было 20 ОВ, и в сумме после присоединения X, стало 30 ОВ. При выходе X из фракции Y, у X останется 7 ОВ, у Y 23 ОВ.

Военные кампании - участие в захвате (игротехнической) провинции требует сбора армии и имеет стоимость в финансах и ресурсах. Кампанию фракции могут оплачивать самостоятельно

или финансировать через экономические фракции (на условиях получения части дохода с захваченных земель или других договорных обязательств).

Событие происходит 4 раза, по 2 раза в день, 14 и 15 июля (2й и 3й день игры) 12.00-13.00 и 18.00-19.00. Происходит на нейтральных точках на территории полигона, подготовленных к этому заранее. Условия победы, выбить местный гарнизон и удержание точки (провинции) в течении часа. Война, по правилам армейской боёвки, кончились ленты, гибнет персонаж.

Возможна сюжетная военная кампания, при выполнении определенных условий игроками, о них (месте проведения и времени) можно узнать только по игре.

Победа политической фракции в игре: получение более 70% очков влияния. Фракция сможет короновать своего претендента в качестве нового императора.

В случае спорной ситуации на конец игры будет финальная битва, очки влияния меняются на ленты, по курсу 1к1.

Фракции на старте игры:

ГЗБ - лидер Морвран Воорхис

Цинтра - лидер Петер Эвертсен

Назаир - лидер Киарант Коегоорн

Туссент - лидер Анна-Генриетта (локация нейтральна)

Бельхавен (локация нейтральна, не является провинцией, не влияет на ОВ)

Нижние Кутежи (локация нейтральна, не является провинцией, не влияет на ОВ)

Новиград - (не учитывается в борьбе за Нильфгаардский трон, конфликты с ней не влияют на ОВ)

Темерское сопротивление (не учитывается в борьбе за Нильфгаардский трон, конфликты с ней не влияют на ОВ)

Экономические фракции. Фракции напрямую не участвующие в войне за трон, их цель получение максимальной прибыли и обогащение, власть через деньги.

Купеческая гильдия Нильфгаарда

Банк Чианфанелли

Банк Вивальди

Экономическая фракция получает стартовый капитал и игротехнические возможности его увеличения. Экономические фракции могут выдавать кредиты под проценты (под залог), могут брать в управление имения и производства, могут инвестировать в военные кампании и караваны.

Победа экономической фракции: Максимальные финансовые и материальные активы на конец игры у фракции (имения и производства в имуществе и управлении, финансовые ресурсы).

Правила по экономическим взаимодействиям.

1. Общая информация

Основной принцип экономики – минимально возможное количество виртуальных действий и создание максимально возможного количества социально – экономических связей между игроками и локациями.

В игровых сутках предусмотрено два экономических цикла:

- 09.00 - 15.00 (утренний);
- 15.00 - 21.00 (вечерний).

Моделирование циклов по временным рамкам:

- * Среда (13 июля) – 1 цикл – вечерний, в связи с парадом будет увеличен на 1 час, до 22:00;
- * Четверг (14 июля) – 2 цикла, утренний и вечерний;
- * Пятница (15 июля) – 2 цикла, утренний и вечерний;
- * Суббота (16 июля) – 1 цикл, объединенный.

2. Финансовая система

На игре моделируется три вида монет:

- Золотой
- Серебряный
- Медный

Курс 1 (один) золотой равен 5 (пяти) серебряным равен 25 (медным) медным.

Ввод и вывод денег

До начала игры игроки получают:

- Стартовый капитал игрока в рамках лимитов, определенных согласно роли.

Для отдельных ролей (аристократия, владельцы торговых домов, владельцы производства и т.д.) – размер стартового капитала определяется индивидуально вне рамок лимитов (будет выдаваться перед началом игры либо мастером по экономике, либо мастером региональщиком).

Ввод денег в игру происходит через:

- Доход локации:

Локационный доход выдается мастером-региональщиком 1 раз в экономический цикл. Не полученный своевременно доход у мастера региональщика не может быть получен в другой экономический цикл.

- Имения дворян:

Доход с имения выдается мастером-региональщиком 1 раз в экономический цикл. Не полученный своевременно доход у мастера региональщика не может быть получен в другой экономический цикл.

Доход локаций и имений можно получить в любое время экономического цикла.

- Иные источники получения денег:

- прохождение данжей
- продажа добычи, ресурсов и трофеев игротехникам
- занятие торговлей,
- наем на работу,

Деньги выводятся через:

- Мастерские налоги с Кабаков, которые получают мастерскую компенсацию, мастерские торговцы. Банковские дома.

Банк:

На игре будет смоделирован Банки (Чианфанелли, Вивальди). Банк выполняет игротехнические функции.

Подробно о работе Банка см. Приложение к настоящим правилам.

Налоги

Игровые налоги

Дворяне, владеющие имуществом, владельцы производств (макро и микро), торговые дома, заведения в сфере услуг и т.д. платят налоги в казну локации. Размер налогов на старте игры устанавливается мастерской группой, налоговая ставка может меняться главой локации (империи) на законодательном уровне, но изменения могут нести сюжетные последствия.

Налоги будут собираться сборщиком налогов/казначеем.

Сбор налогов происходит один раз в цикл.

На старте игры налог для всех локаций равен 15 % от дохода.

Допускается освобождение от уплаты налогов, на усмотрении правителя локации (игровой момент).

**** Игровой момент, сбор налогов и податей полностью на игроках.**

Мастерские налоги

В игре предусмотрены мастерские налоги с кабаков, которые получают мастерскую компенсацию (размер налогов будет установлен позднее). Сбор налогов происходит один раз в цикл. **Данные кабаки освобождаются от уплаты игровых налогов.**

Сбором мастерских налогов занимается мастер по экономике или мастер-региональщик.

Мастерский налог равен 70% от дохода.

3. Локации и имена

Локации

Каждый цикл локация генерирует денежный доход, который выдается мастером региональщиком при предоставлении сертификата/ов на земли, либо главе локации, либо казначею/министру финансов **(при наличии документов, подтверждающих право совершать действие от имени правителя локации, заверенного у регионального мастера).**

искл. Бельхавен и Нижние Кутежи они получают доход без сертификатов.

Переход права собственности на локацию возможен во время военных действий – в результате успешной осады или штурма столицы локации, а также торговых соглашений или дипломатических переговоров.

Имена

Имена — это виртуальная экономическая территория дворян.

Право владения именем закрепляется сертификатом, заверенным мастером по экономике. Дальнейшие переходы права собственности на имена фиксируются в данном сертификате и заверяются мастером по экономике либо мастером региональщиком.

Стартовое количество имен в локации определяется на начало игры. Имена внутри одной локации приносят различный доход (зависит от размера территории). Владельцы имен могут дробить свои земли в пользу третьих лиц, с уменьшением дохода.

Дробление земли

*** Пример:**

Владея Герцогством, вы можете отдать часть своих земель своему родственнику, другу и тд., ваш доход уменьшится, но при этом вы сможете, собирать налог со своего вассала.

Условно Герцогство приносит доход в 8 золотых (графство 4, баронство 2), а минимальная сумма дохода с земли должна быть 2 золотых (1 часть земли). Таким образом вы можете отдать 3 части своих земель третьим лицам. Вы будите получать доход 2 золотых в цикл + налоги с 3 ваших вассалов. Игроку будет выдан сертификат на земли, а Вашем сертификате пометка об уменьшении дохода.

На начало игры имена будут распределены между игроками.

Имение и титул могут быть пожалованы главой локации за заслуги.

Имение жалуется из земли локации, соответственно доход главы локации уменьшается на сумму, которая приносит земля, переданная игроку (Герцогство 8 золотых, графство 4, баронство 2).

Мастер региональщик выдаст игроку новый сертификат, а в сертификатах главы локации сделает соответствующую пометку.

Получение дохода за цикл, а также любые действия с именем осуществляются собственником, либо доверенным лицом (**при наличии документов, подтверждающих право совершать действие от имени владельца имени, заверенного у регионального мастера**) с предъявлением сертификата, подтверждающего владение.

Переход прав на имена по ходу игры происходит в следующих ситуациях:

- Смерть владельца имени;

«Умерший» игрок – (владелец имени) передает сертификат на свое имя мастеру региональщику или мастеру мертвятника, для последующей передачи наследнику.

Если владелец имени умирает, наследники умершего (ближайшие родственники) должны обратиться к главе локации, с просьбой вступить в право наследования (отыгрыш на усмотрение игроков) и получить, таким образом, имя в наследство. В право наследования можно вступить в течение 2-х часов с момента, когда стало известно о смерти владельца имени. Передача фиксируется мастером региональщиком локации, к которому относится данное имя.

При отсутствии официальных наследников (ближайших родственников, указанных в завещании лиц и так далее) имя считается перешедшим в собственность локации, о чем мастером региональщиком делается соответствующая запись в сертификате на имя.

- Распоряжение глава локации;

Глава локации вправе отобрать имя у одного вассала и передать другому. Отыгрыш полностью на усмотрение игроков. Игрок, по отношению к которому направлены данные действия, обязан

передать сертификаты на имение главе локации. Переход права владения фиксируется мастером региональщиком локации, к которому относится данное имение.

- При неисполнении взятых на себя банковских условий (вовремя не погашенный кредит обеспечением которого было имение), владелец теряет имение, и оно переходит банку.

- Смерть главы локации, захват локации в ходе военных действий.

В случае гибели главы локации, его добровольного отречения от власти или захвата локации в ходе военных действий, все имения переходят в собственность захватчиков (главы локации). Все владельцы имений обязаны передать сертификаты на имения новому главе локации, если владелец имения не находится в локации и отсутствует возможность передать сертификат на имение, выдается новый сертификат, в котором указывается об аннулировании предыдущего. Имения могут быть оставлены прежним владельцам (вассальная присяга). Данный процесс игровой и полностью отдан на откуп игроков.

Если на момент захвата локации, одно либо несколько имений находятся в залоге у Банка, данные имения переходят в собственность захватчика, со всеми ранее взятыми обязательствами. Если на момент захвата локации, одно либо несколько имений находятся в собственности Банка, данные имения могут быть выкуплены согласно условиям банка.

Покупка, продажа, аренда, дарение, залог и иные экономические действия с имениями в обязательном порядке должны сопровождаться соответствующими игровыми документами и записью в сертификате, регистрируемыми мастером-региональщиком локации, к которой относится данное имение.

4. Торговля и караваны

Торговля – необходимое условие для обеспечения потребностей локации в макроресурсах.

Торговля осуществляется торговыми домами локации.

Торговля.

Торговый дом дает возможность «Торговцу» собирать караваны и проводить торговые сделки с другими регионами, ТД в обязательном порядке моделируется антуражем (прилавок, лавка, вывеска), должен быть обозначен табличкой «Торговый дом», иметь отдельный выход на улицу. В одной локации, может быть, несколько торговых домов.

ТД неуничтожим, но может быть разграблен.

Главой торгового дома может быть только игрок с навыком «Торговец».

Торговля караванов через торговые дома в других локациях приносит **бонус в 2 серебряный** за торговые **сделки, но не более 1-й сделки в одной локации для одного каравана**, бонус получают обе стороны сделки, сделка должны быть зафиксирована мастером в сертификате каравана в локации, где она проведена. Сделкой считается торговая операция (продажа, покупка) проведенная 2мя игроками с навыком «Торговец», при этом один из торговцев должен быть в составе каравана из другой локации.

По возвращению в свою локацию караван получает бонус за каждую описанную выше сделку (1 сделка- 2 серебряный). Бонус выдается мастером региональщиком, по предоставлении сертификата каравана.

***Пример:** Караван создан в ГЗБ: Караван провел сделку в ТД Цинтры (о чем получил запись в сертификате), караван и ТД, в котором проводилась сделка, получают бонус по 2 серебряных*

от регионального мастера Цинтры, остальные сделки каравана в локации в сертификате не фиксируются, по возвращении в свою локацию, то есть в ГЗБ, караван сдает сертификат с отметкой о сделке, проведенной в ТД Цинтры, региональному мастеру ГЗБ и получает за это бонус 2 серебряных.

ТД уличенный в игротехническом мошенничестве выводится из игры, а игроки лишаются профессии «Торговец».

На старте игры торговый дом получает стартовый капитал и ресурсы для торговли

***Мастер по экономике прочипует Ваши болванки (какие стартовые ресурсы получит локация будет доведено отдельно).**

Торговцы

Игрок с навыком «Торговец» может собирать торговые караваны в торговом доме, для доставки товаров в различные локации.

На старте игры:

- в локации может быть не более 4х торговцев
- не более 2х торговых домов
- в каждом торговом доме может быть не более 2х человек с навыком «Торговца».

Каждый игрок с навыком «Торговец» может иметь не более одного ученика одновременно.

Обучение длится два экономических цикла (не менее 9-10 часов, то есть вы можете начать обучение в 9 утра в утреннем цикле и закончить обучение в 6 часов вечера вечернего цикла). Ученик во время обучения должен присутствовать на всех сделках. Экзаменом считается проведение учеником самостоятельной торговой сделки в присутствии мастера по экономике, либо регионального мастера. Если сделка проходит удачно, то ученик получает навык «Торговец», о чем в паспорт игрока вносится соответствующая запись.

Караваны

Перевозка товаров между локациями может осуществляться как отдельными игроками, так и караванами.

Торговый караван:

- Может перемещаться только по дорогам.
- Формируется только игроком с навыком «Торговец» в торговом доме своей локации. Стоимость создания каравана равна **1 серебряный+1 еда**. Стоимость создания выплачивается мастеру-региональщику в городе создания каравана. Мастер-региональщик выдает сертификат каравана и ленты охраны каравана. Торговый караван действует с момента создания и до момента возвращения в свою локацию.
- Имеет 5 лент охраны каравана. Ленты каравана выдаются при формировании каравана у мастера-региональщика. Ленты каравана не могут быть использованы при обороне / штурме и осаде городов – их использование возможно только за пределами городских стен.
- Моделируется небольшим флагом (в цветах локации, в которой был сформирован караван), носилками или телегой, и бойцами охраны (не менее одного).

**Караван, уличенный в игровом мошенничестве, расформируется, а Глава каравана лишается навыка «Торговец».*

- Требуется постоянное присутствие игрока с навыком «Торговец». При смерти или выбывания по иной причине игрока с навыком «Торговец», караван лишается возможности получения бонусных денег за сделки, если игрок отстает от каравана более чем на 25 метров, он считается выбывшим из каравана и не может использовать ленты каравана.

5. Макроресурсы и макропроизводство

Макроресурсы – это ресурсы, предназначенные для:

- реализации экономических отношений между локациями;
- улучшения некоторых макропроизводств, в том числе орудий труда, строительство оборонительных сооружений, осадных орудий и их улучшение;
- покупки лент армии и осад городов.

В разных локациях будут добываться разные ресурсы, первоначальная цена на ресурсы будет дана на старте игры, в дальнейшем курс покупки продажи будет зависеть от реалий рынка (полностью игровой процесс).

	Локация	Основной	Дополнительный
1.	Город Золотых Башен	Шахта	Кожевенная мастерская
2.	Назаир	Каменоломня	Ткацкое производство
3.	Цинтра	Шахта	Кожевенная мастерская
4.	Боклер (Туссент)	Лесопилка	Ткацкое производство
5.	Новиград	Каменоломня	Кожевенная мастерская
6.	Нижние Кутежи	Лесопилка	Ткацкое производство
7.	Бельхавен	Лесопилка	Кожевенная мастерская

Еда, может добываться в каждой локации.

Каждая Локация постоянно потребляет макроресурс Еда, из расчета 2 единицы Еды на 100 человек Еда сдается раз в цикл региональному мастеру..

В случае если Локация не сдала Еду, в ней может начаться голод), если ситуация с едой не будет исправлена, это может привести к смертности виртуального мирного населения и болезням (см. правила по Медицине), снижается уровень выработки ремесленников на макропроизводствах и уровень доходов локации (провинции и имения) в два раза.

Производства макроресурсов могут находиться как в частной, так и в собственности локации. Любые макроэкономические и иные действия с производством макроресурсов осуществляются только собственником/управляющим (в случае если производство в собственности локации) с предъявлением сертификата, подтверждающего владение.

Владелец/управляющий макропроизводства платит сотрудникам жалование, в случае невыплаты жалования игроки могут отказаться от выполнения своей работы (забастовка).

Переход прав на производства макроресурсов по ходу игры происходит в следующих ситуациях:

Макропроизводство может быть пожаловано главой локации. В этом случае глава локации выдает заверенный мастером по экономике/мастером региональщиком сертификат владения макропроизводством Игроку.

Глава локации может забрать макропроизводство и передать другому собственнику либо оставить его в собственности локации. Отыгрыш полностью на усмотрение игроков. Игрок, по отношению к которому направлены данные действия, обязан передать сертификаты на макропроизводство главе локации. Переход права владения фиксируется мастером региональщиком локации, к которому относится данное производство.

Смерть владельца производства макроресурсов. «Умерший» игрок – владелец производства передает сертификат на свое владение мастеру-региональщику локации, где персонаж умер или мастеру мертвятника для последующей передачи наследнику. В право наследования можно вступить в течение 2-х часов с момента, когда стало известно о смерти владельца макропроизводства. Для вступления в наследование необходимо уведомить о таком праве мастера-региональщика.

При отсутствии официальных наследников (ближайших родственников, указанных в завещании лиц и так далее) производство считается перешедшим в собственность локации.

-При неисполнении взятых на себя банковских условий (вовремя не погашенный кредит обеспечением которого было макропроизводство), владелец теряет макропроизводство и оно переходит банку.

- Смерть главы локации, захват локации в ходе военных действий.

В случае гибели главы локации, его добровольного отречения от власти или захвата локации в ходе военных действий, все макропроизводства переходят в собственность захватчиков (главы локации). Все владельцы макропроизводств обязаны передать сертификаты на макропроизводства новому главе локации, если владелец макропроизводств не находится в локации и отсутствует возможность передать сертификат на макропроизводство, выдается новый сертификат, в котором указывается об аннулировании предыдущего. макропроизводства могут быть оставлены прежним владельцам (вассальная присяга). Данный процесс игровой и полностью отдан на откуп игроков.

Если на момент захвата локации, одно либо несколько макропроизводств находятся в залоге у Банка, данные макропроизводства переходят в собственность захватчика, со всеми ранее взятыми обязательствами. Если на момент захвата локации, одно либо несколько макропроизводств находятся в собственности Банка, данные макропроизводства могут быть выкуплены согласно условиям банка.

Покупка, продажа, дарение, залог и иные экономические действия с макропроизводствами в обязательном порядке должны сопровождаться соответствующими игровыми документами и записью в сертификате, регистрируемыми мастером-региональщиком локации, к которой относится данное производство.

Производства макроресурсов – неуничтожимы, но могут быть сломаны, макропроизводства можно сломать ударами любого оружия. Время необходимое для поломки 5 минут, один удар в 15 секунд. Удар должен быть громким, но не разрушать макропроизводств фактически. В конце необходимо сорвать сертификат означает, что производство сломано. Восстановление возможно путем ремонта см. п. 8 Правил.

****Пример: Вы заметили, что толпа в 15 человек ломает ваше макропроизводство, вы будучи героем одиночкой решили им помешать, но случилось следующее, часть ломающих переключилась на вас, а часть осталась ломать макропроизводство. Итог макропроизводство сломано, вы либо убежали, либо пали смертью храбрых. Поэтому оценивайте свои силы в подобных ситуациях один человек не сможет помешать толпе.***

В тихий час, а именно с 3 ночи до 9 утра, ломать производства нельзя.

Основные производства: шахта, лесопилка, каменоломня

Повреждение - 2 к выработке. (Пример: у локации улучшенная шахта (7 ресурсов), уничтожили сертификат улучшения макропроизводства - 2, повредили - 2 (срыв сертификата) и того поврежденная шахта вырабатывает 3 ресурса, пока ее не отремонтируют).

Дополнительные производства: кожевенная мастерская, ткацкое производство, кузница.

Не работают до момента починки, либо прохождения четырех часов с момента выявления факта повреждения.

*** Фермы и поля повредить нельзя.**

****Все сертификаты должны быть сданы региональному мастеру своей локации, о чем региональный мастер ставит в известность мастера по экономике, в которой произошло повреждение производства.**

Виды ресурсов:

В игре моделируются следующие ресурсы:

- **Камень** - участвует в сборе армии, покупке лент, апгрейдах и строительстве.
- **Железная руда** - участвует в сборе армии, покупке лент, апгрейдах, создании слитков железа.
- **Дерево** - участвует в сборе армии, покупке лент, апгрейдах и строительстве.
- **Еда** - участвует в сборе армии, покупке лент, нужна для выживания локации, формировании караванов.
- **Кожа** - участвует в сборе армии, покупке лент как дополнительный ресурс.
- **Ткань** - участвует в сборе армии, покупке лент как дополнительный ресурс.
- **Шкуры** - перерабатывается в кожу, не являются макроресурсом
- **Шерсть** - перерабатывается в ткань, не являются макроресурсом.
- **Слитки железа** - получают из железной руды - нужны для апгрейдов и различных изделий.

Требования к ресурсам:

- Камень - моделируется тремя сбитыми досками размером 15 на 15 см., покрашенными в белый цвет;
- Железная руда – моделируется куском бесформенной массы (из монтажной пены или иного заменяющего материалы) размером 10на10на10 см., окрашенным в черный цвет;
- Дерево - моделируется «чурбаком» длиной не менее 30 см. и диаметром не менее 7-10 см.;
- Слитки железа - моделируется доской размером 15 на 10 см., окрашенным в серый цвет;
- Еда - моделируется небольшими мешочками (из нетканки или иного материала), перевязанными веревкой у основания, набитыми травой и т.д.

*** Полиэтиленовые пакеты, чиповаться не будут.**

- Кожа - моделируется сложенной в несколько слоев черной/коричневой нетканой размером 50 на 30 см.

- Ткань - моделируется доской 40 на 5 см. с намотанной на нее белой нетканой размером 50 на 30 см.;
- Шкуры - моделируется черной/коричневой нетканой размером 50 на 30 см.;
- Шерсть - моделируется сложенной в несколько слоев белой нетканой размером 50 на 30 см.

Ресурсы обязательно отмечены чипами. Срыв и уничтожение чипа означают уничтожение ресурса. Ограничение на минимальное время уничтожения ресурса не устанавливается.

Заготовка болванок под ресурсы – в зоне ответственности игроков! При отсутствии подготовленных болванок, соответствующих требованиям, ресурсы не будут прочипованы.

Ресурсы полностью подбираемы. Для переноски ресурса можно использовать как руки, так и тележки/носилки (разница в количестве перемещаемых ресурсов, игрок может переносить один ресурс, иск.: маг под заклинанием усиления, может нести 2 ресурса).

Требования к производствам макроресурсов

Производство ресурсов находится за стенами города (исключение кузница, ткацкое производство, кожевенная мастерская), в пределах видимости, но не мешая штурму локации.

Правила по выработке/производству макроресурсов.

Вся выработка происходит путем реального отыгрыша. Перед тем как начать выработку ремесленник/владелец производства должен поставить в известность регионального мастера. (Отыгрыш в зоне ответственности игроков, если игроки фактически не отыгрывают процесс, и это стало известно региональному мастеру или мастеру по экономике, добыча не происходит и процесс надо повторять заново).

Выработка/производство ресурсов происходит один раз в цикл.

После совершения процесса выработки ресурсов ремесленники с болванками ресурсов, обращаются к региональному мастеру для их чиповки.

Основные ресурсы

Стартовый лимит выработки шахты/лесопилки/каменоломни 5 единиц ресурса в цикл.

Лимит может быть увеличен путем инженерного апгрейда (улучшение технологии) дает повышение лимита на 2 единицы ресурса. Кузнечное улучшение орудия труда сокращает время выработки на 10 минут на человека. наличие хотя бы одного улучшенного орудия, дает +1 к выработке ресурсов. Пример: (базовая выработка-5) + (инженерный апгрейд-2) + (наличие улучшенного орудия труда-1) = 8 единиц ресурса.

Максимальный возможный лимит 8 единиц ресурса в цикл.

Один шахтер/лесоруб/камнетес добывает 2 ресурса за 30 минут отыгрыша работы (20 если улучшено орудие труда). Увеличение лимитов производства за счет количества рабочих не предусмотрено.

Каменоломня (камень) – моделируется вырытой в земле ямой, глубиной не менее 0,5 метра, шириной не менее 1 метра и длиной не менее 1,5 метров, моделирующей карьер.

Возможно моделирование альтернативным способом по согласованию с мастером по экономике.

Каменоломня должна быть обозначена табличкой «Каменоломня», на которой с обратной стороны крепится сертификат производства.

В каменоломне может работать только игрок с навыком «Камнетес». (см. п. 7.1 правил).

Шахта (Железная руда) – моделируется вырытой в земле траншеей глубиной не менее 0,5 метра, моделирующей узкий лаз шахты, с расширением в месте добычи, шириной не менее 0,7 метра общей длиной не менее 1,5 метров,

Возможно моделирование альтернативным способом по согласованию с мастером по экономике.

Шахта должна быть обозначена табличкой с надписью «Шахта», на которой с обратной стороны крепится сертификат производства.

В шахте может работать только игрок с навыком «Шахтер». (см. п. 7.1 правил).

Лесопилка (дерево) – моделируется козлами. Рядом с козлами должна быть установлена поленница.

Возможно моделирование альтернативным способом по согласованию с мастером по экономике.

Лесопилка должна быть обозначена табличкой с надписью «Лесопилка», на которой с обратной стороны крепится сертификат производства.

На лесопилке может работать только игрок с навыком «Лесоруб» (см. п. 7.1 правил).

Дополнительные ресурсы

Ткацкое производство и кожевенная мастерская производят ресурсы один в один, то есть из одной шкуры/шерсти получается одна кожа/ткань.

Кузница производит три слитка железа из одной руды.

Производства дополнительных ресурсов не может быть улучшены.

Орудия труда также не подлежат улучшению.

Время отыгрыша 20 минут (1 руда в 3 слитка железа, 2 шкуры/шерсти в 2 кожи/ткани).

Кузница (слитки железа) – моделируется отдельно стоящим зданием, в котором должны находиться стилизованные очаг (горн), наковальня и верстак с инструментом (молоты, клещи, разливочные ковши и иное).

Кузница должна быть обозначена табличкой «Кузница», на которой с обратной стороны крепится сертификат производства.

Кузница может находиться в любой локации.

В кузнице может работать только игрок с навыком «Кузнец». (см. п. 7.1 правил).

