



Player's handbook.

Оглавление

Общие правила.....	8
Общие правила поведения	8
1. Общие правила.....	8
2. Неигровые территории	8
3. Проживание	9
Для кабаков и торговцев	9
1. Общие правила для торговых точек и кабаков:	9
2. Для кабаков за игровые деньги	10
3. Для кабаков по абонементам	10
4. Для кабаков за рубли.....	10
5. Для торговцев за рубли	10
Для прессы	11
Участие в игре	11
О домашних животных	12
О медицине.....	12
Особые требования в связи с пандемией коронавируса:.....	13
Экология и санитарные правила.....	13
Правила по допуску оружия, доспехов, антуражу	14
Правила по антуражу	14
Общие положения.....	14
Запреты	14
Контроль.....	15
Правила по допуску оружия ближнего боя	15
Общие положения.....	15
Общие требования	16
Клинковое оружие	16
Инерционное оружие (топоры, молоты, булавы и прочее оружие, в котором центр тяжести смешён к боевой части оружия).....	16
Древковое рубящее оружие и посохи (алебарды, глефы, вульжи, протазаны, совни и т.п., а также посохи).....	17
Пики (колющее древковое оружие, вне зависимости от его внешнего вида).....	17
Метательное оружие	17
Щиты.....	17
Правила по допуску доспехов.....	18
1. Общие положения.....	18
2. Материалы изготовления доспехов и шлемов	18
3. Безопасность доспеха	18

Правила по допуску дистанционного оружия	18
Ручное огнестрельное оружие.....	18
2. Заряд.....	19
3. Калибр	19
4. Снаряд	19
5. При использовании РОО категорически запрещается:	19
Метательное оружие	20
7. Стрелы и болты.....	20
8. Запреты и ограничения для луков и арбалетов	20
9. Экзотическое дистанционное оружие	21
Правила по допуску военных машин и осадного вооружения.....	21
1. Общие положения.....	21
2. Огнестрельные орудия.	21
3. Метательные орудия.	22
4. Нетиповые виды метательных орудий и боевых машин	23
5. Осадное вооружение.	23
Игровые правила.....	24
Правила по артефактам и квестовым предметам.....	24
Основные положения	24
Виды артефактов.	24
Исследования Артефактов. Легендарии и их копирование.....	25
Правила по боевым взаимодействиям	25
Общие положения.....	25
Дневная и ночная боёвка.	26
Боевые зоны	27
Хиты и хитосъем	27
Осадные хиты и осадный урон	29
Осадная хитовка военных машин и осадного вооружения	30
Штурмы	31
Правила по специальным взаимодействиям	31
1.1. Оглушение.....	31
1.2. Связывание.	32
1.3. Обыск.....	32
1.4. Кулаарное убийство.	32
1.5. Пытки и мучение.	32
1.6. Рабство/пленение/заключение	33
Правила по экономике	33
Общие положения.....	33

Игровые ценности	34
Ресурсные и производственные точки.....	36
Караваны, судоходство и торговля.....	38
Инженеры	40
Правила по экономике – приложение о ресурсах	41
Правила по магии и жречеству	43
1. Допуск.....	43
2. Ранги	44
3. Сотворение заклинаний и молитв	45
4. Обучение	47
5. Приложения по заклинаниям и молитвам	48
6. Ритуалы	48
Правила по магии и жречеству – приложение о заклинаниях	49
1. Основные положения	49
2. Школа Огня	50
3. Школа Небес	51
4. Школа Зверя.....	52
5. Школа Жизни	54
6. Школа Металла.....	54
7. Школа Смерти.....	55
8. Школа Теней	56
9. Школа Света.....	58
10. Темная магия	59
11. Высшая магия	60
12. Некромантия.....	61
13. Ледяная магия	62
14. Магия Слаанеш	63
15. Магия Нургла	64
16. Магия Тзинча	65
17. Малая магия.....	66
18. Рунная магия.....	67
19. Магия Рогатой Крысы	68
Правила по магии и жречеству – приложение о молитвах.....	69
Основные положения.	69
Культ Верены	69
Культ Каина	70
Культ Мананна.....	71
Культ Мирмидии	72

Культ Морра.....	73
Культ Раналда	74
Культ Сигмара	76
Культ Таала и Рии	77
Культ Ульрика	78
Культ Урсуна.....	78
Культ Шалии.....	79
Правила по локациям, строениям и механизмам	80
1. Общие положения.....	80
2. Стоянка	81
3. Укреплённый лагерь	81
4. Крепость	82
5. Данжены (и иные локации с особыми свойствами)	83
6. Строения.....	83
7. Корабли (речные суда)	83
8. Мосты и паромы.....	84
9. Экономические и другие строения.....	84
10. Неигровая территория	84
11. ЗамкИ.....	84
12. Ловушки.	85
Правила по отрядам.....	85
Общие положения.....	85
Формирование отряда.....	86
Штурмы и бои между отрядами.....	86
Правила по зельеварению	86
• Важное для не-травников.....	86
• Основные понятия игрового травничества и зельеварения	86
• Игровые компоненты.....	87
• Зелья.....	87
• Лаборатория	88
• Сады.....	89
• Рецепты	89
Правила по зельеварению – Зелья.....	90
Правила по медицине.....	91
1. Ранения:	91
2. Перевязка.....	91
3. Лечение лёгкого ранения:	92
4. Лечение тяжёлого ранения:	92

1 Болезни и яды:	93
2. Защита от болезней.....	93
3. Лечение болезней:.....	93
4. Распространение болезней:.....	94
5. Яды и отравления.....	94
6. Лекари и приёмные покой	95
Правила по монстрам	96
Бестиарий.....	97
Правила по посмертию	97
Смерть	97
Действия после смерти.....	99
Мертвятник и посмертие.....	99
Игровые мертвятники	100
Выход из мертвятника	100
Правила перемещения по Великому Лесу	100
Правила по оккупации	101
1. Общие положения.....	101
2. Тех требования	102
3. Оккупация локации	102
4. Экономические последствия оккупации.....	102
5. Восстание, освобождение, диверсии.....	103
Правила по умениям.....	103
Общие положения.....	103
Выбор доступных умений.....	103
Обучение дополнительным умениям.....	104
Правила финальной битвы.....	104
Общие положения.....	104
2.Пропуск на финальную битву.....	104
Финальная битва	105
Про игротехов и для игротехов	105
ИГРОКАМ ПРО ИГРОТЕХНИКОВ:.....	105
ПАМЯТКА ИГРОТЕХНИКА:	106
Правила поведения игротехника:.....	106
Требования к стоянке типа Подземелье и правила по ее штурму.....	107
Проникновение в город типа Подкоп.	108
Правила по Вампирам	110
1. Общие положения.....	110
2. Лимиты	110

3. Ранги, слабые и сильные стороны	110
4. Визуальный маркер ранга	110
5. Повышение и потеря ранга	111
6. Обращение в вампира	111
Приложение. Сильные и слабые стороны линий крови.	111
1. Карштайны	111
2. Ламии	112
3. Кровавые драконы	114
4. Стригои	115
5. Некрархи	116
Приложение: Умения юнитов	117
Иммунитеты.....	117
Магия и жречество	117
- Атрибут школы магии	118
- Дар Божества	119
Марки, Дары и Мутации Хаоса	120
Медицина и алхимия.....	123
Оружейные умения.....	124
Умения защиты.....	125
Прочие умения	127
Рыцарские добродетели	129
Спецумения нежити	134

Общие правила

Общие правила поведения

1. Общие правила

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

2. Неигровые территории

- 2.1. Возле каждой локации организуется неигровой лагерь для проживания и отдыха игроков. Неигровой лагерь должен быть обнесен нетканкой или иным четко определяемым ограждением. Размещение неигрового лагеря указывается региональщиком.
- 2.2. Доступ в чужой неигровой лагерь разрешен игрокам только с разрешения проживающих там лиц. Не оставляйте неигровой лагерь без присмотра.
- 2.3. На полигоне будут организованы другие неигровые торговые зоны: мастерка, мертвятник, автостоянка и т.д. Неигровые зоны огорожены специальной сигнальной лентой.
- 2.4. Окрестности неигровых зон нельзя использовать для засад.

3. Проживание

- 3.1. Место для установки палатки согласовывается с региональным мастером.
- 3.2. Костры разрешается обустраивать только в мангалах или иных защищенных емкостях, например, полубочках. Разведение костров допускается на площадках, отделенных противопожарной минерализованной (то есть очищенной до минерального слоя почвы) полосой шириной не менее 0,5 метра. Насыпные костровища не должны иметь иметь легковоспламеняющихся стен (доски и т.п.)
- 3.3. Возле каждого костра необходимо иметь лопату, емкость с песком и, желательно, огнетушитель, можно автомобильный.
- 3.4. Любые открытые источники огня, как то: факела, керосиновые лампы, свечи, в том числе и т.н. плавающие, категорически запрещены в локациях. Исключением могут быть только закрытые (стеклом) фонари для формовых или греющих свеч.
- 3.5. Используя современные осветительные приборы в локациях, маскируйте их под антураж. Ночью по дорогам запрещено ходить с современными фонариками (исключения – пожизневая срочная необходимость – например, поход к медику).
- 3.6. О курении. Убедительно просим вас во время игры публично курить только трубки. Сигареты просим курить в специальных курилках. Окурки на землю бросать запрещено!
- 3.7. Купание возможно, но без использования шампуней, мыла и прочих душевых средств.

Для кабаков и т. орловцев

1. Общие правила для торговых точек и кабаков:

- 1.1. Все торговцы и кабаки должны согласовать свое участие в мероприятии с МГ на предмет места и времени торговли, ассортимента предоставляемых товаров или услуг.
- 1.2. Для кабаков необходимо предварительное согласование. Подтверждением предварительного согласования является электронное письмо от ГМ игры на адрес ответственного за вывоз кабака/торговой точки. Для этого необходимо заполнить Опросник для кабаков.
- 1.3. Торговцы могут согласовать свое участие в мероприятии на месте, но предварительное согласование желательно хотя бы в устной форме, чтобы быть уверенными в том, что вам не откажут в участии.
- 1.4. МГ имеет право отказать торговцу или кабаку в участии в мероприятии в данном качестве без объяснения причин.
- 1.5. Все торговцы и сотрудники кабаков должны зарегистрироваться как игроки, если принимают участие в игровом процессе, как гости, если планируют передвигаться по игровым зонам игры, или как персонал сторонних организаций, если не будут покидать зону торговли/или кабака. В соответствии со своим статусом заплатить взносы см. Взносы. Игроки должны во время всей игры иметь при себе ДК, а гости и персонал – соответствующие бейджи.
- 1.6. Все взносы платятся до игры при регистрации персонала и пункта продажи.
- 1.7. Все компенсации платятся после игры.
- 1.8. В торговых точках (в т.ч. и в неигровой зоне) во время игры запрещена современная музыка, а также громкая музыка, мешающая игровому процессу и отдыху игроков.
- 1.9. Напоминаем, что на игре разрешено реализовывать только слабоалкогольные напитки (пиво, сидр, медовуха). Крепкие спиртные напитки, в т.ч. коктейли и смеси на основе крепких спиртных напитков к реализации запрещены.
- 1.10. За нарушение вышеуказанных правил МГ имеет право закрыть точку продажи и удалить ее персонал с игры.
- 1.11. По вопросам участия в игре, согласования ассортимента, меню, компенсаций, взносов и т.п. обращайтесь к Марасу.

2. Для кабаков за игровые деньги

- 2.1. Данная информация касается только пунктов питания (кабаки, чайные, закусочные, булочные и т.п.), которые реализуют свою продукцию только за игровые деньги.
- 2.2. МГ напоминает, что игровые кабаки не ставят своей целью накормить всех игроков, а являются локацией для ролевого взаимодействия игроков, моделирующей пункт питания.
- 2.3. Кабак должен согласовать свое участие в игре с региональным мастером и получить предварительное согласование от ГМ. См.п.1.2.
- 2.4. Точка питания за игровые деньги и ее работники, находящиеся в игровой зоне полигона, должны иметь антураж, соответствующий миру Вархаммера.
- 2.5. МГ выделяет команде денежную компенсацию на закупку продуктов питания в размере, индивидуально установленным до игры. МГ может потребовать предъявить документы (чеки), подтверждающие закупку продуктов.
- 2.6. Меню, объем (количество порций), цены в игровой валюте согласовываются с МГ.
- 2.7. Важным условием для пунктов питания является функционирование заведения в оговоренные с МГ часы, торговля только за игровые деньги, обслуживание всех посетителей, появление которых не противоречит логике мира.
- 2.8. Вырученные за продажу игровые деньги изымаются МГ в неполном объеме игровыми и неигровыми методами, о которых владельцем кабака будет указано индивидуально.

3. Для кабаков по абонементам

- 3.1. Данная информация касается только кабаков, которые осуществляют питание в игровых зонах по предоплате (абонементам).
- 3.2. Кабаки по абонементам помимо питания игроков, оплативших абонементы, обязаны предоставлять питания игрокам за игровые. Возможен вариант только по абонементам, но по условиям, указанным в п.4.4.
- 3.3. Питание за игровые деньги кабаками по абонементам производится на условиях, описанных в п.2 данных Правил.
- 3.4. Время работы за игровые и обслуживание по абонементам может не совпадать.
- 3.5. Абонементы могут приобретаться игроками только до начала игры. Продажа абонементов на полигоне запрещена.
- 3.6. Кабаки по абонементам, реализующие алкогольную продукцию согласно п. 1.9., не получают компенсацию за торговлю за игровые деньги, однако обязаны осуществлять ее в оговоренном объеме.

4. Для кабаков за рубли

- 4.1. Кабаки за рубли стоят только в неигровой зоне, и игровые взаимодействия в них запрещены. Место расположения в обязательном порядке согласовывается с МГ и подходы к нему маркируются плакатами «Неигровая зона».
- 4.2. Для кабаков за рубли необходимо иметь пакет документов: регистрация юридица или ИП, медицинские книжки для персонала, сертификаты или чеки на продукцию. Пакет документов будет проверять не только МГ, но и находящиеся на игре представители органов правопорядка и местного самоуправления.
- 4.3. Требований к антуражу самой точки и ее сотрудников нет, но соответствующий антураж приветствуется и влияет на удаленность от игровых зон.
- 4.4. Кабаки за рубли выплачивают дополнительный взнос (помимо взносов за сотрудников) в зависимости от ассортимента (питание, прохладительные напитки, алкогольные напитки, питание + алкогольные напитки). Для определения суммы взноса напишите Марасу.

5. Для торговцев за рубли

- 5.1. Торговые точки за рубли платят дополнительный взнос в размере:

5.1.1. Для пунктов, торгующих товарами, связанными с РИ: ЛАРП оружие, доспехи, антураж, кожаные изделия, украшения и т.п. – 3000 руб. за всю игру (включая до и после) с точки продажи. Для торговли только до начала и после игры – 1000 руб.

5.1.2. Для пунктов, торгующих товарами первой необходимости, не связанными с РИ, пунктов, предоставляющих неигровые услуги (баня, душ, транспортные услуги и т.п.) сумма взноса определяется индивидуально МГ.

5.1.3. Плюс взносы за сотрудников см.п.1.5

5.2. Для торговцев товарами будет организована специальная неигровая зона торговли.

5.3. Торговцы мелкими товарами в антураже могут осуществлять торговлю с рук (коробейники) в игровых зонах по согласованию с ГМ и региональным мастером локации.

5.4. Торговцы за рубли должны быть готовы к тому, что находящиеся на полигоне органы правопорядка могут попросить у них документы, разрешающие такую торговлю.

Для прессы

Для получения аккредитации на ПРИ “Вархаммер 2020. Смутные времена” вам нужно до 10 августа 2020 г. подать заявку на аккредитацию, в которой указать:

- Название СМИ,
- Вид СМИ: печатное издание (газета, журнал), ТВ, интернет,
- количество аккредитуемых, ФИО и контакты (телефон, ВК, электронную почту) старшего группы,
- формат освещения (репортаж, видео, интервью с организаторами, участниками, фотосъемка и т.п.)
- планируемый график посещения мероприятия.

По прибытии на мероприятие необходимо:

- зарегистрироваться (иметь при себе паспорт всем членам группы),
- получить специальный бейдж,
- прослушать и выполнять инструкции по поведению и местам посещения мероприятия,
- в случае предоставления сопровождающего – следовать его указаниям, чтобы не мешать игре.

МГ КРАФТ рекомендует для аккредитованных посетителей:

- опубликовать анонс мероприятия в своем СМИ (материалы будут предоставлены),
- заранее сообщить о дате и месте выхода материала,
- предоставить организаторам исходные материалы на безвозмездной основе,
- передать печатные, фото или видео копии вышедшего материала.

Для независимых фотографов/операторов:

аккредитация предоставляется только после рассмотрения примеров ваших репортажных фото и их публикаций в интернете и печатных изданиях. Фотографы пула МГ КРАФТ (им высылаются персональные приглашения) могут не предоставлять данную информацию.

Участие в игре

1. Полевая ролевая игра “Вархаммер 2020. Смутные времена” является некоммерческим массовым мероприятием, проводимым в целях рекреации и совместного творчества.

2. Мероприятие проводится в соответствии с Законодательством РФ и согласовывается организаторами с местными органами исполнительной власти и иными службами в случае необходимости.

3. Участники мероприятия несут полную ответственность за свои действия во время мероприятия и могут быть привлечены к административной и уголовной ответственности в случае нарушения законов РФ, а также удалены с мероприятия в случае нарушения регламента (правил) его проведения.

4. Взносы участников – это добровольные пожертвования, которые расходуются организаторами для обеспечения проведения мероприятия.

5. Регистрация участника ПРИ “Вархаммер 2020. Смутные времена” на полигоне означает, что он полностью согласен с правилами проведения мероприятия и обязуется их выполнять.

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

Заявки принимаются до 12 августа включительно.

7. Все участники мероприятия должны быть старше 18 лет.

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

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

- при наличии свободной роли, соответствующей имеющемуся антуражу;

- после согласования с мастером-региональщиком;

- после сдачи игрового взноса.

10. Участники мероприятия делятся на следующие группы:

- игроки и игроуки – получают паспорт игрока или игроуки и игровые материалы;

- аккредитованные журналисты, фотографы и операторы – регистрируются, получают специальный бэйдж, взнос не платят. Выполняют условия аккредитации.

- гости – Любые гости, приглашенные игроком как зрители, подмога по хозяйству или в целях ознакомления с ролевыми играми, фотографы-любители, сопровождающие должны сдать гостевой взнос. Гости проходят регистрацию в сопровождении пригласившего их игрока, чей ID вносится в их регистрационные данные, получают бэйдж «Гость», однако не могут покидать неигрового лагеря без костюма и бэйджа.

Чтобы «посмотреть» на игру они должны надеть игровой костюм, ясно видимый бэйдж гостя и не вмешиваться в игру. В противном случае их попросят покинуть полигон. В случае отказа – из игры будет исключена команда, в которой находится пригласивший.

В случае желания вступить в игру, гость уплачивает полный взнос игрока и получает необходимые игровые материалы.

мастера, маршалы, медики, охрана и другие службы – носят опознавательные знаки или специализированную форму.

О домашних животных

1. Вся ответственность за домашнее животное и все последствия за его поведение на полигоне лежат на его владельце.

2. Присутствие на игре домашнего питомца согласовывается с региональным мастером локации.

3. Все собаки относящиеся к служебным, боевым или сторожевым породам должны быть в намордниках и привязаны в неигровом лагере владельца.

4. Размещение собак не должно мешать другим участникам мероприятия как играть, так и находится в неигровом лагере.

5. В случае прогулки с собакой или любом ее перемещении по игре – владелец собаки находится вне игры.

6. В связи с редкостью вывоза кошек, воронов, попугаев на полигон-на усмотрение мастера по региону.

7. Наличие вет. паспорта животного – обязательно.

8. Условия присутствия на игре крупных животных (лошади, верблюды, ламы, слоны и т.п.) оговариваются отдельно с ГМ.

О медицине

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

2. Каждый игрок обязан указать в заявке имеющиеся хронические заболевания и противопоказания (аллергия на лекарства и пищевые продукты и т. д.), а также указать лекарства, которыми обычно пользуется.
3. МГ не рекомендует лицам, страдающим тяжелыми хроническими заболеваниями, приезжать на игру. Такие игроки обязаны пройти отдельную регистрацию у мастерского медика. В паспорте таких игроков обязательно должна быть пометка о заболеваниях и группа крови.
4. МГ настоятельно не рекомендует беременным женщинам приезжать на игру. В противном случае МГ не несет ответственности за здоровье беременной женщины и ребенка. При малейшей угрозе здоровью МГ настоятельно рекомендует немедленно эвакуироваться с полигона.
5. Игроку рекомендуется иметь минимальную личную аптечку, в которую входят лекарства, необходимые ему для повседневного употребления и в случае обострения хронических заболеваний.
6. При получении травмы или обострении хронического заболевания следует обратиться к полигонному мастерскому медику.
7. На полигоне будет присутствовать машина скорой помощи с квалифицированными медиками. При необходимости – эвакуация в травмопункт ближайшей больницы.
8. При возникновении споров о возможности продолжения игры или участия в боевых взаимодействиях по состоянию здоровья, решение остается за полигонным медиком.

Особые требования в связи с пандемией коронавируса:

1. Все участники будут проходить температурный контроль и, если понадобится, осмотр врача. Температурный контроль будет проводится при регистрации, а также ежедневно в локациях. Журналы о его проведении будут находятся у региональных мастеров, и участники должны ЕЖЕДНЕВНО расписываться в них.
2. На игру не будут допущены игроки с повышенной температурой и признаками ОРВИ. В случае выявления таких симптомов во время игры участник должен покинуть мероприятие, предварительно уведомив МГ. Просим вас не скрывать такие случаи и помогать МГ выявлять их у других игроков. Коронавирус не шутка, и лучше отказаться себе в коротком удовольствии, чем подвергнуть опасности сотни людей.
3. На игру не будут допущены лица, контактировавшие последние 14 дней с больными коронавирусом, переболевшие им в течении последних 14 дней, а также бывшие за рубежом и не прошедшие обязательных карантинных мер. Просим вас позаботиться о наличии необходимых документов, если вы входите в эту группу. Помните: за нарушение санэпидемиологических норм вы несете административную и уголовную ответственность!
4. Все участники при регистрации должны пройти инструктаж по соблюдению санэпидемиологических норм и рекомендаций в связи с пандемией COVID-19, и расписаться в журнале об отсутствии контактов с больными коронавирусом или предоставить документы о прохождении карантина (можно справку об анализе ПЦР не ранее чем за 72 часа до регистрации).
5. Участники игры и гости должны стараться при взаимодействиях соблюдать социальную дистанцию, проводить дезинфекцию рук и поверхностей общего пользования (локации будут снабжены необходимыми средствами дезинфекции – спрашивайте регов). Игроки могут носить санитарные маски и перчатки, это не будет считаться нарушением правил по антуражу.
6. Команды, организующие зоны общего питания и других мест общего пользования должны ежедневно обрабатывать их дезинфицирующими средствами.

Экология и санитарные правила

1. Порубка любых стоящих деревьев категорически запрещена. За нарушение данного правила лесниками будет взиматься штраф согласно законодательству РФ.
2. Запрещается окапывать палатки и шатры.

3. При строительстве запрещается прибивать стены и другие постройки к живым деревьям. Для крепежа используйте прочные веревки. Возможно использование строительного степлера.
4. О воде. На полигоне имеются водоемы. Вода в них не питьевая, а техническая. Пить ее можно после фильтрации и кипячения. МГ также размещает на полигоне емкости с технической водой.
5. Запрещается умывание и мытье посуды в реке с использованием моющих средств. Использованную воду сливайте на берегу, а не в реку. Крайне рекомендуется после мытья посуды ополаскивать ее питьевой водой.

6. Место для строительства туалета должно быть согласовано с региональным мастером.

7. Туалеты:

на полигоне будут размещены туалетные кабинки;

самодельные – должны иметь непрозрачные стены и раз в сутки пополняться не хлоросодержащим антисептиком. Открытая яма в земле туалетом считаться не может и будет закапываться силами вырывшего. Обязательно согласование см п.6.

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

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

10. По окончании игры необходимо выполнить следующие действия:

- закопать туалеты и прочие ямы;
- весь оставшийся мусор собрать в мешки и вывезти к одному из специальных мест для сбора мусора. К мусору относятся все предметы неприродного происхождения, в том числе стеклянные бутылки, консервные банки, бумага и т. д. Также мусором считается все привезенное игроками и оставленное на полигоне.
- все постройки, необходимо разобрать и стройматериалы утилизировать или сложить в указанном мастерами месте.

Правила по допуску оружия, доспехов, антуражу

Правила по ант уражу

Общие положения

1.1. Антураж — костюмы, доспехи, обувь, аксессуары, оружие выполненные в фентезийном или средневековом стиле и внешне соответствующие официальным изображениям и миниатюрам из Warhammer Fantasy, а также требованиям, указанным в описании юнитов на сайте warhammerlarp.ru.

1.2. Требования по антуражу — комплекс представление о внешнем виде игрового персонажа, основанном на официальных изображениях и миниатюрах вселенной Warhammer Fantasy, а также требованиях указанных в описании юнитов на сайте warhammerlarp.ru.

1.3 Фотодопуск — Фотодопуск обязателен только для тех игроков ролей и юнитов, у которых стоит пометка “фотодопуск”. Подтверждается мастером по антуражу. До игры согласовать можно до закрытия подачи заявок, в крайнем случае возможно согласовать непосредственно на полигоне.

1.4. Максимум с пяти шагов игрок в костюме должен соответствовать требованиям по антуражу.

Запреты

2.1. Запрещено ношение:

— одежды и аксессуаров современного кроя (джинсы, футболки, майки, банданы с принтами, офицерские ремни и т.д.);

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

Контроль

- 3.1. Антураж персонажа должен быть согласован с региональным мастером или мастером по антуражу.
- 3.2. При несоответствии заявленной роли игрового костюма, доспехов и их элементов, официальным артам, требованиям по антуражу для юнита, мастер по антуражу и региональный мастер вправе:
 - отказать в принятии заявки на выбранную роль;
 - отказать в принятии в локацию;
 - отказать в выдаче умений;
 - изменить игроку тип юнита на другой, соответствующий антуражу;
 - перевести в статус гостя без возвращения части взноса;
 - отказать в регистрации на игру без возвращения взноса.
- 3.3. Основные причины недопуска:
 - низкое качество антуража;
 - несоответствие или неполное соответствие визуальному канону

Правила по допуску оружия ближнего боя

Общие положения

- 1.1. К применению допускается исключительно Протектированное Оружие (далее ПО) – оружие, изготовленное из прочного и гибкого пластикового сердечника, заключённого в толстый кожух из лёгкого и прочного эластичного пенополимера (далее ЭП) и покрытого сверху реалистично окрашенным эластичным покрытием.
- 1.2. К использованию на данной игре не допускаются следующие технические решения:
 - 1.2.1. Бонфера, тямбары, щиты для спорта;
 - 1.2.2. Плоские щиты, неантурожно обтянутые тканью без канта;
 - 1.2.3. Древковое оружие, длиной более 150 см, имеющее в основе гибкую пенопропиленовую трубу, болтающееся при махах под собственным весом;
 - 1.2.4. Древковое оружие, древко которого протектировано неармированным утеплителем для труб.
 - 1.2.5. Древковое рубящее оружие на тяжёлом и жёстком древке (дерево более 30мм диаметром и т.п.)
 - 1.2.6. Оружие, для покрытия которого использован не окрашенный силиконовый или акриловый герметик.
- 1.3. Всё оружие проходит предигровой контроль и должно быть допущено к игре, о чём свидетельствует чип допуска. Оружие, имеющее повреждения, влияющие на его безопасность и эстетику, к игре не допускаются.

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

1.5. Комбинированное колющее-рубящее древковое оружие допускается только при соответствии правилам допуска как для пик, так и для древкового рубящего оружия (см. ниже). Такое оружие будет маркировано дополнительно.

Общие требования

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

2.2. Боевая часть ПО должна быть полностью обмягчена ЭП.

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

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

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

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

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

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

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

Клинковое оружие

3.1. Клинки должны быть гибкими и прочными. Клинок должен выдерживать сильный изгиб без треска в стержне и самостоятельно возвращаться в первоначальное 12 состояние. При этом он не должен быть излишне гибким и склонным к «захлёсту». Такие образцы допущены не будут.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

4.6. У различных цепных модификаций инерционного оружия: кистеней, цепных моргенштернов и цепов – цепь также должна быть мягкой.