Кожевенная мастерская (кожа) - моделируется отдельно стоящим зданием. В мастерской должны находиться стилизованный верстак с инструментами (ножи, молотки, бруски для заточки ножей, шило и прочие инструменты для работы с кожей).

Кожевенная мастерская должна быть обозначена табличкой «Кожевенная мастерская», на которой с обратной стороны крепится сертификат производства.

В кожевенной мастерской может работать только игрок с навыком «Кожевник» (см. п. 7.1 правил).

Ткацкое производство (ткань) - моделируется отдельно стоящим зданием, с оборудованным подобием ткацкого станка, мешками и т. д.

Возможно моделирование альтернативным способом по согласованию с мастером по экономике.

Ткацкое производство должно быть обозначено табличкой с надписью «Ткацкое производство», на которой с обратной стороны крепится сертификат производства.

На ткацком производстве может работать только игрок с навыком «Ткач» (см. п. 7.1 правил).

Добыча еды - в одной локации может моделироваться двумя производствами одновременно, у локации может быть одно поле и одна ферма, они находятся за границами города и принадлежат деревням или крестьянам, благородные не могут владеть полями и фермами, но могут владеть деревней, где они находятся и собирать с них налоги провизией.

1 слот поля = 2 ресурса еда (зерно)

1 слот фермы = 1 свинья/овца

1 свинья/овца = 1 ресурс еда (мясо)/ 1 ресурс шерсть/шкура

Поле пшеницы (сельское хозяйство - еда) - моделируется вспаханным полем вне локации или в деревне вне городских стен 2х2 метра, на котором всходят посевы (моделируется выкладыванием ресурса зерно (1 слот 1 мешок)), **поле на старте имеет 4 слота**, каждый слот увеличивает зерно х2, количество слотов может быть увеличено по правилам науки (через прослушивание лекций в Академии, простолюдин/наемный рабочий получает навык «Агроном» (Диплом), дает +1 слот) и по правилам улучшения орудия труда (**см. ниже - п. 7.1 Кузнец**) + 1 слот, **максимально Поле может иметь 6 слотов**. Увеличение лимитов производства за счет количества агрономов не предусмотрено.

Пример*: поле 4 слота: вы посадили 4 единицы зерна, собрали 8 единиц:

поле 6 слотов: вы посадили 6 единиц зерна, собрали 12 единиц;

Поле плодоносит раз в цикл, только в случае посадки зерна, между посадкой зерна и сбором урожая должно пройти не менее 4 часов. При посадке на чипе зерна региональщиком проставляется время посадки.

****Если агронома убили или он отсутствовал при посадке зерна, поле не получает +1 слот для зерна. Если у рабочего или агронома нет улучшенного орудия труда поле также не получает +1 слот.***

Чтобы собрать урожай на поле нужно произвести работы, моделируется возделыванием в течение 30 минут, время возделывания поля можно сократить привлечением большего количества рабочих (пример один рабочий работает 30 минут, два рабочих 25 минут, три рабочих 20 минут и т.д., но не более 6 рабочих). На поле пшеницы могут работать простолюдины или наемные рабочие. После сбора, региональщик чипует новые мешки зерна.

Зерно с поля можно украсть. Один игрок может украсть только одну единицу зерна, при этом игрок, укравший зерно не может быстро перемещаться (бегать) Если у вас украли зерно и на складе не осталось зерна на посев. Зерно можно будет купить у игротехнических торговцев и в других локациях.

Поле должно быть обозначено табличкой «Поле пшеницы»

Локация Туссент производит виноград (альтернатива Полю)

Виноградники (сельское хозяйство - еда) - моделируется вспаханным полем вне локации или в деревне вне городских стен 2х1 метра, на котором растет виноградная лоза (моделируется несколькими вкопанными палками с имитацией лозы (на которой висит чип виноградная лоза)), **виноградник на старте имеет 1 слот**, каждый слот приносит одну единицу ресурса еда, количество слотов может быть увеличено по правилам науки (через прослушивание лекций в Академии, простолюдин/наемный рабочий, благородный получает навык «Агроном» (Диплом), дает +1 слот) **максимально виноградник может иметь 2 слота**. Увеличение лимитов производства за счет количества агрономов не предусмотрено, один агроном может работать только на одном винограднике.

Виноградник плодоносит раз в цикл, только в случае посадки винограда, между посадкой и сбором урожая должно пройти не менее 4 часов. При посадке на чипе виноградная лоза региональщиком проставляется время посадки.

****Если агронома убили или он отсутствовал при посадке винограда, виноградник не получает +1 слот для.***

Чтобы собрать урожай на винограднике нужно произвести работы, моделируется возделыванием в течение 30 минут, время возделывания поля можно сократить привлечением большего количества рабочих (пример один рабочий работает 30 минут, два рабочих 25 минут, три рабочих 20 минут и т.д., но не более 6 рабочих). На винограднике могут работать простолюдины или наемные рабочие, при очень большом желании могут трудиться и благородные. После сбора, региональщик чипует ваши мешки чипом виноград.

Виноградную лозу можно уничтожить, моделируется, пять минут имитируем уничтожение виноградной лозы, после чего срываем чип).

Если виноградная лоза уничтожена и урожай не собран, виноградник в этом цикле не приносит урожай. Восстанавливается в следующем цикле автоматически.

Виноградник должен быть обозначено табличкой «Виноградник»

В локации Туссент на старте 3 виноградника.

Уважаемые игроки, озаботьтесь запасными болванками ресурса еда.

Ферма (еда, шкуры или шерсть) – моделируется загоном 2х2 метра, в котором в течение цикла пасутся прочипованные овцы (дают шерсть и еду) или свиньи (дают шкуру и еду) и разделочным столом, вне локации или в деревне вне городских стен, ферма на старте имеет 4 слота для скота, количество слотов может быть увеличено по правилам науки: через прослушивание лекций в Академии, простолюдин/наемный рабочий получает навык «Животноводство» (Диплом), что дает +1 слот и по правилам улучшения орудия труда (см. ниже - п. 7.1 Кузнец) + 1 слот, максимально Ферма может иметь 6 слотов. Увеличение лимитов производства за счет количества животноводов не предусмотрено.

1 /свинья/овца= 1 ресурс еда/ шкура/шесть.

Производство потомства на забой происходит с помощью выпаса (30 минут) и кормления скота, весь скот съедает 1 ресурс еда (зерно) в цикл (сдаётся региональному мастеру перед началом процесса выработки), на ферме могут работать простолюдины или наемные рабочие.

****Если животновода убили или он отсутствовал на выпасе, ферма не получает +1 слот. Если у рабочего или животновода нет улучшенного орудия труда ферма также не получает +1 слот.***

Модели животных должны быть легко идентифицируемы. Животных можно воровать, моделируется кражей животных. Один игрок может украсть только одно животное, при этом игрок, укравший животное не может быстро перемещаться (бегать). Украденное животное можно нести или вести на веревке. Если у вас украли овцу/свинью, то их можно будет купить у игротехнических торговцев. Возможность самостоятельного ввода животных в игру отсутствует.

Ферма должна быть обозначена табличкой «Ферма»

Уважаемые игроки, озаботьтесь запасными болванками животных.

Склады

Ресурсы хранятся в специальном игровом помещении в пределах локации – складе.

Если ресурсы хранятся вне склада более 2х часов, ресурсы могут испортиться игротехнически (заржаветь/сгнить), фиксируется мастером, ресурс выводится из игры.

Требования к складу:

- месторасположение склада должно быть известно мастеру региональщику.
- само помещение идентифицируемо именно как склад. Склад должен быть наземным помещением с отдельным входом с улицы, обозначенным надписью «Склад».

При отсутствии склада никакие действия с ресурсами (торговля, улучшение производств, обмен ресурсов на ленты и т. д.) в данной локации не производятся.

Склад уничтожить нельзя. Только разграбить по итогам штурма или обокрасть / уничтожить ресурсы иным игровым способом.

В локации может быть несколько складов.

6. Профессии и ремесла

Ремесленником может заявиться любой игрок при соблюдении требований к личному антуражу и оборудованию своего рабочего места. Игроки, согласовавшие роль ремесленника, на игре получают отметку в паспорте игрока.

С помощью профессий/ремесел на игре происходит добыча макроресурсов, улучшение ворот, создание и улучшения осадных орудий, ремонт и т.д.

Количество ремесленников на старте игры лимитировано.

Профессии

Камнетес – игроки с данным навыком работают в каменоломне, добывают камень. На старте игры в каждой локации может быть только 2 (два) Камнетеса.

Шахтер – игроки с данным навыком работают в шахтах, добывают железную Руду. На старте игры в каждой локации может быть только 2 (два) Шахтер.

Лесоруб – игроки с данным навыком работают на лесопилках, добывают Дерево. На старте игры в каждой локации может быть только 2 (два) Лесоруба.

Кожевник - игроки с данным навыком работают в кожевенных мастерских, производят макроресурс Кожа; На старте игры в каждой локации может быть только 2 (два) Кожевника.

Ткач - игроки с данным навыком работают на ткацком производстве и производят макроресурс Ткань; на старте игры в каждой локации может быть только 2 (два) Ткача.

У каждого ремесленника должно быть орудие труда.

Орудия труда в зоне ответственности игроков, отсутствие орудий труда будет влиять на выработку ресурсов. Орудия труда подбираемы, моделируется срывом сертификата.

Агроном- игроки с данным навыком работают на поле пшеницы и производят макроресурс еда (зерно).

Животновод - игроки с данным навыком работают на ферме и производят макроресурс еда (мясо) и шкуру либо шерсть.

Профессии агроном и животновод получаются на игре (см. правила по науке).

Кузнец – игроки с данным навыком работают в Кузнице, перерабатывают железную руду в слитки железа (1 руда = 3 слиткам железа, время отыгрыша 30 минут), создают и улучшают орудия труда, создают изделия из димеритовой руды и серебра;

Создание улучшение орудий труда - Созданный или улучшенный предмет должен иметь реальное воплощение. Процесс создания и улучшения орудий труда проходит только в присутствии мастера по экономике или регионального мастера, после завершения процесса, игрок по заказу которого создавался/улучшался предмет, получает соответствующий чип/сертификат, в котором указывается, что это за предмет, его свойства. Данный чип/сертификат крепится на орудие труда. Любое действие по созданию и улучшение орудий труда требует 1 ресурс дерево и 1 ресурс слиток железа+ оплата работы Кузнеца.

На старте игры в каждой локации может быть только 2 (два) Кузнеца.

Инженер – игроки, обладающие навыком строительства и ремонта осадных орудий, ремонта военных укреплений, макропроизводств.

На игре допускается возможность улучшения технологий и навыков в форме исследовательских проектов (**см. правила по науке**).

Инженер на игре может подготовить трактат по строительству нового строения (ратуши, храма, торгового дома и т.д.), данный трактат не является улучшением игротехнических строений, после подготовки трактата инженер должен обратиться к региональному мастеру за чиповкой и получения информации о том, сколько будет необходимо потратить ресурсов на строительство.

*Количество ресурсов, которые будут необходимы для реализации умений будут выданы Инженерам на старте игры (**Закрытые знания**).*

Инженеры могут обмениваться своими знаниями друг с другом, моделируется переписыванием трактата с последующей отметкой мастера по экономике или регионального мастера.

Отсутствие на трактате печати мастера по экономике или регионального мастера, говорит о том, что инженер не может осуществлять действия, указанные в трактате.

У каждого инженера должна быть оборудована мастерская, которая должна включать в себя стол для чертежей/пишущие инструменты/библиотеку (свитки, книги, трактаты и т. д.). Мастерская должна находиться в отдельном помещении с крышей либо навесом.

На старте игры в каждой локации может быть только 1 (один) Инженер.

Торговец (см. п. 4 правил);

Лекарь/фельдшер (см. Правила по Медицине);

Алхимик (см. правила по Алхимии);

Генетик (см. правила по Генетике);

Палач (см. правила по пыткам).

****На старте игры игрок, получивший экономическую профессию (торговец, инженер, кузнец, лесоруб, камнетёс, шахтёр, кожевник, ткач) не может совмещать ее с другими профессиями.**

Обучение

Один ремесленник может обучать только одного ученика за раз.

Обучение ремеслу: камнетес, шахтер, лесоруб, кожевник, ткач происходит следующим образом:

Игрок, желающий получить одну из перечисленных профессий, должен обратиться к представителю интересующего ремесла, в случае согласия на обучение ученик вместе с ремесленником отправляется к месту работы ремесленника и наблюдает за работой ремесленника. Ремесленник в процессе обучения рассказывает ученику о премудростях ремесла, отвечает на его вопросы (отыгрыш полностью отдается на усмотрение игроков).

Обучение длится один игровой цикл. По окончании обучения, ученик становится ремесленником, о чем мастером по экономике либо региональным мастером вносится запись об изученном ремесле в паспорт игрока.

Обучение ремеслу кузнец происходит следующим образом:

Игрок, желающий получить профессию кузнец, должен обратиться к кузнецу с просьбой стать его учеником. В случае согласия кузнеца взять ученика начинается обучение. Кузнец в процессе обучения рассказывает ученику о премудростях ремесла, отвечает на его вопросы, показывает процесс получения железа из железной руды и т. д. (отыгрыш полностью отдается на усмотрение игроков).

Обучение длится один игровой цикл. По окончании обучения ученик в присутствии регионального мастера либо мастера по экономике сдает Кузнецу экзамен по ремеслу, который состоит из теории (описание процесса) и изготовления предмета. В случае удачной защиты мастер по экономике либо региональный мастер вносит запись об изученном ремесле в паспорт игрока.

Обучение профессии инженер:

Игрок, желающий получить профессию инженер, должен обратиться в Университет, пройти полный курс обучения и получить диплом.

Обучение ремеслу: лекарь, алхимик, генетик, палач (см. соответствующие правила).

Обучение в учебных заведениях.

На игре будет возможно учиться в учебных заведениях, в которых можно будет обучиться некоторым профессиям. (см. правила по Науке).

7. Правила по строительству, ремонту и улучшению.

Для проведения данных действий необходим инженер, обладающий необходимым навыком (наличие заверенного трактата).

Строительство, ремонт и улучшения происходят путем отыгрыша (полностью на усмотрение игроков).

Все улучшения должны иметь визуальный характер.

Для строительства, ремонта и улучшений необходимы макроресурсы (информация будет у инженера) и рабочие (минимум 2)

Процесс строительства занимает 30 минут

Процесс ремонта занимает 20 минут

Улучшение таранов, баллист, катапульт и требушетов:

1 уровень улучшения +1 к хитосъему

2 уровень улучшения +5 хитов

3 уровень улучшения +1 к хитосъему

Улучшения ворот и осадных башен:

1 уровень улучшения +5 хитов

2 уровень улучшения +10 хитов

3 уровень улучшения +15 хитов

Процесс улучшения осадных орудий занимает 20 минут

Улучшение Макропроизводств:

На игре будет возможно улучшить лесопилку, шахту, каменоломню.

Улучшение смотри пункты производств.

Процесс улучшения макропроизводств занимает 30 минут

Навык по улучшению макропроизводств, ворот и осадной техники на старте игры не предусмотрен. Для изучения навыка (см. правила по Науке).

Перед началом ремонта или строительства игрок должен поставить в известность регионального мастера, показать ему соответствующий трактат и сдать необходимые макроресурсы.

После завершения игрового процесса региональный мастер выдает сертификат с печатью.

8. Микропроизводства

Все микропроизводства утверждаются мастером по экономике только после согласования с региональным мастером локации.

Производства микроресурсов должны иметь реальное воплощение.

Производства микроресурсов производят товары, которые продаются другим игрокам (например, пекарня, пивоварня, винокурня и т.д.).

Владелец микропроизводства платит сотрудникам жалование, в случае невыплаты жалования игроки могут отказаться от выполнения своей работы.

Микропроизводства находятся в частной собственности.

Требования к производству микроресурсов

Производство должно соответствовать следующим критериям:

- антуражность, реальная работа и продажа продукции.

*** Мастерская группа не несет ответственности за продаваемый товар.**

9. Экономика военных действий.

Экономика регулирует следующие аспекты военных действий:

- оплата сбора армии, получение лент армии;

Ленты армии нельзя закупить и использовать отдельно от армии – предварительное формирование армии является обязательным условием.

Ленты армии выдаются мастером региональщиком после передачи макроресурсов.

Произвести пополнение лент армии «в поле» нельзя – только на территории своей или союзной локации, используется лимит лент локации, в которой происходит пополнение в соответствии с правилами.

Стоимость сбора армий и покупки лент армии:

Стоимость формирования армии: 2 еды + 2 основных ресурса (камень/руда/дерево) + 2 других основных ресурса (камень/руда/дерево) + 2 второстепенных ресурса (кожа/ткань)+2 серебряных за каждого человека (бойца)

Каждый дополнительный (живой) человек в армии оплачивается в размере 2х серебряных. Формирование армии возможно при наличии 15 человек и дает +10 лент армии.

Пример: 2 еды+2 руды+2 дерева+2 кожи+30 серебряных (15 человек) + 40 серебряных (20 человека) и того вы получили армию из 35 бойцов + 10 лент армии

Покупка дополнительных лент в армию: 1 еда + 1 основной ресурс (камень/руда/дерево) + 1 другой основной ресурс (камень/руда/дерево) + 2 второстепенных ресурса (кожа/ткань)

Пример: 1 еда+1 руда+1 камень+2 ткани= 10 лент армии

- захват провинции: доход с провинций и имений после военных действий начисляется с учетом штрафа 50% за первый цикл.

- разграбление локации: при захвате локации атакующая армия имеет право на разграбление локации. Разграбление локации не моделируется игротехнически – для разграбления локации необходимо найти склад и казну локации.

Приложение №1 Банк. Открытые правила

Общие положения

1. Банк исповедует цели банка и руководствуется собственной прибылью в торговых и политических вопросах.
2. С Банком нужно играть.
3. Задача банка - решать проблемы, быть площадкой переговоров, объединяя интересы различных сил и государств. С Банком можно больше, чем в одиночку!

Структура банковской системы

Банковские операции сопровождаются выдачей подтверждающих документов с печатью банка.

Печати и сертификаты банк делает самостоятельно!!!

В случае штурма и захвата локации движимое и недвижимое имущество, включая имения, макропроизводства, правами на которые обладает Банк, остаются у Банка.

Функции банка

Начальные числовые значения будут уточнены ближе к игре

1. Работа доски объявлений.
2. Выдача кредитов
 - a. Государственный кредит выдается сроком на цикл (или несколько), обеспечивается доходом локации (деньги, ресурсы, прочее). Можно закладывать имения, в том числе захваченные у других государств. В том случае, если к означенному сроку кредит не выплачен, залог переходит под управление банка.
 - b. Кредитование производства под долю выработки ресурса
 - c. Кредитование обучения.
3. Банковские вклады/переводы
 - a. Вклады под процент
 - b. Вклады с наследованием (прописывается, кому передать в случае смерти владельца).
4. Управление имениями, игрок может сдать имение в управление Банку.
5. Инвестирование.

Выдача кредитов производится под залог или поручительство (например, казначей, министр финансов, глава локации). При этом обязательства несет город (и правительство), а не конкретный представитель.

В случае невыполнения обязательств заложенное имущество переходит во владение Банка.

Работа и безопасность банка

Банк является игровой зоной. Банки можно ограбить.

Приложение №2 Стартовые цены

Порция еды в кабаке	3 медных
Чай/кофе в кабаке	1-2 медных
Алкогольные напитки в кабаке	1-2 медных
Оплата труда	От 3 медных
Обучение в Академии (полный курс)	2-4 серебряных на усмотрение академии
Обучение в Академии (животновод и агроном)	2 серебряных
Защита проекта/диссертации в Академии	3 серебряных
Товары микропроизводств	от 2 медных
Камень/дерево/руда	1-2 серебряных
Шерсть/шкуры	3-5 медных
Ткань/кожа	1-2 серебряный
Слиток железа	1 серебряный
Двимеритовая руда	1 золотой

Серебро	4 серебряных
Минералы	1 серебряный
Еда зерно	1 серебряный
свинья/овца	2 серебряных

Правила по медицине

1. Общие положения.

1.1. Уважаемые игроки, заявки подаются профильному мастеру, после предварительного согласования вакансии с региональным мастером, на адрес: <https://vk.com/id51532612>.

1.2. Количество лекарей зависит от количества лечебных учреждений в локации:

- стационарный госпиталь: 4 лекаря;
- лечебница при монастыре или в деревне: 2 лекаря;
- дополнительно допускается 1 полевой хирург для сопровождения армий;
- сестры милосердия без лимита.

1.3. Практикуют лекари только в полевых и стационарных госпиталях/лечебницах. Странствующие лекари на игре не предусмотрены.

1.4. Игроки желающие заявиться лекарями сверх лимита локации (жрицы Мелителе, Оксенфуртская академия и т.д.) согласовывают свои заявки с региональным и профильным мастером.

1.5. Что может произойти с персонажем на игре?

1.5.1. Ранения:

- легкое ранение: состояние, при получении которого персонаж потерял 1 нательный хит, но сохраняет возможность сражаться и передвигаться, но не может бегать. При нахождении в состоянии легкого ранения без перевязки в течение 30 минут, персонаж переходит в состояние тяжелого ранения.
- тяжелое ранение: состояние, в котором персонаж потерял 2 нательных хита, не может продолжать сражение, должен упасть (максимально быстро!), может только стонать и тихо звать на помощь, не может двигаться или ползти. Если его не перевязать в течение 30 минут, персонаж умирает.

1.5.2. Увечье:

- персонаж может иметь хиты, но существует физический дефект, мешающий ему нормально пользоваться той или иной частью тела. Увечье типа «потеря органа» вылечить нельзя.

1.5.3. Болезнь:

- персонаж может иметь все хиты, но при этом чувствует себя плохо. Отыгрыш обязателен. Об ограничении игровых взаимодействий вследствие влияния симптомов болезни пациенту сообщает лекарь.

1.5.4. Смерть:

- прекращение существования персонажа.

2. Медицинский персонал на игре.

2.1. Лекарь - персонаж, имеющий навыки исцеления легких и тяжелых ранений, лечения болезней и некоторых увечий (ампутированная конечность не восстанавливается, но возможно протезирование). Такой специалист может лечить себя сам от болезней. Может передавать свои знания ученикам (см. п.9. Обучение). Не может лечить себя от ранений и делать себе перевязку.

2.2. Сестры милосердия при монастырских лечебницах/ госпиталях, имеют навыки оказания первой помощи (перевязка) и ухода за больными.

2.3. Жрицы Мелителе.

2.3.1. Все жрицы Мелителе могут оказывать первую помощь (перевязка).

2.3.2. Для получения навыка “лекарь” подается отдельная заявка и утверждается в соответствии с Правилами.

2.4. Игрок, претендующий на роль лекаря, должен подробно изложить в квенте обоснование своей профессии/квалификации, в рамках мира “Ведьмак”:

- каким образом получил образование;

перечень своих достижений (умений) в области медицины, описание изученных методик по своей специализации/квалификации.

2.5. Каждый лекарь на старте игры получает колоду карт – карты жизни, карты болезни, карты смерти. Количество карт каждого наименования в колоде зависит от квалификации лекаря, описанной в квенте.

2.6. Подача трактатов с целью получения дополнительных навыков или знаний до начала игры не предусмотрена. Непосредственно на игре написание трактатов по определенным методикам лечения позволяет повысить навык лекаря, т.е. увеличить количество карт в колоде.

3. Медицинские учреждения на игре.

3.1. Стационарный госпиталь.

3.1.1. Госпиталь – отдельное помещение, изолированное от посторонних. Находится в городах. В стационарном госпитале осуществляется лечение легких и тяжелых ранений, лечение болезней и увечий, реабилитация (восстановление хитов).

3.1.2. Лечебница - отдельное помещение, изолированное от посторонних. Располагается при монастырях и деревнях. В лечебнице осуществляется лечение легких и тяжелых ранений, лечение болезней и увечий, реабилитация (восстановление хитов).

3.1.3. Требования к госпиталю/лечебнице:

- отдельное помещение с навесом (тентом),

- книга регистрации пациентов;

- операционная – наличие стола обязательно;

- библиотека по желанию (полка с трактатами, свитками и т.п.);

- оборудованные помещения для пациентов.

«Чиповка» стационарного госпиталя/лечебницы осуществляется до игры мастером по медицине или региональным мастером.

3.2. Полевой госпиталь .

3.2.1. Полевой (передвижной) госпиталь допустим и желателен только при ведении военных операций, в нем осуществляется лечение легких и тяжелых ранений, болезни в полевом госпитале не лечат, восстановление хитов в полевом госпитале предусмотрено, только для легких ранений. Результат лечения определяется лекарем, см.п.5.5.

3.2.2. Требования: место как-либо отмеченное, например, шест с флагом (эмблемой госпиталя) и временные лежанки для пациентов и раскладывания инструментов и перевязочного материала (пенки, кусок нетканки).

3.3. Лечение ранений и болезней в домашних условиях.

3.3.1. Для проведения лечения необходимо пригласить лекаря из лечебницы/госпиталя.

3.3.2. Время реабилитации после ранения или болезни увеличивается в 3 раза. Легкое ранение - 45 мин, тяжелое ранение - 90 мин, болезнь - 3 часа. Результат лечения определяется лекарем, см.п.5.5.

4. Инвентарь для лекаря.

4.1. Перевязочный материал (полотно) – нетканка не допускается.

4.2. Книга лекаря (справочник), с описанием симптомов болезней, рецептов лекарств, способов лечения ранений. Книга не побираема.

- 4.3. Инструменты: щипцы (клещи), пинцет, ножи – можно использовать пластиковые, иглы (желательно круглые), нитки (желательно красного цвета), медицинский пластырь на тканевой основе, шириной 3см и 5см - для моделирования швов, клей.
- 4.4. Письменные принадлежности (обязательно): бумага, перо или стило.
- 4.5. Инструменты для моделирования увечий, шрамов: уголь, кетчуп, фукорцин, кисточки.
- 4.6. Книга регистрации пациентов (образец заполнения высылается до игры). Книга не побираема.
- 4.7. Весь инвентарь игроки завозят на игру самостоятельно.

5. Ранения.

Ранения бывают:

- легкие — персонаж потерял один или несколько хитов до одного, последнего;
- тяжелые — персонаж потерял все нательные хиты.

Если легкораненому не оказать медицинскую помощь, он через 30 мин переходит в состояние тяжелого ранения.

Если тяжелораненому не оказать медицинскую помощь, он умирает через 30 мин.

5.1. Перевязка (оказание первой помощи).