4.7. Максимальная длина инерционного оружия: не более 1,6 м.

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

5.1. Из-за большой длины древкового оружия необходимо использовать более жёсткие и прочные стержни. Излишне гибкие образцы, склонные к «захлесту», могут быть не допущены. При этом, использование негибких сердечников (типа дерева более 25 мм толщиной) для древков также не допускается.

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

5.3. Древко рубящего древкового оружия должно быть надёжно и эстетично протектировано полностью, за исключением рукояти, за которую удерживается оружие, не менее чем на 100 см, считая длину наконечника.

5.4. Толщина протектирующего слоя на древках топоров, алебард и прочего ударного и рубящего древкового оружия не должна быть меньше 10 мм. Твёрдый каркас древка не должен прощупываться через протектирующий слой даже при сильном нажатии. 5.5. Максимальная длина древкового рубящего оружия: не более 2,3 м (для посохов – до 2 м)

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

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

6.2. Древко пики должно быть покрыто ЭП толщиной не менее 5 мм минимум на 100 см, считая длину наконечника. Использование для протектирования древка пики не армированного утеплителя для труб не допускается.

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

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

Метательное оружие

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

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

Щиты

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

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

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

- 8.4. Толщина протектирующего слоя на плоскости щита должна быть не менее 8 мм. 8.5. Умбон должен быть полностью мягким: изготовленным из ЭП или пустотелым из мягкой резины.
- 8.6. Масса щита не должна превышать 6 кг на 1 м² защитной поверхности щита.
- 8.7. Размеры щитов не должны превышать прямоугольника 140 см в высоту и 70 см в ширину или круга диаметром в 80 см.

Правила по допуску доспехов

1. Общие положения

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

2. Материалы изготовления доспехов и шлемов

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

3. Безопасность доспеха

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

Правила по допуску дист анционного оружия

Ручное огнестрельное оружие.

1. Общие положения

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

1.2. Федеральным Законом РФ “Об оружии” установлено ограничение на продажу или передачу инициирующих и воспламеняющих веществ и материалов (пороха, КАПСЮЛЕЙ) гражданам, не имеющим разрешения на хранение и ношение огнестрельного длинноствольного оружия. Правовая сторона использования на нашем мероприятии РОО осуществляется на самоконтроле его владельцами.

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

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

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

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

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

2. Заряд

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

2.2. Максимальная мощность заряда РОО на данной игре ограничена следующими типами капсюлей-воспламенителей: КВ209, сх-2000, КВ-22, «Жевело-М», Майонки-688, а также патроном сигнальным “Гром 5.6мм”;

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

2.4. Образцы игрового огнестрельного оружия, использующие для стрельбы Патроны Строительные любых видов на данной игре запрещены.

3. Калибр

Минимальный внутренний диаметр ствола всех видов РОО – 23 мм.

4. Снаряд

4.1. В качестве поражающего элемента (снаряда) к использованию на игре будут допущены имитации шаровидной или цилиндрической формы, изготовленные из рыхлого войлока или эластичных пенополимеров (пенополиуритана, пенополиэтилена, вспененного ЕВА, мягкой пенорезины) весом от 1 до 3 грамм. При выборе материала для снаряда, во избежание проблем с допуском, рекомендуется руководствоваться здравым смыслом и элементарными понятиями аэродинамики. Пуля для РОО должна быть достаточно лёгкой и мягкой, чтобы даже при попадании в глаз с небольшой дистанции не нанести травму, но при этом не быть слишком лёгкой, чтобы лететь в заданном направлении хотя бы 10 метров. МГ не вводит принципиальных ограничений, однако видит приоритетными конструкциями снаряда для имитаций огнестрельного оружия – сферические пули, валянныне из шерсти и круглые пули из мягкого пенополиуритана.

4.2. Минимальный диаметр снаряда 23 мм.

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

5. При использовании РОО категорически запрещается:

5.1. Использовать на игре РОО без соответствующего чипа допуска;

- 5.2. Передавать для использования (стрельбы) собственное сертифицированное РОО другим игрокам;
- 5.3. Использовать для стрельбы из РОО подобранные с земли чужие снаряды.
- 5.4. Транспортировать по полигону во время игры РОО во взвешенном состоянии.
- 5.5. Производить выстрел в другого персонажа «в упор», т.е. с расстояния менее 1 метр.
- 5.6. Использовать РОО для выстрелов (в том числе и холостых, без поражающего элемента) в ночное время.

Метательное оружие

6. Луки и арбалеты

- 6.1. На игру допускаются луки с натяжением до 14 кг (=31 фунт) и скоростью полета стрелы не более 33 м/с (=110 fps). При допуске лук будет натягиваться на всю длину стрелы, до гуманизатора. Ограничители хода тетивы при замерах не учитываются. Изменение длины тетивы не допускается. Луки со стрелами длиннее 75 см до гуманизатора являются объектом особого внимания, с возможным пристрастием при допуске.
- 6.2. На игру допускаются арбалеты с натяжение до 18 кг (=39 фунтов) при ходе тетивы не более 30 см и скоростью полета болта не более 33 м/с (=110 fps).
- 6.3. Не допускаются спортивные луки, луки с “окном” и пистолетной/анатомической рукояткой, блочные луки и арбалеты. Не допускаются луки и арбалеты имевшие поломку которая не была полностью устранена.

7. Стрелы и болты

- 7.1. На игру допускаются ТОЛЬКО СЕРИЙНЫЕ ГУМАНИЗАТОРЫ диаметра 50мм и более показанные далее (оригинальные, а не такой же формы изготовленные самостоятельно). Гуманизатор должен быть прочно зафиксирован на древке, с упором в закладной элемент исключающим соскальзывание древка.



- 7.2. Древки игровых стрел и болтов должны быть ровными и иметь в поперечном сечении круглую форму, не иметь заноз, трещин, сколов и заусениц. Допускаются деревянные древки не тоньше 8мм или фибергласовые (НЕ карбоновые) не тоньше 6,7мм. Игровые стрелы и болты должны быть с эстетичным и прочным “оперением” без режущих кромок (т.е. стрелы с оперениями из обрезков пластиковых бутылок и т.п. допущены не будут), иметь нормальный баланс (центр тяжести не дальше 1/3 длины от наконечника) и весить не больше 67 грамм. Болты должны иметь хотя бы парное оперение. Стрелы должны иметь тройное (или большее) оперение и быть не короче 65 см. Древки под резьбовые гуманизаторы должны быть укреплены в месте возможного выламывания инсера. Не допускаются стрелы и болты с древками имевшими поломку.

8. Запреты и ограничения для луков и арбалетов

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

8.2. НЕ ленитесь проверять состояние своих гуманизаторов после КАЖДОГО выстрела. Ресурс гуманизаторов НЕ вечен, рано или поздно они МОГУТ СЛОМАТЬСЯ! Кажется что внутри есть какой-то люфт – отложите в сторону. Внутренние поломки вы не увидите, а при использовании уже поломанного гуманизатора можете нанести травму.

Использование сломанного гуманизатора (стрела/болт на тетиве или в колчане) приравнивается к нанесению травмы.

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

9. Экзотическое дистанционное оружие

9.1. Все остальные образцы дистанционного оружия попадают в категорию “экзотического”, рассматриваются и допускаются индивидуально. При подаче заявки на рассмотрение имейте ввиду ограниченность хождения такого оружия у различных рас.

9.2. Ручное метательное оружие (например метательные ножи) описывается в пункте 6 Правил: Допуск оружия ближнего боя

9.3. Дистанционное оружие на базе NERFa не допускается.

9.4. Сарбаканы не допускаются.

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

9.6. Рогатки оружием снимающим хиты не являются.

Правила по допуску военных машин и осадного вооружения

1. Общие положения

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

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

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

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

2. Огнестрельные орудия.

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

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

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

- 2.4. Диаметр канала трубы, имитирующей ствол пушки, ограничен. Минимальный диаметр 64 мм.
- 2.5. Ствол пушки визуально должен близко имитировать свой прототип, для его изготовления допускаются следующие материалы: металл (сварная, шовная труба), термоустойчивый пластик, прессованный базальтовый картон. Ствол пушки, изготовленный не из металла, должен быть окрашен. Приветствуются элементы декоративной отделки.
- 2.6. Каждое огнестрельное орудие должно быть снабжено лафетом. Орудие, снятое с лафета к выстрелу не пригодно.
- 2.6.1. Крепостные орудия – пушки, закреплённые на лафете, не имеющем колес, могут быть установлены только на стенах крепостей.
- 2.6.2. Полевые орудия – пушки, установленные на колёсном лафете. Минимальная высота оси крепления ствола орудия с колёсным лафетом от земли 60 сантиметров. Иные варианты лафета для полевых орудий оговариваются индивидуально.
- 2.7. Обязательным атрибутом огнестрельного орудия является антуражный зарядный ящик (материал изготовления – окрашенная фанера, доски) с снарядами и зарядами, установленный на колёса или на носилки. Зарядный ящик на колесах может везти один игрок, носилки – обязательно двое.
- 2.7.1. Максимальное количество зарядов, которое может быть помещено в конкретный зарядный ящик указывается в сертификате и зависит от антуража. В зарядном ящике на носилках это 10-20 шт, в зарядном ящике на колёсах – 30-50 шт. Сложные технические решения (многоосные телеги и т.д.) рассматриваются индивидуально.
- 2.8. В качестве снаряда допускаются к использованию окрашенные в чёрный, стальной или серый цвет теннисные мячи с внутренним давлением для грунтового и травяного покрытия (мягкие) с максимальным весом 57гр. Такой мяч должен иметь прорезь не менее 20 мм длинной. Использование в качестве моделей снарядов мячей, выпущенных заводским способом без внутреннего давления или предназначенных для покрытий типа «hard» недопустимо. Не окрашенными мячами стрелять запрещено.
- 2.9. Допускаются к использованию в качестве снарядов иные мячи (фомовые, резиновые) заводского изготовления большего диаметра, отвечающие следующим требованиям по безопасности: прочность и термоустойчивость. Контрольный замер этих параметров будет осуществляться МГ при допуске орудия в игру.
- 2.10. Орудия, стреляющие снарядами диаметром более 100 мм, должны использовать только навесные траектории (гаубичная, минометная)
- 2.11. Снаряды военной машины делятся на две категории: диаметром 65-100 мм и диаметром 100+ мм.

3. Метательные орудия.

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

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

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

3.3. Орудие типа «Балиста»

- орудие типа «баллиста» должно иметь собственную опору: ноги или рама.
- размер плечей (размах дуги) – от 1,5 до 1,7 метров.
- материал плечей: стеклопластик, дерево
- снаряд: стрела или камень. Стрела может быть выполнена из дерева или пластика (полая трубка) диаметром от 1,5 см, должна иметь поверхностное смягчение по всей длине и хорошо

закрепленный гумманизатор в качестве навершия диаметром не менее 70 мм. Каменный снаряд имитируется тканевым мешком, набитым мягким материалом, или фомовым (резиновым) мячом диаметром до 200 мм и весом не более 200гр.

3.4. Орудие типа «Катапульта»

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

3.5. Орудие типа «Требуюше»

- орудие типа «требуюше» должно иметь раму в качестве собственной опоры.
- не имеет гибких элементов. Рычаг приводится в действие противовесом.
- см. те же ограничения и рекомендации, что и для катапульты.

4. Нетиповые виды метательных орудий и боевых машин

4.1 Нетиповые виды метательных орудий и боевых машин такие как Дум Дайвер гоблинов, Варп Пушка скавенов, Хэллкэнон двардов, иные особо крупные и впечатляющие осадные орудия регулируются особыми правилами.

5. Осадное вооружение.

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

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

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

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

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

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

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

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

Игровые правила

Правила по артефактам и квестовым предметам

Основные положения

1.1 Артефакт – предмет, дающий возможность владельцу использовать какую-то особую способность. Она оговаривается в особом документе который делается для такого предмета – “легендарии”, который обязательно заверяется печатью Мастера. Артефакт становится рабочим ТОЛЬКО при наличии легендария, в случае обладания артефактом без легендария он не обладает особыми способностями.

1.2 На каждый артефакт изготавливается чип/бирка с номером и легендарий с таким же номером. Легендариев может быть несколько, причем они могут наделять один и тот же артефакт разными свойствами.

1.3 В легендарии пишется описание артефакта и техническая информация (возможно она будет запечатана до момента нахождения артефакта). Легендарии могут быть изготовлены игроками при соблюдении определенных правил, в легендарий может вноситься дополнительная типовая информация, в этих случаях они все равно заверяется печатью Мастера.

1.4 Артефакты и легендарии являются отчуждаемыми, т.е. могут быть украдены, сняты с трупа, утеряны “по игре” с уведомлением Мастера (если индивидуально не оговорено и не зафиксировано иное). При этом, не теряя своих артефактных свойств в рамках действующей механики.

ПОСЛЕ ОКОНЧАНИЯ ИГРЫ СДАВАЙТЕ РЕКВИЗИТ НА МАСТЕРКУ!

1.5 Если персонаж не знает, что это артефакт, то и игрок не знает об этом.

1.6 Артефакт может являться квестовым предметом, но в этом случае маркировки квестового предмета ему не присваивается, а используется маркировка и описание артефакта.

1.7 Квестовый предмет – предмет, задействованный в каком-либо квесте. Не смотря на то, что этот предмет может быть задействован в магическом ритуале или каком-то магическом квесте, но одно это НЕ ДЕЛАЕТ ЕГО АРТЕФАКТОМ (учтывайте правильную терминологию). Несет на себе маркировку установленной формы с печатью или данными введенного его Мастера.

Виды артефактов.

Артефакты могут быть:

2.1 Простые – состоящие из одного предмета и одного или нескольких легендариев.

2.2 Составные – состоящий из нескольких частей. Все части должны иметь маркировку, на то, что это составной артефакт, будет указывать дробь в номере составной части. Для получения действующего составного артефакта необходимо собрать все составные части и легендарий к артефакту. Составные части артефактов также могут иметь собственные особые свойства и иметь свой легендарий, но они перестанут действовать и потеряют свою силу, если артефакт, частью которого они являются, будет собран полностью и будет иметь соответствующий легендарий.

2.3 Ограниченные – с ограниченным кругом пользователей (по расе, типу юнита и т.п.)

2.4 Постоянные – эффектом которых можно будет пользоваться постоянно.

2.5 Разовые – эффект которых может быть получен ограниченное количество раз. Если разовые артефакты можно использовать более одного раза, то они имеют лимит по использованию во временной цикл или требуют перезарядки.

2.6 Прокачиваемые – могут получать дополнительные свойства в результате различных оговоренных действий. Как правило, такие артефакты теряют свои свойства при смене владельца или утрате элементов прокачки.

2.7 Амулеты – маленькие артефакты обладающие одним незначительными свойством, могут являться элементом составного артефакта или элементом прокачки артефакта.

2.8 Некоторые артефакты требуют “кровной связи” (т.е. привязки к персонажу для активации их свойств). Персонаж может быть привязан только к одному подобному артефакту. При установлении новой связи старая аннулируется.

2.9 В игре также будут присутствовать артефакты и легендарии не имеющие пары. Такие артефакты и легендарии могут быть целью квеста.

Исследования Артефактов. Легендарии и их копирование.

3.1 Персонажем с умением “Магия” или “Жречество” может через своего Мастера-Региональщика оставить заявку на получение на старте игры легендария (до 1 августа). Ему может быть выдан легендарий с учетом его культа или школы магии. Этот легендарий хранится в книге заклинаний или молитв и является неотчуждаемым. Персонаж имеет право только на личное использование или копирование.

3.2 Легендарий может быть скопирован персонажем с умением “Магия” или “Жречество” (даже если на их активацию не хватило Осколков Магии) при выполнении определенных условий. При этом тратится определенное количество ресурсов или ценностей (одну золотую монету или ее денежный эквивалент в монетах другого достоинства). Также, по согласованию с МГ, это может быть сделано на полигоне до начала игры персонажем, организовавшим вывоз и функционирование очень антуражной библиотеки (согласовывается на старте игры с мастером по Артефактам).

3.2.1 При копировании полностью переписывается вся информация с легендария. Если легендарий был запечатан, то переписывающий не должен знакомить других с его содержимым и после переписывания опять его запечатывает, не разглашая того, что ему стало известно. Копия также должна быть запечатана после проверки Мастером.

3.2.2 По окончании копирования легендарий сверяется с оригиналом и заверяется печатью Мастера. Также мастеру сдаются необходимые ресурсы или ценности (одну золотую монету или ее денежный эквивалент в монетах другого достоинства).

3.2.3 При отыгрывании Пыток персонаж может (но не обязан) предоставить хранящийся у него не отчуждаемый легендарий для копирования.

3.3 С артефактом могут быть проведены действия по исследованию. Для этого необходим персонаж с активным умением “Магия” или “Жречество” и персонаж с умением Зельеварение. Исследования проводятся в течении цикла (на усмотрение регионального Мастера, исходя из отыгрыша и особенностей исследуемого артефакта) и затрачиваются не менее одной золотой, одной серебряной и одной медной монеты (дополнительные ресурсы могут понадобиться исходя из особенностей артефакта). Начало исследования фиксируется региональным или профильным Мастером, которому сдаются необходимые ресурсы. Также он может сообщить о дополнительных условиях и ресурсах для исследования. По окончании исследования региональный или профильный Мастера сообщают и заверяют результат. Для артефакта без легендария сообщается базовая информация. Для артефакта с легендарием – сообщается дополнительная информация (обычно о возможности к прокачке).

Правила по боевым взаимодействиям

Общие положения

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

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

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

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

1.5. Игрок, вступивший в боевое взаимодействие, должен осознавать, что может получить или нанести травму. Запрещается наносить чрезмерно сильные удары по неодоспешенным игрокам и в незащищенные доспехом места, а в случае, если противник не защищается – только обозначить удар/удары. Мастера будут наказывать игроков, стиль ведения боя которых ведет к потенциальным травмам противника. При этом необходимо соразмерять силу ударов с защитой противника и наносить по противнику, снабжённому серьёзной защитой, удары с силой достаточной для того, чтобы он их почувствовал или услышал.

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

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

1.8. На игре КАТЕГОРИЧЕСКИ запрещаются:

1.8.1. умышленные удары в непоражаемую зону (кисти, стопы, голову, шею, пах);

1.8.2. колющие удары любым оружием, кроме оружия, допущенного для этого;

1.8.3. удары небоевой частью оружия (древками пик, твёрдыми рукоятями и т.д.);

1.8.4. любые захваты оружием, щитом, конечностями, умышленное зажимание оружия с использованием оружия, конечностей и тела, перехват щитов и оружия за любую часть;

1.8.5. подножки, подсечки, толчки плечом и прочие подобные приёмы;

1.8.6. удары и толчки щитом, удары ногой в щит, толчки телом в щит.

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

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

1.11. Колющим оружием на данной игре являются пики (колющие копья), а также алебарды и им подобное древковое оружие, боевая часть которых соответствует правилам допуска как для колющего оружия (пика), так и для древкового рубящего оружия. Такое оружие будет маркировано дополнительно. Кроме того, допускается обозначение (нанесение не акцентированных уколов) колющих ударов ножами и кинжалами. Наносить колющие удары другими видами оружия запрещено.

Дневная и ночная боёвка.

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

2.2. Ночная боёвка: с 20:00 до 02:00.

- На ночную боёвку допускается одноручное оружие ближнего боя и магические файерболы.
- Не допускается: всё оружие ближнего боя относящееся к Тяжёлому, снимающему попаданием 2 хита (алебарды, двуручные мечи, топоры, молоты и т.п), пики/копья, любое стрелковое оружие (луки, арбалеты), любые щиты, метательное оружие, метательные машины, запрещено передвижение военной техники.

- Отряды с началом ночной боёвки расформировываются, штурмы запрещены, осадные хиты с укреплений и строений не снимаются.

- В ночной боёвке из-за плохой видимости игроки обязаны уделять дополнительное внимание тому, куда наносится удар.

2.3. Тихое время: с 02:00 до 10:00. Игроки имеют право находиться в неигровом лагере (спать и т.п.) и не обязаны вступать в игровые взаимодействия с теми, кто продолжает играть. В это время

мастера не отслеживают игровые взаимодействия и следят только за соблюдением полигонных правил. Игроки, продолжающие играть в Тихое время, делают это по правилам ночной боёвки, отсидка в мертвятнике, разбор других игровых действий мастерами в случае необходимости происходит после 10:00 следующего дня.

Боевые зоны

В игре есть следующие виды зон:

- 3.1. Общая зона – весь полигон, кроме описанных ниже зон. В общей зоне действуют все правила.
- 3.2. Локации: – игровые поселения, штурм и захват которых возможен только Отрядом (см. Правила по Отрядам). Крепости и укреплённые лагеря имеют игровые защитные сооружения, снабжённые осадными хитами, препятствующие свободному проникновению на их территорию. силовое проникновение в них возможно только через штурмовые ворота. Стоянки могут быть атакованы с любой стороны.
- 3.3. Особые зоны – территории игротехнических данженоов, Леса Теней и подобных им игровых зон. В особых зонах могут действовать правила, ограничивающие настоящие Правила по боёвке или требующих игроков с особыми умениями, например, Проводник.
- 3.4. Неигровая территория – территория вокруг мастерки, туалеты, неигровые зоны питания, некоторые другие зоны являются неигровыми территориями, т.е. на них запрещены игровые взаимодействия и обмен игровой информацией. Данные территории маркируются соответствующим образом.

Хиты и хитосъем

4.1. Общие положения

4.1.1. Снятие хита – результативный амплитудный удар (попадание) оружием ближнего боя или уверенное попадание метательным снарядом в поражаемую зону. Приём «швейная машинка» (многочисленные быстрые удары в одно и то же место) считается как одно попадание и только в том случае, если первый удар соответствовал результативному амплитудному удару. Удар, нанесённый двумя единицами оружия сразу, засчитывается как одно попадание.

4.1.1.1. Результативным амплитудным рубящим ударом считается удар с выраженным и явно видимым замахом на 90 градусов и более, чувствительно попавший боевой частью оружия в поражаемую зону персонажа.

4.1.1.2. Результативным амплитудным колющим ударом считается удар с выраженным и явно видимым замахом в 50 см и более, чувствительно попавший боевой частью оружия в поражаемую зону персонажа.

4.1.1.3. Уверенным попаданием метательного снаряда считается точное и чёткое попадание метательным оружием или снарядом в поражаемую зону персонажа.

4.1.2. Для всего оружия ближнего боя, а также для стрелкового и метательного оружия кисти, стопы, голова, шея и область паха игрока – непоражаемые зоны. Остальная часть тела – поражаемая зона. Для фаерболов, снарядов боевых машин и осадного вооружения (камней и брёвен) поражаемой считается всё тело игрока без исключения, включая голову.

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

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

4.2. Хитосъем

4.2.1. Все оружие делится на 3 основных типа: Лёгкое, Обычное, Тяжёлое. Также есть артефактное оружие, магическое оружие, оружие монстров и игроунических персонажей, свойства которого даны в его сертификате.

4.2.1.1. Лёгким оружием являются ножи, кинжалы и другое короткое оружие длиной до 60 см, а также посохи, дубинки, сельхозинвентарь и метательное оружие (метательные ножи и топоры).

Лёгкое оружие снимает попаданием 1 хит;

Лёгкое оружие не поражает персонажей в Полном доспехе.

4.2.1.2. Обычным оружием является любое военное одноручное оружие (мечи, топоры, булавы, молоты и т.д.), копья, пики, и другое оружие, не подпадающие под описание Легкого или Тяжелого. Обычное оружие снимает попаданием 1 хит.

4.2.1.3. Тяжёлым оружием являются двуручные мечи (более 130 см длиной, с рукоятью для хвата двумя руками), двуручные топоры, цепы и молоты (длиной более 110 см), древковое рубящее (алебарды, глефы, протазаны и т.п.).

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

Тяжёлое оружие снимает попаданием 2 хита;

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

Использовать тяжёлое оружие могут только персонажи, юниты которых имеют умение Тяжёлое оружие.

4.2.2. Класс оружия определяется мастером при допуске. Оружие маркируется цветными браслетами/лентами, закрепленными на видимой части оружия (по числу снимаемых хитов). Метательное оружие и щиты не маркируются, но также допускаются после предварительного осмотра.

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

4.2.2.2. Оружие, применяемое при умении «Удар в спину» может быть любым клиновым. Доспех от него не спасает.

4.2.2.3. Хитоствем, а также особые свойства монстров в боевых взаимодействиях, указаны отдельно (см. Правила по монстрам).

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

4.2.3. Осадное вооружение (камни и бревна) можно бросать со стен, высота которых не меньше 3м, на расстояние не более 2м от стены. Попадание осадным вооружением снимает 5 хитов, рикошеты не засчитываются.

4.2.4. Попадание в щит или оружие снарядом военной машины, фаерболом или осадным вооружением (камнем и бревном) засчитывается как попадание по игроку.

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

4.3. Хиты

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

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

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

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

4.3.5. Потеря всех хитов приводит к тяжёлому ранению.

4.3.6. Тяжелораненый персонаж должен сразу по получению этого состояния упасть на землю или (если это не безопасно) сесть на 1 колено, поднять над головой своё оружие, удерживаемое за боевую часть и оставаться на месте. В случае получения его персонажем тяжёлого ранения в условиях давки (бой в воротах и прочие подобные условия) игрок должен, пригибаясь, как можно быстрее покинуть бой, предпочтительно продвигаясь в сторону союзников.

Игрок, персонаж которого тяжело ранен, не может вступать в игровые взаимодействия (боевые, кастовать, в том числе и для самоубийства), громко разговаривать, ходить. Может ползти, стонать и шептать. Может передвигаться медленным шагом, опираясь на плечо другого игрока. Умирает через 15 мин., самостоятельно снимая «браслет жизни».

4.4. Смерть персонажа

4.4.1. Смерть игрока считается наступившей только после снятия «браслета жизни». Смерть может быть временной или окончательной см. Правила по посмертно

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

4.4.3. Добивание игрока считается специальным взаимодействием и регулируется следующими правилами:

«Браслет жизни» снимается игроком самостоятельно при добивании тяжело раненого персонажа. Добивание производится только вне активной боевой ситуации.

Для этого необходимо подойти к нему и громко и чётко объявив: «Добиваю» изобразить добивающий удар (или иное действие, наносящее игровые повреждения) и потребовать его браслет. Категорически запрещено совершать это в грубой форме и, тем более, пытаться снять браслет с другого игрока самостоятельно.

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

4.4.5. У игрохников «браслет жизни» заменяет собой жетон игрохника. Жетон побираем и является игровой ценностью.

Осадные хиты и осадный урон

5.1. Осадными хитами обладают укрепления локаций, а также укреплённые строения, военные машины и осадное вооружение. Количество осадных хитов присваивается мастером по боёвке при допуске и прописывается на сертификате или чипе допуска.

5.2. Осадные хиты с укреплений локаций снимаются только после объявленного Отрядом штурма локации. Осадные хиты с укреплённых строений снимаются в любой момент. Осадные хиты снимаются тараном, военными машинами, а также монстрами, имеющими такую возможность исключительно по времени (в формате X хитов за минуту), а также фаерболами и специальными магическими заклинаниями (моментально).

5.2.1. Таран, находящийся в момент отыгрыша удара (физически повреждать ворота и укрепления запрещено) по воротам не более, чем в 1 метре от закрытых створок ворот локации или укреплённого строения и удерживаемый при этом не менее чем 6 игроками снимает осадные хиты с укреплений локации или укреплённых строений. Таран снимает с укреплений локации или с указанного оператором укреплённого строения 1 осадный хит за 1 минуту. За высокий уровень антуража хитосъём тарана может быть увеличен допускающим мастером, но не более чем до 3 хитов в минуту. Осадные хиты, снимаемые успешным применением тарана, отнимаются от осадных хитов укреплений локации или укреплённого строения по мере снятия каждую полную минуту использования.

5.2.2. Военная машина (пушка, баллиста, катапульта, требушет), расположенная на дистанции не далее 30 м от ворот штурмуемой локации или укреплённого строения, и производящие реальный

выстрел не реже чем раз в минуту снимает осадные хиты с укреплений локации или укреплённых строений.

Военные машины снимают с укреплений локации или с указанного оператором укреплённого строения 2 осадных хита за минуту. За высокий уровень антуража осадный хитосъем военной машины может быть увеличен допускающим мастером, но не более чем до 4 хитов в минуту. Осадные хиты, снимаемые успешным применением военной машины, отнимаются от осадных хитов укреплений локации или укреплённого строения по мере снятия каждую полную минуту использования.