5.1.1. Перевязка однократно предотвращает дальнейшую потерю хитов у раненого персонажа на 30 мин. **Повторная перевязка не допускается.**

Если в течение 30 минут (без перевязки) либо 30 + 30 минут (с учетом перевязки) легкораненый персонаж не будет доставлен в госпиталь, он переходит в тяжран. Если тяжелораненый в течение 30 минут (без перевязки) либо 30 + 30 минут (с учетом перевязки) не будет доставлен в госпиталь, он умирает.

5.1.2. Перевязку может сделать любой персонаж и в любом месте при наличии перевязочного материала.

5.1.3. Перевязка осуществляется только на место ранения (на голое тело). Для девушек: на ближайшую к ране открытую часть тела.

5.1.4. В качестве перевязочного материала используется натуральная ткань. Марлевые бинты и нетканка не допускаются. При перевязке осуществляемой с применением нетканки или марлевых бинтов, к полученному ранению возможно добавление осложнения: гангрена.

5.1.5. Если перевязка сделана поверх одежды или доспехов, сбилась или размоталась, на момент поступления в госпиталь - к полученному ранению возможно добавление осложнения: гангрена.

5.2. Лечение ранений в полевом госпитале:

- легкое ранение: обработка раны, наложение швов, наложение повязки, время реабилитации 30 мин;

- тяжелое ранение: перевязка с целью остановки кровотечения и предотвращения дальнейшей потери хитов, наложение шины (при ранении конечности), допустимо проведение экстренной операции (ампутация) на усмотрение лекаря, результат лечения определяется см.п.5.5., далее транспортировка в стационарный госпиталь.

5.3. Лечение ранений в стационарном госпитале/лечебнице.

5.3.1. При поступлении пациента в госпиталь/лечебницу, лекарь обязательно делает соответствующую запись в книге регистрации пациентов: имя персонажа, диагноз, время и дату поступления, время реабилитации. Ведение книги регистрации отслеживается региональным мастером.

5.3.2. Лекарь укладывает раненого персонажа на стол. Снимает доспехи и одежду таким образом, чтобы получить доступ к ране. Требуется вывести из помещения посторонних при лечении дам!

5.3.3. Проводит операцию, которая может пройти с разной степенью успешности. Например, применение обезболивающего лекарства улучшает протекание операции. Обезболивание в виде удара деревянным молотком по голове – ухудшает.

5.3.4. Накладывает швы (обязательно). Моделирование швов на усмотрение лекаря.

5.3.5. Наложение повязки.

5.3.6. **Внимание!** Без наложения швов операция считается не законченной.

В

этом случае считается, что раненого не вылечили полностью, соответственно через 1 час он умирает – тяжелое ранение, легкое ранение через 30 мин переходит в тяжелое, несмотря на нахождение в стационарном госпитале.

5.3.7. Каждое ранение - отдельная операция с отыгрышем.

5.3.8. В случае если у игрока, получившего ранение, одновременно имеется и болезнь, то вначале врач должен сделать перевязку, а потом провести лечение ранения и болезни, очередность лечения определяется врачами соответствующей квалификации. Время реабилитации в таких случаях увеличивается вдвое. 5.3.9.

Если в госпиталь одновременно поступает несколько пациентов, врачи самостоятельно определяют, в какой очередности проводить операции.

Но: в случае поступления пациента без перевязки, ему сначала необходимо оказать первую помощь (либо сразу приступить к проведению операции). При наличии перевязки для пациента время останавливается только на территории госпиталя, и он может спокойно дожидаться операции.

5.4. Реабилитация, восстановление хитов.

5.4.1. В стационарном госпитале: 15 мин пребывания в госпитале после операции для легкого ранения, 30 мин - для тяжелого ранения.

5.4.2. На время восстановления хитов раненый персонаж получает временное ограничение игровых действий (не может шевелить рукой или ногой, носить доспехи, ходить).

5.4.3. Время реабилитации можно сократить в 2 раза - дать раненому восстанавливающее лекарство.

5.4.4. **Внимание!** Персонаж, покинувший госпиталь до окончания времени реабилитации, считается не вылеченным, хиты не восстановленными. Отслеживается региональным мастером.

5.5. Результат лечения.

5.5.1. Каждый лекарь на старте игры получает колоду карт – карты жизни, карты болезни, карты смерти. Количество карт каждого наименования в колоде зависит от квалификации лекаря, описанной в квенте.

5.5.2. При определении итога ранения, лекарь берет базовую колоду в зависимости от типа ранения легкое/тяжелое и добавляет карты-модификаторы (при выполнении условий для модификаторов). Базовые колоды: легкое ранение 2 карты жизни + 1 карта болезни; тяжелое ранение: 1 карта жизни + 1 карта болезни + 1 карта смерти.

5.5.3. Условия добавления дополнительных карт (модификаторы - примеры):

- стационарный госпиталь/лечебница +1 карта жизни;
- полевой госпиталь (лечение тяжелого ранения) + 1 карта болезни;
- лечение легкого ранения в домашних условиях + 1 карта болезни;
- лечение тяжелого ранения в домашних условиях + 1 карта болезни + 1 карта смерти;
- прием обезболивающего лекарства +1 карта жизни;
- наличие у персонажа болезни дополнительно к ранению + 1 карта болезни и + 1 карта смерти;
- проведение молебна за здоровье излечиваемого от ранения: из колоды убирается карта смерти и добавляется карта жизни;
- причащение и исповедь тяжелораненого раненого священником +1 карта жизни;
- отсутствие перевязки в течение 30 мин после нанесения ранения +1 карта болезни;
- перевязка наложена поверх одежды или доспехов + 1 карта болезни;
- перевязка сделана из нетканки + 1 карта болезни;
- отсутствие моделирования швов +1 карта болезни, + 1 карта смерти;
- прием восстанавливающего лекарства +1 карта жизни, убирается карта болезни;
- прием кровоостанавливающего лекарства +1 карта жизни;
- наличие сестры милосердия для ухода за раненым +1 карта жизни;
- лечение проводилось жрицей Мелителе + 1 карта жизни.

5.5.4. По окончании лечения пациент вытаскивает карту:

- карта смерти - персонаж погибает;
- карта болезни - получает осложнение или увечье, см. Таблицу осложнений;
- карта жизни - исцеляется от полученных ранений, но полученное ранее увечье, если таковое

имеется, остается.

5.5.5. Полученное увечье моделируется с помощью лекаря и отмечается региональным мастером (выдается карточка увечья).

6. Увечья

6.1. Получение увечий происходит по следующим причинам:

- 6.1.1. В результате осложнения после лечения ранений (см. Таблицу осложнений).
- 6.1.2. В результате проведения исследований с применением хирургии.
- 6.1.3. В результате нападения монстры.
- 6.1.4. Карточку с описанием увечья выдает региональный или профильный мастер.
- 6.1.5. Увечье типа «потеря органа/конечности» вылечить невозможно.
- 6.1.6. Ампутированная или утерянная конечность не восстанавливается, но возможно протезирование. Навык протезирования согласовывается отдельно с профильным мастером до игры (трактаты с методиками протезирования в реалиях игры) или на игре на тех же условиях.

6.2. Отыгрыш увечий.

Игрок, получивший увечье, обязан постоянно отыгрывать его наличие.

- 6.2.1. Увечная конечность - перемотка белой тканью. Если увечна нога, нельзя бегать, ходить можно только хромая или с костылем. Увечная рука подвешивается через шею или прибинтовывается к туловищу, в случае отсечения кисти можно забинтовать только кисть, спрятав пальцы.
- 6.2.2. Паралич или потеря обеих ног: передвижение на носилках или на костылях, волоча ноги, т.е. не отрывая от земли.
- 6.2.3. Отрубленное ухо или нос: пластырь на ухо или нос.
- 6.2.4. Слепота: повязка на глаз или на оба глаза, в последнем случае для передвижения требуется проводник.
- 6.2.5. Глухота: затычки в ушах, очень громкая речь.
- 6.2.6. Немота: общение с помощью жестов или письменных принадлежностей, повязка на рот.
- 6.2.7. Одышка: затрудненная речь, хрипота, кашель.

7. Болезни.

7.1. Моделирование болезней.

- 7.1.1. На игре моделируется несколько болезней: столбняк, брюшной тиф, чесотка, золотуха и т.п.
- 7.1.2. Заражение персонажа болезнью всегда определяется течением игры. Заболеть и заразиться болезнью может любой персонаж в любом месте. различными способами, включая лекарей и госпитали.
- 7.1.3. Условия возникновения болезней:
 - осада локации;
 - наличие на территории локации, неубранного мусора или незахороненных трупов;
 - неубранный мусор и незахороненные трупы животных на скотных дворах (фермах),
 - самовольный уход из госпиталя/лечебницы заразного больного до окончания лечения.Возможны другие способы заражения и распространения болезней, информация будет доступна в течение игры.
- 7.1.4. Заражение болезнью определяется броском кубика в присутствии регионального мастера, если на карточке нет других условий заражения:
 - 1-4 заболел; 5-6 не заболел, карточку болезни выдает региональный мастер;
- 7.1.5. Болезнь моделируется карточкой с указанием симптомов болезни и продолжительности их

действия. В нижней строке карточки болезни указан символ, являющийся кодовым обозначением болезни.

Пример карточки болезни

Карточка болезни.	
1 час	Головная боль
2 час	Жар
3 час	Кашель
4 час	Боль в горле
5 час	Слепота
6 час	Кома до смерти на 10 час
☹	

7.1.6. Если болезнь не смертельна – больной по порядку отыгрывает симптомы (10 мин на симптом), указанные в карточке болезни. Последний симптом отыгрывается до излечения или до смерти персонажа от других причин.

7.1.7. Если смертельную болезнь не лечить, то персонаж умирает.

7.1.7. Лечение болезней может проводиться в стационарном госпитале/лечебнице/домашних условиях лекарем. Поэтому при получении болезни игроку следует как можно скорее отправиться в госпиталь/лечебницу или пригласить лекаря на дом.

7.1.8. Применение лекарств или зелий обязательно.

7.1.9. Обезболивающее средство и лекарства для лечения болезней готовят алхимики.

7.2. Лечение болезней.

7.2.1. Лекарь выслушивает жалобы персонажа и проводит осмотр (пациент не должен показывать лекарю карточку болезни).

7.2.2. Лекарь на основании жалоб пациента, и руководствуясь своими знаниями, должен поставить диагноз, то есть по симптомам пытается определить болезнь. Наблюдение за больным лекарь ведет до постановки диагноза.

7.2.3. Болезнь определена, лекарь отправляет сестру милосердия к алхимику/аптекару с указанием от какой болезни должно быть изготовлено лекарство.

7.2.4. Готовое лекарство представляет собой любую лекарственную форму (мазь, жидкость и т.д.), помещенные во флакон/пробирку с крышкой, к которому с помощью ниток прикрепляется этикетка с названием лекарства, эффектом и датой изготовления.

7.2.5. Пациент принимает лекарство в присутствии лекаря. В любом другом случае лекарство не действует.

Лекарства по жизни пить не надо, смоделируйте только процесс приема: надорвите этикетку и вылейте содержимое пробирки/флакона на землю в присутствии лекаря.

7.3. Результат лечения.

7.3.1. Правильно поставленный диагноз и правильно назначенное лекарство – полное выздоровление.

7.3.2. Диагноз поставлен со второй, третьей и так далее попытки, лекарство назначено правильное - пациент получает осложнение от той болезни, которой страдает изначально (см. Таблицу болезней).

7.3.3. Лекарь не смог определить болезнь:

- болезнь смертельна – пациент умирает;

- болезнь не смертельна – пациент продолжает отыгрывать болезнь в соответствии с последним симптомом, указанным в карточке болезни.

Отслеживается региональным или профильным мастером.

7.4. Реабилитация.

7.4.1. Один час, время отсчитывается сразу после приема лекарства. На время реабилитации больной получает временное ограничение игровых действий (не может носить доспехи, ходить, бегать). Персонаж должен сохранить карточку болезни и этикетку лекарства до окончания времени реабилитации.

7.4.2. Время реабилитации можно сократить, лекари соответствующей квалификации будут об этом знать.

7.4.3. Во время реабилитации больной должен находиться в госпитале во избежание распространения болезни.

Заразная болезнь представляет угрозу для окружающих до истечения полного времени реабилитации. Отслеживается региональным или профильным мастером.

8. Деторождение.

8.1. Отыгрыш беременности осуществляется по желанию игроков. В случае если один из игроков этого категорически не хочет, право окончательного решения остается за женщиной.

8.2. Время с начала наступления беременности следует отметить у регионального мастера. Отыгрыш беременности влияет на исход родов.

8.3. Во избежание нежелательной беременности необходимо принимать специальное зелье, актуально для работниц борделя (**отыгрывается по желанию!**).

8.4. Беременность длится 9 часов. Первые три часа отыгрывается токсикоз (по желанию), с 4-го часа моделируется живот. В середине беременности женщина должна обратиться в храм Мелителе или госпиталь/лечебницу, или вызвать лекаря на дом и проверить течение беременности - жрица/лекарь формирует базовую колоду 2 карты жизни + карта смерти. При хорошем отыгрыше беременности может быть добавлена карта жизни. При участии в боевке, наличии болезни - карта смерти. В случае вытягивания карты смерти беременность считается прерванной.

8.5. Для проведения родов необходимо прибыть в храм Мелителе или в госпиталь/лечебницу, или позвать лекаря на дом.

8.6. Роды принимаемые персонажем без соответствующего навыка, приводят к смерти роженицы и ребенка.

8.7. Роды проходят в присутствии регионального или профильного мастера.

8.8. Роды проходят в отдельном помещении храма/госпиталя/лечебницы/ отдельная комната в доме, всех посторонних необходимо вывести из помещения. Необходимы лежанка (либо спец. кресло для родов), емкость с водой (таз), инструменты, кукла. Длительность родов около 10-15 мин.

8.9. Куклы для отыгрыша родов завозятся игроками самостоятельно (деревянные болванки или прочие заменители не допускаются).

8.10. Для определения результатов родов жрица/лекарь формирует две колоды – одну для матери, одну для ребенка.

8.11. Для матери: карта жизни + карта болезни + карта смерти. В случае хорошего отыгрыша беременности и родов может быть добавлена карта жизни.

Для ребенка: карта пола «мальчик» + карта пола «девочка» + карта смерти.

Роженица тянет карты из обеих колод.

8.12. Младенец (кукла) остается ребенком на всем протяжении игры и не участвует в игровых взаимодействиях/ Генокоды куклам не выдаются. Замена куклы на реального игрока на протяжении игры не предусмотрена.

9. Обучение на игре.

На начало игры не может быть никаких ускоренных учеников.

Все игроки, подававшие заявки на ученика лекаря, подчиняются общим требованиям по обучению - как по количеству учеников, так и по времени обучения.

Лекарь может передать свои знания и умения ученикам при соблюдении следующих условий:

- не более 1 ученика за 2 экономических цикла;
 - обучение платное на усмотрение преподавателя;
 - необходимо в начале каждой стадии обучения поставить в известность регионального мастера.
- Возможно альтернативное обучение: см Правила по науке.

9.1. Процесс обучения:

- в процессе игры лекарь разрешает ученику ознакомиться со своими знаниями (Книга лекаря);
- ученик под руководством лекаря должен вылечить 1 легкораненого персонажа, 1 тяжелораненого и 1 больного пациента;
- записать все свои наблюдения и действия в виде трактата;
- при удовлетворительном исходе лечения – все пациенты остались живы, ученик сдает трактаты лекарю;
- лекарь, ознакомившись с трактатами, допускает ученика к экзамену.

9.2. Экзамен:

- сдается в присутствии регионального или профильного мастера;
- проходит в виде устного опроса: ученик отвечает на вопросы преподавателя, исходя из уровня знаний, полученных во время прохождения обучения, а также желательно провести показательное вскрытие трупа с подробным объяснением проводимых действий и последующим зашиванием или представить трактат о проведении вскрытия с подробным описанием своих действий (не менее одного листа формата А4);
- труп моделируется убитым или умершим персонажем, пригоден для вскрытия в течение не более 15 мин, после наступления смерти, вскрытие продолжается не более 1 часа, данное время сокращает отсидку в мертвятнике на 1 час;
- преподаватель оценивает уровень подготовки ученика и решает вопрос о возможности присвоения ему навыка «лекарь» или о пересдаче экзамена, в том случае, если ученик отвечает неудовлетворительно.

9.3. Экзамен сдан успешно. Профильный мастер ставит отметку в паспорте игрока о присвоении ему навыка «лекарь».

10. Дополнение.

10.1. Лекарь получает:

- знания в соответствии со своей квалификацией, утвержденной профильным мастером;
- таблицу осложнений после болезней;
- таблицу осложнений после ранений;
- колоду карт в соответствии со своей квалификацией (на старте игры).

10.2. После смерти персонажа, игрок выходит из мертвятника с новой ролью.

10.3. Сохранение навыка "лекарь" после наступления смерти персонажа возможно только при наличии второй квенты, согласованной с профильным мастером до игры.

Правила по алхимии

1. Общие положения

Уважаемые игроки, заявки на алхимию подаются мастеру по алхимии, после предварительного согласования вакансии с региональным мастером и координатором локации на адрес: <https://vk.com/id55642898>

После 13 июня (месяц до игры) заявки приниматься не будут

1.1 Уровни алхимии

1. На игре алхимическая модель будет разделена на три уровня. Все части имеют общую базовую модель, но с каждым уровнем повышаются как возможности, так и сложность изготовления.
2. **Алхимия** – Алхимия включает в себя медицинские знания, а также знания о свойствах растений, в том числе народную медицину. Позволяет изготавливать простые медицинские снадобья, простые усиливающие зелья, фисштех. Не использует магию.
 - Пример персонажа: Шани
3. **Магическая алхимия** – это наука о трансформации веществ из простого в сложное, из малоценных веществ в совершенные состояния, а также об использовании скрытых свойств ингредиентов. Используются магические ингредиенты, ритуалы, заговоры. Степень силы эффектов алхимии данной категории может значительно различаться.
 - Пример персонажа: Мышовур, Ворожей, Йеннифер, Трисс, Калькштейн
4. **Мутагенная алхимия** - Особый подраздел магической алхимии доступный ведьмакам и отдельным персонажам со знанием генетики. К данному разделу в том числе относятся ведьмачьи зелья и декокты.
 - Пример персонажа: Геральт, Альзур, Авалакх, Регис
 - Некоторые мутагенные зелья могут принимать только Ведьмаки в результате прохождения Испытания Травами.
5. При подаче заявки на алхимика, по желанию можно выбрать специализацию (яды, лечение, баффы и т.д.). От этого будет зависеть набор стартовых знаний.
6. **Маги, Ведьмы, Друиды** также могут по желанию податься на **Алхимиков**
 - **Маги** не могут варить немагические зелья
7. **Ведьмаки** могут изготавливать и принимать только **Мутагенные зелья**
8. **Алхимики** после смерти выходят алхимиками, но на ранг ниже. Если ниже ранга нет, игрок выходит с базовым знанием алхимии и не более чем тремя известными рецептами.
 - **Алхимик с базовыми знаниями** обучившийся по игре выходит без знаний алхимии
9. На старте некоторые игроки в частном порядке могут получить две профессии - Алхимию и не экономическую профессию. Пишите для согласования

1.2 Для создания лекарств, эликсиров, зелий требуется:

1. Алхимик
2. Лаборатория, необходимые инструменты и приборы
3. Рецепт
4. Ингредиенты
5. Отыгрыш условий варки определенного зелья

1.3 Передача знаний

1. Обучение Алхимии происходит в университете (см. п.6. Обучение)
2. Обучение **Магической Алхимии** происходит с помощью обучения учителем ученика, являющегося **Алхимиком** (см. п.6. Обучение)
3. Обучиться **Мутагенной Алхимии** в рамках игры невозможно
4. Любой алхимик может передавать знания другим алхимикам. Чтобы обучиться какому-либо рецепту, требуется совместно сварить зелье по этому рецепту с кем-то, кто его знает в присутствии профильного мастера или мастера-региональщика.
 - Нельзя обучиться рецепту если вы не соответствуете требуемому уровню его изготовления
 - Преподаватели в университетах не могут поучать новые знания путём варки
 - Можно передавать знания сразу нескольким алхимикам
5. Рецепты должны централизованно храниться у игрока. Как пример может использоваться книга с рецептами, книга не обязана быть антуражным предметом. Книга не побираема.
6. Зелья с пометкой **Медицинский рецепт** не требуется учить совместной варкой. Достаточно иметь чип рецепта
 - **Медицинским рецептом** также является любое зелье в котором присутствуют только эффекты
 - Лечение болезни
 - Обезболивающее
 - Восстановление
 - Иммуноукрепляющее
 - Стабилизация
7. Рецепты с пометкой **Подробный рецепт** можно найти на полигоне, их можно добавить к свои знаниям без проведения эксперимента
8. Любой игрок может обучиться делать **Фисштех** от человека который уже умеет его варить
 - Обучение длится один цикл
 - При обучении ученик должен поприуслововать при изготовлении всех видов **Фисштеха**

2. Лаборатории

Данные правила игры в алхимию предполагают совместную игру небольшой команды алхимиков в одной лаборатории, а не нескольких одиночек.

2.1 Стрoения

1. Стрoения чипуются мастером по алхимии или региональным мастером до игры
 - Лаборатория должна выглядеть антуражно, по виду и обстановке должно быть понятно назначение помещения
 - В лабораториях запрещены любые источники огня в том числе свечи и горелки
2. **Лаборатория** это отдельное помещение. Алхимическую лабораторию можно совмещать с магической и/или генетической

2.2 Оборудование

1. По внешнему виду лаборатории должно быть понятно ее назначение
2. Стол для хранения ингредиентов и изготовления лекарств, эликсиров, зелий
3. Иммитация источника огня - **по желанию для отыгрыша**
4. Тигель, реторта, ступка и пестик - **по желанию для отыгрыша**

5. Защитное снаряжение на время проведения экспериментов - **по желанию для отыгрыша**

3. Лекарства, зелья, Фисстех и т.д.

Каждая изготавливаемая субстанция имеет в основе **Спирт**, некоторое количество ингредиентов: растительных, минеральных, частей монстров и опционально - **Катализатора**.

Катализатор занимает отдельный слот в зелье. Ингредиенты с эффектом **Катализатора** использовать либо как **Катализатор**, тогда только работает только эффект **Катализатора**. Либо как ингредиент, тогда работают только базовые свойства.

Простые субстанции, например некоторые лекарства, не требуют **Спирта**, считается что они приготовлены на **Воде**.

Спирт более низкого качества всегда можно заменить **Спиртом** более высокого качества без изменения чипа зелья. Т.е. не обязательно улучшать спиртом масимум эффектов.

3.1 Приём зелий

1. Зелье моделируется ёмкостью с некоторой субстанцией и чипом. Информация на чипе будет скрыта от **ВСЕХ** игроков
 - **Магический алхимик** может проверить состав зелья потратив **Спирт**. Для этого требуется наклеить его на чип зелья. В этом случае только сам алхимик узнаёт состав и эффекты. Показывать чип другим игрокам нельзя.
2. При приеме зелья игрок раскрывает чип и **В ЗАКРЫТУЮ** читает эффект про себя. Игрок может озвучивать только симптомы и явные эффекты.
 - Если зелье имеет эффекты влияющие на текущую игровую ситуацию (например боевые взаимодействия). В случае возникновения спорной ситуации, игрок обязан показать чип после окончания игрового взаимодействия.
3. На время действия эффекта, игрок должен носить чип с собой.
4. "Случайное" Прочтение эффекта приравнивается к приему зелья, а также может повлечь дополнительные штрафы
5. Зелья с порванным чипом считаются не действующими (разлитыми, уничтоженными)
6. Зелье можно насильно влить человеку если он находится на операционном столе, в пыточной, парализован или оглушен. Эффект зелья читает тот **КОМУ** вливают зелье
7. Зелье может иметь дополнительные эффекты, влияющие только на отыгрыш (горький на вкус, не продолжительная икота и т.д.)
8. Одинаковые эффекты алхимических субстанций, заклинаний и артефактов не складываются
9. Персонажи с лентами армий или стражи не могут использовать зелья
10. Персонаж с действующим эффектом зелья может использовать ленты армий и стражи
 - В таком случае зелья не действуют
 - Время положительных эффектов продолжает уменьшаться
 - Время негативных эффектов замораживается
11. Длительность большинства зелий - цикл
 - Цикл приравнивается к примерно 8 часам
 - Отсчёт времени ведётся игроком
 - В случае если точно отсчитать время сложно то можно считать что если зелье принято в цикл X и его длительность Цикл, то при наступлении конца текущего цикла, зелье должно быть сброшено
12. Зелья можно пить в **Тяжёлом ранении**

3.2 Изготовление алхимических субстанций

1. Лекарства, эликсиры, зелья представляют собой емкость с наполнителем
2. К флакону\пробирке прикрепляется **Чип** со списком эффектов и их длительностью
3. Игрок наклеивает соответствующие рецепту ингредиенты и выполняет условия приготовления (если таковые есть). Если зелье не требует дополнительных условий, то присутствие мастера при варке не требуется.
 - Отыгрыш неигромеханических воздействий остаётся на усмотрение игроков
 - Игрок заранее заполняет чипы зелий которые варит, на эти чипы мастер ставит печать
 - В рецепт с печатью алхимик наклеивает соответствующие ингредиенты
4. Изготовление зелья происходит в алхимической лаборатории
 - **Ведьмаки** и **Друиды** могут изготавливать зелья вне лаборатории

3.3 Общеизвестные положительные эффекты алхимических зелий и лекарств

Общеизвестные положительные эффекты:

1. **Очищение** - Отменяет действия всех **не мутагенных** зелий и ядов
2. **Лечение болезни X** - Лечит болезнь X
3. **Обезболивающее** - Доп карта жизни в госпитале
4. **Стабилизация** - Тяжёлое ранение не приводит к смерти
5. **Восстановление** - Вдвое сокращает время лечения в госпитале
6. **Иммуноукрепляющее** - При получении болезни - проигнорируйте её, сбросьте зелье
7. **Сила** - Можно рвать верёвки, переносить два макроресурса за раз, помогает в данжах
8. **Стойкость** - Устойчивость к пыткам, иммунитет к оглушению
9. **Подавление магии** - Игнорируйте первое небоевое заклинание. Сбросьте зелье
10. **Защита от ядов** - Игнорируйте первый полученный яд или первую интоксикацию. Сбросьте это зелье. Если источник яда - зелье, сбросьте и его.
11. **Защита от проклятий** - Игнорируйте первое полученное проклятие. Сбросьте зелье.