5.2.3. Монстры, имеющие, согласно своим умениям, возможность снимать осадные хиты и находящиеся не более чем в 1 метре от ворот локации или укреплённого строения и отыгравшие их разрушение (любым образом, но силовое физическое воздействие на ворота и прочие элементы конструкции с целью их реального разрушения запрещено), снимают осадные хиты с укреплений локации или укреплённого строения. Монстры снимают 1 осадный хит за 1 минуту. Осадные хиты, снимаемые успешным применением монстром своих возможностей по снятию осадных хитов, отнимаются от осадных хитов укреплений локации или укреплённого строения по мере снятия каждую полную минуту использования.

5.3. Файерболы снимают попаданием 1 осадный хит. Осадный хитосъём прочих заклинаний указан в их описании. Осадные хиты, снимаемые воздействием магии (заклинанием или файерболом), отнимаются от осадных хитов укреплений локации, укреплённого строения, военной машины или осадного вооружения единоразово и моментально.

5.4. Осадные хиты с военных машин и осадного вооружения снимаются снарядами военных машин, монстрами и магическими обрядами исключительно по факту поражения (снарядом военной машины или заклинанием).

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

5.4.2. Осадный хитосъём монстров и заклинаний указан в их умениях и описании.

5.5. Осадные хиты укреплений и строений полностью восстанавливаются через 30 минут после окончания боевой ситуации, в ходе которой они были сняты.

5.5.1. Дополнительные осадные хиты, полученные за счёт инженерных и магических улучшений, не восстанавливаются – улучшения необходимо производить заново.

5.5.2. Досрочное восстановление осадных хитов укреплений возможно по правилам Инженерии.

Осадная хитовка военных машин и осадного вооружения

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

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

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

6.2.2. Через 30 минут после окончание боевой ситуации военная машина восстанавливает все свои осадные хиты может использоваться снова.

6.2.3. При этом, дополнительные осадные хиты и осадный хитосъем, полученные за счёт инженерных и магических улучшений,

не восстанавливаются – улучшения необходимо производить заново.

6.3. Таран может использоваться не менее чем 6 игроками.

6.3.3. Таран снимает осадные хиты со строений согласно приложенного сертификата;

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

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

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

6.4.2. Запрещается размещать мантелеты в боевой зоне локации ближе чем в 10 метрах от проёма ворот;

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

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

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

Штурмы

7.1. Штурм – это открытое силовое проникновение в локацию с разрушением её укреплений.

7.2. Объявить штурм локации может только Отряд (см. Правила по Отрядам).

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

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

7.3.2. Взаимодействие оружием ближнего боя при штурме Крепости возможно только через проём ворот, наносить удары оружием ближнего боя как со стены вниз, так и наоборот, запрещено. Взбираться, перелезать и повисать на стенах запрещено.

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

7.3.4. При штурме Стоянки боевое взаимодействие разрешено только в проходах и боевой зоне локации.

7.4. После объявления штурма и до разрушения (открытия) ворот противоборствующие стороны могут обмениваться снарядами дистанционного оружия и магическими ударами.

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

7.5.1. Штурм считается полностью завершённым только в случае если были уничтожены или выведены из строя все защитники. В случае, если нападавшие, после разрушения ворот не смогли нейтрализовать защитников и отступили, ворота могут быть закрыты и у них сразу же восстанавливается 1 осадный хит.

7.5.2. После снятия всех осадных хитов с укреплённого строения все находящиеся внутри обязаны в течении минуты покинуть его или оказаться в состоянии тяжёлого ранения.

7.5.3. Укрепления локации восстанавливаются при этом по общим правилам (см. пункт 5.5.).

Правила по специальным взаимодействиям

1.1. Оглушение.

Оглушение невозможно во время боевого взаимодействия (активного боестолкновения).

Оглушение отыгрывается ударом небоевой частью оружия ближнего боя между лопаток и словом «оглушен». Время оглушения определяется как медленный счет до 300. Отсчёт ведёт оглушенный

«про себя». После окончания этого времени оглушенный приходит в себя. Оглушенный не помнит ничего, что происходило вокруг пока он был без сознания.

Игрок, персонаж которого оглушён, падает на одно колено. Если оглушенный имеет Иммунитет от оглушения, объявляет его и поднимается. Если нет – на время оглушения игрок, персонаж которого оглушён, отыгрывает потерю сознания. Оглушенный повторно в течении 1 час персонаж попадает в состояние тяжёлого ранения.

1.2. Связывание.

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

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

1.3. Обыск.

При объявлении обыска обыскиваемый персонаж выдаёт все игровые предметы.

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

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

1.4. Кулуарное убийство.

Кулуарное убийство приводит к мгновенной гибели (окончательной смерти) персонажа, к которому применяется данное игровое воздействие.

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

1.5. Пытки и мучение.

1.5.1. Может применяться только персонажем с умением “Пытки”.

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

1.5.3. Для симуляции пытки персонаж-жертва должен быть игротехнически связан, либо зафиксирован иными методами.

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

1.5.5. “Пыточным действием” именуется любое намеренно нанесённоеувечие “жертве пыток”, после которой пытающий вправе задать вопрос.

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

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

1.5.8. Умение “Сопротивляемость пыткам” позволяет персонажу-жертве давать неверные ответы. О наличии способности может знать только жертва.

1.5.9. Хитосъём при пытках подчиняется общим правилам хитосъёма. Тяжёлое и Лёгкое ранение воздействуют на персонажа-жертву, усиливая испытываемые страдания.

1.5.10. В состоянии “Тяжёлого ранения” можно продолжать допрос жертвы, однако связность ответов становится чрезвычайно низкой.

- 1.5.11. Персонаж-жертва с состоянием “Тяжёлого ранения” вправе отыграть потерю сознания по правилам Оглушения.
- 1.5.12. Любое пыточное действие после получения персонажем-жертвой “Тяжёлого ранения”, считается добиванием и приводит к смерти.
- 1.5.13. Игровая симуляция пыток, нанесения побоев,увечий (другие воздействия согласно представлению играющих о пытках) одного персонажа другому, отыгрываются игроками по обоюдному согласию.
- 1.5.14. Допускается лечение жертвы в соответствии с правилами по медицине.

1.6. Рабство/пленение/заключение

- 1.6.1. Игровое взаимодействие “рабство/пленение/заключение” предназначено для игрового принуждения любого персонажа к игротехническим действиям, характерным для роли “раба/пленного/заключенного”, например, принудительные игровые работы.
- 1.6.2. По желанию “хозяина” свободы “раба/пленника/заключенного” может быть ограничена различным путем: связыванием, кандалами, специальным помещением (тюрьма), честным словом и т.п.
- 1.6.3. “Раб/пленник/заключенный” может быть продан/проигран/подарен другому “хозяину”, захвачен другим “хозяином”, отпущен “хозяином” на свободу, либо освободится самостоятельно путём побега.
- 1.6.4. После 2 часов отыгрыша роли “раба/пленного/заключенного” игрок может объявить персонажа умершим, сорвав браслет “жизни”. Игрок сам выбирает временную или окончательную смерть исходя из логики персонажа. Контроль времени ведёт любая из сторон, по обоюдному согласию. При соблюдении данного временного параметра ближайший региональный мастер должен сделать в ДК отметку, позволяющую зачесть данное время при назначении игроку срока отсидки в мертвятнике. В отдельных случаях игрок может быть наказан на максимальный срок в мертвятнике за нежелание отыгрывать состояние “рабства/пленения/заключения”. По собственному желанию игрок в роли “Раба/пленника/заключенного” может продолжать отыгрыш своего состояния более 2 часов без ограничения по времени.
- 1.6.5. Персонаж может сдать “раба/пленника/заключенного” игротехническим персонажам, осуществляющим выкуп таких игроков за деньги. Информация о таких персонажах узнаётся “по игре”.
- 1.6.6. Игрохи, сданные мастерам в качестве “раба” отправляются в специальные локации, например рудник или каменоломни, из которых возможен побег или выкуп.

Правила по экономике

Общие положения

- 1.1. Правила описывают экономические взаимоотношения на игре, возникающие в процессе добычи, производства, обмена и потребления игровых ценностей и услуг.
- 1.2. Игровые ценности (сырье, деньги, ценные предметы, артефакты и т.п.), участвующие в экономических отношениях являются отчуждаемыми, за исключением случаев, описанных в прилагаемых к таким ценностям сертификатам. Термин “отчуждение” означает, что предмет можно продать/купить, подарить, украсть, снять с трупа, отобрать силой.
- 1.3. Игровые ценности вводятся в игру мастерской группой. Игроки, желающие ввести в Игру свои игровые ценности, должны согласовывать данный момент с мастерами.
- 1.4. Игровые услуги могут осуществляться как на возмездной, так и на безвозмездной основе. Их виды игроки могут придумать самостоятельно после консультации с мастером. Такие услуги не должны входить в противоречие с реалиями мира Вархаммер и духом игры. Вознаграждение за услуги может осуществляться исключительно игровыми ценностями.

1.5. День делится на 2 игровых цикла. Первый цикл – с 10 утра до 14:59. второй цикл – с 15:00 до 20:00. Самый первый экономический цикл начинается утром, после открывающего парада.

Игровые ценности

2.1. Классификация ценностей

2.1.1. Деньги – представлены монетами разного номинала.

2.1.2. Микроресурсы – все малогабаритные ресурсы, не требующие отдельных умений для транспортировки и товарооборота. Представлены в виде жетонов, чипов, миниатюрных предметов и т.д. Использование микроресурсов в разных моделях может требовать наличия специальных умений. Подделка микроресурсов запрещена.

2.1.3. Макроресурсы – крупногабаритные ресурсы, которые перемещаются между локациями только с караванами.

2.2. Деньги

2.2.1. На игре используется одна официальная валюта. Деньги представлены следующим номиналом: 1 крона (золотая монета) = 5 шиллингов (серебряная монета) = 25 пенни (медная монета).

2.2.2. На старте игры деньги выдаются:

- Всем игрокам, за исключением некоторых рас, которые не оперируют деньгами, например, зеленокожие.
- В казну поселений (общую или в разбивке по командам) в зависимости от численности населения.
- В данжены и игротехам для формирования лута.
- Дополнительно некоторым игрокам или командам в определенных ролях, например – банк или торговый дом.

2.2.3. В процессе игры деньги выдаются:

- В данжены и игротехам, для формирования лута.
- Игрокам в обмен на другие игровые ценности через мастерских торговцев.
- Отдельным локациям, например, жалование военным лагерям
- В награду за выполнение квестов

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

2.2.5. Игроки могут организовать банки, ростовщические или иные игровые торговые-финансовые организации. Для таких предприятий МГ, по предварительному согласованию, может предоставить первоначальный капитал, как на безвозмездной основе, так и в виде полного или частичного займа, который необходимо будет возвращать в процессе игры. Обязательное согласование с региональным мастером и мастером по экономике, по необходимости привлекаются иные мастера. Заявки на организации со стартовым капиталом принимаются до 09.08.2020г.

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

2.3. Припасы

2.3.1. Используются для создания отрядов, караванов, снаряжения торговых судов и походов в Лес теней.

2.3.2. Военные лагеря получают минимальный запас припасов у мастерских торговцев, для дополнительного обеспечения необходимо снаряжать судно в Альтдорф или Миденланд.

2.3.3. Игроки могут приобрести припасы у мастерских торговцев. Количество припасов у мастерского торговца в цикл ограничено.

2.3.4. Припасы можно получить у мастерского торговца в обмен на ресурсы. Точные пропорции обмена могут меняться в процессе игры. Следующие ресурсы можно обменять на припасы:

– Зерно – мало припасов

– Мясо – средне

– Мука – много

– Рыба – меняется на припасы у регионального мастера Яблочной заводи.

2.3.5. Создание отрядов у хаоситов, нежити и др. рас происходит на особых условиях.

2.4. Макроресурсы

2.4.1. Макроресурсы – это крупногабаритные ресурсы, предназначенные для торговли или изготовления других ресурсов в производственных точках.

2.4.2. Все макроресурсы сопровождаются сертификатами с указанием названия и места производства, а также отрывной частью, в которую вписывается только название ресурса. На обоих частях сертификата ставится мастерская печать.

2.4.3. Макроресурсы, чаще всего, моделируются наполненным мешком с сертификатом. Мешок выдаётся МГ и самостоятельно наполняется игроками подручными материалами. Всё необходимое для моделирования макроресурсов, кроме мешков и кирпичей, завозится игроками самостоятельно.

2.4.4. Макроресурсы, которые моделируются не мешками:

– Древесина – производится на лесопилке и моделируется связкой палок (прутьев или досок), диаметром не менее 20 см и длиной не менее 50 см. Палки плотно перевязываются верёвкой в несколько оборотов, так, чтобы вязанка не рассыпалась при переноске.

– Ткань и дорогая ткань – производится на мануфактуре, моделируется перевязанным свёртком мешковины (или другой дешёвой и аутентичной ткани), диаметром не менее 10 см и длиной не менее 50 см.

– Камень – производится только на руднике Кольса (игровой мертвятник). Моделируется кирпичом.

– Специи и предметы роскоши – особые торговые макроресурсы. Моделируются тканевым мешочком (не выдаётся МГ) объёмом примерно 2 – 3 литра, в который складываются ингредиенты, использованные для создания этих ресурсов. Содержимое мешочек может отразиться на цене при продаже ресурса.

2.4.5. Макроресурсы между локациями переносятся только караванами. Сразу после производства, рабочие могут, в присутствии мастера, перенести ресурсы от места производства до локации, которой приписана точка.

2.4.6. Здания, предназначенные для производства, для своего функционирования, должны один раз в экономический цикл сдавать определённые макроресурсы, тем самым отыгрывая использование расходных материалов. После сдачи ресурсов региональному мастеру, в специальном поле сертификата ставится печать. Допускается сдача ресурсов только за текущий и следующий цикл. Без печати за текущий цикл, здание не может быть использовано по назначению. Следующие здания должны сдавать ресурсы: зельеварная лаборатория – уголь; госпиталь и приёмный покой – ткань; мельница, ремесленный цех, мануфактура и мастерская – инструменты. Самый первый экономический цикл считается оплаченным.

2.5. Порох

2.5.1. Используется обладателями огнестрельного оружия.

2.5.2. Представляет собой наклеиваемые на огнестрельное оружие чипы. Один на каждый ствол, у пушек – два на каждый ствол.

2.5.3. Чипы пороха необходимо менять каждый День. Для отслеживания процесса, чипы на различные дни будут иметь разный цвет и надпись. Первый день после парада считается автоматически проплаченным.

2.5.4. Чипы пороха покупаются у мастерского торговца или меняются у него на макроресурс «Пороховая смесь»

2.5.5. До 15:59 у мастерского торговца можно приобретать чипы пороха только на текущий день, после 16:00 можно приобрести чипы пороха на текущий и на следующий день.

2.5.6. Военные лагеря могут получать порох в рамках снабжения.

2.5.7. Мастерские торговцы не покупают чипы пороха.

2.6. Драгоценные камни

2.6.1. Драгоценные камни представлены в игре кристаллами различного цвета.

2.6.2. Попадаются в шахтах, данженах, кладах и локации Болото неясыти.

2.6.3. Необходимы для выполнения квестов, требуются для производства и покупаются мастерскими торговцами.

2.7. Варпстоун

2.7.1. Представлен в виде непрозрачного камня зеленого цвета.

2.7.2. Попадаются в каменоломне Кольса, болотах Неясыти, данженах и кладах.

2.7.3. Используется в зельеварении, магии и т.д..

2.7.4. Варпстоун ядовит для всех рас, за исключением скавенов, нежити и хаоситов. Прикосновение к варпстоуну без защиты вызывает болезнь или тяжелое ранение. Операции с варпстоуном, его хранение и т.п. длительностью более 5 мин. вызывают смерть. Для работы с варпстоуном необходимы защитные перчатки и маска/повязка, защищающая дыхательные пути. Перенос варпстоуна возможен только в закрытых емкостях с толстыми стенками, например, сундуках.

2.7.5. Использовать варпстоун как оружие (кидать его или прикасаться к другим игрокам) нельзя. Подробнее об обращении с варпстоуном см. в правилах по медицине.

2.8. Зельеварные ресурсы

2.8.1. Это ростки растений, особые компоненты и сами зелья. (подробнее см. правила по зельеварению).

2.8.2. Особые компоненты — это части тела представителей некоторых рас, моделируются жетонами.

2.8.3. Зелья моделируются пробирками. Обязаны иметь сертификат. Изготавливаются зельеваром.

2.8.4. Зельеварные ресурсы могут применяться в производстве

2.9. Артефакты и квестовые предметы

2.9.1. Артефакты представляют собой предмет или несколько предметов с метками артефактов и легендарий, где описано свойство артефакта. Предметом купли/продажи может быть сам предмет или его часть, легендарий или полный набор.

2.9.2. Квестовые предметы имеют ценность только для исполнителя квеста.

2.9.3. Артефакты, их части и квестовые предметы можно найти в данженах, лавках, библиотеках, у других игроков.

Ресурсные и производственные точки

3.1. Ресурсные точки

3.1.1. Ресурсные точки производят разнообразные макро и микроресурсы. К ресурсным точкам относятся: поле, лесопилка, шахта и ферма. Так же есть две игротехнические ресурсные точки — пруд Яблочной заводи, рудник Кольса.

3.1.2. Базовая выработка ресурсной точки зависит от антуража. В процессе игры, выработку можно временно повысить при помощи магии, зелий или хорошего отыгрыша. Постоянную выработку можно повысить при помощи улучшений для зданий. Временные и постоянные бонусы суммируются.

3.1.3. Каждая ресурсная точка может иметь до трёх улучшений, которые делаются по специальным рецептам и требуют затраты ресурсов. Небрежное отношение к ресурсной точке, могут сломать имеющееся улучшение или наложить дебаф.

3.1.4. Отыгрыш добычи должен производиться не менее чем двумя любыми персонажами, что должно быть визуально зафиксировано региональным мастером.

3.1.5. Выдача ресурсов производится региональным мастером в месте, моделирующим ресурсную точку по требованию хозяев ресурсной точки, один раз и только за текущий экономический цикл.

3.1.6. Поле, ферма и шахта, имеют варианты производства. Ресурсы по выбору имеют один общий показатель выработки. Хозяева точки могут каждый цикл решать, сколько и каких ресурсов произведёт точка, но сумма произведённых ресурсов не должна превышать общий показатель для этих ресурсов.

3.1.7. По 2 ресурсные точки привязываются к определённым локациям. Они должны иметь определённый антураж и находиться вне стен локации, не менее чем 30м от края локации и должны иметь свободный подход (не через локацию, буреломы, кустарники и т.д.). Каждая ресурсная точка снабжается сертификатом, в котором указывается вся информация о точке. Сертификат (лист А4) вешается в определённом месте ресурсной точки, потому необходимо

позаботиться, чтобы в этом месте сертификат не отсыпал от дождя, и чтобы на нём можно было писать и ставить печати.

3.1.8. Имя хозяина ресурсной точки вписывается в сертификат. Хозяин точки может измениться, вследствие таких событий как: продажа, вступление в наследство, решение суда, оккупации т.д. Легитимность изменения хозяина ресурсной точки заверяется региональным мастером.

3.1.9. Добыча ресурсов осуществляется только в присутствии хозяина ресурсной точки, если иное не оговорено с региональным мастером.

3.1.10. Ресурсные точки располагаются в следующих местах:

Завстра, Эссен, Зигфридхоф – ферма и шахта

Вюрцен, Бэк, Хазельхоф, Ванхальден – поле и лесопилка

Цундап -ферма и лесопилка

3.1.11. Поле – производит на выбор макроресурсы «Зерно» или «Лён». Поле представляет собой территорию не менее 5x5 метров, обнесённую ограждением с калиткой. Обязательные элементы антуража – грядки и пугало в человеческий рост. Сертификат ресурсной точки крепится на пугало. Производство на поле отыгрывается имитацией возделывания поля и набиванием мешков для моделирования ресурсов.

3.1.12. Лесопилка – производит макроресурс «Древесина» и микроресурс «Смола». Лесопилка представляет собой навес не менее 3x3 метра. Обязательные элементы антуража – козлы, дровница и инструменты. Сертификат ресурсной точки крепится на дровницу. Производство на лесопилке отыгрывается созданием вязанок из палок для моделирования ресурса древесины.

3.1.13. Шахта – производит макроресурс «Руда» и микроресурсы на выбор «Селитра» или «Драгоценные камни». Шахта представляет собой небольшое, глухое здание, имитирующее вход в шахту. Рядом со входом должна располагаться крупная табличка с названием шахты, на которую будет крепиться сертификат ресурсной точки. Производство на шахте отыгрывается имитацией шахтёрской деятельности и набиванием мешков для моделирования ресурсов.

3.1.14. Ферма – производит микроресурс «Селитра» и макроресурсы на выбор «Мясо» или «Шерсть». Представляет собой территорию не менее 5x5 метров, обнесённую забором с калиткой. Обязательные элементы антуража – имитация не менее двух животных, загон и кормушка для животных. Сертификат ресурсной точки крепится на кормушку для животных. Производство на ферме отыгрывается имитацией фермерской деятельности и набиванием мешков для моделирования ресурсов.

3.1.15. Ресурсные точки неразрушимы.

3.1.16. Также существуют две игротехнические ресурсные точки:

–Рудник Кольса (игровой мертвтник) – производит на продажу макроресурс «Камень» и подчиняется особым игротехническим правилам выработки.

–Яблочная заводь – при помощи мини-игры, можно получить микроресурс «Рыба», который можно обменять на припасы у мастера локации Яблочная заводь

3.2. Производственные точки

3.2.1. Производственные точки перерабатывают одни ресурсы в другие.

3.2.2. К производственным точкам относятся: мельница, ремесленный цех, мануфактура и мастерская.

3.2.3. Каждый экономический цикл, производственные точки должны сдавать макроресурс «Инструменты».

3.2.4. Количество производства на производственных точках не ограничено.

3.2.5. По 2 производственные точки привязываются к определённым локациям. Являются отдельными зданиями внутри локации и должны иметь соответствующий антураж. Каждая производственная точка снабжается сертификатом, в котором указывается вся информация о точке. Сертификат (лист А4) размещается внутри здания на видном, защищённом от дождя месте так, чтобы на сертификате можно было свободно писать и ставить печати.

3.2.6. Производственные точки располагаются в следующих местах:

Мельница – Вюрцен, Бэк, Хазельхоф и Зигфридхоф.

Ремесленный цех – Вюрцен, Эссен, Хазельхоф и Ванхальден.

Мануфактура – Завстра, Цундап, Бэк и Зигфридхоф.

Мастерская – Завстра, Цундап, Эссен и Ванхальден.

3.2.7. Производственные точки производят следующие товары:

Мельница – мука, специи и каменная пыль.

Ремесленный цех – утварь, стройматериалы и пороховая смесь.

Мануфактура – ткань, дорогая ткань и уголь.

Мастерская – инструменты, предметы роскоши и благовония.

(Полное описание ресурсов, их предназначение и рецепты производства см. в приложении о ресурсах)

3.2.8. Каждая ресурсная точка должна иметь антураж, соответствующий её направленности. Например – жернова для мельницы, станки для мануфактуры и т.д.

3.2.9. Производство на производственной точке осуществляется персонажами с умением «ремесленник», отыгрыш производства должен, в общих чертах, соответствовать производимому товару и занимать не менее 5 минут на каждую разновидность ресурсов, невзирая на их количество.

3.2.10. Каждая производственная точка может иметь до трёх улучшений, которые делаются по специальным рецептам и требуют затраты ресурсов. Улучшения делают производство более выгодным. Небрежное отношение к производственной точке, а также, вредоносные действия других игроков, могут сломать имеющееся улучшение или наложить дебаф.

3.2.11. Ремесленники в любой производственной точке могут создать украшения, используя драгоценные камни и подручные материалы. Украшения можно продать мастерскому торговцу дороже, чем драгоценные камни сами по себе. На цену будет влиять то, какие именно камни использовались, а так же, внешний вид и творческий подход в создании украшения.

Караваны, судоходство и торговля

4.1. Торговля

4.1.1. Торговцами являются персонажи с умением «Торговец»

4.1.2. Игроны могут осуществлять между собой любую торговлю, любыми ресурсами и по любым ценам, если это не противоречит правилам.

4.1.3. Основными точками торговли являются мастерские торговцы, чёрный торговец в локации Золотое дно, а также, при помощи речного судна, можно встретиться с мастерским торговцем Альтдорфа и Миденланда.

4.1.4. Мастерские торговцы покупают все виды макроресурсов и большинство микроресурсов. Только торговцы могут продавать макроресурсы мастерским торговцам. Мастерские торговцы могут проверить сертификат каравана и ДК торговца

4.1.5. Мастерские торговцы не покупают макроресурсы, произведённые в их же локации. На цену макроресурсов влияет расстояние от мастерского торговца до места производства ресурса.

4.1.6. Мастерские торговцы могут продать игрокам только те макро и микроресурсы, которые есть у них в наличии. Некоторые ресурсы могут быть ограничены в продаже.

4.1.7. Мастерские торговцы, в неограниченном количестве, обменивают зерно, муку, мясо и рыбу на припасы, а также пороховую смесь на ежедневные чипы пороха.

4.1.8. Мастерские торговцы работают с 10:00 до 20:00.

4.1.9. Торговцы разными способами, в т.ч. и от самих мастерских торговцев, могут узнавать об особых акциях мастерских торговцев, благодаря которым можно получить ещё большую прибыль. Так же, дополнительную прибыль торговцы могут получить за крупные поставки одного вида ресурса.

4.1.10. Чёрный торговец в локации Золотое дно, в отличие от других мастерских торговцев, не покупает макроресурсы, но покупает варпстоун, отрывные части сертификатов макроресурсов и сертификаты разграбленных караванов.

4.1.11. Рабы продаются напрямую в рудник Кольса или иным заинтересованным игротехническим лицам.

4.2. Караваны.

- 4.2.1. Караваны – это механизм транспортировки макроресурсов между локациями для их последующего использования, переработки или продажи.
- 4.2.2. Караван обязан иметь не менее одного персонажа с навыком «Торговец».
- 4.2.3. Караван должен состоять не менее, чем из 3 человек. Максимум не ограничен.
- 4.2.4. За каждого члена каравана его хозяин передает мастеру 1 ресурс припасов.
- 4.2.5. Караван получает сертификат с указанием хозяина, численности, места и времени формирования каравана. Сертификат действителен в течение 1 светового дня. Увеличение численного состава, смена главы каравана должны быть заверены мастером с учетом пп. 4.2.2 – 4.2.4
- 4.2.6. Сертификат каравана является побираемым и может быть использован игроками по своему усмотрению в игровых целях.
- 4.2.7. Члены каравана не должны отходить друг от друга вне локации далее, чем на 10 м. В противном случае, персонаж считается покинувшим караван и не может вернуться в него до посещения караваном локации.
- 4.2.8. Караван может быть Отрядом, при выполнении условий по его формированию.
- 4.2.9. Караваны могут ходить с 10:00 до 20:00 и только по дорогам. В случае, если в 20:00 караван будет находиться в пути, то разрешается донести товар до места назначения или вернуться с товаром в свою локацию.
- 4.2.10. Макроресурсы переносятся следующим образом: в руках игрок может переносить только один макроресурс, на носилках – не более 4 макроресурсов, на колесной тяге – не более 8 макроресурсов. Общее количество переносимых караваном макро-ресурсов не ограничено.
- 4.2.11. Вне каравана макроресурсы могут переноситься свободно внутри локации. Вне локаций – только караванами. Караваны могут передавать макроресурсы друг другу при выполнении нормы по их переноске.
- 4.2.12. В случае, если в пути по каким-либо причинам, численность каравана изменилась так, что условия транспортировки груза не могут быть соблюдены, то излишек груза уничтожается.
- 4.2.13. В случае ограбления каравана, нахождения бесхозных макроресурсов, последние передаются мастерам, в т.ч. мастерам мертвятника. Перенос макроресурсов с целыми сертификатами вне каравана игроком наказывается отправлением в мертвятник.
- 4.2.14. Если в караване не осталось в живых персонажей с умением Торговец или утерян сертификат, то члены каравана имеют право вернуться вместе с грузом в точку формирования и обратиться к мастеру. В зависимости от ситуации мастер может оставить часть груза членам каравана, но не более, чем половину.
- 4.2.15. При ограблении каравана, помимо личных ценностей ограбленных персонажей, грабители могут забрать сертификат каравана и отрывные части сертификатов макроресурсов, которые можно продать чёрному торговцу.
- 4.2.16. Отрывные части макроресурсов не требуют каравана для переноски и умения «Торговец» для продажи чёрному торговцу.
- ## 4.3. Судоходство
- 4.3.1. Игроки могут снаряdzić судно в Альтдорф или Миденланд. (описание судна см. в правилах по строениям)
- 4.3.2. Судна могут отправляться из Завстра, Вюрцена, Бэка и Зигфридхофа.
- 4.3.3. Осуществлять торговлю в Альтдорфе и Миденланде могут только персонажи с умением «Торговец».
- 4.3.4. Экипаж судна должен состоять из капитана судна, не менее трёх матросов.
- 4.3.5. Представители военных лагерей могут отправить в Альтдорф или Миденланд, своего представителя, для получения дополнительного обеспечения.
- 4.3.6. Торговцы и представители военных лагерей являются пассажирами, а не матросами. Капитан судна может быть одновременно и торговцем.