3.4 Яды, Интоксикация и общеизвестные негативные эффекты алхимических субстанций

Яды не имеют отдельной игромеханики. Яды являются стандартными зельями с определенными эффектами, и аналогичной механикой изготовления и применения

В мире ведьмака не все могут переносить эффекты зелий одинаково. Степень толерантности к зельям зависит от плотности соприкосновения персонажа с магией. В рамках игры это определяется количеством **Токсина** которое может перенести персонаж до того как умрет от **Интоксикации**.

Смерть от **Интоксикации** происходит мгновенно в момент её получения в страшных муках.

1. Персонаж не обладающий особыми способностями не может иметь одновременно более одного действующего зелья. Иначе он умрет от **Интоксикации**, даже если оба зелья не токсичны.
 - **Краснолюды** и **Дварфы** могут переносить до двух нетоксичных зелий одновременно
2. **Маги**, **Друиды**, **Ведьмы** и некоторые низшие магические существа (Допплеры, Суккубы) могут переносить действия зелий с суммарным значением **Токсина** равным трем. Количество нетоксичных зелий не лимитировано.
3. **Ведьмаки** и высшие магические существа (Вампиры) имеют собственные лимиты **Интоксикации**.

Общеизвестные негативные эффекты:

1. **Слабость** - Нельзя пользоваться оружием, доспехи не работают, уязвимость к пыткам
2. **Магическая слабость** - Нельзя пользоваться магией, текущие магические эффекты перестают действовать
3. **Безумие (ментальное)** - Неконтролируемая агрессия ко всем окружающим. В тяжёлом ранении можно бегать. Вдвое сокращает время в тяжёлом ранении.
4. **Смерть** - Зелье с высокой токсичностью может вас сразу убить. Следите за суммарным количеством токсина которое на вас действует

3.5 Фисштех

Фисштех не имеет отдельной игромеханики. **Фисштех** является стандартной алхимической субстанцией с определенными эффектами, и аналогичной механикой изготовления и применения

Общеизвестным фактом является что **Фисштех** дарит коротковременные сильные полезные эффекты, но вызывает привыкание. На игре вы можете встретить **Фисштех** различной чистоты, с различными побочными эффектами, некоторые из которых длятся дольше чем положительные.

Фисштех всегда Имеет эффект **Обезболивающего** и позволяет бросать на 2 куба больше если вас пытаются

После единоразового принятия **Фисштеха** его требуется принимать раз в цикл, иначе наступает смерть. Принятие более одной дозы **Фисштеха** в цикл вызывает передозировку и смерть.

Способов излечения от зависимости не известно.

3.6 Список запрещенных на игре эффектов

- Невидимость
- Воскрешения
- Восстановление конечностей
- Полёт
- Алхимия не влияет на магию применяемую при штурмах (заклинания Гром Альзура и тд)
 - Алхимия позволяет сбросить **Магический откат** от таких ритуалов, но не позволяет запустить магический круг заново

3.6 Вид чипа

Пример чипа зелья с токсичностью 1 которое имеет единовременный эффект **Стабилизации**, **Восстановления** на цикл, но в качестве побочного эффекта имеет эффект **Слабость** на цикл. Слабость является ядом что показано припиской (**Яд**) и от него защищает **Защита от ядов**

Простое медицинское зелье с подвохом					
Длительность		Цикл	Токсин		1
Восстановление - Вдвое сокращает время лечения в госпитале					
Стабилизация - Тяжёлое ранение не приводит к смерти					
Слабость - Нельзя пользоваться оружием, доспехи не работают, уязвимость к пыткам					
Спирт		А	Б	В	
Наклейка		Наклейка	Наклейка	Наклейка	

4. Ингредиенты и основы

4.1 Редкость ингредиентов

Ингредиенты разделяются на 4 класса редкости, **Спирты** и **Катализаторы**. Ингредиенты бывают растительными, минеральными и животного происхождения. Различные растения можно найти в разных регионах.

1. **Повсеместные** - В начале каждого дня профильные мастера или региональщики будут выдавать набор самых базовых ингредиентов
 - Некоторые персонажи могут получать дополнительные ингредиенты (например **Ведьмы, Друиды**)
 - **Ведьмаки** не получают стартовые ингредиенты так как Каер Морхен разрушен
 - Базовые ингредиенты выдаются только алхимикам заявившимся до игры
2. **Распространенные** - Часто встречающиеся растения которые могут произрастать на полигоне в свободном виде. Также могут высаживаться в теплицах, огородах и садах. Некоторые минералы и части монстров также могут часто встречаться.
3. **Редкие** - Редкие виды растений могут выращивать **Магические Алхимики** в ограниченных количествах, иногда произрастают на полигоне. Такие растения в большинстве своём являются магическими. Сюда также относятся большинство алхимических минералов и частей монстров.
4. **Уникальные** - Как следует из названия, присутствующие на полигоне в очень малом количестве или даже в единственном экземпляре. Где и как их найти неизвестно.
5. **Катализаторы** - Особые ингредиенты имеющие уникальные эффекты способные значительно изменить эффект зелья.
 - **Мутагены** - Подвид катализаторов для мутагенной алхимии. Могут быть размножены в **Алхимической** или **Генетической** лаборатории. Получение идентичного **Мутагена** не гарантируется
6. На полигоне вы можете встретить алхимические чипы не из списка своих знаний. Это либо специальные ингредиенты для ведьмаков либо квестовые ингредиенты. Такие ингредиенты не имеют свойств в рамках модели алхимии, но иногда могут применяться в зельях по особым правилам.

4.2 Спирты

Для изготовления алхимических субстанций потребуются различные **Спирты**. Спирты позволяют изменить базовые эффекты зелий на усиленные версии.

1. **Спирт** - измените один выбранный эффект
 - 5 порции из 1 единицы еды, отыгрывается процесс перегонки, нужен **Перегонный куб**.
 - В начале дня каждая **Лаборатория** получает некоторое количество **Спирта**
2. **Крепкий спирт** - измените до двух выбранных эффектов
 - Изготавливается из двух порций **Спирта**
 - В начале дня каждая **Лаборатория** с **Перегонным кубом** получает некоторое количество **Крепкого спирта**
3. **Махакамский спирт** - измените до трех выбранных эффектов
 - Каждая лаборатория с **Улучшенным перегонным кубом** получает некоторое количество **Махакамского спирта**
4. **Настойка из мандрагоры** - измените до трех выбранных эффектов, снижает токсичность зелья на 1
5. **Алкагест** - измените до трёх выбранных эффектов, позволяет добавить второй катализатор в зелье вместо одного из ингредиентов
6. Если в лаборатории есть **Улучшенный перегонный куб** то зелья сваренные в такой лаборатории могут иметь сниженное значение **Токсина** на 1
7. Если **Перегонный куб** или **Улучшенный перегонный куб** уничтожен (сорван чип) то в начале следующего цикла автоматически восстанавливается базовый **Перегонный куб**

5. Эксперименты

Эксперименты позволяют значительно улучшить и упростить жизнь игрокам, активно взаимодействующим с моделью Алхимии, а также значительно повысить ценность Алхимика как игрока с отыгрышем и знаниями.

В рамках модели исследования **Алхимии** смогут открыть (**но не создать свои**) ранее неизвестные свойства ингредиентов и использовать их для создания уникальных зелий, усилить уже известные им субстанции, а также модифицировать рецепты для оптимизации их изготовления.

5.1 Сложность исследований

1. **Алхимики базового уровня** не могут проводить эксперименты с ингредиентами редкости выше **Редких** и с мутагенами
2. **Магические алхимики** не могут проводить эксперименты с мутагенами
3. **Друиды** и **Ведьмаки** не могут проводить эксперименты

5.2 Свойства ингредиентов

1. Каждый ингредиент обладает одним или несколькими свойствами различной силы
2. Сила каждого свойства варьируется от 1-4
3. Для активации свойства в зелье требуется набрать в сумме силу эффекта 4
4. Каждый ингредиент имеет своё значение **токсичности**, **токсичность** результирующего зелья - сумма **токсичностей** ингредиентов минус количество **Антитоксина**
5. Для активации некоторых свойств потребуется выполнить какие либо условия
 - **Катализатор** работает только если есть хотя бы один активированный эффект и любой **Спирт**

6. Большинство эффектов имеют длительность в один цикл. Но бывают в результате варки вы можете получить и другие длительности: моментальные или долгоиграющие(2 цикла) или перманентные
- Моментальные эффекты срабатывают при приёме зелья, но зелье всё равно действует всю свою длительность для расчёта интоксикации
 - Если зелье не имеет **Токсина** и состоит только из **Моментальных** эффектов, его длительность - **Моментальная**. Зелье перестаёт действовать сразу после срабатывания всех эффектов

5.3 Эксперимент

Эксперимент является единственным способ получения знаний не от игрока (см п 1.3). Т.е. даже если вы подслушали рецепт\украли записи или получили информацию любым другим способом то вам придётся провести **Эксперимент** для получения **Рецепта**.

Эксперимент проводится в присутствии региональщика или профильного мастера.

Ведьмы и Ведьмаки не участвуют в модели исследования.

Друиды участвуют в модели исследования только в случае повышения ранга алхимика в рамках обучения.

1. Для проведения эксперимента всем **Алхимикам** рекомендуется иметь для отыгрыша защитное снаряжение (халат, маска, перчатки и т.д.)
2. Эксперимент должен проводиться в **Лаборатории**
 - Если требуется, лабораторию (всё требующееся для приготовления) можно перенести в нужное место для проведения эксперимента
 - Можно также использовать чужую лабораторию по договорённости
 - Допускается проведение нескольких экспериментов одновременно
 - Нельзя проводить эксперимент с зельем включающим вариацию ингредиентов. Один состав - один эксперимент
3. В случае успешного эксперимента все присутствующие игроки, соответствующие условиям приготовления, получают **Рецепт**
4. Для проведения эксперимента потребуется **Подопытный**
 - **Подопытным** не может быть кто-то из проводящих эксперимент
 - **Подопытный** не получает рецепта в случае успеха
 - **Подопытных** может быть несколько
 - **Подопытный** не может участвовать более чем в одном эксперименте одновременно
5. Игроки сдают мастеру набор ингредиентов из которых они хотят изготовить субстанцию и начинают отыгрыш изготовления и объясняют что именно они делают
 - Для отыгрыша рекомендуется проведение реального опыта (например химического) в дополнение к обычному отыгрышу изготовления зелья
 - Допускается проведение одного химического опыта для нескольких экспериментов, при условии что они проводятся в рамках одной сессии
6. Игрок до начала эксперимента заполняет чип рецепта, которое собирается приготовить
7. Игрок **Магический алхимик** может убрать эффект с наименьшей силой воздействия из зелья. Если таких эффектов несколько, можно убрать любой на выбор. Сообщите об этом мастеру.
 - Если названного эффекта в зелье нет, или он не является слабейшим - зелье будет испорчено
 - **Токсин** выкинуть нельзя
 - Способ удаления эффекта добавляется к условиям варки зелья
 - Такой способ удаления эффектов обязан быть магическим
 - Если зелье сварено по рецепту с удалённым свойством, на чипе зелья рисуется пентаграмма
8. Мастер проверяет зелье, заполняет эффекты и выдает его **Подопытному**

9. Игроки должны назвать **ВСЕ** эффекты которые действовали на **Подопытного** и вернуть длительность эффектов
 - Можно опрашивать **Подопытного** о его самочувствии и ощущениях
 - Некоторые эффекты могут проявиться явно
 - Если экспериментаторов 4 и более, то игроки получают дополнительную попытку
 - За красивый опыт и отыгрыш может быть дана дополнительная попытка
10. Если игроки верно восстановили эффекты по симптоматике, то им выдается итоговый **Рецепт** данной субстанции
11. Если игрокам выдаётся рецепт, игрок проводящий эксперимент может дописать небольшое количество неигромеханических эффектов по согласованию с мастером (горький на вкус, непродолжительная икота и т.д.)
12. Если игрокам выдаётся рецепт, игрок проводящий эксперимент может дописать небольшое количество условий приготовления (наговор, варить в пентаграмме и т.д.) по согласованию с мастером
13. Один алхимик может быть организатором не более двух экспериментов в день
 - Участвовать может в неограниченном количестве
 - Преподаватель университета может быть организатором не более 5 экспериментов в день

5.3 Комбинирование рецептов

Если у вас есть два рецепта отличающиеся только одним ингредиентом и имеющие одинаковые игротехнические эффекты и способ приготовления, то вы можете объединить их в рецепт с возможностью выбора ингредиента. Для объединения обратитесь к региональному или профильному мастеру. Игровых действий для этого не требуется.

5.4 Вид чипа рецепта

Стартализованного вида чипа рецепта не существует. Игроки могут оформлять рецепты на своё усмотрение.

Для упрощения и ускорения процесса чиповки на старте игры, стартовые рецепты должны быть распечатаны в виде выданной таблицы. Делать красиво оформления стартовых знаний можно, оно будет чиповаться в свободное время. Спасибо за понимание

6. Обучение на игре

1. **Магический алхимик** может обучать не более 1 игрока одновременно. Обучение занимает **2 цикла**
 - У обучающегося должно быть **базовое знание Алхимии**
 - В процессе обучения передаются все алхимические рецепты или их часть (не менее 3) (переписываются в книгу рецептов)
 - Обучение происходит совместным отыгрышем приготовления зелий
 - 1й цикл алхимик ассистирует алхимику, алхимик объясняет свои действия, узнаёт знания о магических свойствах и эффектах (не менее 3)
 - 2й цикл алхимик заполняет свою книгу рецептов, каждый рецепт который переписывается должен быть подготовлен совместно, после чего рецепты в книге чипуются мастером по алхимии или региональщиком, данные рецепты ученик не может изготавливать сам до окончания обучения. В процессе обучения присутствие мастера при варке каждого зелья не требуется.
 - В качестве экзамена ученик должен самостоятельно провести **Эксперимент** (см п5 Исследование и эксперименты) с магическим эффектом. Эксперимент не обязательно должен закончиться успешно.

- Успешность окончания обучения при соблюдении вышеперечисленных условий определяется игроком-учителем.
2. **Базовой Алхимии** любой игрок обучается в университете
 - Обучение занимает 1 цикл, подробнее в **Правилах по науке**
 - Только **Переодаватель алхимии** может обучать в университете
 - Процесс обучения отыгрывается на усмотрение игроков (лекции, семинары и тд)
 - В процессе обучения в университете ученик получает знания о всех **Повсеместных** и **Распространённых** ингредиентах
 - В процессе обучения в университете ученик получает минимум три рецепта путём совместной варки с преподавателем (переписываются в книгу рецептов). В процессе обучения присутствие мастера при варке каждого зелья не требуется.
 - **Старший друид** может обучать **Друидов Базовой алхимии** за 2 цикла
 - **Мутагенной алхимии** на игре обучиться нельзя
 3. Преподаватели университетов, не могут получать новые рецепты путём совместной варки
 4. Преподаватели университетов могут получать новые знания путём экспериментов
 5. **Алхимик** или **Магический алхимик** может стать преподавателем соответствующего уровня у преподавателя-алхимика соответствующего или выше уровня
 - Алхимик должен изучить (путём экспериментов или совместной варкой) не менее 5 новых рецептов относительно старта игры или обучения в университете для квалификации на преподавателя
 - Обучение занимает 2 цикла
 - 1й цикл ученик ведёт лекции и семинары совместно с преподавателем, передаёт свои знания учащимся
 - 2й цикл ученик должен провести сложный успешный **Эксперимент** (см п5 Исследование и эксперименты). Создаваемое зелье должно иметь не менее **4 свойств** и использовать **Катализатор**
 - В следствии этого алхимик теряет возможность обучаться новым зельям путём совместной варки, но повышает дневной лимит на количество проводимых экспериментов
 - **Мутагенный алхимик** не может стать преподавателем
 - Игрок с двумя и более профессиями не может стать **Преподавателем**
 - **Преподаватель** не может получать дополнительные профессии

7. Сады

1. Алхимики могут заявить сады, огороды и теплицы до игры (до 13 июня)
 - Количество садов на локацию лимитировано
2. В садах, огородах и теплицах можно выращивать **Распространённые** растения
 - **Магические алхимики** могут выращивать **Редкие** растения в своей **Лаборатории**
 - **Мутагенные алхимики** и **Генетики** могут размножать **Мутагены** в своей **Лаборатории**
 - Моделируется чашкой петри
3. Сад может быть расположен как поблизости от лаборатории, так и за городом
4. Сад должен быть смоделирован так, чтобы было понятно что это такое
 - Рекомендуются грядки и ограда, но допускается и другое моделирование
 - Все растения для моделирования игроки привозят сами
 - Намеренно прятать сады нельзя
5. Производители **Фисштеха** могут иметь **Делянку**
 - **Делянку** можно прятать
 - На делянке растут только ингредиенты для **Фисштеха**
 - На делянке растёт 5 растений

6. Дополнительные сады в рамках игры создать нельзя
 - Сады можно улучшить по правилам инженерии
7. Сады, огороды, теплицы чипуются до игры профильным мастером или региональным мастером

7.1 Рост и сбор

1. В одном саду можно выращивать не более 10 **Распространённых** или **Повсеместных** растений одновременно
 - Улучшенные сады получают 4 дополнительных места на посадку
 - На **Делянке** можно выращивать не более 5 растений
2. **Магические алхимики** могут выращивать не более 3 **Редких** растений в своей **Лаборатории**. **Редкие** растения могут расти только в горшках.
 - **Друиды** могут выращивать до 6 редких растений в **Лаборатории**
 - В улучшенной лаборатории можно выращивать на 1 **Редкое** растение больше
3. **Алхимики способные к мутагенной алхимии** могут размножать не более 3 мутагенов одновременно в **Лаборатории**
4. Сады можно разграбить путем хищения или уничтожения чипов с растений.
 - Сад автоматически восстанавливается к началу следующего экономического цикла
 - Грабить сады и лаборатории во время тихого часа нельзя
5. Произрастание растений и размножение мутагенов происходит примерно в конце каждого экономического цикла региональным или профильным мастером
 - Первый вечерний цикл после парада не приносит новых растений
6. Высадка растений производится игроками самостоятельно в начале экономического цикла
 - Список высаженных растений отдаётся региональному мастеру в начале цикла в письменном виде
7. Каждое **Распространённое** или **Повсеместное** растение дает два дополнительных чипа
8. Каждое **Редкое** растение дает один дополнительный чип
9. Каждый **Мутаген** даёт один дополнительный чип, но не гарантируется аналогичный тип мутагена
 - Можно выращивать не более 2 мутагенов в лаборатории

8. Стартовые знания и ресурсы

1. Список рецептов, соответствующих истории персонажа и выбранной специализации
 - Каждый **Магический алхимик** может до игры подать на проверку до 5 новых зелий которые он может сварить исходя из полученных знаний
 - Каждый **Базовый алхимик** может до игры подать на проверку до 2 новых зелий которые он может сварить исходя из полученных знаний
 - Каждый **Друид** может подать на проверку до 3 новых зелий, несмотря на то что не может участвовать в экспериментах на самой игре
 - Новые зелья на проверку не принимаются после 13 июня
2. Список общеизвестных свойств ингредиентов
3. Знание некоторых дополнительных свойств ингредиентов
 - Только данные свойства гарантированно верны, информация полученная в рамках игры может быть ложной. Подробнее в правилах по Исследованиям
4. Стартовые чипы ингредиентов и зелий в зависимости от заявки
 - **Базовый Алхимик \ Друид**
 - 5 зелий без магических эффектов
 - **Магический алхимик \ Старший друид**
 - 7 зелий без магических эффектов
 - 5 зелий с магическими эффектами

- **Маг**
 - 5 зелий с магическими эффектами
- **Преподаватель алхимии** дополнительно получает 1 порцию своего особого зелья
- Также каждый игрок получает по 1 порции каждого зелья которого он изобрёл до игры
- Особо сильные зелья или использующие особо редкие ингредиенты допускаться на старте не будут

5. Пробирки для алхимических субстанций

8.1 Мастерская группа предоставляет

1. Пробирки для зелий
 - Ведьмаки для антуража должны вывозить свою тару
 - Разрешается вывезти свои по согласованию с мастером
2. Чипы зелий, но разрешается распечатать свои по согласованию с мастером

8.2 Мастерская группа НЕ предоставляет

1. Компоненты для отыгрыша изготовления зелий
2. Компоненты для отыгрыша экспериментов
3. Посуду и оборудование для отыгрыша
4. Растения для отыгрыша садов, огородов и их аналогов

Правила по магии

1. Общие правила

1.1. Основные термины

1.1.1. **Исток.** Представитель любой из возможных на игре рас (люди, эльфы, низушки, краснолюды), имеющий **талант** к магии. Способности истоков проявляются спонтанно, сами истоки не в состоянии управлять этим процессом - и от того могут быть опасны. Информация о том, что и как могут делать Истоки - доступна магам и самим Истокам (в игромеханическом ключе).

Вампиры истоками быть не могут.

1.1.2. **Ученик мага** - персонаж, обладающий талантом к магии и начавший обучение, но не способный использовать свой талант самостоятельно, кроме тех ритуалов, что можно найти в **свитках**.

1.1.3. **Маг, чародей** – персонаж, обладающий талантом к магии и умеющий использовать его самостоятельно (т.е. способный использовать заклинания и ритуалы). В зависимости от знаний и опыта, маги подразделяются на:

- Двимвеандр и Подмастерьев.
- Мэтров.
- Магистров.
- Архимагов.

Персонажи, имеющие талант к магии согласовываются с мастером по магии не позднее 15 июня 2022 года, их количество - лимитировано. Персонажи, имеющие талант к магии могут быть созданы только до игры, повторный выход из мертвятника магом, учеником мага или Истоком - не возможен.

1.1.4. Заклинание - воздействие, подразумевающее наличие игровых последствий, на себя или другого персонажа (персонажей) посредством: активации петарды/хлопушки, либо другого активатора, произнесения названия заклинания и/или эффекта для донесения информации до цели; при необходимости (если прописано в описании конкретного заклинания) - касания или иного сопутствующего действия. Нет контакта - нет эффекта.

Последствия заклинания наступают сразу же после воздействия и длятся установленный срок.

1.1.5. Магический ритуал. Воздействие, подразумевающее наличие игровых последствий на себя или другого персонажа (персонажей), производимое в определенном месте и с соблюдением определенных условий. Игровые последствия ритуала могут наступить как немедленно после проведения ритуала, так и иметь сертификат на отложенный эффект, передаваемый объекту воздействия с помощью мага, заказчика ритуала или мастера/игротеха.

1.1.6. Эпический магический ритуал. Сложный ритуал, имеющий крайне серьезные последствия для объекта воздействия. Эпическими ритуалами могут пользоваться только те маги, которые потратили на овладение этим конкретным ритуалом очко таланта. *(Это правило не относится к теоретическим исследованиям и научным работам, которые пишут подмастерья и Двимвеандры).*

Эпические ритуалы проводятся только в присутствии мастера по магии (или его помощника), часто требуют специфических ресурсов или редких обстоятельств. Информация об эпических ритуалах будет находиться в игре, также на старте их могут знать некоторые персонажи.

Список общеизвестных заклинаний и ритуалов

1.1.7. Существует ряд магических воздействий, которые могут работать иначе на монстров, ведьмаков и вампиров. Как именно - сюжетная информация.

1.1.8. Спеллбук. Каждому магу необходимо иметь магическую книгу - спеллбук, в которой записаны и прочипованы (мастерская печать) все доступные ему знания, позволяющие совершать магические воздействия в игре. В магической книге также должна быть указана **метка мага** (оригинальный рисунок, вписанный в квадрат - его индивидуальная подпись-магический след), нужная при проведении некоторых ритуалов (рисуеться на видимой поверхности на месте ритуала), и как указание авторства мага при создании артефакта. (рисуеться на сертификате артефакта).

Магическая книга должна быть антуражной и подходить под вселенную Ведьмака.

Спеллбук всегда носится при себе, это игромеханический предмет, без которого маг колдовать не может.

Магическая книга является непобираемой.

Игрок, на которого было оказано воздействие, может попросить показать наличие чипованного текста этого воздействия в книге, но не может, например, пролистать книгу оглушенного мага.

Рекомендация: отводите по листу на каждое заклинание. 1 сторона - техническое описание по таблице, 2 сторона - возможное описание того, как и почему заклинание работает в мире игры.

1.1.8.1 Учебный spellбук. Книга, в которой обучающиеся магии Истоки записывают известные им по лекциям заклинания, в случае успешной сдачи экзамена - книга “меняется” на настоящий spellбук.

1.1.9. Свитки с ритуалами. Описание частей ритуалов или же ритуалов целиком - являются собираемой игровой ценностью. Любой имеющий талант к магии, даже необученный, может воспользоваться свитком, если это указано в описании ритуала.

Некоторые свитки предназначены только для определенных групп персонажей - об этом также указано в тексте свитка.

Содержимое свитка с найденным ритуалом (частью ритуала) - не может быть скопировано при обычных условиях, как именно “размножаются” свитки - сюжетная информация.

1.1.10 Артефакт. Собираемый игровой предмет специфического вида, в котором заключено разовое магическое воздействие, снабженный чипом с описанием этого воздействия. Создавать артефакты, вкладывая в них эффекты заклинаний или ритуалов могут те маги, которые выбрали себе эту способность. Владеть артефактами (и использовать их) может любой персонаж, если в сертификате не сказано обратного. *Большинство защитных артефактов срабатывает от атаки владельца соответствующим воздействием.*

1.2. Магические способности и система доступности заклинаний.

1.2.1. Маги делятся по степени талантливости, в зависимости от персонажа у мага на старте может быть от 1 до 3 свободных очков таланта.

Истоки делятся по степени талантливости, в зависимости от персонажа у Истока может быть от 1 до 4 очков таланта.

1 очко таланта может быть использовано:

Для проведения ритуала принятия в ученики - для персонажей-Истоков

Для освоения одного эпического ритуала - для персонажей магов.

Для повышения ранга с мэтра до магистра - также с освоением одного эпического ритуала.

Вне зависимости от количества свободных очков таланта стать на игре архимагом - невозможно, поскольку этот процесс требует не только способностей, но и огромного опыта.

1.2.1.1 “свободный” талант может быть “собираем” с помощью древнего, сложного и опасного ритуала, информация о котором будет находиться в сюжете и у некоторых персонажей.

Вероятность умереть в случае провала, как для донора так и для реципиента - достаточно велика.