4.3.7. Максимальное количество перевозимых людей и товаров указывается в сертификате судна и определяется при чиповке судна в зависимости от антуража корабля.

4.3.8. За каждого персонажа на борту, капитан передает мастеру 2 ресурса припасов, а также по 1 ресурсу смолы за каждый макроресурс, перевезённый в одну сторону.

4.3.9. Цель снаряжения судна – торговля с мастерским торговцем Альтдорфа или Миденланда на более выгодных условиях.

4.3.10. При снаряжении корабля игроки должны вызвать мастера по экономике или помощника мастера по экономике. После чего, команда погружается на борт и поднимается трап. Игроки могут выбрать автоматическое плавание или отыгрыш плавания.

– Автоматическое плавание – игроки дожидаются на корабле профильного мастера, который осуществляет торговлю, после чего судно отправляется в обратное плавание и через 30 минут благополучно возвращается в родной порт.

– Отыгрыш плавания – игроки дожидаются на корабле профильного мастера и всей командой, устраивают с мастером словесную игру приблизительно на 10 минут (в каждую сторону), которая имитирует события во время плавания. В ходе словесной игры, персонажи могут как получить дополнительные бонусы, так и лишится ценностей или жизни.

4.3.11. Каждое судно может снаряжаться только один раз в экономический цикл.

4.3.12. Во время плавания игроки вне корабля не могут взаимодействовать с кораблём и игроками на нём (не могут штурмовать и повреждать корабль, переговариваться и тд.)

4.4. Снабжение военных лагерей

4.4.1. Военные лагеря получают снабжение, посылая караваны и речные суда к мастерским торговцам.

4.4.2. Военные лагеря могут раз в день отправить караван к каждому мастерскому торговцу и получить снабжение в виде пороха, припасов, ткани и денег. Караван военного лагеря полностью подчиняется правилам по караванам и может быть ограблен.

4.4.3. Снабжение не сможет обеспечить все потребности военного лагеря. Количество снабжения может меняться в процессе игры.

4.4.4. Для получения снабжения, мастерскому торговцу необходимо предоставить документ подтверждающий право на получение снабжения.

4.4.5. Военный лагерь может отправить своего представителя на судне, для получения случайного дополнительного снабжения. Количество отправлений не ограничено. Объем дополнительного снабжения существенно меньше, чем объем основного снабжения, однако имеет больший ассортимент. Представитель лагеря не обязан иметь умение "Торговец", но обязан иметь документ от интенданта, подтверждающий право на получение снабжения. В случае, если в дополнительном снабжении будут макроресурсы, то от судна до лагеря они доставляются по правилам караванов.

Инженеры

5.1. Инженеры – это персонажи с умением «Инженер», Обязаны иметь реальный или бутафорский инструмент соответствующий их специальности, например, молоток, гаечный ключ, линейку, сверло и т.п. для моделирования своей работы.

5.2. Инженер добавляет или восстанавливает осадные хиты военной технике и сооружениям, затрачивая ресурсы.

5.3. При увеличении или восстановлении осадных хитов, количество добавляемых хитов и требуемые ресурсы определяются в зависимости от объекта улучшения. Один объект можно улучшить только один раз.

5.4. Осадные хиты добавленные инженером снимаются первыми и не восстанавливаются.

5.5. Увеличение осадных хитов подтверждается сертификатом с мастерской печатью. При полном снятии добавленных инженером осадных хитов – улучшение пропадает, а сертификат уничтожается.

5.6. Инженер может добавить осадные хиты следующим объектам:

–Крепость – 5 осадных хитов за 2 ресурса стройматериалов.

- Укрепленный лагерь, строение или корабль – 3 осадных хита за 1 ресурс стройматериалов.
- Военная техника – 2 осадных хита за 1 ресурс руды.
- 5.7. Инженер может досрочно восстановить базовые осадные хиты, затратив ресурсы:
 - Сооружения -по 1 ресурсу камня или древесины за каждый осадный хит сооружений, либо по 1 ресурсу стройматериалов за каждые 5 осадных хитов
 - Военная техника – по 1 ресурсу руды за каждую единицу техники
- 5.8. Инженер может восстановить уничтоженный корабль или отыграть строительство нового корабля для нового хозяина, на базе имеющейся модели (декорации) корабля. Точная стоимость корабля в ресурсах, будет указана при чиповке корабля.
- 5.9. Инженерная деятельность также часто требуется для создания улучшений разных зданий, связанных с профессиональной деятельностью, таких как – госпиталь, шахта, мануфактура и т.д. Инженерная деятельность при улучшении отыгрывается на усмотрение инженера и фиксируется мастером при чиповке улучшения.

Правила по экономике – приложение о ресурсах

1. Зерно

Тип: Макроресурс

Место добычи: Поле

Применение: обмен у МТ на припасы, производство.

2. Лён

Тип: Макроресурс

Место добычи: Поле

Применение: производство.

3. Древесина

Тип: Макроресурс

Место добычи: Лесопилка

Применение: производство, восстановление осадных хитов

4. Смола

Тип: микроресурс

Место добычи: Лесопилка

Применение: производство, зельеварение, снаряжение кораблей

5. Руда

Тип: Макроресурс

Место добычи: Шахта

Применение: производство

6. Драгоценный камень

Тип: микроресурс

Место добычи: Шахта

Применение: производство, квесты.

7. Селитра

Тип: микроресурс

Место добычи: Шахта или Ферма

Применение: производство, зельеварение

8. Шерсть

Тип: МАРКО ресурс

Место добычи: Ферма

Применение: производство

9. Мясо

Тип: Макроресурс

Место добычи: Ферма

Применение: обмен у МТ на припасы

10. Камень

Тип: Макроресурс

Место добычи: Рудник Кольса

Применение: производство, восстановление осадных хитов

11. Рыба

Тип: микроресурс

Место добычи: Яблочная заводь

Применение: обмен на припасы у регионального мастера Яблочной заводи

12. Специи

Тип: Макроресурс

Место производства: Мельница

Рецепт: 1 шт. Зерно (№1) + 30 шт. любые растительные компоненты (сад зельевара)

Результат: 1 шт.

Применение: Выгодная продажа МТ

13. Мука

Тип: Макроресурс

Место производства: Мельница

Рецепт: 1 шт. Зерно (№1)

Результат: 1 шт.

Применение: самый выгодный обмен у МТ на припасы

14. Каменная пыль

Тип: микроресурс

Место производства: Мельница

Рецепт: 1 шт. Камень (№10)

Результат: 10 шт.

Применение: Зельеварение, производство

15. Утварь

Тип: Макроресурс

Место производства: Ремесленный цех

Рецепт: 1 шт. Ткань (№18) + 1 шт. Руда (№5) + 1 шт. Древесина (№3)

Результат: 1 шт.

Применение: Выгодная продажа МТ

16. Стойматериалы

Тип: Макроресурс

Место производства: Ремесленный цех

Рецепт: 1 шт. Камень (№10) + 1 шт. Древесина (№3) + 1 шт. Руда (№5)

Результат: 1 шт.

Применение: восстановление осадных хитов, улучшение зданий

17. Пороховая смесь

Тип: Макроресурс

Место производства: Ремесленный цех

Рецепт: 3 шт. Селитра (№7) + 1 шт. Уголь (№20)

Результат: 1 шт.

Применение: обмен у МТ на чипы пороха

18. Ткань

Тип: Макроресурс

Место производства: Мануфактура

Рецепт: 2 шт. Шерсть (№8) или 2 шт. Лён (№2)

Результат: 1 шт.

Применение: производство, каждый цикл сдаётся лечебными заведениями

19. Дорогая ткань

Тип: Макроресурс

Место производства: Мануфактура

Рецепт: 2 шт. Ткань (№18) + 5 шт. Драгоценный камень (№6) + 3 шт. Краситель (зелье)

Результат: 1 шт.

Применение: Выгодная продажа МТ

20. Уголь

Тип: Макроресурс

Место производства: Мануфактура

Рецепт: 2 шт. Древесина (№3)

Результат: 1 шт.

Применение: производство, каждый цикл сдаётся зельеварнями

21. Инструменты

Тип: Макроресурс

Место производства: Мастерская

Рецепт: 1 шт. Древесина (№3) + 1 шт. Руда (№4) + 2 шт. Смола (№5)

Результат: 3 шт.

Применение: улучшение зданий, каждый цикл сдаётся производственными точками

22. Предметы роскоши

Тип: Макроресурс

Место производства: Мастерская

Рецепт: 5 шт. Драгоценный камень (№6) + 2 шт. Смола (№4) + 20 шт. Каменная пыль (№14)

Результат: 1 шт.

Применение: Выгодная продажа МТ

23. Благовония

Тип: микроресурс

Место производства: Мастерская

Рецепт: 1 шт. Смола (№4) + 3 шт. Селитра (№7) + 5 шт. любые растительные компоненты (сад зельевара)

Результат: 3 шт.

Применение: проведение ритуалов

24. Украшение

Тип: микроресурс

Место производства: любая производственная точка

Рецепт: Драгоценные камни в произвольном количестве (№6) + подручные материалы. Творческий подход к созданию украшения приветствуется.

Применение: квесты, выгодная продажа МТ

25. Припасы

Тип: микроресурс

Место обмена: МТ

Рецепт: 1 шт. Мука (№13), или 1 шт. Зерно (№1), или 1 шт. Мясо (№9), или 1 шт. Рыба (№11)

Применение: для снаряжения отрядов, караванов, судов и экспедиций

Правила по магии и жречеству

1. Допуск

1.1. На игре существуют блоки магических умений. В базе заявок и в игровом паспорте они представлены блоками “Магия” (ранги Подмастерье – Магистр – Архимаг) и “Жречество (ранги Послушник – Священник – Лектор).

1.2. Количество таких персонажей на игре ограничено посредством использования жетонов “Осколок магии”. Каждый игрок получает один чип “Осколок магии” вместе с игровым паспортом

при регистрации перед игрой и может распоряжаться им далее по своему усмотрению, т.е. сразу кому-то передать перед игрой на полигоне или воспользоваться в игровой ситуации на самой игре. Дополнительные осколки магии будут вводиться в игру через механизм квестов и данжи. Чип непобираемый (не отчуждается ничем, включая обыски и ментальные заклинания) и может быть передан другому персонажу исключительно добровольно в здравом уме и твердой памяти.

1.3. Для активации и возможности использования магического умения необходимо:

1.3.1. Иметь юнит, которому доступно умение блока “Магия” или “Жречество”.

1.3.2. Соответствовать требованиям из пункта 1.4.

1.3.3. Сдать соответствующее количество чипов “Осколок магии” (безвозвратно) мастеру по магии при регистрации или в процессе игры. Таблица с общей стоимостью чипов за ранг приведена ниже.

Чипы за ранг

Стоимость всего	5 о.м.	10 о.м.	20 о.м.
Магия	Подмастерье	Магистр	Архимаг
Жречество	Послушник	Священник	Лектор

1.3.3.1. Ранг Архимаг взять на старте нельзя, можно только обучиться.

1.3.3.2. Также у некоторых юнитов есть ограничения по доступным им рангам, см. описания юнитов.

1.3.4. При отсутствии у юнита игрока магических умений игрок может их получить при условии смены юнита, подробнее см. в разделе 4 правил по магии “Обучение”.

1.4. Допуск осуществляется по следующим критериям:

1.4.1. Маг: соответствующий костюм (см. Правила по антуражу), книга заклинаний, часы (антуражные, не песочные и не мобильный телефон)(в исключительных случаях можно использовать неантуражные часы или телефон так, чтобы они были скрыты костюмом, не нарушали антураж игрока и не мешали игровому процессу). Допускается использование общей книги для заклинаний и рецептов умений “Лекарь” и “Зельеварение”.

1.4.2. Жрец: соответствующий костюм (см. Правила по антуражу), молитвенник, символ культа. Допускается использование молитвенника также как книги рецептов для умений “Лекарь” и “Зельеварение”.

1.4.2.1. Символ культа – вещь, символизирующая божество жреца. Это необходимый предмет и центральный элемент для ритуалов и молитв. Это может быть как украшение с характерным символом, так и какой-либо предмет, который удобно носить с собой. Носится на видном месте. При необходимости допускается его грамотно маскировать, но прятать – нет.

1.4.3. Допуск происходит на полигоне, где мастер по магии проверяет наличие книги заклинаний, костюма и знание правил по магии. По итогам он ставит печать в игровой паспорт и книгу заклинаний. Также на старте игрок получает случайный ценный бонус (это может быть свиток, осколок магии, благовоние и т.д.).

Если вы не уверены в соответствии вашего костюма и других аксессуаров требованиям МГ, вы можете заранее проконсультироваться у мастера по магии или мастера по антуражу (см. список мастеров).

1.5. В случае смерти персонажа с умениями блоков “Магия” и “Жречество” – см. Правила по посмертнию. Обратите внимание на штрафы в случае окончательной смерти.

2. Ранги

2.1. Блоки умений “Магия” и “Жречество” включают в себя три ранга. Правила по повышению рангов см. в пункте 4 “Обучение”.

2.2. Описания рангов приведены в таблице ниже:

Описания рангов

Умение/Ранг	Подмастерье/Послушник	Магистр/Священник	Архимаг/Лектор
Магия	Имеет на старте 1 заклинание.	Имеет на старте 2 заклинания (одно из них – это усиленное	Получает усиление 2 базовых заклинаний Магистра.

		базовое заклинание Подмастерья) и Атрибут выбранной Школы магии.	
Жречество	Имеет на старте 1 молитву. 4 чипа молитвы в цикл.	Имеет на старте 2 молитвы (одна из них – усиленная базовая молитва Послушника). 8 чипов молитвы в цикл.	Получает усиление 2 базовых молитв Священника. 12 чипов молитвы в цикл. Доступны массовые ритуалы при наличии 4 благовоний и соответствующей молитвы в молитвеннике (см.п.6 Ритуалы)

3. Сотворение заклинаний и молитв

3.1. Магический цикл равен игровому циклу и длится сутки с 10.00 утра до 10.00 утра следующего дня.

3.2. Все магические эффекты заканчиваются вместе с циклом (благословения, проклятия, Истощение и т.д.). и исчезают со смертью персонажа.

3.3. Заклинания магов

Все заклинания магов делятся на боевые и небоевые (в таблице заклинаний есть соответствующая пометка).

Типы заклинаний

Небоевые заклинания	Боевые заклинания	
Лимит	Сотворение такого заклинания возможно 1 раз в полтора часа. Отсчет начинается с момента использования заклинания, неиспользованные касты не суммируются (нельзя, поспав 6 часов, сотворить 4 заклинания подряд). Юниты с активным умением блока "Магия" дважды в цикл могут при желании сотворить дополнительное небоевое заклинание вне временных рамок, в этом случае их персонаж получает эффект Истощения.	Сотворение боевых заклинаний лимитировано количеством использований в течении одного боя и происходит согласно их описаниям. После окончания боя магу необходима медитация для возобновления его магической активности. Медитация может происходить не сразу после боя, а через какое-то время, но пока маг не медитировал, он не может колдовать никакие заклинания, будь то боевые или небоевые. Количество боев, в которых маг может принимать участие с использованием магической силы, не ограничено.
Моделирование	Обязательно: физический маркер (заклинательный жест) и верbalный (оглашение названия заклинания). Остальной процесс отыгрыша большей части заклинаний, если в их описании не указано иное, дается на откуп игрокам. Зрелищность приветствуется. Подумайте перед игрой о том, как вы будете	Согласно описаниям в таблице заклинаний. Обязательно: физический маркер (заклинательный жест – кидание мячика, например) и верbalный (громкое оглашение названия заклинания). При использовании любых магических снарядов допускается ношение при себе только того числа, сколько маг

	колдовать те или иные заклинания, добавьте свои личные фишечки.	может использовать за бой. Ношение запасных снарядов на случай утери допускается только в сумке, доставать их во время боя запрещено.
Фаза восстановления	Для учета времени использования небоевых заклинаний в спеллбук вклеивается бумажка с местами для отметок (будет выдано на чиповке). Створил заклинание – отметил в спеллбуке. Отмечать можно чем угодно, единственное требование – чернила должны быть нестираемые.	Длительность медитации составляет 5 минут.

3.3.1. Истощение

Истощение – эффект, получаемый магом при сотворении любого дополнительного небоевого заклинания вне его временного лимита, если решено задействовать данную механику. Не работает с боевыми заклинаниями.

3.3.1.1. Дополнительное заклинание сотворяется в любое время (не обнуляет счетчик штатных заклинаний, вписывается в книгу заклинаний со специальной пометкой).

3.3.1.2. Доступно только персонажам с умениями блока “Магия”. Персонажи с умениями блока “Жречество” такой способностью не обладают.

3.3.1.3. Эту опцию можно использовать дважды в цикл.

3.3.1.4. После первого использования маг больше не может повышать ранг и учить новые заклинания, после второго больше не может колдовать.

3.3.1.5. После первого использования маг вкладывает черную ленту в свою книгу заклинаний, после второго дополнительно перевязывает этой лентой свою книгу заклинаний так, чтобы её нельзя было открыть.

3.3.1.6. При получении второго уровня Истощения маг теряет возможность поддерживать своей силой постоянные эффекты активных в это время заклинаний, поэтому действия Идущего в Тени и Смены формы – Древень мгновенно прерываются сразу после сотворения магом заклинания, повлекшего второй уровень Истощения. Наложенные на заклинателя бафы, дающие положительные эффекты, остаются.

3.3.1.7. Эффект Истощения автоматически снимается с окончанием цикла или же в любое время Камнем Могущества. После использования Камня Могущества больше прибегать к дополнительным заклинаниям с эффектом Истощения в этом цикле нельзя, вне зависимости от того, какая степень Истощения была у персонажа.

3.3.1.8. Камень Могущества – ресурс, содержащий в себе концентрированную магию. Позволяет снять эффект Истощения: 1 камень снимает Истощение любого уровня. Может быть использован только 1 раз в цикл. Камень Могущества вводится в игру МГ. После использования Камень передается любому ближайшему мастеру, который и визирует снятие Истощения печатью.

3.4. Жреческие молитвы

Количество жреческих молитв в цикл ограничено рангом персонажа. Эффект от молитв моделируется визуальным маркером (см.таблицу молитв) и прописывается на чипе молитвы (наклейка).

3.4.1. Чипы молитвы выдаются региональными мастерами раз в цикл.

3.4.2. Жреческие касти отыгрываются верbalным вознесением определенной молитвы своему божеству с использованием символа культа, поощряется превращение молитвы в маленькое священное действие. Эффект от молитв фиксируется на чипе и вклеивается в ДК реципиента.

3.4.3. Стоимость любой молитвы – 1 чип молитвы.

4. Обучение

- 4.1. На игре реализовано два направления развития для персонажа с магическими умениями: повышение ранга и изучение новых заклинаний/молитв.
- 4.2. Для активации или получения ранга Подмастерье/Послушник с нуля уже на самой игре необходимо:
- 4.2.1. Иметь юнит, которому доступны умения блока “Магия”/“Жречество”, в противном случае юнит придется сменить на подходящий;
- 4.2.2. Иметь костюм и элементы антураж, указанные в разделе 1 “Допуск”;
- 4.2.3. Сдать 5 осколков магии мастеру по магии.
- 4.3. Игрок с юнитом Стихийный колдун во время игры может принять решение о развитии его персонажа в Мага Хаоса или же Некроманта и обратиться на мастерку за сменой юнита. Данную смену также необходимо завизировать у мастера по магии. После этого персонаж получает доступ к выбранной школе, но не может более использовать свои старые заклинания и вычеркивает их из спеллбука.
- 4.4. Повышение ранга с Подмастерья до Магистра происходит через обучение – в рамках игрового мира это комплексный процесс получения новых знаний по магии и их практическое применение, реализованное через систему наставничества.
- 4.4.1. Чтобы получить ранг Магистр, персонаж должен пройти обучение у Наставника – персонажа, который обладает этим рангом, или более высоким.
- 4.4.2. Наставником может быть только маг одной с персонажем Школы Магии. Магистр Огня не может учить Подмастерья Некроманта некромантии. В случае, если в игре нет ни одного Магистра вашей Школы (можно узнать у региональщика), вы можете попросить себе квест для повышения ранга у своего рела или мастера по магии.
- 4.4.3. В течение 1 игрового цикла Наставник может обучить 1 персонажа. В первый магический цикл (день начала игры, после парада) обучать и обучаться нельзя.
- 4.4.4. Персонаж за 1 игровой цикл может получить 1 новый ранг умения “Магия”.
- 4.4.5. В течение игрового цикла, в котором персонаж получил ранг Магистра, персонаж не может выступать Наставником. Вы стали сегодня магистром – учить других на магистра сможете завтра.
- 4.4.6. Обучение у Наставника моделируется на усмотрение игроков и длится не менее 4 часов. Рекомендуем играть стандартные для мира ситуации – применение заклинаний при Наставнике, наблюдение за Наставником при применении им заклинаний, теоретические лекции по магии и т.д. По итогам рекомендуется устроить экзамен (настоятельно рекомендуется позвать мастера по магии на него заблаговременно).
- 4.4.7. По итогам обучения Наставник указывает в своей книге заклинаний, кого он сегодня обучил (номер игрового паспорта и имя персонажа), а обученный указывает в своей книге заклинаний, кто его учил (номер игрового паспорта и имя персонажа). После этого обученный игрок сдает 5 осколков магии мастеру по магии и получает свой ранг Магистра.
- 4.5. Повышение ранга с Послушника до Священника происходит через квест, моделирующий усиление связи со своим божеством.
- 4.5.1. Квест одинаков для всех культов: персонаж должен принять участие в 3 религиозных службах (или жертвоприношениях, в зависимости от культа) и прочитать 2 проповеди (1 из них – в чужой локации). Количество участников службы и слушателей проповеди должно быть не менее 2х человек.
- 4.5.2. Для получения ранга Священник также надо досдать мастеру по магии 5 осколков магии.
- 4.6. Повышение ранга с Магистра/Священника до Архимага/Лектора:
- 4.6.1. Перейти в ранг Архимага/Лектора напрямую с ранга Подмастерье/Послушника нельзя, надо сначала пройти полноценное обучение на Магистра/Священника.
- 4.6.2. Квест по становлению Архимагом/Лектором выдается мастером по магии при получении игроком ранга Магистр/Священник (в т.ч. и при регистрации).

4.6.3. После успешного выполнения квеста игрок сдает 10 осколков магии мастеру по магии и получает новый ранг.

4.7. Свитки заклинаний и молитв

4.7.1. Изучение новых заклинаний и молитв возможно только из свитков. Их можно найти в приключениях, получить как награду за сложный квест или купить у мастерского торговца, они моделируются свернутой цветной бумагой с заклинанием/молитвой, указанием ранга и мастерской печатью.

4.7.2. Все свитки с заклинаниями и молитвами разделены по рангам, для изучения можно использовать только свитки своего ранга или ранга ниже. Количество заклинаний своей школы, которое можно выучить, не ограничено (всего их в любой Школе и Культе 7). Ниже указано, сколько заклинаний у каждой Школы/Культа можно найти в свитках:

Количество свитков

Подмастерье/Послушник	Магистр/Священник	Архимаг/Лектор
1	3	1

4.7.3. При поднятии ранга заклинания и молитвы из свитков более низких рангов автоматом не получаются. Их все еще необходимо найти и выучить.

4.7.4. Персонажу доступны к изучению только заклинания/молитвы выбранной Школы магии/Культа.

4.7.5. Свитки одноразовые. При изучении заклинание/молитва вписываются в книгу мага/жреца, на него ставится мастерская печать, а свиток сдается региональному мастеру.

4.7.6. Свитки являются предметом в игре, поэтому побираемы.

4.8. Атрибуты Магии и Дары Божеств

4.8.1. Атрибут (для магов) и Дар (для жрецов) дается заклинателю автоматически при получении им ранга Магистр/Священник.

4.8.2. Наличие Атрибута/Дара отмечается мастером по магии в ДК персонажа, а описание вносится в книгу заклинателя. Полный список Атрибутов/Даров см. в описании умений или в списках заклинаний/молитв.

5. Приложения по заклинаниям и молитвам

5.1. Правила по магии и жречеству – приложение о заклинаниях

5.2. Правила по магии и жречеству – приложение о молитвах

6. Ритуалы

6.1. Ритуалы делятся на три типа:

6.1.1. Технический – вместо простой молитвы с разрывом чипа проводится ритуал, в ходе которого жрец может наложить записанные им в молитвеннике бафы или дебафы любого ранга на двух дополнительных реципиентов. Ритуал может проводить только персонаж с рангом Лектор. Бафы не должны иметь пометку “личное”. За такой ритуал необходимо сдать мастеру 4 жетона “благовония” (также стандартно тратится 1 чип молитвы). Итого – вместо молитвы с затратой 1 чипа и наложения на 1 реципиента Лектор тратит 4 жетона “благовония”, 1 чип молитвы и благословляет 3 реципиентов.

6.1.2. Игровой – любой жрец может провести ритуал с затратой 2 благовоний и с любой игровой целью (это может быть получение информации, разрешение игровой ситуации и т.д.), кроме игротехнической (получение бафов, артефактов и чего бы то ни было от МГ). По результатам отыгрыша мастер принимает решение об эффекте. В случае неудовлетворительного отыгрыша ритуал не засчитывается, но благовония сгорают. В локации нежити место жреца может занимать некромант.

6.1.3. Сюжетный – в ходе выполнения квеста вам может понадобиться совершить ритуал. Для такого ритуала необходимо следовать сюжетным инструкциям, если таковые будут. Трата благовоний и чипа молитвы для этого не нужна.

6.2. На любом ритуале, если игроки хотят какого бы то ни было эффекта, должен присутствовать региональный мастер/мастер по магии. Если вы хотите устроить что-то очень серьезное, то должен присутствовать мастер по магии.

6.3. Данный пункт носит рекомендательный характер и является для игроков ориентиром, на который можно опираться при создании своих ритуалов.

6.3.1. Ритуал – это акт обращения к высшим силам (божества, духи мест и т.д.), а не только театральное представление для мастера. Соответственно, у вашего ритуала должно быть не только внешнее оформление, но и смысловое наполнение. Все персонажи, принимающие в ритуале активное участие, должны понимать, что и для чего происходит. Подготовленный и продуманный заранее ритуал способен стать ярким игровым событием, а не только полезным действием.

6.3.2. При создании структуры ритуала проще всего отталкиваться от простейшей постановки “возносим молитву – делаем приношение – с благодарностью принимаем и озвучиваем эффект”. Можно добавить промежуточные ступени (например, мини-действия, характерные для вашего божества) в зависимости от того, что у вас вообще происходит. Лучше всего в каждом пункте задавать себе вопрос “как мы это делаем” и “зачем мы это делаем”, это часто помогает уйти за рамки отыгрыша ритуала в виде хоровода, который, конечно, не захочет видеть ни одна уважающая себя высшая сущность. Не забудьте адаптировать данные рекомендации под себя, если вам нужно провести молитву или заклинание с пометкой “обряд”, т.к. там обращение не всегда к божеству и не всегда нужно подношение.

6.3.3. Чем больше ритуал, тем красочнее ему стоит быть, чтобы божество и участники действия не уснули. Не отказывайте своей фантазии ни в чем – украшайте помещение, где проходит ритуал, используйте символы божества, гирлянды, свечи и неопасную пиротехнику (бенгалки, дымовые факелы и прочая пиротехника с небольшим радиусом)(внимательно читайте и выполняйте правила по применению и правила пожарной безопасности в лесу). Хорошо смотрится действие, где больше одного активного участника.

Приложение о заклинаниях

1. Основные положения

1.1. Игрок выбирает школу магии на начало игры и далее может учить только заклинания этой школы. Изучить недоступные выбранной школе заклинания нельзя, в т.ч. из свитков.

1.2. В бою можно использовать только заклинания с пометкой “Боевое”. Все остальные заклинания, включая лечение, можно применять только вне боя.

Боевое столкновение вне локации: для выхода из боевой зоны надо отойти от сражения на 50 метров.

Боевое столкновение в локации: можно использовать заклинания в строениях, где нет боевой ситуации. В случае боевой ситуации в помещении для совершения небоевого заклинания помещение надо покинуть.

1.3. Боевыми заклинаниями также можно пользоваться в небоевой ситуации (что неизбежно порождает боевую), количество использований за один раз ограничено описанием заклинания. Такие касти совершаются в соответствии с п.3.3 Правил по магии в столбце “Боевые заклинания”.

1.4. Все Атрибуты Магии присваиваются юнитам Магистр и Архимаг при выборе школы или переходе на этот ранг, действуют постоянно, только на самого мага, записываются в книгу заклинаний и не требуют затраты каста.

1.5. Все игроки при чиповке получают базовые заклинаний своей школы в соответствии с рангом. При повышении ранга маг совершенствует свои базовые заклинания, и они усиливаются, замещая собой базовые заклинания предыдущего ранга (т.е. никак не суммируются по эффекту или количеству применений – например, количество магических снарядов за бой возрастает в соответствии с рангом, а не суммируется, исходя из каждого).

1.6. Все заклинания с пометкой (свиток) можно изучить только из свитков. На начало игры их взять нельзя.

1.7. Все заклинания должны сотворяться в соответствии с разделом Правил по магии З “Сотворение заклинаний и молитв”. Исключений нет. Нюансы моделирования, указанные у некоторых заклинаний, не заменяют общего принципа “физический и верbalный маркер” и являются дополнительными (и при этом обязательными).

1.8. Обозначения:

Баф – благословение, накладывает на реципиента положительный эффект.

Дебаф – проклятие, накладывает на реципиента негативный эффект.

Ментальное – заклинание имеет эффект класса “ментальное воздействие”. Не срабатывает на цель с иммунитетом к ментальному воздействию.

Ритуал – для сотворения заклинания необходимо провести мини-ритуал (рекомендации по ритуалам можно найти в пункте 6 Правил по магии Ритуалы). Обязательный элемент, который надо совершить в процессе: маг зажигает бенгальский огонь и использует стандартный каст. Эффект вступает в действие по завершению ритуала и после того, как потух бенгальский огонь. При наступлении боевого взаимодействия ритуал прерывается.

Личное – может быть использовано магом только на себя.

Касательное – для активации эффекта необходимо прикоснуться к реципиенту/объекту воздействия.

Площадное – действует на обозначенную площадь.

Боевое – можно использовать в бою.

Магический снаряд – боевое заклинание, общее для многих школ. Осуществляется броском снаряда в цель. Рикошет не засчитывается. Снимает с персонажа, в которого попал, 5 хитов.

Магический снаряд моделируется заантураженным пробитым теннисным мячом или антуражным аналогом, желательно с “хвостом” длиной не менее 20 см, соответствующим правилам по допуску оружия. Дополнительно о магических снарядах см. в Правилах по боёвке.

1.9. Контроль – класс заклинаний. Заклинания с меткой “Контроль.Ментальное” не действуют на цели с иммунитетом к ментальному воздействию, а также могут сниматься Очищением. Нементальный контроль не снимается ничем и к нему нет иммунитета.

1.10. При бафах и дебафах нюансы моделирования указаны в описании заклинания. В случае личного бафа моделирования как такого нет, заклинатель отмечает время каста в спеллбуке и отслеживает время по часам. Наклейки для дебафов и бафов будут выданы при чиповке мага.

1.11. Горение бенгальского огня, требующегося для сотворения некоторых заклинаний, не должно превышать 1 минуту.

1.12. Если в описании присутствует знамя, то оно должно отвечать следующим требованиям: полотнище не менее 50x70 см, соответствующее цвету и символике используемой школы магии. (Темная Магия моделируется просто черной тканью). Древко не обязательно, но подумайте заранее о том, как будете знамя устанавливать.

2. Школа Огня

Подмастерье

2.1. Магический снаряд

Использование: 1 раз за бой.

2.2. Магическая эгida (свиток)

Личное. Боевое. Заклинатель раскручивает над головой ленту с мячом. Пока мяч крутится (но не более 1 минуты), заклинатель не получает урона хитов ни от каких взаимодействий, на него не действуют никакие умения. При этом заклинатель не может совершать никаких других действий, кроме перемещения.

Заклинатель не должен мешать боевым взаимодействиям других персонажей (не должен намеренно закрывать собой союзников), не должен мешать проходу других персонажей (обязан отойти в сторону при необходимости). Как только мяч прекратил свое движение или маг совершил магические или боевые действия, заклинание считается рассеявшимся.

Использование: 1 раз за бой.

Магистр

2.3. Атрибут – Боевая подготовка

Персонаж может использовать в бою на 1 магический снаряд больше, чем указано в описании заклинания.

2.4. Магический снаряд

Использование: 2 раза за бой.

2.5. Разрушение

Касательное. Боевое. Наносит урон в 5 осадных хитов любому объекту или строению, обладающему осадными хитами. Дополнительную информацию см. в Правилах по боевым взаимодействиям.

Использование: 1 раз за бой

2.6. Ослепление (свиток)

Касательное. Дебаф. Реципиент отыгрывает слепоту и не может участвовать в боевых взаимодействиях 2 часа. Моделируется завязыванием широкой черной ленты вокруг головы так, чтобы глаза были максимально закрыты.

2.7. Обезоруживание (свиток)

Касательное. Дебаф. Реципиент обязан отбросить оружие, которое он держит в руках, в сторону, и не может пользоваться любым оружием и использовать боевые заклинания 10 минут.

2.8. Выживший (свиток)

Касательное. Баф. Используется только на тяжело раненого юнита. Время, через которое состояние реципиента из тяжелого ранения перейдет в состояние смерти, увеличивается на 1 час. Нельзя использовать на себя.

Архимаг

2.9. Магический снаряд

Использование: 3 раза за бой.

2.10. Разрушение

Касательное. Боевое. Наносит урон в 10 осадных хитов любому объекту или строению, обладающему осадными хитами. Дополнительную информацию см. в Правилах по боевым взаимодействиям.

Использование: 1 раз за бой

2.11. Стена Огня (свиток)

Касательное. Баф. Накладывается на 1 калитку стоянки, ворота крепости или ворота укрепленного лагеря. Моделируется помещением на ворота/калитку знамени Школы Огня. При касании ворот рукой (при наложении заклинаний, снимающих осадные хиты) или при контактном снятии осадных хитов осадным орудием (тараном) переводит коснувшегося (мага или персонажей, несших таран) в состояние тяжелого ранения, после чего снимается. Не действует на дистанционные способы снятия осадных хитов с ворот. В случае штурма поставить в известность отслеживающего маршала. Можно наложить 2 раза в цикл на ворота (нельзя накладывать больше 1 раза на одни и те же ворота в один цикл).

3. Школа Небес

Подмастерье

3.1. Магический допрос

Ментальное. Касательное. Реципиент должен прямо и правдиво ответить на 2 вопроса заклинателя. Реципиент не помнит, что на него было наложено это заклинание (помнит, что просто проболтался по какой-то причине).

3.2. Попутный ветер (свиток)

Касательное. Следующее автоматическое плавание корабля происходит на 15 минут быстрее. После того, как маг отметил касти в спеллбуке и коснулся корабля, он просто сообщает об эффекте мастеру, контролирующему плавание. Касти необходимо совершить не более чем за 10 минут до отправления в плаванье.

Магистр

3.3. Атрибут – Шестое чувство

Маг получает иммунитет к удару в спину.

3.4. Магический допрос

Ментальное. Касательное. Реципиент должен прямо и правдиво ответить на 3 вопроса заклинателя.

Реципиент не помнит, что на него было наложено это заклинание (помнит, что просто проболтался по какой-то причине).

3.5. Очищение

Касательное. С реципиента, предмета или строения снимаются эффекты всех магических дебафов.

Не действует на артефакты.

3.6. Магический снаряд (свиток)

Использование: 2 раза за бой.

3.7. Прозрение (свиток)

Личное. После сотворения заклинания маг вскрывает конверт, в котором находится пророчество.

Нельзя показывать или зачитывать содержимое другим игрокам, можно пересказывать своими словами. Конверт можно получить у регионального мастера, показав ему запись о совершенном заклинании.

3.8. Буря (свиток)

Боевое. Заклинатель зажигает 2 бенгальских огня. Пока они горят, другие персонажи в боевом взаимодействии с заклинателем (и враги, и союзники) в радиусе 20 метров не могут читать заклинания, использовать магические снаряды или быть поражены магическими снарядами. Не действует через стены локаций (действует на персонажей на стене локации). Во время действия эффекта заклинатель не может использовать другие заклинания и самостоятельно передвигаться. Использование: 1 раз за бой.

Архимаг

3.9. Магический допрос

Ментальное. Касательное. Реципиент должен прямо и правдиво ответить на 4 вопроса заклинателя.

Реципиент не помнит, что на него было наложено это заклинание (помнит, что просто проболтался по какой-то причине).

3.10. Развеять магию

Площадное. Применяется на область 5x5 метров (примерно) или помещение сходных размеров. Снимает все магические эффекты в данной области, наложенные на персонажей, предметы или саму область. Не действует через стены локаций и строений.

Можно использовать при штурме до момента разрушения ворот.

3.11. Неприступная крепость (свиток)

Касательное. Баф. Накладывается на ворота крепости или ворота укрепленного лагеря. Моделируется помещением на ворота либо над проходом знамени Школы Небес. В течение 2 часов с данных ворот нельзя снять осадные хиты. Нельзя накладывать больше 1 раза на одни и те же ворота в течение одного цикла.

О наложении бафа необходимо известить регионального мастера данной локации, показав ему запись о сотворенном заклинании.

4. Школа Зверя

Подмастерье

4.1. Смена формы – Древень

Личное. Касательное. Заклинатель прижимает обе руки к живому дереву. Становится невидимым, неуязвимым для боевых и других любых взаимодействий; не может двигаться, использовать другие заклинания, но может разговаривать. Эффект спадает, когда маг отпускает руки от дерева.

4.2. Создание яда (свиток)

Касательное. Моделируется наклеиванием на посуду чипа яда. После этого посуда и пища в ней считаются отравленными.,

Отравить таким образом можно только 1 посуду. Заклинание может быть использовано 2 раза в цикл, утром маг получает у мастера 2 случайных чипа смертельного яда.

Магистр

4.3. Атрибут – Непробиваемая шкура

Дает магу умение “Легкий доспех”.

4.4. Смена формы – Древень

Касательное. Маг и еще 1 персонаж по его выбору прижимают обе руки к живому дереву и становятся невидимыми, неуязвимыми для боевых и других любых взаимодействий; не могут двигаться, использовать другие заклинания, но могут разговаривать. Эффект спадает, когда маг отпускает руки от дерева. Его спутник также теряет эффект, если отпустит руки от дерева, и обратно его вернуть не сможет, но на невидимость мага это не влияет.

4.5. Звериное чутье

Баф. Личное. Дает магу умение Проводник на 2 часа.

Требования к антуражу: Проводники носят отличительные знаки и веревку (не длиннее 10 метров). На время действия бафа на веревку повязывается широкая зеленая лента, и снимается по окончанию срока его действия.

4.6. Корни (свиток)

Боевое. Контроль. Осуществляется накидыванием на цель зеленой сетки размером 1,5x1,5 метра (можно с мягкими грузиками в углах). Цель теряет возможность перемещаться до конца боя (может применять магию, оружие и умения). Сетку с себя сбрасывать нельзя.

Использование: 1 раз за бой.

4.7. Живительная сфера (свиток)

Личное. Баф. Находясь в тяжелом ранении, маг может полностью восстановить себе все хиты. Моделируется зажиганием бенгальского огня и последующей медитацией 5 минут. Спадает после первого применения. Если 15 минут от получения тяжелого ранения прошло, а маг не зажег заколдованный бенгальский огонь, он умирает.

Зачарование бенгальского огня проводится заранее в один из кастов и отмечается в книге заклинателя, а на сам огонь на негорючую часть повязывается зеленая ленточка.

4.8. Смена формы – Птица (свиток)

Личное. Баф. Моделируется надеванием костюма птицы, обязательно включающего в себя крылья и маску (допуск проводится мастером по магии). Дает персонажу умение “Полет”. Не может быть использовано в боевом взаимодействии. Подробнее см. в описании умения. Действует в течение 1 часа.

Архимаг

4.9. Смена формы – Древень

Касательное. Маг и еще 2 персонажа по его выбору прижимают обе руки к живому дереву и становятся невидимыми, неуязвимыми для боевых и других любых взаимодействий; не могут двигаться, использовать другие заклинания, но могут разговаривать. Эффект спадает, когда маг отпускает руки от дерева. Его спутник также теряет эффект, если отпустит руки от дерева, и обратно его вернуть не сможет, но на невидимость мага это не влияет.

4.10. Звериное чутье

Баф. Личное. Дает магу умение Проводник до конца цикла.

Требования к антуражу: Проводники носят отличительные знаки и веревку (не длиннее 10 метров). На время действия бафа на веревку повязывается широкая зеленая лента, и снимается по окончанию срока его действия.

4.11. Стальное дерево (свиток)

Касательное. Баф. Маг добавляет 10 осадных хитов осадных хитов любому объекту или строению, обладающему осадными хитами. Дополнительную информацию см. в Правилах по боевым взаимодействиям. Баф вписывается в сертификат объекта.

Можно использовать не чаще 1 раза в цикл на один и тот же объект.

5. Школа Жизни

Подмастерье

5.1. Лечение

Касательное. Восстанавливает реципиенту 1 хит.

5.2. Лечение простой болезни (свиток)

Касательное. Реципиент, болеющий простой болезнью, исцеляется от нее.

Магистр

5.3. Атрибут – Мастер-лекарь

Уменьшает откат после использования заклинания, восстановившего хиты, до 1 часа (вместо обычных 1,5 часа).

5.4. Лечение

Касательное. Восстанавливает реципиенту 2 хита.

5.5. Изгнание хвори

Касательное. Реципиент, болеющий простой или тяжелой болезнью, исцеляется от нее.

5.6. Смена формы – Древень (свиток)

Касательное. Маг и еще 1 персонаж по его выбору прижимают обе руки к живому дереву и становятся невидимыми, неуязвимыми для боевых и других любых взаимодействий; не могут двигаться, использовать другие заклинания, но могут разговаривать. Эффект спадает, когда маг отпускает руки от дерева. Его спутник также теряет эффект, если отпустит руки от дерева, и обратно его вернуть не сможет, но на невидимость мага это не влияет.

5.7. Живительная сфера (свиток)

Личное. Баф. Находясь в тяжелом ранении, маг может полностью восстановить себе все хиты. Моделируется зажиганием бенгальского огня и последующей медитацией 5 минут. Спадает после первого применения. Если 15 минут от получения тяжелого ранения прошло, а маг не зажег заколдованный бенгальский огонь, он умирает.

Зачарование бенгальского огня проводится заранее в один из кастов и отмечается в книге заклинателя, а на сам огонь на негорючую часть повязывается зеленая ленточка.

5.8. Очищение (свиток)

Касательное. С реципиента, предмета или строения снимаются эффекты всех магических дебафов. Не действует на артефакты.

Архимаг

5.9. Цепь жизни

Касательное. Заклинатель касается одного или нескольких персонажей с любыми ранениями. Персонажи, которых коснулся заклинатель, суммарно на всех восстанавливают 5 хитов (распределение восстановленных хитов между целями осуществляется по усмотрению заклинателя).

5.10. Изгнание хвори

Касательное. Излечивает реципиента от любой болезни или отравления.

5.11. Воскрешение (свиток)

Касательное. Применяется только к персонажу, который умер временной смертью не более 10 минут назад (игрок еще не успел уйти в мертвятник). Заклинание не действует на упокоенных персонажей и нежить. Реципиент воскрешается в полных хитах, не помнит событий, произошедших после своей смерти. Все бафы и дебафы с него снимаются. Истощение не снимается. Если у воскренного был снят браслет – новый нужно получить как можно скорее у ближайшего мастера.

6. Школа Металла

Подмастерье

6.1. Зеркальное отражение

Баф. До конца текущего экономического цикла алхимик при создании в этой лаборатории зелья может получить 1 дубликат только что изготовленного зелья без дополнительных затрат

компонентов, после чего эффект заканчивается. На 1 лабораторию это заклинание может быть использовано только 1 раз в цикл. После касти надо предупредить регионального мастера о его совершении.

6.2. Магический снаряд (свиток)

Использование: 1 раз за бой.

Магистр

6.3. Атрибут – Знаток алхимии

Персонаж на чиповке на старте получает редкий алхимический рецепт.

6.4. Зеркальное отражение

Баф. До конца текущего экономического цикла алхимик при создании в этой лаборатории зелья может 2 раза получить 1 дубликат только что изготовленного зелья без дополнительных затрат компонентов, после чего эффект заканчивается. На 1 лабораторию это заклинание может быть использовано только 1 раз в цикл. После касти надо предупредить регионального мастера о его совершении.

6.5. Стальное дерево

Касательное. Баф. Маг добавляет 5 осадных хитов любому объекту или строению, обладающему осадными хитами. Дополнительную информацию см. в Правилах по боевым взаимодействиям. Баф вписывается в сертификат объекта.

Можно использовать не чаще 1 раза в цикл на один и тот же объект.

6.6. Магические оковы (свиток)

Касательное. Дебаф. Реципиент считается находящимся в кандалах, не может атаковать и бегать 2 часа. Запястья аккуратно связываются между собой широкой черной лентой.

6.7. Магический замок (свиток)

Касательное. Позволяет запереть контейнер (сундук, шкатулку) до конца магического цикла (обвязывается широкой черной лентой).

6.8. Философский камень (свиток)

Касательное. Требует присутствия мастера. Мастеру сдается 1 единица руды. Заклинатель проводит алхимический ритуал и превращает руду в монеты. По итогу ритуала мастер забирает руду и отдает 1 золотую монету. За 1 заклинание можно преобразовать только 1 единицу руды.

Архимаг

6.9. Зеркальное отражение

Баф. До конца текущего экономического цикла алхимик при создании в этой лаборатории зелья может 3 раза получить 1 дубликат только что изготовленного зелья без дополнительных затрат компонентов, после чего эффект заканчивается. На 1 лабораторию это заклинание может быть использовано только 1 раз в цикл. После касти надо предупредить регионального мастера о его совершении.

6.10. Стальное дерево

Касательное. Баф. Маг добавляет 10 осадных хитов осадных хитов любому объекту или строению, обладающему осадными хитами. Дополнительную информацию см. в Правилах по боевым взаимодействиям. Баф вписывается в сертификат объекта.

Можно использовать не чаще 1 раза в цикл на один и тот же объект.

6.11. Разрушение (свиток)

Касательное. Боевое. Наносит урон в 10 осадных хитов любому объекту или строению, обладающему осадными хитами. Дополнительную информацию см. в Правилах по боевым взаимодействиям.

Использование: 1 раз за бой

7. Школа Смерти

Подмастерье

7.1. Магический снаряд

Использование: 1 раз за бой.

7.2. Создание яда (свиток)

Касательное. Моделируется наклеиванием на посуду чипа яда. После этого посуда и пища (напиток) в ней считаются отравленными.

Отравить таким образом можно только 1 посуду. Заклинание может быть использовано 2 раза в цикл, утром маг получает у мастера 2 случайных чипа смертельного яда.

Магистр

7.3. Атрибут – Похититель жизни

Если магический снаряд мага попал в другого живого персонажа, то маг после боя по окончанию медитации не менее 100 секунд восстанавливает себе 1 хит (в этом случае можно проводить медитацию в тяжране).

7.4. Магический снаряд

Использование: 2 раза за бой.

7.5. Апатия

Дебаф. Касательное. Ментальное. Реципиент 2 часа не может вступать ни в какие боевые взаимодействия, держать в руках оружие или щит, использовать боевую магию. Моделируется наклейкой с временем окончания действия дебафа на браслете жизни.

7.6. Проклятие увядания (свиток)

Касательное. Дебаф. Реципиент каждые 10 минут теряет 1 хит. Никакое лечение и зелья не действуют. Моделируется повязыванием широкой черной ленты на запястье реципиента.

7.7. Забрать жизнь (свиток)

Касательное. Сначала маг касается жертвы, затем реципиента. Жертва теряет все хиты и оказывается в состоянии тяжелого ранения. Далее заклинатель касается другого персонажа. Этот персонаж восстанавливает столько хитов, сколько потерял первый реципиент (не может также превышать количество хитов реципиента). Сам заклинатель не может выступать ни в качестве жертвы, ни в качестве реципиента.

7.8. Последняя просьба (свиток)

Касательное. Требует присутствия мастера. Применяется только к персонажу, который умер не более 10 минут назад (игрок еще не успел уйти в мертвятник). Заклинание не действует на упокоенных персонажей и нежить. Реципиент обязан правдиво ответить на 2 вопроса заклинателя, но не может делать это прямо.

Архимаг

7.9. Магический снаряд

Использование: 3 раза за бой.

7.10. Апатия

Дебаф. Касательное. Ментальное. Реципиент 4 часа не может вступать ни в какие боевые взаимодействия, держать в руках оружие или щит, использовать боевую магию. Моделируется наклейкой с временем окончания действия дебафа на браслете жизни.

7.11. Обмануть смерть (свиток)

Личное. Баф. Действует до конца цикла. Если заклинатель был добит, но не был упокоен, и при этом должен был умереть временной смертью, то в мертвятнике он показывает спеллбук с отметкой о скастованном заклинании “Обмануть смерть”, получает новый браслет и выходит без отсидки. Маг возвращается на то место, на котором был убит, и сжигает зачарованный бенгальский огонь. После этого он возвращается в игру.

Может быть использовано 1 раз в цикл. Зачарование бенгальского огня проводится заранее в один из кастов и отмечается в книге заклинателя, а на сам огонь на негорючую часть повязывается черная ленточка.

8. Школа Теней

Подмастерье

8.1. Идущий в тени

Личное. Заклинатель становится невидимым на 30 минут. Не становится неслышным и может получать урон. Может открывать двери и взаимодействовать с предметами (двигать, забирать). Эффект снимается, если заклинатель атаковал, сам получил урон, использовал любое заклинание или снял вуаль.

Во время действия “Идущего в Тени” персонаж получает возможность видеть других персонажей, находящихся в невидимости, но не взаимодействовать (можно разговаривать, разговор слышен окружающим). Заклинание моделируется черной вуалью размером 1.5x1.5 метра.

8.2. Создание яда (свиток)

Касательное. Моделируется наклеиванием на посуду чипа яда. После этого посуда и пища (напиток) в ней считаются отравленными.

Отравить таким образом можно только 1 посуду. Заклинание может быть использовано 2 раза в цикл, утром маг получает у мастера 2 случайных чипа смертельного яда.

Магистр

8.3. Атрибут – Иллюзионист

Маг может использовать небоевые заклинания, не прерывая действия заклинания “Идущий в тени”. Прочие условия прерывания действия заклинания сохраняются (атака, получение урона, снятие вуали).

8.4. Идущий в тени

Личное. Баф. Заклинатель становится невидимым на 1 час. Не становится неслышным и может получать урон. Может открывать двери и взаимодействовать с предметами (двигать, забирать). Эффект снимается, если заклинатель атаковал, сам получил урон, использовал любое заклинание или снял вуаль.

Во время действия “Идущего в Тени” персонаж получает возможность видеть других персонажей, находящихся в невидимости, но не взаимодействовать (можно разговаривать, разговор слышен окружающим). Заклинание моделируется черной вуалью размером 1.5x1.5 метра.

8.5. Морок

Ментальное. Дебаф. Заклинатель выбирает один из 4 эффектов и накладывает его на реципиента.

Реципиент не помнит применения этого заклинания. На выбор:

Эффект, который длится 2 часа:

- реципиент не может использовать 1 умение (указывается);
- реципиент отыгрывает безумие.

Эффект, который длится до конца цикла:

- реципиент забывает 1 персонажа (что был знаком или видел того);
- реципиент забывает, что был в каком-либо месте (в донже, в плену и тд.).

Моделируется наклейкой со временем спадения дебафа на браслете жизни.

8.6. Проклятие увядания (свиток)

Касательное. Дебаф. Реципиент каждые 10 минут теряет 1 хит. Никакое лечение и зелья не действуют. Моделируется повязыванием широкой черной ленты на запястье реципиента.

8.7. Магическая ловушка (свиток)

Касательное. Заклинатель устанавливает ловушку (см.Правила по строениям и механизмам). Персонаж, активировавший ловушку, получает урон 5 хитов, ловушка разряжается.

8.8. Удушение (свиток)

Касательное. Персонаж, на которого наложили заклинание, немедленно получает тяжелое ранение.

Архимаг

8.9. Идущий в тени

Личное. Баф. Заклинатель становится невидимым на 1 час. Может забрать с собой еще 1 персонажа, к которому применяются все условия заклинания, кроме Атрибута Школы Теней (исключение – если персонаж сам маг Школы Теней). Не становится неслышным и может получать урон. Может открывать двери и взаимодействовать с предметами (двигать, забирать). Эффект снимается, если заклинатель атаковал, сам получил урон, использовал любое заклинание или снял вуаль.

Во время действия “Идущего в Тени” персонаж получает возможность видеть других персонажей, находящихся в невидимости, но не взаимодействовать (можно разговаривать, разговор слышен окружающим). Заклинание моделируется черной вуалью размером 1.5 x 1.5 метра.

8.10. Стойкая иллюзия

Касательное. Дебаф. Персонаж, на которого наложено заклинание, не может применять никакие умения 2 часа (по выбору заклинателя). Персонаж не помнит, что на него было наложено это заклинание.

8.11. Переход в Тень (свиток)

Ритуал. Баф. Требуется присутствие мастера. Маг ограничивает периметр лентой длиной до 15 метров. Все, что находится внутри периметра, становится невидимым и неосозаемым на 2 часа. Окружающие видят на месте периметра затененное пространство, в котором ничего не видно. Попасть внутрь периметра могут те, кого туда проводит маг, создавший периметр, или те, кого он туда уже приводил. Периметр должен быть явно заметен, его нельзя выложить на земле, лента должна быть натянута на высоте 1 метра от земли. Периметр можно натянуть по деревьям в лесу, можно ограничить им игровой дом, площадь, комнату и т.д. Нельзя накладывать на ворота и в радиусе 3 м. от них.

9. Школа Света

Подмастерье

9.1. Лечение

Касательное. Восстанавливает реципиенту 1 хит.

9.2. Магическая эгида (свиток)

Личное. Боевое. Заклинатель раскручивает над головой ленту с мячом. Пока мяч крутится (но не более 1 минуты), заклинатель не получает урона хитов ни от каких взаимодействий, на него не действуют никакие умения. При этом заклинатель не может совершать никаких других действий, кроме перемещения.

Заклинатель не должен мешать боевым взаимодействиям других персонажей (не должен намеренно закрывать собой союзников), не должен мешать проходу других персонажей (обязан отойти в сторону при необходимости). Как только мяч прекратил свое движение или маг совершил магические или боевые действия, заклинание считается рассеявшимся.

Использование: 1 раз за бой.

Магистр

9.3. Атрибут – Древняя библиотека

Раз в день (кроме дня начала игры) маг может обменять у регионального мастера 1 легендарий на другой. Новый легендарий выбирается случайным образом.

9.4. Лечение

Касательное. Восстанавливает реципиенту 2 хита.

9.5. Луч света

Магический снаряд. Поражает только юниты нежити и хаоса (в том числе с умением “Эфирный” и “Полет”), демонов и Орды Хаоса. Любую из этих целей кладет в тяжелое ранение. Моделирование: по правилам маг.снаряда + несколько длинных белых лент.

Использование: 1 раз за бой.

9.6. Ослепление (свиток)

Касательное. Дебаф. Реципиент отыгрывает слепоту и не может участвовать в боевых взаимодействиях 2 часа. Моделируется завязыванием широкой черной ленты вокруг головы так, чтобы глаза были максимально закрыты.