1.2.2. Маги делятся на 4 ранга сообразно опыту и времени обучения: двимвеандра (подмастерье), мэтр, магистр и архимаг.

1.2.3 Маги делятся по 4м специализациям (см. таблицу): боевая магия, менталистика, наука и целительство и некромантия. Все специализации выбираются самостоятельно и утверждаются с мастером по магии, до 15 июня 2022 года.

1.2.4. Каждое заклинание имеет свою стоимость в очках магии. (*Очки таланта и очки магии для выбора заклинаний не одно и то же!*).

Все маги должны потратить не менее половины очков магии на заклинания своей специализации. Стоимость 2 и 3 уровня заклинаний включает стоимость предыдущих заклинаний этой ветки, если вы берете заклинание уровня архимаг, то первые два получаете автоматически и вписываете в спеллбук.

1.2.4. Маги выбирают заклинания из таблицы не выше своего уровня.

практиканты, двимвеандры и подмастерья, мэтры - первый;

магистры - второй;

архимаги - третий.

1.2.5. В рамках своей школы все берут заклинания соответственно своему рангу (или ниже, при желании). Магистр не может взять больше одного заклинания второго уровня из чужой специализации, первого уровня любое количество. Архимаг не может взять в сумме больше двух заклинаний второго уровня не своей специализации. Третьего не берет из чужой специализации вообще, первого уровня любое количество.

Все выбранные заклинания согласовываются с мастером по магии до 15 июня 2022 года.

1.2.6 Заклинание “Телепорт” относится ко всем школам магии.

1.2.7. Маги, сопровождающие армию во время боевых взаимодействий, должны находится возле штандарта армии, заклинания по лентам и крепостям кастуют от флага с лентами их армии, в присутствие рега или маршала. - *подробнее см. магическое столкновение.*

1.2.8. Если маг добровольно надевает на себя шлем, он лишается возможности колдовать. Боевой маг может носить доспехи, без шлема, доспешные хиты при этом не добавляются. Если мага убили, в составе армии, когда кончились ленты – мага убили окончательно и он идет в мертвятник.

1.2.8.1. Исток не обучающийся магии (не стабилизированный) может носить доспехи по обычным правилам, шлем - также блокирует его магические способности.

1.2.8.2 Никто не может заставить одеть другого персонажа шлем или же любой другой элемент доспехов - насильно.

1.2.9.1. Маг не может колдовать в тяжелом ранении (маг плохо себя чувствует, тут по аналогии с невозможностью делать перевязку самому себе), за исключением некоторых заклинаний, у которых прямо в описании прописана возможность использования в состоянии тяжелого ранения.

1.2.9.2. Связанный маг колдовать не может, исключая те заклинания, в которых это прописано.

1.2.10. Активаторы заклинаний магов (петарды, бенгальские огни и т.п.) непобираемы, взаимодействие с ними других игроков, кроме самого мага, запрещено.

1.2.11. Маги могут использовать **магические посохи и трости**. Исключительно LARP, чипуются отдельно, имеют хитосъём 1. Нанесенные повреждения считаются физическими и работают как только на персонажей игроков (на монстров действует исключительно серебряное оружие). Данное оружие (посохи и трости) работает только в руках у мага.
Посох/трость мага должны соответствовать правилам по боевке в части LARP оружия ближнего боя и быть зачипованы у мастера по боевке.

1.2.11. **Магическая лаборатория** - дает возможность проводить исследования и выполнять различные сложные магические действия, является обязательным требованием для некоторых заклинаний и ритуалов (указано в спеллисте).

Магическая лаборатория может совмещаться с алхимической лабораторией или лабораторией генетика, может быть использована несколькими магами сразу. Лаборатория является отдельным игровым помещением с крышей/навесом; Должна обязательно иметь:

- стол для опытов;
- стол для хранения опытных материалов или полки;
- игровую библиотеку (полки/стеллаж для нее + сами тексты);
- подручные средства для проведения опытов;
- антураж, который дает понять что это лаборатория мага;
- обязательно чипуется профильным мастером.

2. Моделирование и отыгрыш заклинаний.

2.1. Любое заклинание требует следующих этапов:

2.1.1 Отыгрыш.

2.1.2 Активация петарды/иного активатора. Если активатор не сработал, то заклинание не получилось.

ИЛИ

- Зажигание бенгальского огня - в случае, если длительность воздействия равна времени горения огня.

2.1.3. Озвучивание эффекта - произнесение названия заклинания и расшифровка, там где это требуется.

Озвучивание эффекта происходит либо в момент броска мяча или касания, либо в момент зажигания бенгальского огня или хлопка петарды.

2.1.4 Визуальный маркер заклинания (вуаль в случае телепорта и лента в случае наложения на себя ауры).

2.2 . Для каждого заклинания прописаны: метод взаимодействия с целью, маркер и эффект.

- В случае, если в заклинании указано слово “маг” - заклинание работает только на мага, кастующего его.
- В случае, если в заклинании указано слова “касание”, “мяч/попадание в цель” - заклинание работает только на стороннюю цель, не может быть наложено на мага, кастующего это заклинание
- В случае, если указано и то, и другое - допустимо наложение заклинания как на заклинателя, так и на стороннюю цель

- В случае, если в заклинании указано слово “предмет” - заклинание кастуется только на предмет, не применимо ни к чему иному.

2.3. Заклинания **магический снаряд, корни и паралич** используют в качестве контакта маркер мяч. Может использоваться мячик любого цвета, размерами, твердостью и прочими ТТХ приближенный к теннисному. Ну или просто теннисный. Антураж оных приветствуется. Разбивка по цветам, исходя из специализации, не обязательна.

2.4. Требования к активаторам:

2.4.1. Петарда Корсар 1–2 или хлопушка без конфетти.

2.4.2 Бенгальский огонь – 15 см в длину (допустима погрешность +/- 1 см)

Примечание: моделирование и отыгрыш ритуалов входят в описание ритуалов.

3. Правила по магическим эффектам.

Магические эффекты одного типа (например +1 хит, +2 хита, или иммунитеты к первой атаке) не складываются, даже если были наложены разным путем (артефакт+аура).

Также не складываются однотипные артефакты, т. е. два артефакта на +1 хит, будут давать +1 хит в сумме, а не +2 хита. Баф на +1 хит и +2 хита, будут давать 2 хита, более слабый эффект этого типа не работает.

Если игрок одновременно имеет на себе несколько аур/защит/иных эффектов, позволяющих нивелировать одно и то же действие, то игрок сам выбирает, какая именно аура/защита/иной эффект срабатывает и/или в какой последовательности.

Пример:

На игрока одновременно наложено две ауры: Магический щит Архимага (игнор первых двух магических воздействий) и Чистый Разум (иммунитет ко всем заклинаниям, воздействующим на разум). В случае, если на этого игрока кастуется гипноз, игрок сам выбирает, что срабатывает - магический щит Архимага или Чистый разум.

Ауры (длительные заклинания наложенные на мага) обозначаются лентой определенного цвета на посохе или на запястье, нельзя наложить аур больше, чем это возможно по уровню мага. Для смены ауры нужно рассеять старую (снять ленту), и наложить новую ауру. Если ленты ауры не видно (например, маг забыл взять с собой посох) - аура не считается наложенной.

Лимиты аур -подмастерье или мэтр - 1, магистр 2, архимаг - 3 одновременно.

В лимиты аур не входят ауры, наложенные посредством артефакта.

Магический откат - наступает при перерасходе сил при участии в мощном магическом ритуале. После отката маг какое то время не может использовать заклинания выше мэтра, а также не может поддерживать ауры (эффект от них рассеивается).

4. Правила по телепортам

Телепортация магов работает по заранее установленным меткам телепорта (меткам магов). Изображение метки должно присутствовать в книге заклинаний. Для обозначения метки телепорта маг рисует свой личный символ площадью 10х10 см, нанося его на неподвижную несъемную поверхность черным маркером. Эта метка видима всем и ее нельзя стереть, кроме особо оговоренных случаев. В одной локации для каждого мага может быть строго одна метка. Место установки метки вносится в спеллбук. Нельзя ставить метку в игротехнических локациях, например данжах.

Сама телепортация происходит следующим образом – маг объявляет использование заклинания телепорта и зажигает бенгальский огонь.

Пока бенгальский огонь в руках открывающего телепорт мага не догорел - процесс можно прервать атакой на мага.

Как только бенгальский огонь догорает, маг надевает белую вуаль на голову и идёт к одной из его меток.

Как только маг надел вуаль, маг становится полностью неуязвим ни к каким эффектам, не может никаким образом взаимодействовать ни с кем и ни с чем.

Как только маг доходит до своей метки, он снимает вуаль и действие заклинания считается законченным.

В случае, если предмет, на котором маг оставил свою метку, не находится на месте, и маг не может найти метку, то маг идёт к другой своей метке. В случае, если у мага больше не осталось меток, то он телепортируется к мастерке, на выходе из телепорта попадает в состояние тяжёлого ранения.

Количество меток лимитировано: магистр 3, архимаг 5.

Количество меток не зависит от того, какой уровень телепорта взял себе игрок.

5. Правила по обучению магии.

5.1. Начало обучения магии - лучший способ стабилизировать Исток.

Начало обучение магии само по себе является **ритуалом**, активизирующим 1 очко таланта Истока. *Данный ритуал блокирует спонтанные способности Истока до тех пор, пока он не сдаст соответствующий экзамен.*

Конкретика ритуала, принимающего Истока в ученики, зависит от преподавателя, предлагается игроком, чей персонаж собирается обучать учеников и согласовывается с мастером по магии.

5.1.2 Ученики могут обучаться только в магических академиях по правилам обучения или же в частном порядке - у одного из архимагов.

5.1.3. Единовременно в магической академии могут обучаться не более 5 студентов.

5.1.4. Преподавательский состав академии должен включать в себя 1 архимага, 1 магистра и 1 мэтра. Большее количество преподавателей позволяет разнообразить процесс обучения потока, но никак не сказывается на численности потока.

5.1.5. Архимаги сами выбирают, желают они обучать одного ученика в частном порядке или же преподавать в академии. Делать и то и другое одновременно - невозможно.

5.1.6. Ученики могут учиться у архимагов, не более одного на архимага, либо в Магической Академии по правилам обучения в академии в том случае - если эта академия будет создана в процессе игры.

5.1.7. Персонажи-архимаги и персонажи чьи игроки желают поиграть в создание магической академии должны согласовать программу обучения с мастером по магии не позднее 20 июня 2022 года. **Рекомендуется писать учебную программу после выбора собственных заклинаний.**

5.1.8. У каждого ученика должна быть магическая книга (**учебный спеллбук**), в которую он заносит информацию с лекций и практических занятий. Книга является непобираемой, ученик обязан всегда иметь спеллбук при себе.

5.1.9. Персонажи маги, начиная с подмастерьей и двимвеандр могут обучаться у других магов или самостоятельно (по найденным свиткам) при а) повышении ранга б) наличии очков таланта и теоретических записях о том или ином эпическом ритуале.

5.2. Фазы обучения:

I. Абитуриент - ученик слушает и конспектирует лекции по теории магии от своего наставника и помогает ему, выполняя различные вспомогательные работы. Фаза длится - 24 часа и начинается с первой лекции, зафиксированной у профильного мастера или региональщика, печатью на странице с лекцией. Минимальное количество лекций - 3 штуки, длительность каждой лекции 25 минут.

Ученики архимагов могут вместо прослушивания лекций получить на самостоятельное изучение заверенные МГ трактаты авторства своих учителей, с последующей проверкой усвоенных оттуда знаний. Не менее трех трактатов - по 1 на каждую лекцию.

В конце фазы абитуриент сдает экзамены по теории магии, по записанным конспектам лекций, обязательно присутствие мастера региональщика или профильного мастера.

II. Ученик Академии - выбирает тему и пишет трактат по магии в своей книге, описание 2 практических работ с преподавателем (помощь в лаборатории, практика в поле, использование заклинаний и т.д.), минимальный объем каждой работы - 1 лист, размером а4. Данную страницу чипует региональный или профильный мастер. Фаза длится - 24 часа.

III. Практикант - Получает 3 очка магии для стартового спеллбука, выбирает заклинания и применяет их в присутствии учителя, учитель должен быть удовлетворен результатом - поставить зачет.

Учитель отправляет ученика на самостоятельное сложное задание, задание выбирает учитель-архимаг или ректор учебного заведения.

После выполнения задания практикант сдает экзамен:

Экзамен проводится только по успешному прослушиванию учениками всех лекций/получению всех зачетов.

1. Приёмная комиссия должна состоять из минимум троих магов, включая одного архимага, который назначается главой экзаменационной комиссии. В случае если экзамен сдается при магической академии, архимага может заменить ректор.
2. О месте и времени проведения экзамена необходимо уведомить мастера по магии не менее, чем за час до его проведения.
3. Экзамен состоит из двух частей. В первой части экзаменуемому необходимо успешно выполнить три задания, проверяющие его теоретическую и практическую подготовку.
4. Если экзаменуемый успешно выполняет все три задания первой части, то он переходит ко второй части экзамена – поединок с одним из магов приёмной комиссии. Маг, участвующий в поединке, должен иметь уровень не ниже магистра. Поединок игротехнический, после поединка восстанавливаются все хиты.
5. Для сдачи экзамена обязательное успешное выполнение трёх заданий. Победа в поединке не является обязательной. Решение о зачёте экзамена комиссия принимает большинством голосов. В случае равенства голосов, решающий голос принадлежит главе экзаменационной комиссии.
6. Если экзаменуемый проваливается, то он имеет право на единственную пересдачу, не менее чем через 6 часов после текущего экзамена.

Примерные образцы заданий:

- «Свеча». Перед экзаменуемым ставится зажженная свеча, которую ему необходимо затушить ударом кулака/ладони в воздухе. Время на исполнение – 20 секунд.
- Решение головоломки. Используются стандартные головоломки. Время на решение – 10 минут.
- Вопросы по теории магии. Список вопросов – отдельным файлом. Из 10 вопросов для зачёта необходимо ответить на 7. Устная форма ответа.
- Метание фаерболов в цель. Дистанция – 5 метров, предлагаемая мишень – пластиковая бутылка объёма 5л или предмет аналогичного размера. Для зачёта необходимо два попадания в цель из четырёх бросков
- «Монета». Экзаменатор и экзаменуемый встают друг напротив друга, вытягивают перед собой руки, сжатые в кулаки так, чтобы кулаки соприкасались. У экзаменатора в кулаке зажата монета, которую он без предупреждения выпускает из руки. Задача экзаменуемого – поймать монету на лету, прежде чем она коснётся земли. Число попыток – 10.

IV. Выпускник -становится подмастерьем или двимвеандрой и получает право завести полноценный спеллбук, количество очков для выбора заклинаний выдается мастером по магии, и там же учебный спеллбук перечиповывается в спеллбук мага (можно брать новую книгу) Статус подмастерья означает, что выпускник остается при академии или при учителе на службе, выполняя различные поручения и совершенствуя мастерство.

Двимвеандра - персонаж странствующий, приключения на свой научный опыт разыскивает самостоятельно.

Для того чтобы дримавендра или подмастерье стал мэтром, необходимо:

1. Выучить любые заклинания уровня мэтра из тех, что ранее ему неизвестны, по количеству заслуженных на выпускном экзамене очков магии, методом:
Убедить кого-то из магов показать ему заклинание.
Применить это заклинание в присутствии этого мага, после чего переписать его в свой spellбук и зачиповать у профильного мастера или регионального мастера.
Подмастерье может использовать новое заклинание сразу после того, как изучил его, не дожидаясь подтверждения научного статуса мэтра.
2. Исследовать любой из **известных** эпических ритуалов (*сведения о таковых будут в библиотеках магических академий*) и написать на эту тему научную работу, после чего защитить ее в присутствии:
мастера по магии,
не менее двух магов: один из которых должен иметь статус магистра или выше и одного оппонента, оппонент должен иметь статус мэтра или выше.

Для того, чтобы мэтр стал магистром, ему необходимо:

1. Иметь свободное очко таланта. Найти информацию о **неизвестном ранее (или основательно забытом)** эпическом заклинании или ритуале, исследовать его, успешно применить, написать по этому поводу научную работу и защитить ее в присутствии мастера по магии,
не менее трех магов один из которых должен иметь статус архимага
и одного оппонента который должен иметь статус магистра или выше.

Стать архимагом непосредственно на игре - невозможно.

Смена статуса с подмастерья до мэтра, с мэтра до магистра означает то, что у защитившего соответствующую научную работу появляется возможность выучить несколько заклинаний у своих коллег (*мастер по магии, присутствующий на защитах добавит очков на освоение заклинаний из базового списка*). Для изучения необходимо применить каждое из этих заклинаний в присутствии согласившегося обучать, записать его в spellбук и зачиповать у помощника мастера по магии или у регионального мастера.

5.3 Примечание.

Магическая академия территориально может входить в состав образовательного учреждения локации.

Примерный состав помещений для учебных заведений.

1. Зал(ы) для чтения лекций и защит научных работ.
2. Лаборатория/лаборатории для проведения опытов и ритуалов (может совмещаться с алхимической лабораторией).
3. Комната преподавателей (допустимо совмещать с кабинетом ректора, если преподавательский состав так решит)
4. Библиотека (допускается единая библиотека на все учреждение).

Количество лекционных аудиторий и лабораторий берется исходя из количества специальностей, которым обучает образовательное учреждение: нельзя в одной лекционной читать одновременно 2 разные лекции, нельзя в одной лаборатории параллельно вести два эксперимента. По очереди - сколько угодно.

Преподавательский состав включает в себя двух преподавателей (теория и практика) и ректора, рангами не ниже 1 мэтра, 1 магистра и 1 архимага. Архимагу не обязательно быть ректором. Преподаватель конкретной академии может проживать в иной локации, но обязан появляться на всех проводимых им занятиях.

6. Правила по артефактам

6.1 Маги, начиная с уровня магистра, при изучении заклинания могут создавать артефакты.

6.2 Маг может вкладывать в артефакт только известное ему заклинание (т.е. имеющееся в спеллбуке). Заклинание должно иметь пометку “может быть вложено в артефакт (см. табличку)”. Созданный таким образом артефакт может использовать кто угодно, даже если в описании вставленного в него заклинания указано, что работает оно только на мага.

6.3 Артефакт создается только в лаборатории мага. При создании артефакта, маг проводит отыгрыш создания артефакта не менее 15 минут, после чего мастер выдает сертификат артефакта. Основой для артефакта является специальный зачилованный предмет, добывается по игре. Все артефакты одноразовые, после использования, сертификат (если потрачен +1 хит, сбита каменная кожа и т. д.) уничтожается и требуется зарядка. При зарядке разряженного артефакта, выдается новый сертификат.

6.4 Без целого сертификата с печатью мастера, артефакт считается разряженным. Без целого сертификата невозможно установить, что конкретно делает этот артефакт.

6.5 Зарядка артефакта: происходит с помощью мастера при наличии заклинания «зарядить артефакт», выдается новый сертификат на разряженный артефакт, и он снова работает.

6.6 Оpozнание артефакта: происходит с помощью мастера при наличии заклинания «опознание артефакта», маг узнает что за артефакт попал к нему в руки и может ли он вновь быть заряжен.

На игре возможны появления артефактов, эффект которых отличается от тех, что маг может создать в процессе игры.

7. Магическая связь

7.1 На старте игры ряду магов в соответствии с видением мастеров допущены ксеногlossы. Маги, которым допущены ксеногlossы, должны подготовить книжки или антуражные коробочки, в которые эти ксеногlossы прятать.

Ксеногlossы отыгрываются мобильным телефоном, простейшей нoкией или схожим агрегатом, без выхода в интернет, не смартфон, с громкой связью. Это все маги обеспечивают себе сами и только те, кому допущена связь. *Модель телефона и предмет, в который его будут прятать, согласовывается с Евой Стрельцовой и Рино Рэй до игры.*

Книжки и мобилы чипуются на мастерке, там же выдается симкарта и в телефон вбиваются номера других ксеногlossов и наименования.

7.2 Ксеногlossы полностью побираемы только магами друг у друга, если ксеногloss изымает не-маг, маг ломает симкарту и отдает ксеногloss, телефон и испорченную симку. Ксеногloss, попавший в руки к не-магу считается безвозвратно испорченным (починке не подлежит).

7.2.1 Маг, изъявший ксеногloss у другого мага может посмотреть имена тех, с кем общались по данному ксеногlossу, используя заклинание **распознать артефакт** - в лаборатории и в присутствии мастера.

7.3 По данному прибору можно только разговаривать следующим образом:

- не вынимая его из книжки
- только по громкой связи
- только по указанным номерам

7.4 Любой мастер может проверить ксеногloss у мага, если обнаружится, что с симки совершались звонки на другие номера или отправлялись смс-ки, ксеногloss считается сломанным и изымается до конца игры.

7.5 Заряд батареи телефона и количество денег на нем ограничено, при слишком активном использовании ксеногloss может разрядиться в прямом и игровом смысле, и это проблема мага.

7.6 Количество ксеногlossов на игре ограничено и не может быть пополнено.

8. Магическое столкновение

Перед столкновением армий/началом штурма может произойти **магическое противостояние**.

Маги, присутствующие в составе армий, могут собрать **круг** и скастовать два заклинания. На каст каждого заклинания дается не более 5 минут.

У участников круга магический откат 60 минут — невозможность колдовать заклинания выше уровня мэтра и телепортироваться, рассеиваются все наложенные на мага ауры.

Для атакующих:

1. Заклинание на снятие лент армии с противника (**Гром Альзура**)
2. Заклинание на снятие хитов с ворот (**Землетрясение Стаммельфорда**)

Для защищающихся:

1. Заклинание на снятие лент армии с противника (**Гром Альзура**)
2. Заклинание на защиту ворот (**Щит Альзура**)

Действие макрозаклинаний считается из разницы сумм очков силы кругов.

Вне зависимости от результата противостояния, магический круг не может снять больше 30 лент или 30 хитов с крепости по факту финального расчета. (Например: 45 против 15 дающие снятие 30 - нормально, 45 против 10 все равно дадут снятие 30)

1. Заклинание "Гром Альзура", круг магов

- Магистр или архимаг формирует круг из всех желающих магов любой специализации недалеко от знамени своей армии.
- Сила круга равна сумме силы участников:

- +1 за каждого подмастерья или двимвеандру
- +3 за каждого мэтра
- +5 за каждого магистра
- +10 за каждого архимага
- Считается сила круга и сравнивается с силой круга оппонента.
- Разница в силе вычитается из лент проигравшей стороны.

2. Заклинание "Землетрясение Стаммельфорда", круг магов.

- Магистр или архимаг формирует круг из всех желающих магов любой специализации недалеко от знамени своей армии.
- Сила круга равна сумме силы участников:
 - +1 за каждого подмастерья или двимвеандру
 - +3 за каждого мэтра
 - +5 за каждого магистра
 - +10 за каждого архимага
- Считается сила круга и сравнивается с силой круга оппонента, кастующего "защиту ворот".
- Если кол-во очков защитника выше, чем у нападающего, ворота не теряют хиты.
- Если кол-во очков нападающего выше, чем у защитника, ворота теряют столько хитов, на сколько разница в очках

3. Заклинание "Щит Альзура", круг магов.

- Магистр или архимаг формирует круг из всех желающих магов любой специализации недалеко от знамени своей армии.
- Сила круга равна сумме силы участников:
 - +1 за каждого подмастерья или двимвеандру
 - +3 за каждого мэтра
 - +5 за каждого магистра
 - +10 за каждого архимага
- Считается сила круга и сравнивается с силой круга оппонента, кастующего "удар по воротам".
- Если кол-во очков защитника выше, чем у нападающего, ворота не теряют хиты.
- Если кол-во очков нападающего выше, чем у защитника, ворота теряют столько хитов, на сколько разница в очках

Пример:

1я сторона кастует "Гром Альзура". Участники: Архимаг +2 магистра + 2 мэтра = $10+10+6=26$ очков суммарно

2я сторона кастует "Гром Альзура". Участники: 4 магистра+ 1 мэтр = $20+3=23$ очков суммарно

Итого 26 очков (первая сторона) - 23 очка (вторая сторона) = 3

2 сторона проиграла и теряет 3 ленты.

9. Основы

Что магия может на игре (наиболее типичные эффекты):

- Разнообразные защитные и атакующие заклинания для мага;
- Видения;
- Некромантия
- Проклятья;
- Телепорты;
- Артефакты;
- Магия может влиять на ленты в макробоевке и осадные хиты ворот.

Что магия не может на игре:

- Не воскрешает;
- Не влияет на экономику.

Правила по религии и культам

1. Общие положения:

1.1 На игре возможны только те религии и культы, которые упомянуты в данных правилах.

1.1.1 Культ (темный культ) отличается от религии юридически. Культы или запрещены во всех государствах, или еще не настолько хорошо известны (основательно забыты), чтобы быть запрещенными, или вообще не имеют отношения к религии (*Культ рыцарских добродетелей Туссента к религии отношения не имеет*).

1.2 Религиозный обряд погребения влияет на время нахождения в мертвятнике.

При захоронении на городском кладбище или по правилам погребения культа - минус один час в мертвятнике, (если соблюдены оба условия - минус два часа). На обряде требуется региональный мастер или помощник мастера по магии.

Отметка о способе погребения проставляется региональным мастером в аусвайс умершего.

1.3 Для представителей любой религии благочестиво приглядывать за местами захоронений.

1.4. Осквернение и очищение святых мест.

Представители **темных культов** умеют осквернять культовые места и кладбища. Оскверненные храмы или иные культовые места перестают функционировать, на оскверненных кладбищах появляются монстры.

После проведения осквернения на храм, алтарь или любое святое место, вешается чип. При осквернении храма до его очищения нельзя получать никакие бонусы от святых мест, все внутренние строения при храме или святом месте (госпиталь и т.д.) не функционируют.

Для того, чтобы место было осквернено, необходимо с помощью специфического ритуала лишить жизни не менее трех разумных существ.

Жрецы **любой религии (не культа)** могут очистить оскверненное место с помощью ритуала и массового молебна, однако в случае с монстрами рекомендуется для начала обратиться к ведьмаку. Религиозный обряд очищения не спасает от уже появившихся монстров, но позволяет избежать рецидивов.

Для того, чтобы место было очищено, жрецам необходимо совершить массовый молебен, а после найти на подвергшемся осквернению месте то, чего до осквернения там не было, и с помощью ритуала уничтожить.

Жрецы любой религии могут выжечь (или отмолить) алтарь темного культа с помощью специфических ритуала и молитвы. После этого алтарь перестает функционировать.

1.5 **Религия** дает некоторые позитивные бонусы за хорошо отыгранные массовые службы и молебны. Дать или не дать бонус, решает мастер по магии или его помощник, присутствующий на обряде.

1.5.1. Жрецы любой **Религии** могут совершать службы (массовые молебны) и молебны за здоровье, это помогает в излечении страждущего (см. правила по медицине).

1.6. *Некоторые обряды описаны в правилах, однако игроки всегда могут провести обряд на свое усмотрение.*

1.7. Помимо религиозных обрядов и молитв на игре будут представлены реликвии различных культов. Сила их и эффективность будет различаться от простых вещиц с историей до реликвий, сила которых сродни магическим артефактам.

1.8. **Темные культы** работают по своим правилам и механикам, полные знания о которых доступны только культистам. Частично эти знания будут доступны жрецам, посвятившим себя борьбе в темными культами.

2. История.

Если вы не жрец - вам можно не читать:)

Каждый новый народ, появлявшийся на Континете с момента Сопряжения Сфер, приносил с собой своих Богов, неосвоенным землям чуждых. Эти пришлые культы стремительно захватывали новые владения и от того менялись: то сливаясь с местными верованиями, то ассимилируя их на свой лад, то истребляя вместе с носителями.

Самые первые боги, боги племенные, похожие на Вейопатиса или Дагона, были крайне близки к Хаосу и требовали кровавых откупных за то, чтобы оградить от него своих последователей. В каком-то смысле их можно было назвать персонификацией Хаоса, Силой, вдруг обретшей конкретную личность и возжелавшей поклонения.

Однако, с течением веков мир Континента активно менялся, и основной причиной этих перемен стали люди. Они стали возводить свои города, создавать государства, сражаясь за власть и могущество меж собой, а вожди и лидеры малых групп сменялись королями и императорами. Так под власть одного лидера попадали обширные территории, населенные разными народами и маленькие локальные культы переставали удовлетворять требованиям правителей. Основой мироздания постепенно становился Закон, позволяющий множеству разных групп договариваться и сосуществовать хотя бы в условном мире. Старые Хаотичные Боги начали видоизменяться под новый мир, сливаться воедино с другими или же вовсе исчезать - всеми позабытые и ненужные.

Боги самых современных религий - **Культа Великого Солнца, Культа Великого Огня** - уже не похожи на Богов-Личностей. Эти Божества - набор правил о том, как должно жить, чтобы жить правильно: благочестиво и счастливо (т.е. повинаясь тем, кто на самом деле устанавливает эти правила).

Роль личностей в этих Культах все еще важна, но все эти личности теперь - государственные или религиозные деятели, "одухотворенные и благословленные божеством" и способные вести за собой верующих, будь они группой паломников или армией.

Есть в этой системе и несколько исключений.

Друидизм, Мелитэле, Дева Полей.

Под исключения попадают те верования, которые считают своим основным божеством Природу, т.е. почти весь окружающий их мир (не сотворенный руками человека или эльфа, а изначальный). Они, пожалуй, самые древние из представленных в Неверленде, и самые живучие.

Жрецы этих религий крайне далеки от политики, и редко интересуются мирской властью для себя, т.к. сосредоточены на сохранении того, что им дорого. Это работает как неплохая защита для жрецов и верующих в Природу. Даже в тех государствах, где официально существует один единственный государственный культ, никто не будет преследовать живущих уединенно друидов или разгонять храм, где воспитывают прекрасных медиков и акушеров. Для того, чтобы попытаться сделать подобную глупость, нужно быть **Радовидом**.

Друидизм. Никто не знает наверняка, но слишком многие думают, что эта вера, как и сами друиды существовали в Неверленде еще раньше, чем случилось Первое Сопряжение Сфер. Изначальное божество друидов - Природа, также не персонифицировано. Возможно, потому, что существовало задолго до идей, выделяющих личностное из общего. *Хотя, есть здесь несколько секретов, ведомых только самым опытным друидам.*

Мелитэле. Эту Богиню, покровительствующую женщинам и медицине, люди привезли с собой, и уже в Неверленде ее культ частично приобрел черты друидизма, а частично - Девы Полей. Сама Мелитэле постепенно "теряет личность", никто не помнит уже исконного характера Богини, и как именно она была связана с Хаосом. Остался лишь собирательный образ милостивой покровительницы и проповедь для верующих.

Культ Девы Полей. Распространен среди простых крестьян и обитателей глуши, которые настолько мало грамотны, что и рассказать толком о ней не могут, а также среди Старших Рас, что предпочитают хранить свои знания при себе.

Говорят лишь, что Богиня настолько привязана ко всей жизни, что не делает между живущими различия, и одинаково милы ей могут быть и былинка, и человек, и эльф.

2. Религии.



2.1 Культ Великого Солнца в Нильфгаарде.

Культ Великого Солнца - религиозное отображение действующих законов Нильфгаарда. Считается, что все живое появилось на земле благодаря Солнцу, и там, где лучи Солнца не достают до земли - происходят запустение и смерть, с которыми необходимо бороться.

Благочестивым для последователей этой веры быть:

Трудолюбивыми и законопослушными.

Честолюбивыми таким образом, чтобы это честолюбие приносило пользу Империи.

Нести Свет и Цивилизацию в страны, до которых еще не дотянулись лучи Великого Солнца любым достойным путем, будь то образование, проповедь, торговля или война.

Непристойно и позорно быть:

Изнеженными, бесполезно почивающими на лаврах отцов

Нарушителем слова, данного единоверцу

Жаждающим покоя, пока не придет глубокая старость.

Легенды гласят, что Изначальную версию культа, цинтрийские изгнанники унаследовали у принявших их Черных Эльфов - Dhu Seidhe, а первыми жрецами - равноправными в своей значимости, стали сенаторы, позиция же верховного жреца была выборной.

Ситуация изменилась, когда править в Нильфгаарде стали Императоры - должность Верховного Жреца совместилась со статусом Верховного правителя, сама же власть и Владыка приобрели сакральный статус.

Однако, и по сей день важные жреческие посты часто занимают представители древних и родовитых семейств.

Когда-то структура этого солярного культа была исключительно патриархальной, ориентированной на активное мужское начало, но со временем (особенно активно - после военной реформы, уравнившей в правах служащих в армии женщин с мужчинами), стали появляться и жрицы.

Структура:

Верховный жрец - Полуденное Солнце - он же император Нильфгаарда. На данный момент верховный жрец у культа отсутствует.

Старший жрец, Отец Настоятель - Закатное Солнце - глава религиозной структуры в провинции.

Отцы Настоятели подчиняются исключительно Верховному жрецу, за неимением оного, должны решать вопросы религии коллегиально.

Жрецы и жрицы - Отцы и Девы - Рассветное Солнце - служители культа в провинции, занимающиеся трудами насущными во благо веры.

Послушники и послушницы - Блики Солнца, те, кто обучается или уже служит при храме, но еще не прошли жреческого посвящения.

Символом культа является белое или золотое изображение солнца на черном фоне.

Прочие особенности антуража отдаются на откуп игрокам.
Персонажи-жрецы и храмы Великого Солнца возможны в локациях:
Город Золотых Башен
Цинтра.
Назаир.



2.2 Культ Вечного Огня

Культ Вечного Огня — главный реданский культ, распространённый во многих Северных королевствах. Основа Веры - поклонение Вечному (Негасимому) Пламени, составляющему сущность всего живого. Олицетворением Вечного Пламени являются любые проявления огня. Становление Культа Вечного Огня имело долгую и славную историю, однако по политическим причинам сведения о том, каким он был лет 100 тому назад, можно найти только в очень закрытых хранилищах. Все, о чем упоминают легенды - что некогда подобных культов существовало два и в основе второго, основательно забытого, было женское божество грома и молнии - Креве.

По сложившейся традиции главный храм Вечного Огня и резиденция Иерарха - Главы Культа, располагаются в вольном реданском городе Новиграде. Там, как и вообще в Редании, веру в Вечное Пламя поддерживает около 80 % населения.

Для верующих в Вечный Огонь **ныне благочестиво:**

Скромными быть и законопослушными;

К старшим и выше по статусу стоящим относиться с почтением;

Никогда не роптать на судьбу;

Регулярно молиться Огню, используя для этого любой его источник - еженощно, а по выходным и праздничным дням - в Храме.

С почтением к любому источнику огня относиться, мусора в огне не жечь и не тушить огня ни чем, кроме чистой воды, и с извинением.

Колдовства и гаданий не творить, и к ворожеям и прочим пакостникам за помощью не бегать, а уже ежели Огонь допустил над человеком испытание талантом к магии, то должно ему всю жизнь провести в покаянии и в служении Культ, дабы спасти себя ото зла.

Видя кого-то, кто мерзости и ворожбу творит по злему умыслу или же незнанию - сие пресечь, а творившего привести к жрецам для покаяния.

Ересью считается:

поклонение Темным Культам - повсеместно,

Культу Великого Солнца - на территории Редании,

недозволенные властями алхимия, или чародейство или генетика,

а также **публичные проповеди** иных богов и культов, Вечному Огню непосвященных.

Иерархия:

Учитывая, что в основе современного культа стоит главенствующее мужское начало, все значимые должности могут заниматься только мужчинами, однако не возбраняется женщинам быть жрицами при Храмах.

Во главе культа стоит иерарх.

На территории других государств во главе культа стоят наместники — главы культа в данном государстве, однако мы ограничены Новиградом, и в распоряжении верховного иерарха - все местные жрецы и жрицы, подчиняющиеся ему напрямую.

Жрецам и Жрицам доступно творить таинства, будь то свадьба, похороны, молебн за больных и страждущих или же очищения мест от скверны.

Далее - адепты - **монахи культа**. Как правило это миряне, упорные в своей вере, и от того принявшие аскезу и служение. Они помогают жрецам заботиться о храмах, собирают пожертвования, по разрешению жреца могут проповедовать, а также обязаны внимательно приглядывать за паствой, дабы те не оступались в вере. Таинств монахи не творят.

Послушники - это ученики жрецов, не получившие еще посвящения.

Орден Пылающей Розы.

Некогда вооруженной десницей Вечного Огня был Орден Белой Розы, рыцари перешли на службу Вечному Огню от богослужителей Креве, когда популярность ее пошла на спад. Однако, это не принесло Ордену особого счастья, деяния Рыцарей Розы вызывали недовольство населения, а открывшиеся факты о продаже мест в Ордене и вовсе испортили их репутацию.

Так на смену Белой Розе пришла Роза пылающая, переформированный собственным Великим Магистром Орден воспрял в своей силе и непримиримости к еретикам, чародеям и нелюдям.

Рыцари Ордена не являются духовными лицами, но приносят Обет служения Вечному Огню и Иерарху.

Рыцари Ордена управляются Великим Магистром, Великий Магистр подчиняется непосредственно Иерарху Вечного Огня.

Охотники за колдуньями.

А также нелюдьми, алхимиками, учеными и всеми теми, кого служители Культа Вечного Огня заподозрят в ереси.

Организация была создана Радовидом 5 Свирепым в ходе Третьей войны с Нильфгаардом. В общей массе своей охотники за колдуньями - обычные люди, вставшие на путь служения Вечному Огню силой своего оружия. Кто-то может посчитать, что это сборище жаждущих выгоды мерзавцев - они часто имеют репутацию садистов, мясников, извращенцев, кто-то будет верить, что пути их праведны а деяния необходимы, одно можно утверждать наверняка - храбрости им не занимать.

Среди охотников встречаются как просто бойцы, так и инквизиторы - особые дознаватели, назначенные вести допрос уличенных в ереси и колдовстве, т.е. **инквизитор - это юридический статус**. Также инквизиторы могут совмещать свою должность со статусами Послушника или Жреца.

Палач - является отдельным навыком и выдается по общим правилам.

Инквизиция.

И всякому, кто ненамеренно в Огонь Священный пакость какую выкинул, следует сотворить очистительную молитву и перед жрецом в своем невольном грехе покаяться. Если же умышленно Огонь Священный осквернен был, то каяться следует перед миром и людьми, после чего день поститься, а ночь провести в молениях, и лишь наутро Жреца об искуплении просить.

Из записей Святого Ансельма.

Инквизиторы, занимающиеся дознанием должны иметь в числе своих построек пыточную, оснащенную соответствующим антуражем, а также выгороженное пространство для содержания заключенных, оборудованное тентом и проветриваемое. Если с заключенным не играют более 60 минут - игрок волен посчитать, что его персонаж умер от тягот заключения и отправиться в мертвятик.

Также инквизиция должна вести записи о допросах свидетелей, заключенных и тех мерах, что были предприняты по избавлению от еретиков, чародеев и прочих тварей богомерзких.

Обвинение в ереси или колдовстве обязательно должно быть доказано, в качестве доказательства подходят:

Показания не менее трех свидетелей в том, что обвиняемый ересь творит, при этом должно быть установлено, что данные свидетели не являются личными врагами обвиняемого.

Личные показания обвиняемого и признание им самим своей виновности.

После того, как обвинения доказаны, возможны разнообразные исходы:

В том случае, если Виновный раскаялся и получил Прощение Церкви в лице Верховного Иерарха, его искуплением будут деяния, Иерархом ему назначенные, после чего он будет возвращен (принят) в Культ Вечного Огня.

В случае особо тяжелой ереси, или же отсутствия раскаяния, существует единственно верный способ поступить с еретиком - очищающий огонь.

Аутодафе.

Публичное сожжение признанного виновным в ереси и непрощенного, включает в себя:

1. Богослужение, проводимое на месте казни Жрецом или Жрицей Вечного Огня, в процессе коего у огня, что будет возожжен под преступником, следует просить прощения.
2. Оглашение деяний виновного, приведших его на костер.
3. Проповедь служителя Вечного Огня дабы паства извлекла свои уроки из ситуации.
4. Казнь.

Сожжение на костре моделируется:

Привязыванием обвиненного (по игре) к какой-либо вертикальной опоре, обкладыванием хворостом и повязыванием на хворост и обвиненного красных лент. Приговоренный к сожжению считается мертвым спустя 5 минут после того, как была повязана первая лента.

До этого времени приговоренного к сожжению можно попытаться отбить, или же отменить казнь. Желаящие спасти горящего - должны погасить огонь (посрывать красные) или же вывести горящего с костровища до тех пор, пока он еще жив.

Дополнение: Правила по димериту.

Двимерит — редкий благородный металл, обладающий свойством подавлять передачу магической энергии.

Двимеритовая руда — моделируется куском бесформенной массы размером 15X15X15 см., снабженную соответствующим чипом (выдается мастерской группой).

Двимеритовая руда добывается в шахтах, в редких случаях может быть найдена в данжах и других местах.

Двимерит выплавляется из двимеритовой руды с добавлением алхимического ингредиента Желчь и используется для изготовления наручников и ошейников — тот, кто их носит, не может читать заклинания и вообще использовать магию.

Двимеритовые наручники или ошейники в законченном виде моделируются полоской из кожи или кожезаменителя и чипом “двимерит”. Допустим альтернативный способ моделирования с помощью пластиковых ошейников и кандалов, фото модели согласовывать с мастером по боевым взаимодействиям.

На игре после смерти владельца, двимеритовое изделие не теряет своих свойств и может использоваться повторно.

Для создания двимеритового изделия требуются:

Полоска кожи ширина 3-4 см и длина 30-40 см (моделирование наручников или ошейника), или альтернативная модель, согласованная с мастером по боевым взаимодействиям.;

1 шт двимеритовой руды (макет с чипом);

1 пробирка/флакон желчи.

Все вышеописанное берется, приносится кузнецу, тот создает двимеритовое изделие в соответствии с заказом, идет к региональному мастеру, сдает ему чипы руды и этикетку зелья, получает чип двимерита. Чип двимерита наклеивается на изделие.

Для того, чтобы заковать мага в двимеритовые кандалы и ошейник, маг должен быть лишен способности к сопротивлению (например, оглушен).

Защелкнуть кандалы и ошейник может кто угодно.

Снять кандалы и ошейник могут:

кузнец.

инженер, владеющий инженерной отмычкой.



2.3 Культ богини Мелитэле

Сейчас Мелитэле — богиня урожая, плодородия и природы, приносящая спокойствие, и равновесие всему, к чему прикасается. Привезенный во времена Сопряжения Сфер этот Культ впитал в себя черты иных похожих божеств: милосердных, оберегающих женщин, способствующих плодородию и деторождению, дарующих знания о природе....

Так он укрепился и охватил собой практически весь Континент.
Сама же Мэлителие на Континенте, превратилась в Трехликую, существующую в трех ипостасях
Богиню - Девушку, Мать и Мудрую Старицу.

Благочестивым считается:

Любая помощь ближнему, страждущему и обездоленному;
Ученость и стремление слиться с миром, что роднит Култ с Друидизмом;
Путешествия;
Продолжение рода и забота о потомстве.

Неправедным считается любое причинение вреда живому, кроме как в целях самообороны, алчность, жажда власти.

Структура:

Жрицами Мэлителие могут быть только женщины.
Каждый храм или монастырь управляется своей Верховной Жрицей, под ее началом другие жрицы заботятся о послушниках и обучают их.
Храм — пристанище для всех страждущих. Это место, где всегда можно насладиться покоем и безопасностью, место, где вам всегда помогут и не возьмут за это платы.

Часто храмы Мэлителие берут на себя заботу о госпитале, сиротском приюте или создают храмовую школу, где сирот или крестьянских детей учат грамоте, и будущих жриц - искусству врачевания.

Мужчины могут находиться при храмах или монастырях - но в качестве пациентов или учеников.
Если Мужчина решается служить Мелитэле, то он берет обет действовать во славу Богини, и оставаясь при этом мирянином - творит благие дела.

Распространены и странствующие жрицы, сделавшие целью своей бродить по миру и помогать нуждающимся. Встречаются жрицы и на службе, в качестве медиков, или воспитателей, при том большую часть заработков тратят на благотворительность или отсылают в воспитавший их храм, как пожертвование.

Култ Мелитэле - самая мирная религия на территории северных королевств. Проповедует терпимость и помощь ближнему, спокойно относятся к магам и магии. Цель религии — помощь ближнему, а интересы её служителей далеки от политики.

Нет такого государства, где култ Мэлителие находится под официальным запретом властей, лишь на территории Редании запрещена публичная проповедь Богини.



2.5 Дева Полей или Dana Meabdh

Дева Полей (Королева Полей) — богиня, бессмертный дух природы, известная многим народам, но особенно почитаемая эльфами. На Старшей Речи зовётся Dana Meabdh либо Извечная, на

языке краснолюдов Bloëmenmagde или Lyfia.

Нет у нее ни жрецов, ни храмов ни даже алтарей, всякий кто захочет уважить - без этого справится.

Почитаются старшими расами и простыми селянами, а о том только и есть, что сельские легенды.

«Узреть её можно летней порой, с дней мая и древоточца по дни костров, но чаще всего случается в праздник Серпа, который древние называли «Ламмас». Является в виде Девы Светловолосой, в цветах вся, и всё живое устремляется за ней и льнёт к ней, всё равно, травы ли, зверь ли. Потому и имя у неё Живия. Древние зовут её «Данамеби» и особо почитают. Даже бородачи, хоть они и внутри гор, не среди полей обретаются, уважают её и именуют «Bloëmenmagde». Куда Живия стопу поставит, там земля цветёт и родит и буйно плодиться зверьё всякое, такая в ней сила. Люды всякие жертвы ей приносят из урожая, в надежде неустанной, что в их, а не в чужих края Живия наведается. Ибо говорят также, что осядет наконец Живия среди того люду, коий выше других вознесётся, но всё это так, пустые словеса. Потому правду мудрецы рекут, что Живия землю токмо любит и то, что на ней и живёт, однако без разницы, травка ль то мельчайшая, либо червь самый тишайший, а люды всякие для неё значат не боле, чем наименьшая былинка, ибо и они уйдут когда-нибудь, а новые после них, иные придут племена. А Живия вечно есть, была и будет, всегда, во край времён».

Примечание: *История культа есть в игре, но мы его не моделируем.*



2.6 Пророк Лебеда

Лебеда - лекарь, пророк и святой, изречения и деяния которого стали в народных массах легендарными. В честь него называют лечебницы и шлюпы, некоторые его мудрые изречения были записаны его поклонниками в книгу «Премудрость пророка Лебеды». Сам Лебеда написал книгу «Добрая книга».

Но самое интересное заключается в том, что Лебеда не возводит Культов, не призывает поклоняться какому-либо одному конкретному богу, говорит же о почитании всех Добрых Богов. У него не существует как такового жречества, следуют его путями и повторяют его слова - образованные миряне.

При том учение Лебеды воспринимается представителями практически всех принятых в государствах Континента религиях, а мощи его, признанные святыми и чудодейственными и по сей день хранятся в новиградском Храме Вечного Огня. *Неизвестно, как сейчас отреагировали бы жрецы Вечного Огня на проповеди Лебеды в самом Новиграде.*

Вкратце можно сказать, что “Добрая книга” призывает к рациональному добру и милосердию, а также содержит набор ироничных притч, описывающих множество жизненных ситуаций, где следует быть в меру заботливым, находчивым, а иногда и схитрить. Запретов мирских радостей или же проповеди аскезы, религиозного фанатизма в ней нет, лишь ирония над жадностью и тщеславием.

Возможно именно поэтому наибольшее распространение проповедь Пророка Лебеды получила в самых торгующих и экономически развитых государствах - Ковире и Туссенте.



2.8 Друидизм.

Друиды - защитники Матери Природы.

Друиды верят во взаимосвязи всего сущего, в природу, что дает жизнь и наивысшую ценность этой жизни. Долгом своим они считают оберегать природу от насилия над ней высокоразвитых народов, от жадных и глупых, что не задумываются о последствиях своих дел.

Не жречествующие, те что живут рядом с друидами и почитают их как самых мудрых и уважаемых людей своих сообществ - полностью разделяют их точку зрения.

Благочестивым и правильным считается:

Познавать мир, сливаясь с Природой;

Думать о том, могут ли твои действия нанести вред, а если да - постараться этого вреда избежать;

Заботиться о земле, на которой живешь и о всех ее обитателях, пусть и не разумных.

Восстанавливать то, что тобой или другими разрушено;

Помогать тем, кто просит о помощи.

Глупым и позорным считается:

Действовать бездумно (или бесчувственно), быть черствым.

Жажда наживы

Причинять вред живому, кроме как в целях самообороны, пропитания или заботы о беззащитных.

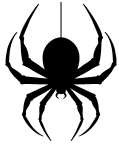
Жречествующие Друиды не носят при себе оружия, кроме как посохов или Серпов (Ларп). ТТХ общее для ЛАРПА по правилам боевых взаимодействий.

Также Друиды славятся своим особым отношением к деревьям. В каждом друидском поселении обязательно есть избирается Дерево Дружбы, под которым запрещены драки и конфликты, тот, кого преследуют - может найти защиту под его ветвями, а если нападающие осмелятся продолжать - друиды его накажут. Также принято под его ветвями заключать договора, мириться после ссор или же совершать брачные обряды.

Друиды живут уединенно, но ученики их в определенном возрасте совершают странствия, по окончании которых принимают решение, хотят ли тихой жизни в Круге, или им милее путь приключений.

Старший друид-мужчина называется Иерофант, женщина - Фламиника, но это для больших поселений применимо. Бывает и так, что в малых деревнях есть лишь один друид, да пара его учеников.

Правила по друидизму имеют закрытый блок, обратитесь к профильному мастеру.



2.9 Культ Кора́м Агх Тэ́ра.

Темный Культ Львиноголового Паука (Кора́м Агх Тэ́ра) - настоящий ночной кошмар добропорядочных граждан. Ходят слухи, что адепты сего культа обладают изрядным могуществом, как магическим так и политическим, умеют проклинать подобно загадочным некромантам. По ночам же нечестивые совокупляются с демонами, монстрообразными тварями, нелюдью и прочими врагами рода человеческого.

Говорится и о том, что ценой их могущества являются человеческие жертвы, и рано или поздно эти жертвы приведут к тому, что Жрецы проведут на Континент новое воплощение своего Бога.

Культ Кора́м Агх Тэ́ра запрещён повсеместно, последователи этого культа объявлены вне закона и им предусмотрена смертная казнь. Сложная задача для гонителей, так как наученные горьким опытом культисты стали вести себя крайне осторожно.

Их храмы и места поклонения невелики с виду и скрываются среди чащоб и развалин, или же вовсе - маскируются под другие постройки.

Во что играть: кровь за власть, политика, интриги, древняя история, ритуальные убийства.

Правила по Культуре Кора́м Агх Тэ́ра имеют закрытую часть. После ответов на анкету - обратитесь к профильному мастеру.

2.10 Культ Дагона

Еще один Темный Культ, правда о нем жители Континента успели основательно позабыть, т.к. последних известных миру культистов зарезали близ Вызимы достаточно давно, да и был он крайне плохо изучен. О служителях Дагона известно, что они сеют вокруг себя Хаос и Безумие, подчиняя неокрепшие умы своей воле, а особо сильные из них - способны искажать саму суть магии и самые искренние клятвы.

И по сей день остается загадкой, каким образом верования подводного народа, обитавшего на Континенте, нашли своих сторонников среди людей, и почему этот Культ возрождается вновь и вновь.

Легенды гласят, что перед очередным всплеском активности служителей Дагона наблюдаются шторма и странные астрономические явления, сеющие панику.

Во что играть: Пророчества, снохочество, искажения реальности, древняя история, попытка изменить мир.

Правила по Культуре Дагона имеют закрытую часть. После ответов на анкету - обратитесь к профильному мастеру.

3. Святые места.

Святое место - как правило Круг Силы, или кладбище, на котором расположена любая доступная Религии или Культу религиозная постройка.

Это могут быть Алтари, Часовни и целые Храмы, в зависимости от выбранной Веры.

Святые места имеют свою “силу” в зависимости от:

частоты и качества проведения ритуалов

наличия в них соответствующих данной религии артефактов

отсутствия осквернений.

”Сила” святых мест, относящихся к не запрещенным для локации религиям, напрямую влияет на репутацию локации.

В святых местах проводят как массовые молебны, так и **частные службы и обряды**, будь то: отпевание, посвящение богу новорожденного, свадьба или моление за здоровье страждущего.

Для всех **модельных** ситуаций, связанных с религиозными ритуалами и обрядами - требуется звать мастера.



4. Массовые молебны.

Краткое богослужение (минимум 10 минут) просительного или благодарственного характера (благодарственный молебен) с молитвенным обращением к Богу, происходит на святом месте. На массовом молебне должно присутствовать минимум - 10 человек (прихожан, послушников и тд).