9.7. Упокоение (свиток)

Касательное. Заклинатель отменяет у мёртвого персонажа эффект умения “Нетленность” (действует на вампира-трэлля, вампира-графа и персонажей с мутацией “Сущность демона”). Крайне желательно присутствие любого мастера.

9.8. Очищение (свиток)

Касательное. С реципиента, предмета или строения снимаются эффекты всех магических дебафов. Не действует на артефакты.

Архимаг

9.9. Цепь жизни

Касательное. Заклинатель касается одного или нескольких персонажей с любыми ранениями. Персонажи, которых коснулся заклинатель, суммарно на всех восстанавливают 5 хитов (распределение восстановленных хитов между целями осуществляется по усмотрению заклинателя).

9.10. Луч света

Магический снаряд. Поражает только юниты нежити и хаоса (в том числе с умением “Эфирный” и “Полет”), демонов и Орды Хаоса. Любую из этих целей кладет в тяжелое ранение. При применении на персонажа, использующего эффект “Форма тумана”, снимает с него эффект “Формы”, но не снимает хиты. Моделирование: по правилам маг.снаряда + несколько длинных белых лент.

Использование: 2 раза за бой.

9.11. Цитадель света (свиток)

Ритуал. Баф. Заклинание накладывается на локацию и действует в течение 4 часов. Пока действует заклинание, вампиры не могут применять умение “Укус вампира” в этой локации. После проведения ритуала эффект заклинания доносится до игроков, находящихся в локации, через региональщиков. Моделируется установкой в центре локации знамени Школы Света.

На 1 локацию это заклинание можно наложить 1 раз в цикл.

10. Темная магия

Подмастерье

10.1. Магический снаряд

Использование: 1 раз за бой.

10.2. Идущий в тени (свиток)

Личное. Баф. Заклинатель становится невидимым на 30 минут. Не становится неслышным и может получать урон. Может открывать двери и взаимодействовать с предметами (двигать, забирать). Эффект снимается, если заклинатель атаковал, сам получил урон, использовал любое заклинание или снял вуаль.

Во время действия “Идущего в Тени” персонаж получает возможность видеть других персонажей, находящихся в невидимости, но не взаимодействовать (можно разговаривать, разговор слышен окружающим). Заклинание моделируется черной вуалью размером 1.5x1.5 метра.

Магистр

10.3. Атрибут – Кровавая купель

Принеся в жертву персонажа, заклинатель раз в цикл может снять с себя все дебафы.

10.4. Магический снаряд

Использование: 2 раза за бой.

10.5. Забрать жизнь

Касательное. Сначала маг касается жертвы, затем реципиента. Жертва теряет все хиты и оказывается в состоянии тяжелого ранения. Далее заклинатель касается другого персонажа. Этот персонаж восстанавливает столько хитов, сколько потерял первый реципиент (не может также превышать количество хитов реципиента). Сам заклинатель не может выступать ни в качестве жертвы, ни в качестве реципиента.

10.6. Разрушение (свиток)

Касательное. Боевое. Наносит урон в 5 осадных хитов любому объекту или строению, обладающему осадными хитами. Дополнительную информацию см. в Правилах по боевым взаимодействиям.

Использование: 1 раз за бой

10.7. Магическая ловушка (свиток)

Касательное. Заклинатель устанавливает ловушку (см.Правила по строениям и механизмам). Персонаж, активировавший ловушку, получает урон 5 хитов, ловушка разряжается.

10.8. Последняя просьба (свиток)

Касательное. Требует присутствия мастера. Применяется только к персонажу, который умер не более 10 минут назад (игрок еще не успел уйти в мертвятник). Заклинание не действует на упокоенных персонажей и нежить. Реципиент обязан правдиво ответить на 2 вопроса заклинателя, но не может делать это прямо.

Архимаг

10.9. Магический снаряд

Использование: 3 раз за бой.

10.10. Забрать жизнь

Касательное. Сначала маг касается жертвы, затем реципиента. Жертв и реципиентов может быть по 2 за раз (каждому реципиенту назначается 1 жертва). Жертва теряет все хиты и оказывается в состоянии тяжелого ранения. Далее заклинатель касается другого персонажа. Этот персонаж восстанавливает столько хитов, сколько потерял первый реципиент (не может также превышать количество хитов реципиента). Сам заклинатель не может выступать ни в качестве жертвы, ни в качестве реципиента.

10.11. Печать Тьмы (свиток)

Ритуал. Баф. Заклинание применяется к воротам Крепости или Укрепленного лагеря. Моделируется вывешиванием на ворота знамени Темной магии. В течение 1 часа после применения заклинания в данную Крепость или Укрепленный лагерь нельзя войти или выйти через ворота, на которые наложено заклинание. Эффект не распространяется на персонажей с умением "Полет", не распространяется на эффект заклинания "Телепортация". О сотворении заклинания необходимо сообщить региональному мастеру. Можно считать и дебафом, но все равно не снимается магистерским Очищением.

На 1 локацию это заклинание можно наложить 1 раз в цикл.

11. Высшая магия

Подмастерье

11.1. Магический снаряд

Использование: 1 раз за бой.

11.2. Магическая эгida (свиток)

Личное. Боевое. Заклинатель раскручивает над головой ленту с мячом. Пока мяч крутится (но не более 1 минуты), заклинатель не получает урона хитов ни от каких взаимодействий, на него не действуют никакие умения. При этом заклинатель не может совершать никаких других действий, кроме перемещения.

Заклинатель не должен мешать боевым взаимодействиям других персонажей (не должен намеренно закрывать собой союзников), не должен мешать проходу других персонажей (обязан отойти в сторону при необходимости). Как только мяч прекратил свое движение или маг совершил магические или боевые действия, заклинание считается рассеявшимся.

Использование: 1 раз за бой.

Магистр

11.3. Атрибут – Колдовской взор

Маг видит невидимых персонажей (включая тех, кто находится под действием заклинаний "Идущий в тени" и "Смена формы – Древень") и может их атаковать.

11.4. Магический снаряд

Использование: 2 раз за бой.

11.5. Телепортация

Личное. Моделируется накидыванием на голову белой вуали размером не менее 1,5x1,5 м. Заклинатель может переместиться к одной любой точке выхода. Точки выхода обозначаются синей широкой лентой с синим диодом, обернутой вокруг дерева (точки телепорта будут отмечены на карте мага мастером). Пока заклинатель не найдет точку выхода, он находится в телепорте и не может осуществлять никаких взаимодействий с внешним миром. Если заклинатель не нашел точку

выхода за 1 час, он возвращается в точку, в которой применил заклинание, снимает вуаль и получает тяжелое ранение.

11.6. Магический допрос (свиток)

Ментальное. Касательное. Реципиент должен прямо и правдиво ответить на 3 вопроса заклинателя. Реципиент не помнит, что на него было наложено это заклинание (помнит, что просто проболтался по какой-то причине).

11.7. Магические оковы (свиток)

Касательное. Дебаф. Реципиент считается находящимся в кандалах, не может атаковать и бегать 2 часа. Запястья аккуратно связываются между собой широкой черной лентой.

11.8. Немота (свиток)

Дебаф. Ментальное. Реципиент не может говорить, использовать умения «Жречество», «Магия», «Командир» и «Пытки» в течение 2 часов. Реципиент не помнит, что на него было наложено это заклинание. Моделируется наклейкой со временем спадения дебафа на браслете жизни.

Архимаг

11.9. Магический снаряд

Использование: 3 раза за бой.

11.10. Телепортация

Моделируется накидыванием на голову белой вуали размером не менее 1,5x1,5 м. Заклинатель и 1 человек с ним может переместиться к одной любой точке выхода. Точки выхода обозначаются синей широкой лентой с синим диодом, обернутой вокруг дерева (точки телепорта будут отмечены на карте мага мастером). Пока заклинатель и его спутник не найдут точку выхода, они находятся в телепорте и не могут осуществлять никаких взаимодействий с внешним миром. Если заклинатель не нашел точку выхода за 1 час, он возвращается в точку, в которой применил заклинание, снимает вуаль и он и его спутник получают тяжелое ранение.

11.11. Кармическая связь (свиток)

Ритуал. Участников может быть до 3х человек + заклинатель. Все участники ритуала получают бафы, висящие в данный момент на других участниках. Не срабатывает на бафы, дающие какое-либо умение или с маркировкой “личное”, и Атрибуты Магии/Дары Божества.

12. Некромантия

Подмастерье

12.1. Собрать по косточкам

Касательное. Восстанавливает юниту нежити 1 хит.

12.2. Сон (свиток)

Ментальное. Касательное. Дебаф. Реципиент отыгрывает сон (не видит, не слышит и не помнит происходящее вокруг; опускается на землю, если стоял в момент усыпления; может вспомнить свой сон), отсчитывая про себя до 300.

Если реципиенту нанесён урон хитов, то сон прерывается.

Магистр

12.3. Атрибут – Мертвая плоть

Дает магу умение “Неживой”. Персонаж лишается возможности лечиться заклинаниями и молитвами обычного лечения.

Если заклинатель – вампир, то Атрибут сокращает ему время регенерации в локации до 2 минут.

12.4. Собрать по косточкам

Касательное. Восстанавливает юниту нежити 2 хита.

12.5. Магический снаряд

Использование: 2 раза за бой.

12.6. Немота (свиток)

Дебаф. Ментальное. Реципиент не может говорить, использовать умения «Жречество», «Магия», «Командир» и «Пытки» в течение 2 часов. Реципиент не помнит, что на него было наложено это заклинание. Моделируется наклейкой со временем спадения дебафа на браслете жизни.

12.7. Последняя просьба (свиток)

Касательное. Требует присутствия мастера. Применяется только к персонажу, который умер не более 10 минут назад (игрок еще не успел уйти в мертвятник). Заклинание не действует на упокоенных персонажей и нежить. Реципиент обязан правдиво ответить на 2 вопроса заклинателя, но не может делать это прямо.

12.8. Обращение в зомби (свиток)

Касательное. Заклинание используется только на персонажа, умершего не более 10 минут назад. Только с согласия игрока-реципиента. На 1 час превращает игрока в зомби. По истечению срока можно получить в ДК отметку регионального мастера (необходимо показать спеллбук с отметкой) и сократить срок отсидки в мертвятнике на 1 час. За одно использование заклинания можно поднять до 3-х зомби.

Архимаг

12.9. Собрать по косточкам

Касательное. Восстанавливает юниту нежити 4 хита.

12.10. Магический снаряд

Использование: 3 раза за бой.

12.11. Армия мертвых (свиток)

Касательное. Заклинание восстанавливает по 1 хиту 10 тяжело раненым юнитам нежити.

13. Ледяная магия

Подмастерье

13.1. Удушение

Касательное. Персонаж, на которого наложили заклинание, немедленно получает тяжелое ранение.

13.2. Выживший (свиток)

Касательное. Баф. Используется только на тяжело раненный юнит. Время, через которое состояние реципиента из тяжелого ранения перейдет в состояние смерти, увеличивается на 1 час. Нельзя использовать на себя.

Магистр

13.3. Атрибут – Холодный разум

Дает магу иммунитет к оглушению и пыткам.

13.4. Магический снаряд

Использование: 2 раза за бой.

13.5. Поцелуй зимы

Касательное. Контроль. На 5 минут реципиент парализован: не может двигаться, разговаривать и использовать активные умения. Моделируется накидыванием на цель синей вуали размером 1,5 x 1,5 м.

Если реципиент находился в состоянии тяжёлого ранения, то он стабилизируется.

13.6. Разрушение (свиток)

Касательное. Боевое. Наносит урон в 5 осадных хитов любому объекту или строению, обладающему осадными хитами. Дополнительную информацию см. в Правилах по боевым взаимодействиям.

Использование: 1 раз за бой

13.7. Магические оковы (свиток)

Касательное. Дебаф. Реципиент считается находящимся в кандалах, не может атаковать и бегать 2 часа. Запястья аккуратно связываются между собой широкой черной лентой.

13.8. Буря (свиток)

Боевое. Заклинатель зажигает 2 бенгальских огня. Пока они горят, другие персонажи в боевом взаимодействии с заклинателем и его отрядом (и армией), враги или союзники в радиусе 20 метров не могут читать заклинания, использовать магические снаряды или быть поражены магическими снарядами. Не действует через стены локаций (действует на персонажей на стене локации). Во

время действия эффекта заклинатель не может использовать другие заклинания и самостоятельно передвигаться.

Использование: 1 раз за бой.

Архимаг

13.9. Магический снаряд

Использование: 3 раза за бой.

13.10. Поцелуй зимы

Касательное. Контроль. На 10 минут реципиент парализован: не может двигаться, разговаривать и использовать активные умения. Моделируется накидыванием на цель синей вуали размером 1,5 х 1,5 м.

Если реципиент находился в состоянии тяжёлого ранения, то он стабилизируется.

13.11. Разрушение (свиток)

Касательное. Боевое. Наносит урон в 10 осадных хитов любому объекту или строению, обладающему осадными хитами. Дополнительную информацию см. в Правилах по боевым взаимодействиям.

Использование: 1 раз за бой

14. Магия Слаанеш

Подмастерье

14.1. Доминация

Ментальное. Касательное. Реципиент не предпринимает никаких действий, кроме выполнения приказов заклинателя. Приказы должны быть сформулированы 1-2 словами и содержать простое физическое действие, не требующее абстрактного мышления, не нарушающее правил игры и игрового процесса. Например: «пропусти», «открой ворота», «отопри замок» и т.п. Заклинатель не может приказать рассказать о чём-либо, указать на преступника, прочитать зашифрованный текст и т.п. Эффект действует 15 минут. Не моделируется ничем, заклинатель отмечает каст и время в книге. Реципиент не помнит, что на него было наложено это заклинание.

14.2. Сон (свиток)

Ментальное. Касательное. Дебаф. Реципиент отыгрывает сон (не видит, не слышит и не помнит происходящее вокруг; опускается на землю, если стоял в момент усыпления; может вспомнить свой сон), отсчитывая про себя до 300.

Если реципиенту нанесён урон хитов, то сон прерывается.

Магистр

14.3. Ментальный щит (Марка Слаанеш)

Дает магу иммунитет к ментальным заклинаниям.

Персонаж получает свойства Марки только в том случае, если он носит символику своего культа (амulet, тату, нашивка, иное изображение). Также Марка дает доступ к мутациям Слаанеш.

14.4. Доминация

Ментальное. Касательное. Реципиент не предпринимает никаких действий, кроме выполнения приказов заклинателя. Приказы могут быть сформулированы 5 словами и должны содержать простое физическое действие, не требующее абстрактного мышления, не нарушающее правил игры и игрового процесса. Например: «пропусти», «открой ворота», «отопри замок» и т.п.

Заклинатель не может приказать рассказать о чём-либо, указать на преступника, прочитать зашифрованный текст и т.п. Эффект действует 2 часа. Не моделируется ничем, заклинатель отмечает каст и время в книге. Реципиент не помнит, что на него было наложено это заклинание.

14.5. Магический допрос

Ментальное. Касательное. Реципиент должен прямо и правдиво ответить на 3 вопроса заклинателя. Реципиент не помнит, что на него было наложено это заклинание (помнит, что просто проболтался по какой-то причине).

14.6. Магический снаряд (свиток)

Использование: 2 раза за бой.

14.7. Ужасная мутация (свиток)

Касательное. Реципиент подвергается мучительной мутации, приобретает одну из мутаций Хаоса на 3 часа. Также можно добавить мутацию чисто визуальную, без эффекта, используя имеющийся антураж. Использование должно контролироваться и предварительно согласовываться с мастером. Обязательно (!) наличие соответствующего антуража. Мастер кидает кубик д6. На «1» реципиент умирает от неудачной мутации.

На демонов, юниты нежити, хафлингов, Рыцарей Граала не действует.

14.8. Экстатический союз (свиток)

Касательное. Ритуал. Заклинатель проводит в течении 5 минут вместе с 1 реципиентом ритуал, включающий в себя на выбор одно из: танец, чтение стихов, пение, бодиарт, массаж или музенирование. По окончании ритуала (участники не занимаются никакими другими взаимодействиями с окружающими) реципиент восстанавливает все хиты и излечивается от болезней. Не действует на монстров и нежить.

Архимаг

14.9. Доминация

Ментальное. Касательное. Реципиент не предпринимает никаких действий, кроме выполнения приказов заклинателя. Приказы могут быть сформулированы в несколько предложений и должны содержать простое физическое действие, не требующее абстрактного мышления, не нарушающее правил игры и игрового процесса. Например: «пропусти», «открой ворота», «котопри замок» и т.п. Заклинатель не может приказать рассказать о чём-либо, указать на преступника, прочитать зашифрованный текст и т.п. Эффект действует 2 часа. Не моделируется ничем, заклинатель отмечает каст и время в книге. Реципиент не помнит, что на него было наложено это заклинание.

14.10. Магический допрос

Ментальное. Касательное. Реципиент должен прямо и правдиво ответить на 4 вопроса заклинателя. Реципиент не помнит, что на него было наложено это заклинание (помнит, что просто проболтался по какой-то причине).

14.11. Подношение Слаанеш: Перфекционизм (свиток)

Ритуал. Маг отыгрывает ритуальное убийство жертвы. Затем выбирает реципиента, и реципиент получает навсегда любую способность, доступную жертве, при условии, что у реципиента есть соответствующий антураж для моделирования умения. Не распространяется на бафы.

Список умений, доступных для копирования: любые иммунитеты, зельеварение, лекарь,, изготовление ловушек, инженер,, командир, проводник, пытки, ремесленник, торговец. Способность вписывается в ДК и заверяется печатью регионального мастера. В случае окончательной смерти реципиент эту способность потеряет. Не действует на нежить и монстров. Жертва умирает временной смертью.

15. Магия Нургла

Подмастерье

15.1. Корни

Боевое. Контроль. Осуществляется накидыванием на цель зеленой сетки размером 1,5x1,5 метра (можно с мягкими грузиками в углах). Цель теряет возможность перемещаться до конца боя (может применять магию, оружие и умения). Сетку с себя сбрасывать нельзя.

Использование: 1 раз за бой.

15.2. Создание яда (свиток)

Касательное. Моделируется наклеиванием на посуду чипа яда. После этого посуда и пища в ней считаются отравленными,.

Отравить таким образом можно только 1 посуду. Заклинание может быть использовано 2 раза в цикл, утром маг получает у мастера 2 случайных чипа смертельного яда.

Магистр

15.3. Бренное тело (Марка Нургла)

Дает магу иммунитет к болезням.

Персонаж получает свойства Марки только в том случае, если он носит символику своего культа (амulet, тату, нашивка, иное изображение). Также Марка дает доступ к мутациям Нургла.

15.4. Корни

Боевое. Контроль. Осуществляется накидыванием на цель зеленой сетки размером 1,5x1,5 метра (можно с мягкими грузиками в углах). Цель теряет возможность перемещаться до конца боя (может применять магию, оружие и умения). Сетку с себя сбрасывать нельзя.

Использование: 2 раза за бой.

15.5. Лечение

Касательное. Восстанавливает реципиенту 2 хита.

15.6. Разрушение (свиток)

Касательное. Боевое. Наносит урон в 5 осадных хитов любому объекту или строению, обладающему осадными хитами. Дополнительную информацию см. в Правилах по боевым взаимодействиям.

Использование: 1 раз за бой

15.7. Проклятие увядания (свиток)

Касательное. Дебаф. Реципиент каждые 10 минут теряет 1 хит. Никакое лечение и зелья не действуют. Моделируется повязыванием широкой черной ленты на запястье реципиента.

15.8. Ужасная мутация (свиток)

Касательное. Реципиент подвергается мучительной мутации, приобретает одну из мутаций Хаоса на 3 часа. Также можно добавить мутацию чисто визуальную, без эффекта, используя имеющийся антураж. Использование должно контролироваться и предварительно согласовываться с мастером. Обязательно (!) наличие соответствующего антуража. Мастер кидает кубик д6. На «1» реципиент умирает от неудачной мутации.

На демонов, юниты нежити, хафлингов, Рыцарей Граала не действует.

Архимаг

15.9. Корни

Боевое. Контроль. Осуществляется накидыванием на цель зеленой сетки размером 1,5x1,5 метра (можно с мягкими грузиками в углах). Цель теряет возможность перемещаться до конца боя (может применять магию, оружие и умения). Сетку с себя сбрасывать нельзя.

Использование: 3 раза за бой.

15.10. Цепь жизни

Касательное. Заклинатель касается одного или нескольких персонажей с любыми ранениями. Персонажи, которых коснулся заклинатель, суммарно на всех восстанавливают 5 хитов (распределение восстановленных хитов между целями осуществляется по усмотрению заклинателя).

15.11. Подношение Нурглу: Долгое гниение (свиток)

Ритуал. Маг отыгрывает ритуальное убийство жертвы. Жертва умирает временной смертью. Затем выбирает реципиента, и реципиент получает сокращение отсидки в мертвятнике до 0 (приходит в мертвятник, отмечается и возвращается в игру сразу же, но сдает все игровые предметы, которые с него не забрали при смерти, мастеру мертвятника) до конца цикла. Подобным образом можно умереть три раза, после эффект заканчивается. Не действует на окончательную смерть и в случае ее наступления сразу спадает. Получение бафа фиксируется в ДК любым мастером.

16. Магия Тзинча

Подмастерье

16.1. Магический снаряд

Использование: 1 раз за бой.

16.2. Магическая эгida (свиток)

Личное. Боевое. Заклинатель раскручивает над головой ленту с мячом. Пока мяч крутится (но не более 1 минуты), заклинатель не получает урона хитов ни от каких взаимодействий, на него не действуют никакие умения. При этом заклинатель не может совершать никаких других действий, кроме перемещения.

Заклинатель не должен мешать боевым взаимодействиям других персонажей (не должен намеренно закрывать собой союзников), не должен мешать проходу других персонажей (обязан отойти в сторону при необходимости). Как только мяч прекратил свое движение или маг совершил магические или боевые действия, заклинание считается рассеявшимся.

Использование: 1 раз за бой.

Магистр

16.3. Рожденный магией (Марка Тзинча)

При регистрации игрок получает 2 осколка магии вместо 1.

Персонаж получает свойства Марки только в том случае, если он носит символику своего культа (амulet, тату, нашивка, иное изображение). Также Марка дает доступ к мутациям Тзинча.

16.4. Магический снаряд

Использование: 2 раз за бой.

16.5. Немота

Дебаф. Ментальное. Реципиент не может говорить, использовать умения «Жречество», «Магия», «Командир» и «Пытки» в течение 2 часов. Реципиент не помнит, что на него было наложено это заклинание. Моделируется наклейкой со временем спадения дебафа на браслете жизни.

16.6. Прозрение (свиток)

Личное. После сотворения заклинания маг вскрывает конверт, в котором находится пророчество. Нельзя показывать или зачитывать содержимое другим игрокам, можно пересказывать своими словами. Конверт можно получить у регионального мастера, показа в ему запись о совершенном заклинании.

16.7. Ужасная мутация (свиток)

Касательное. Реципиент подвергается мучительной мутации, приобретает одну из мутаций Хаоса на 3 часа. Также можно добавить мутацию чисто визуальную, без эффекта, используя имеющийся антураж. Использование должно контролироваться и предварительно согласовываться с мастером. Обязательно (!) наличие соответствующего антуража. Мастер кидает кубик д6. На «1» реципиент умирает от неудачной мутации.

На демонов, юниты нежити, хафлингов, Рыцарей Граала не действует.

16.8. Жнец Магии (свиток)

Касательное. Маг может скопировать к себе в спеллбук до 2 заклинаний ранга Подмастерье из чужой книги заклинаний (любой школы) и применять их. В конце цикла заклинания исчезают. Для сотворения каста заклинатель должен держать книгу в руках. В начале следующего цикла маг обязан зачеркнуть это заклинание, использовать его он не может, если не изучил его повторно.

Можно кастовать 1 раз в цикл.

Архимаг

16.9. Магический снаряд

Использование: 3 раза за бой.

16.10. Немота

Дебаф. Ментальное. Реципиент не может говорить, использовать умения «Жречество», «Магия», «Командир» и «Пытки» в течение 4 часов. Реципиент не помнит, что на него было наложено это заклинание. Моделируется наклейкой со временем спадения дебафа на браслете жизни.

16.11. Подношение Тзинчу: Жажды знаний (свиток)

Ритуал. Маг отыгрывает ритуальное убийство жертвы. Жертва должна иметь умение «Магия». Жертва умирает временной смертью. После этого маг выбирает любое заклинание любой школы любого уровня из спеллбука жертвы и вписывает его в свой. Запись в спеллбуке заверяется печатью регионального мастера.

17. Малая магия

Подмастерье

17.1. Лечение

Касательное. Восстанавливает реципиенту 1 хит.

17.2. Морок (свиток)

Ментальное. Дебаф. Заклинатель выбирает один из 4 эффектов и накладывает его на реципиента. Реципиент не помнит применения этого заклинания. На выбор:

Эффект, который длится 2 часа:

- реципиент не может использовать 1 умение (указывается);
- реципиент отыгрывает безумие.

Эффект, который длится до конца цикла:

- реципиент забывает 1 персонажа (что был знаком или видел того);
- реципиент забывает, что был в каком-либо месте (в донже, в плену и тд.).

Моделируется наклейкой со временем спадания дебафа на браслете жизни.

Магистр

17.3. Лечение

Касательное. Восстанавливает реципиенту 2 хита.

17.4. Апатия

Дебаф. Касательное. Ментальное. Реципиент 2 часа не может вступать ни в какие боевые взаимодействия, держать в руках оружие или щит, использовать боевую магию. Моделируется наклейкой с временем окончания действия дебафа на браслете жизни.

17.5. Магический снаряд (свиток)

Использование: 1 раз за бой.

17.6. Талисман от сглаза (свиток)

Баф. Личное. Заклинатель создает ожерелье из всяких бусинок-черепов-перышек и прочей мелочевки (оно может выглядеть достаточно нелепо) и надевает на себя. Талисман дает защиту от любых дебафов на 2 часа. Когда заклятие заканчивается, переделывать талисман не надо, достаточно повторно засоровать.

17.7. Последняя просьба (свиток)

Касательное. Требует присутствия мастера. Применяется только к персонажу, который умер не более 10 минут назад (игрок еще не успел уйти в мертвятник). Заклинание не действует на упокоенных персонажей и нежить. Реципиент обязан правдиво ответить на 2 вопроса заклинателя, но не может делать это прямо.

18. Рунная магия

Подмастерье

18.1. Стальное дерево

Касательное. Баф. Маг добавляет 5 осадных хитов любому объекту или строению, обладающему осадными хитами. Дополнительную информацию см. в Правилах по боевым взаимодействиям. Баф вписывается в сертификат объекта.

Можно использовать не чаще 1 раза в цикл на один и тот же объект.

18.2. Магические оковы (свиток)

Касательное. Дебаф. Реципиент считается находящимся в кандалах, не может атаковать и бегать 2 часа. Запястья аккуратно связываются между собой широкой черной лентой.

Магистр

18.3. Стальное дерево

Касательное. Баф. Маг добавляет 10 осадных хитов осадных хитов любому объекту или строению, обладающему осадными хитами. Дополнительную информацию см. в Правилах по боевым взаимодействиям. Баф вписывается в сертификат объекта.

Можно использовать не чаще 1 раза в цикл на один и тот же объект.

18.4. Магическая ловушка

Касательное. Заклинатель устанавливает ловушку (см. Правила по строениям и механизмам). Персонаж, активировавший ловушку, получает урон 5 хитов, ловушка разряжается.

18.5. Разрушение (свиток)

Касательное. Боевое. Наносит урон в 5 осадных хитов любому объекту или строению, обладающему осадными хитами. Дополнительную информацию см. в Правилах по боевым взаимодействиям.

Использование: 1 раз за бой

18.6. Магическая эгида (свиток)

Личное. Боевое. Заклинатель раскручивает над головой ленту с мячом. Пока мяч крутится (но не более 1 минуты), заклинатель не получает урона хитов ни от каких взаимодействий, на него не действуют никакие умения. При этом заклинатель не может совершать никаких других действий, кроме перемещения.

Заклинатель не должен мешать боевым взаимодействиям других персонажей (не должен намеренно закрывать собой союзников), не должен мешать проходу других персонажей (обязан отойти в сторону при необходимости). Как только мяч прекратил свое движение или маг совершил магические или боевые действия, заклинание считается рассеявшимся.