Проводить молебен должен жрец, старший друид и тд. (в зависимости от веры). Молебен должен быть красивым, ярким, чтобы привлечь внимание божества. Сам молебен проводится на усмотрение игроков, но должен содержать:

- отличительные черты культа,
- конкретное обращение к богу.

Если молебен проведен неуважительно или некачественно, то бог может не откликнуться или быть разгневан. **На молебне необходимо присутствие профильного мастера или регионального мастера.**



5. Кладбища.

В каждой локации должно быть кладбище, позволяющее хоронить умерших с отпеванием по правилам их религии (суммарно -2 часа отсидки в мертвятнике).

Кладбище моделируется могилами с надгробиями (минимум 5 захоронений), возможно склепами. Кладбище должно иметь ограду и отдельный вход. Если на кладбище есть действующая часовня светлого культа или проходят обряды освящения, это снизит риск подъема неупокоенных.

В случае не выявления кладбища, мастер сам назначает какое-то место кладбищем, в любом удобном ему месте и называет это место древним захоронением. Так же, в случае, если у города не производятся захоронения на кладбище в подобающем виде, это грозит эпидемиями и возникновением различной нежити.



6. Как стать жрецом.

Процесс становления жрецом любого Культа (за исключением Культа Паука, Культа Дагона и Друидов) делится на 4 части.

1. На протяжении двух циклов кандидат обучается при святом месте выбранного Бога. Обучает его наставник. Наставником может быть любой служитель Культа рангом жрец или выше, также наставник может меняться в процессе обучения. У одного Наставника может быть одновременно не более двух учеников. На основании обучения кандидатом пишется религиозная работа. Она может содержать как информацию духовно-философского характера (почему именно эта вера, чем она хороша, как кандидат видит своего Бога), так и материальную составляющую (как правильно проводить службы, как правильно отпевать, что приносить в дар и прочие физические действия)

Перед началом обучения отметьтесь у региональщика, сообщите игровое имя, номер аусвайса и то, какую религию выбрали.

Религиозная работа отдается мастеру по факту готовности, на проверку. Если все в порядке, мастер отмечает это на самой работе и возвращает ее.

2. Кандидат должен помочь провести хотя бы один массовый молебен во славу выбранного Бога. От уровня отыгрыша (как участников, так и его собственного) зависит успех обучения. По завершении молебна получите отметку об этом у мастера, контролирующего молебен (на религиозной работе поставит отметку).

3. Перед обрядом посвящения кандидат должен помолиться. Процесс отслеживается мастером и идет чисто на отыгрыш. Мастер ставит отметку на работе об успешно пройденном этапе, если кандидат достойно отыграл.

4. Кандидат должен пройти обряд посвящения. Необходимо наличие минимум двух служителей выбранного им Культа (в случае, если Культ малочисленен на старте игры, допускается наличие одного служителя). Процесс идет на отыгрыш, но в случае плохого отыгрыша или скомканного, сделанного абы как обряда, выбранный Бог может разозлиться и не только лишит своего благословения кандидата, но и наказать остальных. Следует озаботиться дарами, подходящими выбранному Богу, и соответствующими словами/действиями.

В случае успешного выполнения всех четырех пунктов, региональный мастер проставит кандидату в аусвайс отметку жреца.

Правила по науке и обучению

1. Общие положения.

1.1 Уважаемые игроки! Заявки на преподавателей учебных заведений подаются профильным мастерам по каждой специальности, только после предварительного согласования вакансии с региональным мастером

1.2. На данный момент все учебные заведения, возможные на старте игры с количеством кафедр в них - согласованы, дальнейшее развитие этих заведений возможно только по игре.

1.3. В Высших учебных заведениях обучают следующим специальностям:

список может быть неполным, в зависимости от ВУЗа.

Медицине

Алхимии

Генетике

Инженерному делу

Биологии (Факультет выпускает агрономов и животноводов).

По желанию игроков к некоторым учебным заведениям были добавлены не модельные специальности, например: история, теология, археология и проч.

1.4 В игре существуют следующая градация учености (не относится к магам).

Студент (персонаж, обучающийся в академии до последнего курса).

Бакалавр (Студент последнего курса, которому разрешено помогать преподавателям и вести семинары, в некоторых случаях вести практическую деятельность).

Магистр (Студент или бакалавр, успешно сдавший выпускные экзамены и получивший диплом. Может проводить семинары или практические занятия в своей специальности или заниматься практикой “в поле”).

Лицензиат - Магистр, ведущий исследования с целью написания диссертации. Может преподавать.

Доктор - Лицензиат, написавший и защитивший диссертацию.

Профессор - преподаватель, защитивший докторскую диссертацию по специальности и имеющий навыки преподавания в своей области знаний. Проводит лекции и семинары для студентов и принимает экзамены.

Игроки, претендующие на роль профессора по одной из профильных специальностей - медицина, алхимия, генетика, инженерное дело, биология, должны до игры предоставить на согласование мастеру по профильной специальности цикл лекций и учебный план в соответствии с профильными правилами и в рамках мира «Ведьмака».

Факультеты свободных искусств лекции могут не предоставлять.

Профессор до игры оговаривает с профильным мастером, по какой теме диссертацию он защитил и какие исследования для этого проводил. Текст диссертации/исследования должен находиться в библиотеке.

1.5 Для всех **модельных** специальностей действует единое правило: преподающий специалист не может заниматься практической деятельностью в том цикле, в котором преподавал.

Если возникла необходимость в привлечении преподавателя для осуществления практической деятельности, обусловленной его специализацией, его лекции переносятся на следующий экономический цикл. Периодически отслеживается региональным мастером. **Научные исследования, проводимые в лабораториях ВУЗа, обучение студентов-алхимиков варке зелий к практической деятельности не относятся.**

1.6 Преподаватели, работающие в высшем учебном заведении не могут иметь частной преподавательской практики (т.е. отдельных учеников), даже если сами правила профессии подразумевают, что кто-то может обучаться в частном порядке.

1.7 Профессора и известные специалисты с навыком преподавания могут быть приглашены в любое учебное заведение для чтения лекций по своей специализации, если в данном учебном заведении существует факультет (кафедра) этой специализации. Преподавать в разных ВУЗах возможно только в разные экономические циклы.

1.8 Сроки обучения каждой модельной специальности могут разниться в зависимости от специальности, но не могут быть менее двух экономических циклов.

1.9 Количество студентов на каждой из кафедр может разниться но не может быть более 5 человека.

1.10 Обучение всегда платное.

1.11 Диплом одного учебного заведения действует для всех учебных заведений. Если студент по каким-либо причинам вынужден прервать свое обучение в одном заведении - он сможет продолжать его в другом заведении без потери курса.

2. Структура высших учебных заведений.

2.1.1. Ректор академии/университета: профессор в какой-либо области знаний, руководит преподавательским составом, по желанию может также преподавать.

При ректоре обязательно есть секретарь.

В учебном заведении обязательно имеется библиотека, которой заведует библиотекарь. **Запрещено выносить документы, хранящиеся в библиотеке, за стены ВУЗа, кроме тех на которых написано, что их можно выносить.**

2.1.2. Каждая специальность (модельная или нет) должна преподаваться на своей кафедре. На каждой кафедре должен быть минимум один преподаватель в должности профессора.

Компановка кафедр в факультеты и названия самих факультетов отдаются на откуп игрокам. Максимальное количество преподавателей на каждой кафедре **на старт игры** определяется профильным мастером по каждой специальности.

2.1.3 Город Золотых Башен и Назаир имеют право совмещать магическую академию с университетом в одной постройке. *Правила обучения магов, а также ученые статусы магов - см. правила по магии.*

3. Технические требования к академии/университету:

- отдельное здание, изолированное от посторонних, находится в городе;
- наличие отдельного помещения для проведения лекций (в помещении одномоментно можно проводить лекцию только по одному предмету, одновременно проводить лекции по нескольким предметам в одном помещении нельзя). Помещение для лекций должно быть оборудовано местами для студентов и вольнослушателей (скамейки, пенки);
- наличие журнала регистрации студентов и слушателей, ведет журнал ответственный преподаватель;

- наличие библиотеки (свитки и трактаты с лекциями и прочими знаниями, изучаемыми в академии по всем кафедрам, не менее 5 на каждую область знаний);
- наличие письменных принадлежностей (бумага, перо);
- наличие лаборатории/мастерской для проведения семинаров по алхимии (зельеварению), изготовлению лекарств, (требования к лаборатории см. Правила по алхимии и Правила по медицине, требования к инженерной мастерской см. Правила по экономике или по инженерному делу);
- наличие **доступного** расписания лекций и семинаров.

4. Процесс обучения в учебных заведениях во время проведения игры

4.1. Общие положения.

4.1.1. Данный вид обучения обязателен только для студентов, посещающих академию. Выездные лекции вне стен университета не предусмотрены.

Учебное заведение может за плату пригласить известного специалиста прочесть лекцию.

4.1.2. Расписание курсов обучения составляется каждой кафедрой в соответствии с учебным планом.

4.1.3 Учебный план до игры должен быть согласован с мастерами по конкретной отрасли науки.

4.1.5. Каждому студенту, оплатившему обучение, выдается зачетный листок с перечнем лекций и семинаров, которые он должен посетить по своему курсу обучения.

4.1.6. Зачетный листок заполняется администрацией академии, в соответствии с расписанием лекций и семинаров по данному курсу обучения

4.1.7. О посещении студентом каждого занятия (лекции, семинара), преподавателем ставится отметка в зачетном листке.

4.1.8. Количество студентов и вольных слушателей на лекции или семинаре ограничивается наличием посадочных мест в аудитории.

Внимание! **В одной и той же аудитории нельзя одновременно проводить лекции и семинары по разным дисциплинам, а также совмещать одновременное проведение лекций и семинаров.**

4.1.9. По окончании обучения сдается экзамен.

4.1.10. При удовлетворительной оценке, полученной на экзамене, студенту выдается диплом академии (школы).

4.1.11. Студент, получивший диплом, должен обратиться к региональному мастеру для проставления мастерской печати и получения записи в паспорт игрока о приобретенном им навыке (профессии).

4.1.13. Пересдача экзамена может быть назначены **только** в следующий экономический цикл, согласно расписанию экзаменов.

4.2. Обучение.

4.2.1. Студент должен прослушать курс лекций согласно плану обучения на выбранной кафедре. Продолжительность одной лекции от 15 до 25 минут. Лекции можно посещать как в течение одного игрового дня, так и в другие дни, согласно расписанию;

- пройти практические занятия на кафедре (семинар);
- сдать экзамен.

4.2.2. Вольнослушатель. Может с разрешения преподавателя прослушать курс лекций по какой-либо специальности, но не проходит практики, не сдает экзамена и не получает диплома.

4.3. Экзамен:

- студент допускается к экзамену при полностью заполненном зачетном листке с отметками преподавателей и наличии полного конспекта лекций и семинара по соответствующему курсу обучения;
- проходит в виде устного опроса и практической части, если того требует профессия.
- студент, удовлетворительно ответивший на все вопросы, считается выдержавшим экзамен и получает диплом. Игрок получивший диплом, должен проставить в нем печать у регионально или профильного мастера, а также получить запись в паспорт игрока;
- студент, неудовлетворительно ответивший на вопросы, считается не выдержавшим экзамен. Дата пересдачи экзамена назначается на следующий экономический цикл.

4.4. Последипломное образование (для слушателей академии и прочих соискателей ученой степени).

4.4.1. Выпускник любого факультета, **кроме агрономов и животноводов**, а также соискатель какой-либо области наук, представленных в академии, может предложить на рассмотрение ученому совету академии диссертацию, проект усовершенствования технологического или алхимического процесса, новый способ проведения хирургического вмешательства или протезирования и т. п.

4.4.2. Ученый совет формируется из профессорского преподавательского состава, а именно: ректор или проректор и по одному профессору от кафедры, минимальный состав ученого совета 3 человека, *с обязательным присутствием профессора той кафедры, по которой проходит защита диссертации.*

4.4.3. Тема диссертации может быть получена непосредственно в академии, или предложена соискателем на рассмотрение профилирующей кафедры. (Согласовывается с мастером во избежание конфуза).

5. Совмещение правил по университетам с правилами профильных профессий.

Кафедра медицины

Студент, вводит ли статус бакалавра - на усмотрение ВУЗа

Магистр - аналогичен лекарю - см. правила по медицине.

Лицензиат - Магистр, ведущий исследования с целью написания диссертации. Может преподавать.

Доктор (Профессор) - Лицензиат, написавший и защитивший диссертацию.

Курс обучения состоит из пяти лекций (одна вводная в предмет, две по хирургии, две по терапии)

Срок обучения - 3 экономических цикла.

Не более 4 студентов на поток.

Кафедра алхимии.

Бакалавр - студент, прослушавший базовый курс алхимии и получивший промежуточный диплом бакалавра. Не может преподавать.

Срок обучения базового курса - 1 экономический цикл

Магистр - Бакалавр, выучивший не менее 5 новых зелий, проведший 1 успешный эксперимент и описавший все это в своей алхимической книге. Статус магистра проставляется в уже имеющийся на руках у Бакалавра диплом после краткого устного экзамена у профессора ВУЗа. ***Магистр имеет право наняться качестве преподавателя в высшее учебное заведение.***

Лицензиат - Магистр, собирающий данные для диссертации.

Доктор (Профессор) - Лицензиат, написавший и защитивший диссертацию.

Не более 3 студентов на поток базового курса.

Кафедра генетики.

Студент. - курс обучения 1 цикл

Бакалавр - Студент, прослушавший теорию генетики и сдавший устный экзамен. Не может практиковать самостоятельно, может ассистировать.

Магистр - Бакалавр, прошедший практический курс генетики и сдавший практический экзамен сборки прототипа. Может читать лекции для бакалавров. - курс обучения 1 цикл.

Лицензиат - Магистр, ведущий исследования с целью написания диссертации. Может преподавать.

Доктор (Профессор) - Лицензиат, написавший и защитивший диссертацию.

Не более 3 студентов на поток.

Практикующего генетика с дипломом можно обучить за 2 цикла.

Инженерное дело.

Студент, вводит ли статус бакалавра - на усмотрение ВУЗа

Магистр - практический специалист с дипломом.

Лицензиат - Магистр, ведущий исследования с целью написания диссертации. Может преподавать.

Доктор (Профессор) - Лицензиат, написавший и защитивший диссертацию.

Срок обучения - 3 экономических цикла.

Не более 5 студентов на поток.

Кафедра биологии.

Кафедра биологии готовит только практических специалистов **Агрономов и животноводов.**

Курс обучения состоит из трех лекций (одна вводная в предмет, две по теме профессии)

Обучение любой из специализаций занимает 2 экономических цикла (1 цикл лекции, 2 цикл экзамен)

Не более двух студентов на каждую специализацию, т.е суммарный поток кафедры 4 студента.

Набор студентов на новый курс возможен только после выпуска предыдущего курса.

Преподаватели данной кафедры (профессура), не могут заниматься практической деятельностью "в поле", т.е. создавать улучшения.

6. Научные исследования.

Исследования проводятся по заявке мастеру (командному, региональщику, мастеру по конкретной отрасли науке). Объясняете цель исследования и подробно излагаете процесс, как намереваетесь ее достичь/достигали в рамках правил по конкретной специальности/представляете действующую модель изобретения.

Исследование/изобретение сертифицируется мастером. Возможно, результат окажется не таким, какого вы хотели, но вы можете неожиданно найти что-то совсем новое.

7. Социальная концепция университетов.

(Это рекомендательная часть, игроки могут принимать ее полностью или частично, или не принимать вовсе.)

Университеты в какой-то мере «внегосударственны». Научное сотрудничество университетов из разных государств в принципе вне политики. Однако, это зависит от отношения конкретного университета и конкретного государства. В Нильфгаарде университеты государственные учреждения.

В королевствах Севера Университеты могут пользоваться относительной автономией.

В чем это выражается?

Университет, как организация, имеет свое управление, и на территории университета действует свое законодательство, но только относительно «своих». Так что если накосячил студент, препод – с этим разбирается университетское начальство, которое может выдать, а может и не выдать преступника гражданским властям. Также «свой» из другого государства может получить укрытие.

Университет – организация типа гильдии. Он строго следит за тем, чтобы профессиональной деятельностью по дисциплинам, преподаваемым в университете, занимались только специалисты, имеющие диплом (алхимики, медики, инженеры, генетики, все, что есть). Остальные считаются шарлатанами и преследуются по закону.

Университет – это престиж государства, потому он отчасти финансируется властями (в Нильфгаарде университеты на финансировании государства). Остальное университет получает от студентов, которые платят за образование. Отдельный профессор может взять в обучение бесплатно особенно талантливого студента. Университет может получать заказы и задания от государства и тоже иметь за это деньги.

Библиотека. Это самая большая информационная ценность универа. Кража из библиотеки – наиболее серьезное преступление, преследуемое по закону государства.

Студенческое братство. Практически в каждом университете существует студенческое братство. Принадлежать к нему – большая честь и большая польза, поскольку это, в первую очередь, социальные связи, которые могут помочь в дальнейшей карьере. Студенческое братство может иметь свой устав, свои принципы, свои значки – на откуп игрокам.

Правила по инженерному делу

Квалификация.

Инженеры бывают двух квалификаций.

Практический специалист (по своему статусу и уровню грамотности аналогичен магистру)

Профессор - Лицентиат, защитивший научную диссертацию и преподающий в университете.

В каждой локации на старте игры может быть не более одного практического специалиста с дипломом одного из четырех образовательных учреждений: Оксенфурсткой Академии, Академии в Назаире, Академии в Городе Золотых Башен, Цинтрийской академии Народного Хозяйства.

Если в локации есть образовательное учреждение - то к практическому специалисту добавляется профессор.

С заявками на инженеров обращайтесь к региональным мастерам.

У каждого инженера должна быть оборудована мастерская, которая должна включать в себя стол для чертежей/пишущие инструменты/библиотеку (свитки, книги, трактаты и т. д.). Мастерская

должна находиться в отдельном помещении с крышей либо навесом, допустимо содержать инженерную мастерскую пристроенной к зданию университета, если таковой имеется.

Инженеры одной локации могут обходиться единой для всех мастерской.

Все инженеры обучаются только в университетах. (см правила по университетам).

На старте игры инженер-практик обладает навыком строительства (осадной техники) и ремонта (осадной техники и макропроизводств), подтверждается наличием трактата, заверенного мастером по экономике.

После работы с профессорскими диссертациями, взятыми из университетской библиотеки, инженеры-практики могут подготовить свои трактаты по различным улучшениям, защитить их у соответствующего профессора. Допущенный профессором трактат, становится подтверждением навыка по соответствующему улучшению.

Улучшениям подлежат:

макро производства

сооружений

осадных орудий

военных укреплений

Алхимических инструментов

алхимических садов

Создавать с нуля:

Емкости для хранения генетических образцов (см. правила по генетике)

квестовые приборы для научных исследований - частный случай.

вещи, о которых можно узнать по игре, найдя соответствующие диссертации или чертежи или образцы.

Для того, чтобы практический специалист мог произвести улучшение, или создать вещь, ему необходимо:

1. Изучить хранящуюся в библиотеке учебного заведения научную диссертацию на данную тему.
2. Изготовить чертеж своего улучшения или изобретения с подробным описанием того, как это выглядит и пояснением, почему это работает. Сослаться на прочитанную диссертацию.
3. Защитить свой чертеж у профессора университета.
4. Предъявить модель и чертеж с пометкой профессора “защита прошла успешно” региональному мастеру той локации, в которой производится улучшение или создание нового предмета.
5. Собрать физически модель улучшения (если это новая вещь - то заантуражить по - своему “болванку”).
6. Оплатить стоимость внедрения улучшения или новой вещи (в деньгах или ресурсах), при необходимости воспользоваться помощью наемных рабочих. *Стоимость внедрения, затраты на производство и т.д. указываются в исходной диссертации и переносятся на лист с чертежом.*

Если все было сделано правильно - региональный мастер прочипует работу инженера, а инженер поставит на чип улучшения или чип нового предмета свое фамильное клеймо (придумывается игроками самостоятельно, так чтобы было удобно наносить на чип от руки)

Важно: Улучшенный или созданный инженером предмет является побираемой игровой ценностью, т.к. предоставляет возможность практическому специалисту написать диссертацию и стать профессором, в том учебном заведении, где еще нет диссертации на эту конкретную тему.

Если вы решили, что вам нужно стащить улучшение тарана, например, чтобы провести над ним научное исследование, придется украсть улучшенный таран целиком. *Срыв инженерного чипа с предмета означает, что предмет безнадежно испорчен.*

Чип отдельно от предмета не может являться объектом для написания диссертации.

При защите диссертации необходимо демонстрировать предмет, на основе которого создана работа.

Возможно исследование улучшения на предмете “по месту”, если улучшенный предмет не может быть перенесен. (Ворота, осадные механизмы)

В таком случае инженер должен:

составить рисунок исследуемого предмета и улучшения.

Собрать в лабораторных условиях прототип и на основе работы прототипа создать диссертацию.

При защите диссертации - демонстрировать рисунок и прототип.

Все инструменты и материалы для создания инженерных изобретений игроки привозят самостоятельно. “Болванки” - ответственность профессора университета, знающего список диссертаций в библиотеке.

Для того, чтобы стать профессором на игре, необходимо:

Найти в игре улучшенный или созданный инженерами предмет, описать в диссертации и защитить ее в том учебном заведении, где еще нет диссертации на эту тему.

Наличие новой диссертации в библиотеке конкретного учебного заведения означает, что теперь это учебное заведение готово принимать защиты практических специалистов на заданную тему и тем самым вводить новые предметы или улучшения в игру.

В пространстве игры возможно найти старые диссертации ученых, позволяющих создать что-либо интересное.

Создать новую диссертацию без исследования уже найденного в игре предмета - нельзя.

Все **практические специалисты** получают в свое распоряжение список диссертаций того учебного учреждения, где они обучались.

Все **профессора** получают в свой доступ соответствующие диссертации, а также примерный план занятий по обучению практических специалистов.

Правила по генетике

Для персонажа:

Если вы крестьянин, солдат, домохозяйка, менестрель и так далее, вы вряд ли что-то знаете о генетике.

Если вы человек образованный, то вы знаете, что:

1. Генетика – наука, занимающаяся изучением способностей живых организмов.
2. Генетике обучают в университетах.

Для игрока:

У каждого персонажа в аусвайсе есть заклеенный генетический код. Открыть его может генетик при определенных условиях - а именно, при сдаче анализа крови или тканей, добровольного или добровольно-принудительного.

Кровь. Проба берется только у живого персонажа. *За один цикл персонаж может отдать не более одной пробы крови, чтобы восстановиться без последствий.* После отбора крови персонаж находится в состоянии тяжрана.

Персонажа нельзя использовать в качестве донора постоянно. Если персонажа используют для забора крови три цикла подряд, он умирает.

Отметки о заборе крови ставятся в аусвайсе.

Ткани. Проба может быть взята как у еще живого персонажа, так и у свежего покойника (10 минут со времени смерти). Если взять пробу ткани у живого персонажа то он окажется в состоянии тяжелого ранения, а после излечения - калеккой. *Вторая проба ткани в том же цикле - убьет персонажа.*

Пробы крови или тканей могут быть сохранены только в специальных емкостях. Подробности - в закрытых правилах по генетике.

В локации, не имеющей университета, на старте игры может обитать не более двух дипломированных генетиков (лиценциатов).

Они смогут работать только при наличии собственной лаборатории. Лабораторию генетика допустимо совмещать с лабораторией алхимика или мага.

Они не смогут обучать кого-либо генетике за отсутствием университета.

Чтобы создать персонажа-генетика уточните у вашего регионального мастера о наличии свободных мест и при согласии - напишите квенту генетика.

При согласовании вашей кандидатуры в качестве дипломированного генетика, вы получаете закрытые правила по генетике.

Правила по посмертию

1. Общие положения

1. Время работы мертвятника с 9-00 утра до 02-00 ночи.
2. При входе в мертвятник игрок должен с собой иметь **паспорт игрока**. Паспорт игрока может забрать только мастер.
3. **Смерть** наступает в случае:
 - добивания
 - самоубийства
 - потери паспорта игрока
 - спец взаимодействия
 - Тяжелом ранении, перешедшем в смерть; Врачебной ошибки при операции; Отравлении ядом; Смертельной болезни;
 - наказания мастером
4. Погибшие персонажи опознаются по белым хайратникам.
- 4.1 **Белый хайратник** — полоса любой белой ткани, надетая на голову так чтобы ее было хорошо видно.
- 4.2 Хайратники игроки готовят самостоятельно.
- 4.3 Хайратник можно носить только в случае смерти.

2. Смерть

1. При наступлении смерти персонаж игрока считается **погибшим**. Игрок отделяет от своего игрового паспорта отрывную часть (*отдает ее добившему*) и надевает **белый хайратник**.
2. Погибший не разговаривает, не взаимодействует с другими и не принимает никакого участия в игровом процессе.
3. Погибший остается на месте смерти в течение **10 минут** моделируя **труп** (*лежа, сидя, привалившись к дереву*). По истечении этого времени игрок уходит в мертвятник. Путь должен быть настолько это возможно коротким и не мешающим другим игрокам.
4. Если с погибшим персонажем проводятся **действия**, игрок дожидается их завершения после чего уходит в мертвятник.

5. Доступные действия с трупом:

- **Обыск** (*см. раздел правил по боевым взаимодействиям*).
- **Отпевание** (*сокращает время посмертия*). Проводится **жрецом**.
- **Похороны** (*сокращают время посмертия*). Проходят на **кладбище**.
- Наложение **заклинания сохранения тела** (*смотри правила по магии и религии*).

6. Кладбища

- 6.1 Кладбище моделируется территорией, на которой присутствует не менее 5 могил.
- 6.2 Территория кладбища должна быть огорожена.
- 6.3 Отыгрыш похорон осуществляется согласно правилам по религии.
- 6.4 Кладбище может быть **разупокоено** некромантами.
- 6.5 Проводить похороны на разупокоенном кладбище можно.

3. Посмертие

1. Прибыв в **мертвятник** игрок предъявляет мастеру **игровой паспорт** и сдает все игровые предметы.
2. Мастер фиксирует время прибытия игрока. С этого момента отсчитывается время пребывания в мертвятнике.
3. Игрок может пройти **игровую часть мертвятника**.
4. Стандартное **время пребывания** в мертвятнике - **4 часа**.
- 4.1 Это время может быть сокращено или увеличено.
- 4.1.1 Сокращение времени:
 - **Отпевание** игрока по правилам веры, к которой он принадлежал **сокращает** время отсидки **на 1 час**.
 - **Похороны** отпетого игрока **сокращают** время **еще на 1 час**.
 - Похороны без отпевания не сокращают времени пребывания.
 - Если игрок попал в мертвятник из-за **нарушения правил** или подобных действий, срок составляет **4 часа без сокращения**.
- 4.1.2 **Увеличение** времени:
 - по закрытому мастерскому регламенту.
- 4.1.3 В случае, если у игрока при попадании в мертвятник нет игрового паспорта (*например он утерян*), время пребывания не может быть уменьшено, но может быть увеличено.
5. По согласованию с мастером игрока могут отпустить в локацию (*например поесть, поспать, личная необходимость*). В этом случае игрок должен оставаться в хайратнике не взаимодействуя с другими по игре. Отсчет времени пребывания не останавливается. Игрок должен вернуться в мертвятник.

4. Новая роль

1. По истечении времени пребывания в мертвятнике игрок получает у мастера новую роль, паспорт игрока и сопутствующие игровые предметы (*если они есть*).
2. Рекомендации по выбору новой роли:
 - Все игроки выходят простолюдинами.
 - Можно выбрать любую локацию, при наличии в ней мест и соответствующего антуража у игрока.
 - Имя и квента персонажа согласуются с мастером по мертвятнику и при необходимости с мастерами по сюжету.
 - Список профессий, которыми игрок может обладать на старте, будет вывешен в мертвятнике.
 - Специфические профессии должны быть согласованы с профильным мастером.
 - Чтобы иметь возможность выйти более серьезной ролью, необходимо продумать запасную роль и согласовать ее с мастером-региональщиком **до игры**.
 - Нельзя выйти из мертвятника магом или ведьмаком.
 - Постарайтесь отыгрывать новую личность и воздержаться от актов "личной мести", а так же забыть все факты, которые знал ваш прошлый персонаж.

5. Правила кратко

1. Отыграв безмолвный труп 10 минут (или больше, если с вашим телом проводят взаимодействие), в надетом хайратнике, **с паспортом игрока без отрывной части** молча кратчайшей дорогой **направляетесь в Мертвятник**.
2. Отдаете игровой паспорт и все игровое имущество мастеру, отвечаете на вопросы, отбываете положенный срок в мертвятнике.
3. Получаете новый паспорт на новую **роль простолюдина** или на заранее согласованную с мастерами вторую роль.

Правила по монстрам и данжам (открытые)

По монстрам существуют закрытые правила, доступные ограниченному числу персонажей до игры. Ни один персонаж на старте не знает о монстрах всё.

1. Общее о монстрах

- 1.1. Все монстры, за исключением высших вампиров, являются игротехниками. В данных правилах речь идет о монстрах за вычетом вышеуказанных.
- 1.2. Игротехник всегда знает количество своих хитов, хитосъем, иммунитеты и прочие особенности персонажа. Не нужно спорить – если ваши показания разнятся, значит, у вас ошибочные знания о монстре (такое вполне может быть).
- 1.3. Высшие вампиры – игроки со скрытыми характеристиками, информацию о них можно узнать на игре.

2. Возможности и особенности монстров

Доскональная информация об их возможностях доступна только ограниченному количеству персонажей (но ее можно достать на игре). Чего можно ожидать от монстров в целом?

- 2.1. Ряд монстров имеет иммунитет к каким-либо воздействиям (яд, контроль разума, огонь и т.д.)
- 2.2. Монстры могут использовать дымовые шашки для отыгрывания некоторых эффектов
- 2.3. Монстры могут использовать брызгалки с водой для отыгрывания некоторых эффектов
- 2.4. Ряд монстров имеет полный иммунитет к магии.
- 2.5. Ряд монстров может отправить человека в тяжран с одного удара.
- 2.6. Ряд монстров пробивает полные доспехи (равно как и все прочие), а также щиты.
- 2.7. Монстры не взаимодействуют с армиями (но могут взаимодействовать с бойцом, отлучившимся от знамени более, чем на 50 метров).
- 2.8. Могут глушить в бою. Игротехник уведомит голосовым маркером, на сколько секунд наложен эффект оглушения. В случае, если игрок по каким-либо причинам иммунен к оглушению, иммунитет работает как обычно.
- 2.9. Могут влиять на разум
- 2.10. Могут заражать болезнями, травить
- 2.11. Могут использовать метательное оружие (мягкое)
- 2.12. Могут наносить увечья
- 2.13. Могут летать (уведомит голосовым маркером)
- 2.14. Когти монстров являются не поражаемой зоной

На монстров в данжах действуют свои правила, в зависимости от данжа.

3. Взаимодействие с монстрами

Что можно:

- 3.1. Монстров можно атаковать только серебряным оружием и магией (только заклинаниями). Серебряное оружие допускается только в виде серебряных мечей. Любой иной серебряный предмет хитов не снимает. Подробнее о серебряных цепях и мечах – см. блок правил

- 3.2. Монстров можно пленять серебряной цепью – см. раздел “пленение, изучение, изъятие ингредиентов у монстров”.
- 3.3. Монстров можно изучать, получая знания об их ТТХ, генокод или ингредиенты.
- 3.4. С монстров можно снимать ингредиенты.

Чего нельзя:

- 3.5. Нельзя атаковать монстров чем-либо, кроме серебряных мечей и магии;
- 3.6. Нельзя зажимать монстров щитами;

Как взаимодействовать с монстром, если ты – простой человек, не ведьмак, не охотник на монстров, не маг и у тебя нет серебряного оружия?

Для взаимодействия таких персонажей с монстрами существует правило отыгрыша. Если ваш персонаж адекватно реагирует на появление монстра (пытается спрятаться, прикидывается мертвым, начинает стучать в щит и кричать, молиться...и так далее), то шансы на то, что монстр вас не найдет/не заинтересуется мертвечиной/испугается возрастает, и уцелеть вы сможете даже без серебряного меча или найма ведьмака.

Однако данное поведение не является гарантом вашей безопасности, а лишь увеличивает шансы выжить! Опирайтесь на эту тактику постоянно может быть фатально.

- 4. Пленение, изучение и изъятие ингредиентов у монстров.
 - 4.1. Пленение: Монстра можно поймать, вогнав в 0 хитов и связав серебряной цепью (связывание отыгрывается спутыванием рук игротехника). Монстр не может вырваться или напасть, находясь в плену. Он умрет через два часа (если его не убьют раньше). Не забывайте, что монстры умеют регенерировать, и, если монстр находится в тяжране, но не добит и не связан серебряной цепью, велика вероятность, что скоро он оклемается. Осторожнее: существуют монстры, способные разорвать цепь. Правда, они очень редкие и мощные.
 - 4.2. Изучение монстров:
 - 4.2.1. **Генетика.** Монстров можно исследовать в генетической лаборатории. При исследовании возможно получить какие-то знания, ингредиенты и ли генокод. Генокод извлекается согласно общим правилам по генетике.
 - 4.2.2. **Алхимия.** Монстра можно исследовать в алхимической лаборатории. При исследовании возможно получить какие-то знания или ингредиенты.
 - 4.2.3. **Магия.** Монстра может исследовать маг в любой подходящей лаборатории (генетической, алхимической, магической). При исследовании возможно получить какие-то знания или ингредиенты.
 - 4.2.4. **Медицина.** Монстра может исследовать любой медик (фельдшер, лекарь) в любой подходящей лаборатории (генетической, алхимической, магической). При исследовании возможно получить какие-то знания или ингредиенты.
 - 4.2.5. **Ведьмак.** Монстра может исследовать любой ведьмак в любой подходящей лаборатории (генетической, алхимической, магической). При исследовании возможно получить какие-то знания или ингредиенты.
 - 4.2.6. **Представители науки** различного направления могут также исследовать монстров в любой подходящей для этого лаборатории.

Важно: Для всех изучений необходим живой монстр. Игротехник-монстр отслеживает уровень отыгрыша и результат будет зависеть от него. Разные исследования приводят к разным знаниям. Перед отыгрышем исследования игрок должен сообщить, какой именно направленности будет исследование (добыча ингредиента, добыча генокода,

узнать слабые места монстра или его живучесть (кол-во хитов), уязвимость к Знакам и т.д.). Исследование монстра одновременно по нескольким направлениям требует высокого уровня отыгрыша и минимум двоих исследователей (или хотя бы ученика).

Чем больше направлений, тем ниже шанс на успех.

- 4.3. С мертвых монстров можно снять ингредиенты, однако копание во внутренностях без определенных знаний может быть наказуемо.
- 4.4. Некоторые ингредиенты возможно снять только с живых монстров (то есть в лаборатории при изучении).
- 4.5. Количество добытых ингредиентов может зависеть от отыгрыша – чем лучше отыграете исследование в лаборатории или ковыряние в монстре посреди дороги, тем больше получите.
- 4.6. Во время изучения монстра в лаборатории, серебряная цепь для его удержания не требуется.

5. Данжи

- 5.1. Данжи являются игротехнической, нештурмуемой локацией, в которой работают только игротехники.
- 5.2. В данжах могут работать свои законы, о которых вас уведомят игротехники.

Правила по ведьмакам

Все правила по ведьмакам являются открытыми, закрытыми остаются лишь их знания о монстрах и как с ними сражаться.

Требования по антуражу и обязательным атрибутам:

- 1) *Ведьмак должен быть похож на ведьмака. Ориентируйтесь на арты, компьютерные игры, описания из книг;*
- 2) *Ведьмак должен носить линзы с нечеловеческой яркой радужкой (любой расцветки, допускаются как вертикальные, так и круглые зрачки);*
- 3) *Ведьмак должен иметь минимум два меча – допущенный до дневной боевки (для людей) и ларп (для монстров), полуторные или одноручные;*
- 4) *У ведьмака должны быть заготовлены бутылочки под эликсиры;*
- 5) *У ведьмака должен быть бестиарий;*
- 6) *У ведьмака может быть серебряная цепь;*

Все вышеперечисленное нужно согласовать с мастером по ведьмакам до начала игры.

1. Хиты, хитосъем, оружие

- 1.1. Ведьмаки имеют 5 хитов и не получают бонусы от ношения доспеха;
- 1.2. Хитосъем по ведьмакам обычным физическим не игротехническим оружием (любой длинномер и ножи, магические посохи, луки и т.д.) – 1 хит. Правило не распространяется на магию, когти, осадные орудия и оружие игротехников;
- 1.3. Ведьмаки по умолчанию сносят 2 хита за удар клинковым оружием (ножи и мечи). Однако, друг по другу ведьмаки сносят по 1 хиту согласно пункту 1.2. Если противником является монстр, хитосъем по монстру может быть изменен (и не корректироваться никакими усилителями).
- 1.4. Ведьмаки имеют полуторные или одноручные мечи – серебряный (LARP) и стальной (текстолит/дюраль). Монстры поражаются ТОЛЬКО серебряным оружием;
- 1.5. Ведьмаки могут пробивать полные доспехи;

1.6. Серебряное оружие и цепи у ведьмаков непобораемо ни в каком виде. Исключение – если игрок (не персонаж) сам решит с ними расстаться.

2. Особенности ведьмаков и что они могут:

- 2.1. Быстрая регенерация: восстанавливают 1 хит/час после окончания боя - в небоевых условиях; не теряют хиты в легком/тяжелом ранении без оказания первой помощи. Если по каким-либо причинам ведьмака дополнительно лечит лекарь, в колоду не замешиваются штрафные (увечье, болезнь, смерть) карты;
- 2.2. Высокий иммунитет: ведьмаки не болеют никакими болезнями, кроме болезней, полученных от монстров;
- 2.3. Быстрая реакция: **ведьмака нельзя оглушить оружием**;
- 2.4. Особенности ведьмачьей мутации: некоторые заклинания могут работать на ведьмаков не так, как на обычных персонажей. Заклинание “Магический снаряд” снимает ведьмаку все хиты, кроме последнего. Если же на ведьмаке был 1 хит, отправляет его в тяжран;
- 2.5. Ведьмаки могут использовать свои эликсиры для улучшения своего состояния и изменения своих ТТХ. Ведьмачьи эликсиры работают только на ведьмаков;
- 2.6. Любой ведьмак может исследовать монстра в любой подходящей для этого лаборатории (генетической, алхимической, магической). При исследовании возможно получить какие-то знания или ингредиенты. Подробнее - в открытых правилах по монстрам;
- 2.7. При прохождении пыток +4 куба, +1 к **Исходу пытки**

3. Что ведьмаки НЕ могут:

- 3.1. Участвовать в боевках армий;
- 3.2. Носить шлем;
- 3.3. Использовать щит;
- 3.4. Использовать иное оружие, кроме клинкового;
- 3.5. Использовать Знаки в тяжране;

4. Ведьмачьи эликсиры.

Ведьмачьи эликсиры работают только на ведьмаков.

- 4.1. Готовый эликсир представляет из себя бутылочку (закупаются и привозятся ведьмаками), промаркированную чипом с соответствующим названием зелья.
- 4.2. Изготовление
 - 4.2.1. Ведьмаки готовят свои эликсиры самостоятельно. Для эликсира требуется основа и ингредиенты, перечисленные в ней. Основы (чипы-самоклейки) в некотором количестве выдаются на старте, а также могут быть вытасканы из любого живого монстра в любой лаборатории путем отыгрыша, продолжительность которого определяется ведьмаком и его подручными (при наличии).
 - Из убитого вне лаборатории монстра можно достать 1 заготовку на выбор ведьмака;
 - Из монстра в лаборатории суммарно можно достать 2 заготовки на выбор ведьмака.
 - 4.2.2. Основа представляет из себя чип-самоклейку с названием зелья и отделениями с названиями ингредиентов. В каждое отделение нужно вклеить названный ингредиент. При заполнении всех – чип готов и вешается на бутылочку. Отыгрыш самого процесса остается на усмотрение ведьмака и

может включать в себя как работу в лаборатории, так и разбивание временного лагеря в лесу, так и что угодно другое.

- 4.2.3. Чип одноразовый.
- 4.2.4. Что наливать в бутылочки антуража ради – остается на усмотрение ведьмаков.
- 4.2.5. Эликсиры можно использовать в тяжране.
- 4.2.6. Пример основы (чипа-самоклейки):

ласточкино зелье	
Мгновенно восстанавливает все хиты. Может вылечить 1 болезнь.	
спирт	вербена
эктоплазма/магическая пыль	гематит

Под названием ингредиента клеивается чип, чтобы можно было убедиться, что ингредиенты клеены верно. Ингредиент может быть вариативным, как на примере выше (можно использовать как эктоплазму, так и магическую пыль).

4.3. Использование эликсиров.

- 4.3.1. При использовании эликсира на чипе пишется время употребления эликсира, после чего из бутылочки выливается жидкость. По истечении действия эликсира, чип уничтожается окончательно. *В случае боевого столкновения с кем-либо допустимо отыграть выпивание эликсира (приложить к губам бутылочку) перед боем и обозначить выпитый эликсир голосовым маркером, а после боя написать на чипе время употребления.*
- 4.3.2. Все эликсиры действуют 1 час.
- 4.3.3. Нельзя испытывать эффекты более чем от двух эликсиров одновременно. Если выпить третий - снимаются эффекты двух предыдущих, ведьмак теряет 1 хит, эффекта от третьего эликсира не получает.
- 4.3.4. Повторное принятие эликсира в течение действия первого отменяет первый эликсир, начинает работать новый. Не считается третьим эликсиром, если в момент принятия на ведьмаке было 2 эликсира.

4.4. Виды эликсиров и как работают:

- 4.4.1. **Ласточка.** Ускоренная регенерация. Мгновенно восстанавливает все хиты. Может вылечить ведьмаку 1 болезнь. Нельзя пить чаще, чем раз в 1 час.
- 4.4.2. **Гром.** Увеличивает хитосъем для оружия своей школы до 3 хитов за удар.
- 4.4.3. **Пурга.** Любой не магический урон, снимающий больше одного хита, снимает у ведьмака только один хит.
- 4.4.4. **Неясыть.** Увеличивает кол-во Знаков, используемых за бой, до двух.
- 4.4.5. **Ива.** Дает иммунитет к ментальным воздействиям, заклинанию “Корни” и параличу, магическому оглушению, оглушению от монстров.

5. Ведьмачьи Знаки

- 5.1. Все ведьмачьи Знаки, за исключением знака Акси и Квен, применяются только против монстров.
- 5.2. По умолчанию ведьмак может применить один Знак за бой.
- 5.3. Информация о том, как применить Знак и как он работает на монстра, относится к разделу “знаний” и является закрытой для обычного игрока.
- 5.4. Работа вышеупомянутых Знаков против кого-либо, кроме монстров:

- **Аксий:** Ментальное, не боевое. После касания цель обязана правдиво и развернуто ответить на два вопроса ведьмака. Эффект длится в течение пяти минут, по его истечению жертва получает иммунитет к этому Знаку от данного ведьмака до конца цикла. Цель сохраняет память. Нельзя использовать чаще, чем раз в час.
Отыгрыш: касание цели
- **Квен.** Отыгрывается голосовым обозначением. Поглощает любой первый нанесенный после Знака урон. Если урон не был нанесен, спадает после завершения боя.
Отыгрыш: громкое голосовое обозначение.

6. Серебряные мечи

6.1. Общая информация:

- 6.1.1. Серебряные мечи представляют собой LARP-оружие, имеющее чип «серебряный меч» и «оружие допущено». **Может быть только одноручными и полуторными мечами.**
- 6.1.2. Ведьмаки могут использовать серебряный меч как против монстров, так и против людей (и днем, и ночью).
- 6.1.3. Серебряный меч должно соответствовать правилам по боевому взаимодействию (лучше до игры согласовать этот вопрос с мастером по боевке).
- 6.1.4. Серебряный меч ведьмаков непобораемо ни в каком виде. Исключение – если игрок сам решит с ним расстаться.
- 6.1.5. О побораемости серебряных мечей у иных персонажей и их изготовлении см. соответствующий блок правил.

7. Серебряные цепи

7.1. Общая информация:

- 7.1.1. Представляют с собой декоративную цепь (длина и размер звеньев могут быть любыми), с чипом «серебряная цепь». Серебряной цепью можно пленить монстра, находящегося в тяжране. Пленный (по общим правилам связывания) монстр не сможет освободиться сам, не может напасть. Но ничто не мешает ему пытаться;)
- 7.1.2. **Серебряную цепь нельзя использовать как оружие!**
- 7.1.3. Серебряные цепи у ведьмаков непобораемы ни в каком виде. Исключение – если игрок (не персонаж) сам решит с ней расстаться.
- 7.1.4. О побораемости серебряных цепей у иных персонажей и их изготовлении см. соответствующий блок правил.

8. Обмен знаниями

- 8.1. На старте каждый ведьмак имеет определенный набор знаний о монстрах, которыми может делиться с другими игроками;
- 8.2. Запрещено переписывать/списывать текст из Бестиария, допускается только передача знаний путем отыгрыша;
- 8.3. Для передачи знаний необходимо:
 - 8.3.1. Сходить на совместную охоту на монстра, знания о котором будут передаваться;
 - 8.3.2. Совместно препарировать его в любой подходящей (магической, генетической, алхимической) лаборатории (отыгрыш от 15 минут и далее на усмотрение игроков). В рамках отыгрыша ведьмак-наставник в игровой манере сообщает информацию о монстре.

Правила по серебряным мечам и серебряным цепям.

1. Серебряные мечи и как их сделать

- 1.1. Знания о том, как изготавливать серебряные мечи, доступны на игре некоторым кузнецам и, в редких случаях, иным персонажам, когда это обусловлено квентой или бэком.
- 1.2. Только кузнец, обладающий знаниями по изготовлению серебряного меча, может его сделать. Если персонаж с этими знаниями не является кузнецом, он может поделиться информацией с любым кузнецом – и тогда тот может сделать для него оружие.
- 1.3. Для того, чтобы вам зачиповали серебряный меч, необходимо предоставить ларповый меч, допущенный до ночной боевки. **Никакой другой предмет или оружие не может быть серебряным мечом.**
- 1.4. Процесс создания меча требует времени: кузнецу нужно выковать оружие, закалить его, произвести ряд определенных манипуляций.
- 1.5. Алгоритм действий:
 - 1.5.1. Принести кузнецу всё необходимое, после чего кузнец заявляет, что начинает процесс изготовления (сообщает любому ближайшему мастеру, который передает информацию мастеру по ведьмакам);
 - 1.5.2. В ближайшее время до кузнеца доходит мастер по ведьмакам/его помощники/мастер по боевке, проверяет верность собранных ингредиентов и допуск меча. Считается, что в течение этого времени кузнец изготавливает, закаляет, зачаровывает оружие;
 - 1.5.3. В случае, если кол-во ингредиентов верно и меч допущен до ночной боевки, пришедший мастер забирает собранные ингредиенты и наклеивает чип “серебряный меч” на оружие.

2. Смена владельца серебряного меча

- 2.1. Серебряные мечи у ведьмаков не побираемы. Исключение – если игрок (не персонаж) сам решит с ним расстаться.
- 2.2. У другого персонажа меч можно забрать согласно общим правилам. Однако, отобранный меч требует заточки и приведения в порядок.
- 2.3. Алгоритм действий:
 - 2.3.1. Вы снимаете чип “серебряный меч” с оружия предыдущего владельца;
 - 2.3.2. Относите его любому кузнецу с просьбой привести оружие в порядок;
 - 2.3.3. Кузнец сообщает любому мастеру, что начал приводить в порядок серебряное оружие. Мастер передает информацию мастеру по ведьмакам;
 - 2.3.4. В указанную локацию приходит мастер по ведьмакам/его помощники/мастер по боевке, забирает старый чип, наклеивает новый на предоставленный меч, допущенный до ночной боевки.

3. Серебряные цепи и как их сделать

- 3.1. Знания о том, как изготавливать серебряные цепи, доступны на игре некоторым кузнецам и, в редких случаях, иным персонажам, когда это обусловлено квентой или бэком.

- 3.2. Только кузнец, обладающий знаниями по изготовлению серебряной цепи, может ее сделать. Если персонаж с этими знаниями не является кузнецом, он может поделиться информацией с любым кузнецом – и тогда тот может сделать для него цепь.
- 3.3. Процесс создания серебряной цепи требует времени.
- 3.4. Алгоритм действий:
 - 3.4.1. Принести кузнецу всё необходимое, после чего кузнец заявляет, что начинает процесс изготовления (сообщает любому ближайшему мастеру, который передает информацию мастеру по ведьмакам);
 - 3.4.2. В ближайшее время до кузнеца доходит мастер по ведьмакам/его помощники/мастер по боевке. Проверяют правильность собранных ингредиентов. В случае, если ингредиенты собраны верно, выдает прочипованную серебряную цепь.
4. Смена владельца серебряной цепи
 - 4.1. Серебряные цепи у ведьмаков не побираемы. Исключение – если игрок (не персонаж) сам решит с ней расстаться.
 - 4.2. У другого персонажа цепь можно забрать согласно общим правилам. Цепь побираема полностью, физически, с чипом.

Правила по пыткам

1. Общие положения

- Отыгрыш пыток производится только с обоюдного согласия игрока-палача и игрока-пытуемого
 - Отыгрыш пыток не должен вредить физически или морально игроку-пытуемому
 - Время отыгрыша не должно превышать 1 минуту
- Пытать может игрок с навыком **Палач** при наличии игрового шестигранного куба
 - Навык палач выдается региональным мастером локации на старте игры исходя из расчета 1 **Палач** на 50 игроков локации
- Инициировать пытку по отношению к игроку можно если он
 - Связан или в кандалах
 - Находится на операционном столе
 - Находится в пыточной (отдельное здание, чипуется региональщиком)
- Исход пытки решается броском кубов палача и пытуемого
- Нельзя пытать оглушенного игрока
- Нельзя пытать игрока в тяжёлом ранении
- Можно пытаться пытать монстров, результат не гарантирован

2. Пытки

2.1 Определение исхода пытки

Игрок-палач и игрок-пытуемый оба кидают некоторое количество шестигранных кубов. **Исходом пытки** является максимальное число выброшенное игроком. Если это число больше у пытуемого - пытка провалена, иначе пытка успешна.

Если игрок отказывается отыгрывать пытку, пытка считается успешной

2.2 Дополнительные кубы палача

- Пытка проводится в пыточной +1 куб
- Палач наносит ранение пытуемому +1 куб за каждый снятый хит
- +1 куб за каждую последовательную успешную пытку одного и того же пытуемого

2.3 Дополнительные кубы пытуемого

- Пытуемый под действием **Стойкость** +1 куб, добавляет +1 к **Исходу пытки**
- Пытуемый под действием **Слабость** -1 куб
- У пытуемого более трех максимальных нательных хитов +1 куб
- Пытуемый является ведьмаком +4 куба, добавляет +1 к **Исходу пытки**
- Маг находится под действием магического отката -1 куб
- Пытуемый является магом +1 куб
- Пытуемый под действием фисштеха + 2 куба

2.3 Результат пытки для пытуемого

- **Исход пытки 7** - с пытуемым ничего не произошло, пытать игрока в течении цикла нельзя
- **Исход пытки 6** - с пытуемым ничего не произошло
- **Исход пытки 5** - пытуемый теряет хит, если он был в тяжёлом ранении, он умирает
- **Исход пытки 3 или 4** - пытуемый падает в тяжран
- **Исход пытки 1 или 2** - пытуемый умирает
 - Если пытуемый умирает в результате пытки, время отсидки в мертвятнике снижается на 1 час

2.3 Результат пытки для палача

При успешной пытке обычного игрока вы можете:

- Задать пытуемому три вопроса. Он не может молчать, и обязан отвечать правдиво на поставленные вопросы
- Заставить игрока провзаимодействовать с артефактом
- Заставить игрока попытаться извлечь часть монстра
- Заставить игрока провести ритуал, если он может проводить его самостоятельно

При успешной пытке игрока с профессией вы можете заставить его совершить действие соответствующее его профессии как если бы он совершал его самостоятельно

- Вы можете заставить **Алхимика** сварить зелье
- Вы можете заставить **Мага** сотворить заклинание
- Вы можете заставить **Мага** принять участие в круге магов
- Вы можете заставить **Генетика** извлечь генокод из монстра или привить ген

3. Обучение

- Игрок-Палач может обучать не более 1 игрока в цикл
- Обучение идёт не менее 1 цикла
- Для получения профессии **Палач**, игрок должен присутствовать при пяти успешных пытках на разных игроках