Использование: 1 раз за бой.

18.7. Магический замок (свиток)

Касательное. Позволяет запереть контейнер (сундук, шкатулку) до конца магического цикла (обвязывается широкой черной лентой).

19. Магия Рогатой Крысы

Магистр

19.1. Магический снаряд

Использование: 2 раза за бой.

19.2. Телепортация

Личное. Моделируется накидыванием на голову белой вуали размером не менее 1,5x1,5 м. Заклинатель может переместиться к одной любой точке выхода. Точки выхода обозначаются синей широкой лентой с синим диодом, обернутой вокруг дерева (точки телепорта будут отмечены на карте мага мастером). Пока заклинатель не найдет точку выхода, он находится в телепорте и не может осуществлять никаких взаимодействий с внешним миром. Если заклинатель не нашел точку выхода за 1 час, он возвращается в точку, в которой применил заклинание, снимает вуаль и получает тяжелое ранение.

19.3. Ужасная мутация

Касательное. Скавен обращается в человека. Обязательно (!) наличие соответствующего антуража. На каждое превращение кидается кубик d6 – выпавшее число определяет длительность заклинания на этой крысе.

Архимаг

19.4. Магический снаряд

Использование: 3 раза за бой.

19.5. Телепортация

Моделируется накидыванием на голову белой вуали размером не менее 1,5x1,5 м. Заклинатель и 1 человек с ним может переместиться к одной любой точке выхода. Точки выхода обозначаются синей широкой лентой с синим диодом, обернутой вокруг дерева (точки телепорта будут отмечены на карте мага мастером). Пока заклинатель и его спутник не найдут точку выхода, они находятся в телепорте и не могут осуществлять никаких взаимодействий с внешним миром.

19.6. Ужасная мутация

Касательное. Скавен обращается в человека. Обязательно (!) наличие соответствующего антуража. На каждое превращение кидается кубик d6 – выпавшее число определяет длительность заклинания на этой крысе.

Приложение о молитвах

Основные положения.

- 1.1. Игрок выбирает культ на начало игры и далее может учить только молитвы этого культа. Изучить недоступные выбранному культу молитвы нельзя, в т.ч. из свитков.
- 1.2. Все молитвы являются небоевыми, т.е. их нельзя каствовать в боевой ситуации. При этом наложенные заранее бафы и дебафы действуют в бою.
- 1.3. Все Дары Божеств присваиваются юнитам Священник или Лектор при выборе культа или переходе на этот ранг, действуют постоянно, только на самого жреца, записываются в молитвенник и не требуют затраты чипа.
- 1.4. Все игроки при чиповке получают базовые молитвы своего Культа в соответствии с рангом. При повышении ранга жрец совершенствует свои базовые молитвы, и они усиливаются, замещая собой базовые молитвы предыдущего ранга (т.е. никак не суммируются по эффекту или количеству применений).
- 1.5. Все молитвы с пометкой (свиток) можно изучить только из свитков. На начало игры их взять нельзя.

1.6. Обозначения:

Баф – благословение, накладывает на реципиента положительный эффект. Отыгрывается верbalным обращением жреца к своему Божеству с просьбой о помощи, затем оглашением эффекта (можно стилизовать, цитировать правила необязательно). В случае, если реципиент – не сам жрец, то при оглашении он возлагает руки на реципиента/объект. Дебаф – проклятие, накладывает на реципиента негативный эффект. Отыгрывается верbalным обращением жреца к своему Божеству с просьбой о проклятии, затем оглашением эффекта (можно стилизовать, цитировать правила необязательно). При оглашении жрец кладет руку реципиенту на плечо.

Ментальное – молитва имеет эффект класса “ментальное воздействие”. Не срабатывает на цель с иммунитетом к ментальному воздействию.

Обряд – для сотворения молитвы необходимо провести мини-ритуал (рекомендации по ритуалам можно найти в пункте 6 Правил по магии Ритуалы). Обязательный элемент: жрец зажигает бенгальский огонь, рвет чип молитвы или клеит его на объект/реципиента. Эффект вступает в действие по завершению обряда и после того, как потух бенгальский огонь. При наступлении боевого взаимодействия обряд прерывается.

Личное – может быть использовано жрецом только на себя.

Касательное – для активации эффекта необходимо вербально обратиться к своему божеству, огласить эффект и прикоснуться к реципиенту/объекту воздействия.

Площадное – действует на обозначенную площадь.

1.7. При бафах и дебафах на чипе молитвы указываются Божество, №ДК жреца и эффект и чип наклеивается в ДК реципиента или на строение (можно клеить поверх старых наклеек, если истекло время их действия) или объект воздействия.

1.8. Если не баф или дебаф, то чип молитвы просто рвется, а не клеится в ДК.

Культ Верены

Послушник

2.1. Магический допрос

Ментальное. Касательное. Реципиент должен прямо и правдиво ответить на 2 вопроса заклинателя. Реципиент не помнит, что на него было наложено это заклинание (помнит, что просто проболтался по какой-то причине).

2.2. Стойкость духа (свиток)

Баф. Дает цели иммунитет к пыткам на 1 час.

Священник

2.3. Дар Божества – Ментальный Щит

Жрец получает иммунитет к ментальным заклинаниям.

2.4. Магический допрос

Ментальное. Касательное. Реципиент должен прямо и правдиво ответить на 3 вопроса заклинателя. Реципиент не помнит, что на него было наложено это заклинание (помнит, что просто проболтался по какой-то причине).

2.5. Приговор

Ментальное. Дебаф. В течении 1 минуты заклинатель зачитывает реципиенту обвинение в преступлении против Верены и до 2 видов наказания на выбор жреца:

отыгрыш публичного покаяния в течении 1 часа;

- получение увечья (навсегда);

- отыгрыш безумия 1 час;

- отыгрыш светобоязни 1 час.

Если реципиент считает себя виновным, то может просить смягчить наказание в обмен на покаяние (смягчается на усмотрение жреца, можно сокращать длительность эффектов, не отменяя их полностью, или отменить совсем). Если не считает, то просто получает эффект наказания. Чип молитвы тратится в любом случае.

2.6. Немота (свиток)

Дебаф. Ментальное. Реципиент не может говорить, использовать умения «Жречество», «Магия», «Командир» и «Пытки» в течение 2 часов. Реципиент не помнит, что на него было наложено это заклинание.

2.7. Заглянуть в суть (свиток)

Обряд. Позволяет жрецу сократить изучение артефакта до 15 минут, остальные нюансы изучения см.в п.3.3. Правил по Артефактам. Можно использовать 1 раз в цикл.

2.8. Прозрение (свиток)

Обряд. Личное. При совершении обряда жрец вскрывает конверт, в котором находится пророчество. Нельзя показывать или зачитывать содержимое другим игрокам, можно пересказывать своими словами. Конверт можно получить у регионального мастера.

Лектор

2.9. Магический допрос

Ментальное. Касательное. Реципиент должен прямо и правдиво ответить на 4 вопроса заклинателя. Реципиент не помнит, что на него было наложено это заклинание (помнит, что просто проболтался по какой-то причине).

2.10. Приговор

Ментальное. Дебаф. В течении 1 минуты заклинатель зачитывает реципиенту обвинение в преступлении против Верены и до 3 видов наказания на выбор жреца:

- отыгрыш публичного покаяния в течении 2 часов;

- получение увечья (навсегда);

- отыгрыш безумия 2 часа;

- отыгрыш светобоязни 2 часа,

- тяжелое ранение,

- невосприимчивость к бафам на 2 часа.

Если реципиент считает себя виновным, то может просить смягчить наказание в обмен на покаяние (смягчается на усмотрение жреца, можно сокращать длительность эффектов, не отменяя их полностью, или отменить совсем). Если не считает, то просто получает эффект наказания. Чип молитвы тратится в любом случае.

2.11. Подарок Верены (свиток)

Обряд. При изучении дает случайный легендарий (выдает рег). Есть 1 попытка на его замену, но нельзя вернуть предыдущий.

Культ Каина

Послушник

3.1. Стойкость духа

Баф. Дает цели иммунитет к пыткам на 1 час.

3.2. Очищение (свиток)

Касательное. С реципиента, предмета или строения снимаются эффекты всех магических дебафов (если только в описании дебафа не было указано иного). Заклинание может быть использовано жрецом для снятия эффекта осквернения храма. Не действует на артефакты. Не действует на яд, если он не магический.

Священник

3.3. Дар Божества – Ядовитая кровь

Жрец получает иммунитет к яду.

3.4. Стойкость духа

Баф. Дает цели иммунитет к пыткам на 2 часа.

3.5. Ищущий смерти

Реципиент получает умение “Ищущий смерти” на 2 часа (сокращение времени отсидки в мертвятнике до 1 часа).

3.6. Магический допрос (свиток)

Ментальное. Касательное. Реципиент должен прямо и правдиво ответить на 2 вопроса заклинателя. Реципиент не помнит, что на него было наложено это заклинание (помнит, что просто проболтался по какой-то причине).

3.7. Колдовской взор (свиток)

Баф. Личное. Заклинатель 2 часа видит невидимых персонажей (включая тех, кто находится под действием заклинаний “Идущий в тени” и “Смена формы – Древень”) и может их атаковать.

3.8. Немота (свиток)

Дебаф. Ментальное. Реципиент не может говорить и использовать умения «Жречество», «Магия», «Командир» и «Пытки» в течение 2 часов. Реципиент не помнит, что на него было наложено это заклинание.

Лектор

3.9. Стойкость духа

Баф. Дает цели иммунитет к пыткам на 4 часа.

3.10. Ищущий смерти

Баф. Реципиент получает умение “Ищущий смерти” на 4 часа (сокращение времени отсидки в мертвятнике до 1 часа).

3.11. Подношение Каину (свиток)

Обряд. Во время обряда в жертву можно принести несколько человек. За каждого принесенного в жертву восстанавливаются все хиты 1 персонажу. Обряд имеет эффект только при проведении у алтаря Каина. Принесенные в жертву персонажи умирают временной смертью.

Культ Мананна

Послушник

4.1. Морок

Ментальное. Дебаф. Заклинатель выбирает один из 4 эффектов и вписывает его на чип молитвы.

Реципиент не помнит применения этого заклинания.

Эффект, который длится 1 час:

- реципиент не может использовать 1 умение (указывается);
- реципиент отыгрывает безумие.

Эффект, который длится до конца цикла:

- реципиент забывает 1 персонажа (что был знаком или видел того);
- реципиент забывает, что был в каком-либо месте (в данже, в пленау и тд.).

4.2. Стойкость духа (свиток)

Баф. Дает цели иммунитет к пыткам на 1 час.

Священник

4.3. Дар Божества – Попутный ветер

Если жрец присутствует на корабле во время плавания, оно происходит на 50% быстрее.

4.4. Морок

Ментальное. Дебаф. Заклинатель выбирает один из 4 эффектов и вписывает его на чип молитвы.

Реципиент не помнит применения этого заклинания.

Эффект, который длится 2 часа:

- реципиент не может использовать 1 умение (указывается);
- реципиент отыгрывает безумие.

Эффект, который длится до конца цикла:

- реципиент забывает 1 персонажа (что был знаком или видел того);
- реципиент забывает, что был в каком-либо месте (в данже, в плена и тд.).

4.5. Торговый трюм.

Обряд. За 1 плавание туда-обратно позволяет перевезти на 1 макроэкономический ресурс больше вместимости корабля.

4.6. Морская болезнь (свиток)

Ментальное. Дебаф. На реципиента накладывается морская болезнь на 2 часа (не действует на нежить, демонов и монстров). Цель не может отправляться в плавание, участвовать в переносе макроресурсов иходить в данжи, периодически отыгрывает тошноту и нестройную походку.

4.7. Милость морского бога (свиток)

Обряд. Все члены культа Мананна (должно быть указано в ДК) платят на 1 припас меньше за все плавание. Проводится после того, как определены все участники плавания, но до того, как оно наступило. Жрец должен присутствовать на корабле.

4.8. Контрабанда (свиток)

Обряд. Баф. Делает 1 вещь на выбор жреца неподбираемой до конца цикла. Передать вещь можно только по желанию владельца, баф не спадает. Действует и на монеты, но 1 монета считается как 1 вещь. Действует на микроресурсы, артефакты, не действует на макроресурсы. Чип молитвы kleится на предмет. Если владельца убивают, он несет с собой заранее выбранную вещь в мертвяник и отдает мастерам.

Лектор

4.9. Морок

Ментальное. Дебаф. Заклинатель выбирает один из 4 эффектов и вписывает его на чип молитвы.

Реципиент не помнит применения этого заклинания.

Эффект, который длится 4 часа:

- реципиент не может использовать 1 умение (указывается);
- реципиент отыгрывает безумие.

Эффект, который длится до конца цикла:

- реципиент забывает 1 персонажа (что был знаком или видел того);
- реципиент забывает, что был в каком-либо месте (в данже, в плена и тд.).

4.10. Торговый трюм

Обряд. За 1 плавание туда-обратно позволяет перевезти на 2 макроэкономических ресурса больше вместимости корабля.

4.11. Быстроходная Аврора (свиток)

Обряд. Позволяет кораблю дважды совершить плавание за экономический цикл, а также уменьшает количество требуемых для плавания матросов на 1. Проводится перед первым в цикл плаванием корабля.

Культ Мирмидии

Послушник

5.1. Магическое лечение

Касательное. Восстанавливает реципиенту 1 хит.

5.2. Бренное тело (свиток)

Баф. Реципиент получает иммунитет к болезням на 1 час.

Священник

5.3. Дар Божества – Божественная броня

Раз в цикл может наложить на себя залинание "Доспехи бога" на 4 часа без затраты чипа молитвы. Баф. Личное. Магические и другие снаряды наносят заклинателю ущерб в 1 хит вместо обычного урона в течении 1 часа. Моделируется красными лентами длиной мин. 30 см на предплечьях обеих рук.

5.4. Магическое лечение

Касательное. Восстанавливает реципиенту 2 хита.

5.5. Очищение

Касательное. С реципиента, предмета или строения снимаются эффекты всех магических дебафов (если только в описании дебафа не было указано иного). Заклинание может быть использовано жрецом для снятия эффекта осквернения храма. Не действует на артефакты. Не действует на яд, если он не магический.

5.6. Кара Божья (свиток)

Дебаф. На реципиента не действуют эффекты обычного и магического лечения 2 часа.

5.7. Ищущий смерти (свиток)

Баф. Реципиент получает умение "Ищущий смерти" на 2 часа (сокращение времени отсидки в мертвятнике до 1 часа).

5.8. Контрабанда (свиток)

Обряд. Баф. Делает 1 вещь на выбор жреца непобираемой до конца цикла. Передать вещь можно только по желанию владельца, баф не спадает. Действует и на монеты, но 1 монета считается как 1 вещь. Действует на микроресурсы, артефакты, не действует на макроресурсы. Чип молитвы kleится на предмет. Если владельца убивают, он несет с собой зачарованную вещь в мертвятник и отдает мастерам.

Лектор

5.9. Цепь жизни

Касательное. Заклинатель касается одного или нескольких персонажей с любыми ранениями. Персонажи, которых коснулся заклинатель, суммарно на всех восстанавливают 5 хитов (распределение восстановленных хитов между целями осуществляется по усмотрению заклинателя).

5.10. Развеять магию

Обряд, площадное. Применяется на область 5x5 метров (примерно) или помещение сходных размеров. Снимает все магические эффекты в данной области, наложенные на персонажей, предметы или саму область. Не действует через стены локаций и строений. Можно использовать при штурме до момента разрушения ворот.

5.11. Святой (свиток)

Баф. Личное. Перед поединком жрец возносит молитву божеству, и оружие в его руках наносит мгновенное тяжелое ранение демону или вампиру. Баф привязан к персонажу, а не оружию. Работает только во время поединка, не работает ни в каких иных ситуациях. Действует до конца первого поединка. Помимо чипа моделируется повязыванием широкой красной ленты на оружие.

Культ Морра

Послушник

6.1. Упокоение

Касательное. Заклинатель отменяет у мёртвого персонажа эффект умения "Нетленность" (действует только на вампира-трэлля и персонажей с мутацией "Сущность демона"), проведя над его телом ритуал (не менее 10 минут). Крайне желательно присутствие мастера.

Ритуал, проведённый для других мёртвых персонажей (не менее 5 минут) может сократить время отсидки в Мертвятнике (требуется отметка мастера в ДК, время отсидки сокращается на 1 час).

6.2. Очищение (свиток)

Касательное. С реципиента, предмета или строения снимаются эффекты всех магических дебафов (если только в описании дебафа не было указано иного). Не действует на артефакты. Не действует на яд, если он не магический.

Священник

6.3. Дар Божества – Возлюбленный смерти

Раз в цикл жрец может наложить на себя умение “Ищущий смерти” на 4 часа без затраты чипа молитвы.

6.4. Упокоение

Касательное. Заклинатель отменяет у мёртвого персонажа эффект умения “Нетленность” (действует на вампира-трэлля, вампира-графа и персонажей с мутацией “Сущность демона”), проведя над его телом ритуал (не менее 10 минут). Крайне желательно присутствие любого мастера.

Ритуал, проведённый для других мёртвых персонажей (не менее 5 минут) может сократить время отсидки в Мертвятнике (требуется отметка мастера в ДК, время сокращается на 1 час).

6.5. Святой щит

Баф. Личное. Дает жрецу умение Вардсейв на 2 часа. Спадает после первого использования умения.

Требование: отсутствие доспеха.

6.6. Целебная кома (свиток)

Касательное. Погружает тяжело раненного персонажа в целебный сон на 30 минут. Субъект не может двигаться, не запоминает происходящего вокруг. После окончания действия комы реципиент восстанавливает все хиты. Не может быть использовано на самого жреца.

6.7. Прозрение (свиток)

Обряд. Личное. При совершении обряда жрец вскрывает конверт, в котором находится пророчество. Нельзя показывать или зачитывать содержимое другим игрокам, можно пересказывать своими словами. Конверт можно получить у регионального мастера.

6.8. Увядание (свиток)

Дебаф. Реципиент теряет 1 хит раз в 10 минут, не может лечиться, снимается только магически.

Первый хит снимается через 10 минут после воздействия.

Лектор

6.9. Упокоение

Касательное. Заклинатель отменяет у мёртвого персонажа эффект умения “Нетленность” (действует на любого вампира вплоть до лорда и персонажей с мутацией “Сущность демона”), проведя над его телом ритуал (не менее 10 минут). Крайне желательно присутствие любого мастера.

Ритуал, проведённый для других мёртвых персонажей (не менее 5 минут) может сократить время отсидки в Мертвятнике (требуется отметка мастера в ДК, время сокращается на 1 час).

6.10. Святой щит

Баф. Личное. Дает жрецу умение Вардсейв на 4 часа. Спадает после первого использования умения.

Требование: отсутствие доспеха.

6.11. Символ веры (свиток)

Баф. Действует на помещение (одна комната). До конца цикла в помещение не может войти никакая нежить, если в этот момент в ней находится жрец (может покидать помещение, это не снимает баф). Моделируется изображением символа Морра (песочные часы, размер мин. 50 на 50 см, рисуйте на чем хотите, размещайте на видном месте).

Культ Раналда

Послушник

7.1. Контрабанда

Обряд. Баф. Делает 1 вещь на выбор жреца непобираемой до конца цикла. Передать вещь можно только по желанию владельца, баф не спадает. Действует и на монеты, но 1 монета считается как 1 вещь. Действует на микроресурсы, артефакты, не действует на макроресурсы. Чип молитвы клеится на предмет. Если владельца убивают, он несет с собой заряженную вещь в мертвятник и отдает мастерам.

7.2. Морок (свиток)

Ментальное. Дебаф. Заклинатель выбирает один из 4 эффектов и вписывает его на чип молитвы. Реципиент не помнит применения этого заклинания.

Эффект, который длится 1 час:

- реципиент не может использовать 1 умение (указывается);
- реципиент отыгryвает безумие.

Эффект, который длится до конца цикла:

- реципиент забывает 1 персонажа (что был знаком или видел того);
- реципиент забывает, что был в каком-либо месте (в данже, в плену и тд.).

Священник

7.3. Дар Божества – Шестое чувство

Жрец получает иммунитет к удару в спину.

7.4. Контрабанда

Обряд. Баф. Делает 2 вещи на выбор жреца непобираемыми до конца цикла. Передать вещь можно только по желанию владельца, баф не спадает. Действует и на монеты, но 1 монета считается как 1 вещь. Действует на микроресурсы, артефакты, не действует на макроресурсы. Чип молитвы клеится на предмет. Если владельца убивают, он несет с собой зачарованную вещь в мертвятник и отдает мастерам.

7.5. Идущий в Тени

Обряд. Личное. Заклинатель становится невидимым на 30 минут. Не становится неслышным и может получать урон. Может открывать двери и взаимодействовать с предметами (двигать, забирать). Эффект снимается, если заклинатель атаковал, сам получил урон, использовал любую молитву или снял вуаль.

Во время действия “Идущего в Тени” персонаж получает возможность видеть других персонажей, находящихся в невидимости, но не взаимодействовать (можно разговаривать, разговор слышен окружающим). Молитва моделируется черной вуалью размером 1.5x1.5 метра.

7.6. Апатия (свиток)

Дебаф. Реципиент 2 часа не может вступать ни в какие боевые взаимодействия, держать в руках оружие или щит, использовать боевую магию.

7.7. Выдумщик (свиток)

Дебаф. Ментальное. Персонаж 2 часа на любые вопросы отвечает ложью или туманными фразами.

7.8. Ловкие пальцы (свиток)

Баф. Личное. Жрец может обманывать при обыске и скрывать вещи. Может скрыть все, кроме 1 игровой ценности (по его выбору). Если у жреца всего 1 вещь, не отдает обыскивающим ничего. Действует 2 часа.

Лектор

7.9. Идущий в Тени

Обряд. Личное. Заклинатель становится невидимым на 1 час. Не становится неслышным и может получать урон. Может открывать двери и взаимодействовать с предметами (двигать, забирать). Эффект снимается, если заклинатель атаковал, сам получил урон, использовал любую молитву или снял вуаль.

Во время действия “Идущего в Тени” персонаж получает возможность видеть других персонажей, находящихся в невидимости, но не взаимодействовать (можно разговаривать, разговор слышен окружающим). Молитва моделируется черной вуалью размером 1.5x1.5 метра.

7.10. Контрабанда

Обряд. Баф. Делает 3 вещи на выбор жреца непобираемыми до конца цикла. Передать вещь можно только по желанию владельца, баф не спадает. Действует и на монеты, но 1 монета считается как 1 вещь. Действует на микроресурсы, артефакты, не действует на макроресурсы. Чип молитвы клеится на предмет. Если владельца убивают, он несет с собой зачарованную вещь в мертвятник и отдает мастерам.

7.11. Амнезия (свиток)

Дебаф. Полнотью стирает память у цели.

Культ Сигмара

Послушник

8.1. Доспехи Бога

Баф. Личное. Магические и другие снаряды наносят заклинателю ущерб в 1 хит вместо обычного урона в течении 1 часа. Моделируется красными лентами длиной мин. 30 см на предплечьях обеих рук.

8.2. Крепкий череп (свиток)

Баф. Дает реципиенту иммунитет к оглушению на 1 час.

Священник

8.3. Дар Божества – Крепкая вера

Жрец получает иммунитет к пыткам.

8.4. Доспехи Бога

Баф. Личное. Магические и другие снаряды наносят заклинателю ущерб в 1 хит вместо обычного урона в течении 2 часов. Моделируется красными лентами длиной мин. 30 см на предплечьях обеих рук.

8.5. Очищение

Касательное. С реципиента, предмета или строения снимаются эффекты всех магических дебафов (если только в описании дебафа не было указано иного). Не действует на артефакты. Не действует на яд, если он не магический.

8.6. Кара Божья (свиток)

Дебаф. На реципиента не действуют эффекты обычного и магического лечения 2 часа.

8.7. Приговор (свиток)

Ментальное. Дебаф. В течении 1 минуты заклинатель зачитывает реципиенту обвинение в преступлении перед Сигмаром и до 2 видов наказания на выбор жреца:

- отыгрыш публичного покаяния в течении 1 часа;
- получениеувечья (навсегда);
- отыгрыш безумия 1 час;
- отыгрыш светобоязни 1 час.

Если реципиент считает себя виновным, то может просить смягчить наказание в обмен на покаяние (смягчается на усмотрение жреца, можно сокращать длительность эффектов, не отменяя их полностью, или отменить совсем). Если не считает, то просто получает эффект наказания. Чип молитвы тратится в любом случае.

8.8. Ищущий смерти (свиток)

Баф. Дает реципиенту умение “Ищущий смерти” на 2 часа.

Лектор

8.9. Доспехи Бога

Баф. Личное. Магические и другие снаряды наносят заклинателю ущерб в 1 хит вместо обычного урона в течении 4 часов. Моделируется красными лентами длиной мин. 30 см на предплечьях обеих рук.

8.10. Развеять магию

Обряд, площадное. Применяется на область 5x5 метров (примерно) или помещение сходных размеров. Снимает все магические эффекты в данной области, наложенные на персонажей, предметы или саму область. Не действует через стены локаций и строений.

Можно использовать при штурме до момента разрушения ворот.

8.11. Святой (свиток)

Баф. Личное. Перед поединком жрец возносит молитву божеству, и оружие в его руках наносит мгновенное тяжелое ранение демону или вампиру. Баф привязан к персонажу, а не оружию. Работает только во время поединка, не работает ни в каких иных ситуациях. Действует до конца первого поединка. Помимо чипа моделируется повязыванием широкой красной ленты на оружие.

Культ Таала и Рии

Послушник

9.1. Смена формы – Древень

Личное. Касательное. Заклинатель прижимает обе руки к живому дереву. Становится невидимым, неуязвимым для боевых и других любых взаимодействий; не может двигаться, использовать другие заклинания, но может разговаривать. Эффект спадает, когда жрец отпускает руки от дерева.

9.2. Бренное тело (свиток)

Баф. Реципиент получает иммунитет к болезням на 1 час.

Священник

9.3. Дар Божества – Крепкий череп

Жрец получает иммунитет к оглушению.

9.4. Смена формы – Древень

Касательное. Жрец и еще 1 персонаж по его выбору прижимают обе руки к живому дереву и становятся невидимыми, неуязвимыми для боевых и других любых взаимодействий; не могут двигаться, использовать другие заклинания, но могут разговаривать. Эффект спадает, когда жрец отпускает руки от дерева. Его спутник также теряет эффект, если отпустит руки от дерева, и обратно его вернуть не сможет, но на невидимость жреца это не влияет.

9.5. Житница Таала

Обряд. При добыче ресурсов на поле или ферме даёт дополнительно +2 зерна или мяса соответственно. Действует до первой выдачи ресурсов. На каждую ферму или поле можно наложить это благословение только 1 раз в магический цикл.

9.6. Скорбь Рии (свиток)

Обряд. Дебаф. Дает -2 к производству макроресурса у ресурсодобывающего строения. Действует до конца цикла. На каждое ресурсодобывающее строение может быть наложено только 1 проклятие в цикл.

9.7. Морок (свиток)

Ментальное. Дебаф. Заклинатель выбирает один из 4 эффектов и вписывает его на чип молитвы.

Реципиент не помнит применения этого заклинания.

Эффект, который длится 2 часа:

- реципиент не может использовать 1 умение (указывается);
- реципиент отыгрывает безумие.

Эффект, который длится до конца цикла:

- реципиент забывает 1 персонажа (что был знаком или видел того);
- реципиент забывает, что был в каком-либо месте (в донже, в плену и тд.).

9.8. Очищение (свиток)

Касательное. С реципиента, предмета или строения снимаются эффекты всех магических дебафов (если только в описании дебафа не было указано иного). Заклинание может быть использовано жрецом для снятия эффекта осквернения храма. Не действует на артефакты. Не действует на яд, если он не магический.

Лектор

9.9. Смена формы – Древень (свиток)

Касательное. Жрец и еще 2 персонажа по его выбору прижимают обе руки к живому дереву и становятся невидимыми, неуязвимыми для боевых и других любых взаимодействий; не могут двигаться, использовать другие заклинания, но могут разговаривать. Эффект спадает, когда жрец отпускает руки от дерева. Его спутник также теряет эффект, если отпустит руки от дерева, и обратно его вернуть не сможет, но на невидимость жреца это не влияет.

9.10. Житница Таала

Обряд. При добыче ресурсов на поле или ферме даёт дополнительно +3 зерна или мяса соответственно. Действует до первой выдачи ресурсов. На каждую ферму или поле можно наложить это благословение только 1 раз в магический цикл.

9.11. Дитя Природы (свиток)

Баф. Личное. Жрец получает иммунитет к любым дебафам, болез и ментальным заклинаниям до конца цикла.

Культ Ульрика

Послушник

10.1. Ищущий смерти

Баф. Личное. Дает жрецу умение “Ищущий смерти” на 1 час.

10.2. Крепкий череп (свиток)

Баф. Дает реципиенту иммунитет к оглушению на 1 час.

Священник

10.3. Дар Божества – Длань Ульрика

Жрец получает умение “Стойкость Ульрика” (Даёт дополнительно 1 хит.)

Требования по антуражу: Шкура волка в виде плаща, накидки и т.п., но в длину не менее одного метра.

10.4. Ищущий смерти

Баф. Дает реципиенту умение “Ищущий смерти” на 2 часа.

10.5. Каменный Оберег

Баф. Личное. 2 часа урон от монстры снимает жрецу только 1 хит.

10.6. Шестое чувство (свиток)

Баф. Реципиент получает иммунитет к удару в спину на 2 часа.

10.7. Магическое лечение (свиток)

Касательное. Восстанавливает реципиенту 2 хита.

10.8. Немота (свиток)

Дебаф. Ментальное. Реципиент не может говорить, использовать умения «Жречество», «Магия», «Командир» и «Пытки» в течение 2 часов. Реципиент не помнит, что на него было наложено это заклинание.

Лектор

10.9. Ищущий смерти

Баф. Дает реципиенту умение “Ищущий смерти” на 4 часа.

10.10. Каменный Оберег

Баф. Личное. 2 часа урон от монстры и тяжелого оружия снимает жрецу только 1 хит.

10.11. Братство Ульрика (свиток)

Обряд. После боя жрец и его собратья (не более 4+жрец) из отряда, имеющие прописанный культ Ульрика, садятся в круг, накидывают шкуры и медитируют, восславляя Ульрика. Все участники восстанавливают все хиты и снимают с себя все дебафы.

Культ Урсуна

Послушник

11.1. Святой щит

Баф. Личное. Дает жрецу умение Вардсейв на 1 час. Спадает после первого использования умения.

11.2. Каменный Оберег (свиток)

Баф. Личное. 1 час урон от монстры снимает жрецу только 1 хит.

Священник

11.3. Дар Божества – Покров Урсуна

Жрец получает умение “Легкий доспех”.

Требования по антуражу: короткая (не ниже колена) кольчуга, бригантина, кожаный панцирь, латный, чешуйчатый или ламинарный нагрудник.

11.4. Святой щит

Баф. Личное. Дает жрецу умение Вардсейв на 2 часа. Спадает после первого использования умения.

11.5. Звериное чутье

Баф. Личное. Дает жрецу умение Проводник на 2 часа.

Требования к антуражу: Проводники носят отличительные знаки и веревку (не длиннее 10 метров). На время действия бафа на веревку повязывается широкая зеленая лента, и снимается по окончанию срока его действия.

11.6. Целебная кома (свиток)

Касательное. Погружает тяжело раненого персонажа в целебный сон на 30 минут. Субъект не может двигаться, не запоминает происходящего вокруг. Реципиент восстанавливает все хиты. Не может быть использовано на самого жреца.

11.7. Морок (свиток)

Ментальное. Дебаф. Заклинатель выбирает один из 4 эффектов и вписывает его на чип молитвы. Реципиент не помнит применения этого заклинания.

Эффект, который длится 2 часа:

- реципиент не может использовать 1 умение (указывается);
- реципиент отыгрывает безумие.

Эффект, который длится до конца цикла:

- реципиент забывает 1 персонажа (что был знаком или видел того);
- реципиент забывает, что был в каком-либо месте (в данже, в плена и тд.).

11.8. Ментальный щит (свиток)

Баф. Реципиент получает иммунитет к ментальным заклинаниям на 2 часа.

Лектор

11.9. Святой щит

Баф. Личное. Дает жрецу умение Вардсейв на 4 часа. Спадает после первого использования умения.

11.10. Звериное чутье

Баф. Личное. Дает жрецу умение Проводник до конца цикла.

Требования к антуражу: Проводники носят отличительные знаки и веревку (не длиннее 10 метров). На время действия бафа на веревку повязывается широкая зеленая лента, и снимается по окончанию срока его действия.

11.11. Логово Зверя (свиток)

Обряд. Заклинатель натягивает верёвку до 10 метров длиной с ленточками (флажками) на кольях вокруг деревьев. Внутри периметра с разрешения заклинателя могут находиться до 5 персонажей (включая самого заклинателя). Все персонажи внутри периметра восстанавливают все хиты и излечиваются от всех болезней. Покинувший периметр персонаж не может в него вернуться. Персонажи внутри периметра не могут взаимодействовать с персонажами снаружи (включая любые игровые взаимодействия, магию и боевые взаимодействия).

Логово существует 30 минут или пока заклинатель не снял верёвку. Обряд не может быть проведен внутри городских локаций. Нарушение периметра против воли жреца прерывает его действие.

Культ Шалии

Послушник

12.1. Магическое лечение

Касательное. Восстанавливает реципиенту 1 хит.

12.2. Очищение (свиток)

Касательное. С реципиента, предмета или строения снимаются эффекты всех магических дебафов (если только в описании дебафа не было указано иного). Заклинание может быть использовано жрецом для снятия эффекта осквернения храма. Не действует на артефакты. Не действует на яд, если он не магический.

Священник

12.3. Дар Божества – Бренное тело

Жрец получает иммунитет к болезням.

12.4. Магическое лечение

Касательное. Восстанавливает реципиенту 2 хита.

12.5. Сады обновления

Обряд. Баф. Заклинатель совершает ритуал в саду травника. Следующий урожай от одного культивируемого растения (на выбор жреца) в этом саду повышается на 1Д6 чипов (в момент созревания персонажа мастер кидает кубик). Наклейка крепится в специальном поле на сертификате сада. На каждый сад можно наложить это благословение только 1 раз в магический цикл.

12.6. Кара Божья (свиток)

Дебаф. На реципиента не действуют эффекты обычного и магического лечения 2 часа.

12.7. Живительная сфера (свиток)

Личное. Баф. Находясь в тяжелом ранении, жрец может полностью восстановить себе все хиты. Моделируется зажиганием бенгальского огня и последующей медитацией 5 минут. Спадает после первого применения. Если 15 минут от получения тяжелого ранения прошло, а жрец не сотворил молитву, он умирает.

12.8. Смена формы – Древень (свиток)

Личное. Касательное. Заклинатель прижимает обе руки к живому дереву. Становится невидимым, неуязвимым для боевых и других любых взаимодействий; не может двигаться, использовать другие заклинания, но может разговаривать. Эффект спадает, когда жрец отпускает руки от дерева.

Лектор

12.9. Цепь жизни

Касательное. Заклинатель касается одного или нескольких персонажей с любыми ранениями. Персонажи, которых коснулся заклинатель, суммарно на всех восстанавливают 5 хитов (распределение восстановленных хитов между целями осуществляется по усмотрению заклинателя).

12.10. Сады обновления

Обряд. Баф. Заклинатель совершает ритуал в саду травника. Следующий урожай от 2 культивируемых растений (на выбор жреца) в этом саду повышается на 1Д6 чипов (в момент созревания персонажа мастер кидает кубик). Наклейка крепится в специальном поле на сертификате сада. На каждый сад можно наложить это благословение только 1 раз в магический цикл.

12.11. Обмен со смертью (свиток)

Обряд. Проводится в любом помещении, помещение украшается цветами и белой тканью. Жертвуется 1 легендарий артефакта. В этом помещении можно воскресить 3 человек (сюда приносится тело умершего не более 10 минут назад). Не срабатывает без присутствия тела в благословленном помещении. Не работает на окончательную смерть. Обряд можно совершить 1 раз в цикл, эффект заканчивается после 3 воскрешения.

Правила по локациям, строениям и механизмам

1. Общие положения

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

1.2. Места расположения стен локации, ворот, игровых строений, а также неигрового лагеря должны быть согласованы с региональным мастером или с Главным Мастером игры или лицом, его замещающим. Будьте готовы переносить строения и лагеря, несогласованные с мастерами, в другое место.

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

1.3.1. Для каркаса стен, ворот и строений могут использоваться следующие материалы: брус, кругляк, обрезная доска, строительные леса, металлические или полимерные трубы или балки. Также для каркаса могут использоваться деревья без нанесения им повреждений (например,

вбивание гвоздей). Каркас должен быть рассчитан так, чтобы сооружение не разрушилось от предполагаемой на него нагрузки.

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

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

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

2. Стоянка

Стоянка – это локация без укреплений.

2.1. Локация типа «Стоянка» не имеет никаких ограждений.

2.2. Для свободного доступа в боевую зону локации типа «Стоянка» должны вести не менее 3 проходов, свободных от препятствий, шатров и построек.

2.2.1. Ширина проходов должна быть 3 метра и более.

2.2.2. Проходы должны вести в боевую зону с разных сторон.

2.3. Боевая зона локации типа «Стоянка» должна представлять собой круг диаметром не менее 10 метров, либо быть любой другой формы, в которую можно вписать такой круг.

2.4. В локации типа «Стоянка» не может быть укреплённых строений.

3. Укреплённый лагерь

Укреплённый лагерь – это локация, имеющая минимальные защитные сооружения.

3.1. Локация типа «Укреплённый лагерь» должна иметь штурмовое ограждение длиной не менее 15 метров (считая мобильный участок). Остальная часть локации также должна быть явственно огорожена. Частью ограды могут быть стены строений или шатров.

3.1.1. Штурмовое ограждение должно представлять собой антуражную ограду из мантелетов, деревянных ежей, колов или плетня не менее 60 см и не более 130 см высотой.

3.1.2. Штурмовое ограждение в своей конструкции должно иметь антуражные ворота, дверь, калитку или иное сооружение, закрывающее свободный доступ в локацию, не менее 1 метра шириной. Ворота или иное сооружение для ограничения доступа в локацию должны свободно открываться и иметь в своей конструкции засов или иной запор.

3.1.3. Штурмовое ограждение должно быть устроено таким образом, чтобы для его преодоления необходимо было очевидно перелезать, проползая под ним или протискиваться между элементов его конструкции (но делать это запрещено).

3.1.4. Штурмовое ограждение должно быть минимально травмоопасно: не иметь торчащих острых углов, заточенных деревянных колов и прочих опасных элементов. 3.1.5. Штурмовое ограждение должно быть достаточно прочным, чтобы выдержать падение на него игрока и удары игровым оружием.

3.2. Локация типа «Укреплённый лагерь» в конструкции штурмовой ограды должна иметь мобильный участок, расположенный по центру штурмового ограждения, который должен полностью убираться после снятия с укреплений локации осадных хитов, оставляя свободный проход.

3.2.1. Мобильный участок должен быть не менее 5 метров шириной.

3.2.2. Мобильный участок должен быть устроен таким образом, чтобы оперативно устанавливаться и убираться. Время уборки мобильного участка 2-3 игроками не должно превышать 1 минуты. При

планировании лагеря необходимо предусмотреть место вне боевой зоны локации для временного хранения мобильного участка штурмовой ограды.

3.3. Боевая зона локации типа «Укреплённый лагерь» должна находиться непосредственно за штурмовым ограждением вплотную примыкая к его мобильному участку.

3.3.1. Боевая зона локации типа «Укреплённый лагерь» должна представлять собой квадрат не менее чем 15x15 метров, либо быть любой другой формы, в которую можно вписать такой квадрат.

3.4. Базовая хитовка укреплений локации типа “Укреплённый лагерь” – 6 осадных хитов. В течении игры, она может быть увеличена игротехническими средствами с помощью Инженерии или Магии, но не более чем до 12 осадных хитов.

4. Крепость

Крепость – это локация, имеющая полноценные защитные сооружения.

4.1. Крепость должна иметь штурмовую стену не менее 10 метров длиной (считая ворота). Остальная часть локации также должна быть явственно огорожена. Частью ограды могут быть стены строений или шатров.

4.1.1. Штурмовая стена крепости должна представлять собой сплошную стену не менее 2 метров высотой, имитирующую частокол, каменную кладку или массивную бревенчатую конструкцию. Для того, чтобы со стены крепости можно было сбрасывать камни и брёвна, её высота (до низа зубца) должна быть не менее 3,5 метров.

4.1.2. Штурмовая стена крепости может иметь в своей конструкции парапеты и галереи, на которые ведут минимум 2 лестницы.

4.1.3. Штурмовая стена крепости может иметь в своей конструкции зубцы по верху стены.

4.1.4. Штурмовая стена крепости может иметь в своей конструкции бойницы с жёсткой рамкой для стрельбы сквозь них.

4.1.5. Штурмовая стена крепости должна быть крепкой и прочно установленной, выдерживать умеренные толчки и повисания на ней с любой из сторон.

4.1.6. Штурмовая стена крепости не должна иметь в своей конструкции травмоопасных элементов: торчащих элементов крепежа, острых углов и т.д.

4.2. Крепость в своей конструкции должна иметь ворота, расположенные по центру штурмовой стены.

4.2.1. Проём ворот крепости должен быть минимум 2,5 метра высотой и 2,5 метра шириной.

4.2.2. Ворота крепости должны быть минимум 2 метра высотой и 2,5 метра шириной. 4.2.3. Длина огороженного (любым образом) пространства за проёром ворот крепости не должна превышать 2 метров.

4.2.4. Любые конструкции внутренней части проёма ворот, предполагающие возможность атаковать нападающих сбоку или сверху, укрываясь за элементами конструкции, не допускаются.

4.2.5. Ворота крепости должны быть сделаны прочно и антуражно. Они должны выдерживать умеренные удары и толчки без повреждений любых элементов своей конструкции.

4.2.6. Ворота крепости должны иметь засов или иной запор изнутри.

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

4.3. Боевая зона локации типа «Крепость» должна находиться непосредственно за штурмовой стеной, вплотную примыкая к воротам.

4.3.1. Боевая зона локации типа «Крепость» должна представлять собой квадрат не менее 15x15 метров, либо быть любой другой формы, в которую можно вписать такой квадрат.

4.4. Базовая хитовка укреплений локации типа “Крепость” – 9 осадных хитов. В течении игры, она может быть увеличена игротехническими средствами с помощью Инженерии или Магии, но не более чем до 18 осадных хитов.

5. Данжены (и иные локации с особыми свойствами)

5.1. Данжены – это подконтрольная игроутическим персонажам, ограниченная территория обладающие уникальными свойствами.

5.2. Как и любая игровая постройка, любой данжен должен соответствовать визуальным и материальным требованиям, но не обязан быть фортифицированной постройкой и иметь ворота или калитки.

5.3. Данжен представляет собой одну или несколько ограниченных по периметру зон в которых, находящийся на территории и принимающий игроков игроутичник подвергает гостей произвольным испытаниям. Данные испытания могут затрагивать различные области – от физической силы или ловкости до знания сеттинга или заданий на логику.

5.4. Каждое испытание данжена должно быть представлено МГ на инспекцию на стадии проекта для более тесного обсуждения и выяснения соответствия теста технике безопасности и духу проекта.

5.5. Правила посещения должны содержать время работы данжена, минимальную и максимальную численность группы игроков, которую может принять данжен, указание можно ли вести на территории боевые действия и есть ли ограничение на типы оружия внутри на территории данжена, можно ли на его территории умереть и так далее.

6. Строения

6.1. На стоянках и в лагерях основными строениями являются модели шатров, навесов и др. временных строений. В городах и крепостях – здания (стационарные строения).

6.2. Для стационарных строений: стены строений моделируются ткаными и неткаными материалами, фанерой и иными плотными материалами, затрудняющими проход и осмотр.

6.3. Стены любых строений не разрушаемы, проникнуть в строение можно только через вход или через окна (без повреждений конструкции).

6.4. Строение может быть укреплённым, если оно имеет высокий уровень антураж, достаточно прочный каркас и дверь не менее 200 см высотой и 100 см шириной, которая оборудована засовом или замком. Такое строение считается укреплённым.

6.5. Осадные хиты строения указываются на сертификате, который крепится к косяку двери. Осадные хиты снимаются аналогично разрушению ворот крепости соответствующим осадным вооружением или магией. Базовое количество осадных хитов строения равно 3. Количество осадных хитов строения можно увеличить аналогично укреплениям крепости, но не более чем до 6 осадных хитов.

6.5.1. После снятия всех осадных хитов с укреплённого строения все находящиеся внутри обязаны в течении минуты покинуть его или оказаться в состоянии тяжёлого ранения.

6.6. Восстанавливаются разрушенные укреплённые строения инженерами с затратой ресурсов. В отличие от локаций, ворот и т.д., осадные хиты укреплённых строений самостоятельно не восстанавливаются.

7. Корабли (речные суда)

7.1. Корабли являются разновидностью укреплённых строений. Могут располагаться в локациях, имеющих выход к рекам, по согласованию с МГ.

7.2. Борта кораблей моделируются ткаными и неткаными материалами, фанерой и иными плотными материалами, затрудняющими проход и осмотр. Высота бортов должна быть не менее 1 метра 20 см. Длина одного борта – не менее 5 метров. Ширина корабля – не менее 2 метров.

7.3. Корабль должен иметь трап не менее 180 см длиной и 100 см шириной. Пройти на корабль или проникнуть на него можно только по трапу.

7.4. На данной игре моделируются ТОЛЬКО речные суда, так что антураж корабля должен соответствовать речным судам см. Ссылка

7.6. Корабль может иметь орудийную палубу. Размещение огнестрельных и осадных орудий разрешено только на ней, по правилам крепостных орудий. Орудийная палуба – площадка или помост приподнятые над землей, размер должен позволять располагаться всему расчету военной машины при стрельбе. Не более двух орудий на судно.

7.7. Корабль имеет осадные хиты, зона поражения – любая часть корабля. Осадные хиты корабля указываются на сертификате, который крепится на видном месте перед трапом. Осадные хиты снимаются аналогично разрушению укреплённых строений соответствующим осадным вооружением или магией. Базовое количество осадных хитов корабля равно 3 (может быть изменено с учетом антуражка корабля). Количество осадных хитов корабля можно увеличить аналогично укрепленным строениям, но не более чем до 6 осадных хитов.

7.8. Восстанавливаются корабли, так же как укреплённые строения, инженерами с затратой ресурсов. В отличие от укреплений локаций, самостоятельно не восстанавливаются.

7.9. При снятии всех осадных хитов с корабля, находящиеся внутри игроки обязаны его покинуть в течении 1 минуты. Если игрок не покинул корабль в указанное время он переходит в состояние “мёртв”.

7.10. Через борта корабля (в обе стороны) можно вести дистанционный бой, но нельзя использовать оружие ближнего боя.

8. Мосты и паромы

8.1. Мосты и паромы обеспечивают переправу через реки.

8.2. Базовое количество осадных хитов для моста – 12, для парома – 9. Можно увеличить магическим или иным способом но не более, чем вдвое.

8.3. Осадные хиты снимаются и восстанавливаются с паромов и мостов по общим правилам.

8.4. Разрушение происходит при снятии всех осадных хитов со строения. Если хиты остались – паром или мост функционируют. По разрушенному мосту реку пересечь нельзя, как и воспользоваться разрушенным паромом.

8.5. Разрушение и восстановление моста или парома записывается в его сертификате. Восстановление при снятии не всех осадных хитов происходит через 5 мин. до указанного в сертификате.

8.6. При моделировании разрушения парома, платформа парома должна находиться с той же стороны, что и атакующий. “Через реку” или во время движения это сделать нельзя.

9. Экономические и другие строения

9.1. Осадные хиты снимаются как и с обычных строений см. п. 6.

9.2. Требования к экономическим и другим строениям описаны в соответствующих правилах, например, Правилах по экономике.

10. Неигровая территория

10.1. Неигровой территорией считается территория мастерки и прилегающая к ней, медпункт, пункт охраны, душ, пляж для купания, стоянка автомобилей, отдельно стоящие неигровые торговые точки и другие места, имеющие соответствующие надписи или логически неподходящие для игровых взаимодействий.

10.2. Неигровые лагеря локаций огораживаются сигнальной лентой в две полоски красно-белого цвета, могут быть огорожены и другими материалами. Из игровой зоны может быть сделан проход в неигровую с установкой указателя «неигровой лагерь».

11. Замки

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

11.2. От каждого замка есть как минимум три ключа. Один ключ моделирует отмычку, один хранится у регионального мастера локации, остальные передаются владельцу замка.

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

11.4. Взлом замков осуществляется путем использования ключа отмычки (дубликата). Ключи-отмычки помещаются мастерами в донжоны, клады, в редком случае передаются ворам без указания принадлежности к замку, и т.п.

11.5. После взлома замка при помощи отмычки замок обязательно остается в открытом виде.

11.6. Замки можно приобрести в торговых лавках или привезти с собой, однако для того чтобы ввести его в игру обязательно сдать один из ключей региональному мастеру.

11.7. При разрушении двери укреплённого строения, закрытого на замок оружием, снимающим осадные хиты, хозяин должен сам открыть замок, либо, в его отсутствие, мастер может открыть замок или разрешить проникнуть в строение через неигровую стену.

12. Ловушки.

12.1. Ловушки представляют собой механизм, который при натягивании веревки активирует хлопушку или иное приспособление, издающее громкий звук.

12.2. Ловушки должны быть безопасны для активирующего их игрока. Запрещено засыпать в хлопушку песок, конфетти и иные материалы. Веревка должна рваться при усилии натолкнувшегося на нее человека. Веревка не должна быть натянута на уровне глаз или горла человека т.е. не выше 1 м над поверхностью. Длина веревки активатора – не более 2 м.

12.3. Допускается установка не более 5 ловушек в цикл. Установка до начала игры не допускается.

12.4. Ловушки не работают против членов Отряда и в боевой ситуации (после нанесением одной из сторон удара или выстрела, даже не результативного).

12.5. Игрок попавший в ловушку, переходит в состояние тяжелораненого. Если в ловушку попало несколько человек, то она действует на ближайшего из них.

12.6. Ловушки иного типа, а также иные механизмы согласовываются с МГ в индивидуальном порядке.

Правила по отрядам

Общие положения.

1.1. Отряды создаются для штурмов локаций и боевых столкновений между Отрядами.

1.2. Отряд – это группа численностью не менее 10 игроков, Максимальное количество членов отряда не ограничено.

1.3. Отряд обязан иметь в своем составе не менее одного юнита с умением Командир.

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

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

1.6. Припасы – игровой микроресурс, используемый при формировании Отрядов. См. Правила по экономике.

1.7. Преимуществ в сражении между Отрядом и группой одиночных персонажей нет. Боевое взаимодействие ведется в обычном порядке.

1.8. Отряды могут вести совместные действия, например, штурмы, если это доступно согласно Таблице союзников.

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

Формирование отряда

происходит в любой локации её региональным мастером.

2.1. Стоимость формирования Отряда – 1 жетон припасов за каждого члена. Жетоны сдаются формирующему Отряд мастеру.

2.2. Стоимость присоединения к отряду военных машин 3 жетона припасов +1 за каждый дополнительный ствол после первого.

2.3. Стоимость присоединения к Отряду монстров указана в паспорте игрока монстра.

2.4. В случае потери всех персонажей с умением Командир Отряд расформировывается (после окончания боевой ситуации).

2.5. В отряде могут быть представители только одной фракции (расы).

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

2.7. Игроки могут присоединяться к Отряду за сумму в 2 жетона припасов с соответствующей записью в сертификате отряда и обязательном присутствии мастера с учетом п.2.5.

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

2.9. Припасы для формирования отрядов у фракции хаоса выдаются вождям племен в рамках модели предыдущих грабежей.

2.10. Формирование отрядов у нежити происходит за варпстоун, а не Припасы.

2.11. При расформировании отряда сертификат сдаётся мастеру.

Штурмы и бои между отрядами

3.1. После каждого штурма (удачного или нет) Отряд должен сдать сопровождающему его мастеру или маршалу по 1 жетону Припасов за каждого оставшегося в отряде члена, для нежити – варпстоуны.

3.2. После столкновения между отрядами в поле Отряд должен сдать сопровождающему жетоны как в п.3.1., если противостоящий отряд был больше по численности. Если противостоящий отряд был меньше, то по количеству членов отряда у противника.

3.3. Если жетонов не хватает, то в отряде остается то количество игроков, на которое хватило жетонов (но не менее 5). Соответствующая запись делается в сертификате отряда сопровождающим маршалом или мастером.

Правила по зельеварению

• Важное для не-т равников

1.

1. Открыл пробирку и посмотрел бумажку внутри – значит, выпил зелье. Зелье потрачено, все написанные на бумажке эффекты сработали на прочитавшего (только если на бумаге есть мастерская печать). Всегда читайте, что написано на бумажке и проверяйте наличие печати!

• Основные понятия игрового травничества и зельеварения

1.

1. Зельевар – персонаж, обладающий навыком “зельеварение”.

2. Зельеварение – умение, которое позволяет создавать игровые зелья из игровых компонентов, а также выращивать игровые компоненты.

3. Зелье – предмет в игре, представляющий собой небольшую пробирку, сопровождаемую сертификатом, воздействующий на состояние персонажей.

4. Лаборатория зельевара – антуражное помещение, предназначенное для создания зелий при помощи умения «зельеварение».

5. Сад зельевара – антуражная территория, предназначенная для культивации растительных компонентов.
6. Наличие навыка зельеварения не гарантирует получения личной лаборатории или сада. Так же наличие сада или лаборатории не гарантирует получение навыка, и возможно иметь на игре только сад без лаборатории или только лабораторию без сада.
7. Компоненты – игровые ресурсы, затрачиваемые на создание зелий.
8. Росток – вид игрового ресурса, предназначенный для культивации растительных компонентов, который тратится на создание зелий. Представлен в виде искусственных цветов, сопровождаемых соответствующими сертификатами.
9. Приготовление зелья – создание предмета в игре, включающее в себя антуражные действия, заполнение необходимых сертификатов и прикрепление их к соответствующей таре.
10. Антуражные действия – отыгрыш приготовления зелья (см 3.8).
11. Эффект зелья – изменение состояния персонажа или требования к отыгрышу, вызванные приёмом зелья.
12. Приём зелья – открытие пробирки и чтение сертификата зелья.
13. Тара для зелий – для распространения готовых зелий разрешается использовать только пластиковые пробирки. Является игровой ценностью. Продается у торговцев за игровую валюту. Рекомендуется самостоятельный завоз пробирок, может использоваться многократно. Использование стеклянной тары для зелий строго запрещается!

- Игровые компоненты

1. Игровые компоненты, которые используются для приготовления зелий, можно разделить на 2 типа:
 - ☒ Растительные компоненты – представлены в виде чипов с названием компонента. Существует 5 растительных компонентов. Получаются в качестве урожая в садах зельеваров. На старте в любом саду часть ростков не может быть посажена. В зависимости от сюжетных обстоятельств, большинство садов получит доступ к 2 или 3 видам ростков.
 - ☒ Особые компоненты – добываются в данжах, в награду за выполнение квестов, падают с убитых монстров (в том числе части тел нечеловеческих рас, которые моделируются жетонами) и т.д. К особым компонентам также относится варпстоун.
2. Росток – пластиковый цветок с соответствующим сертификатом, который сажается зельеварами в саду. Два раза в день приносит урожай в виде чипов компонентов. Сам росток нельзя обменять на чипы или использовать для приготовления зелий. До посадки в саду является побираемой игровой ценностью. После посадки в саду, росток изымается мастером, а в сертификате сада ставится соответствующая отметка.
- ☒ Ростки можно найти в данжах, купить у торговцев или украсть у других игроков. Каждый росток посаженный в саду даёт урожай 4 чипа соответствующего компонента (точное число может быть изменено ближе к игре и будет указано на сертификате сада).
- ☒ Переносить ростки может любой игрок. Посадить росток может только персонаж с умением «зельеварение».

- Зелья.

1. Для создания зелья, помимо непосредственно умения «зельеварение», минимально необходимы: лаборатория травника (сдавшая уголь за текущий цикл), тара для готовых изделий (пробирка), ручка (или перо), номер и рецепт зелья. Рекомендуется иметь прозрачный скотч (чтобы наклеить на пробирку бирку).
2. Книга зельевара – книга, в которую записаны рецепты известные зельевару. Не побираема. Читать книгу может только владелец. Если несколько разных навыков допускают или требуют от владельца иметь Книгу – для всех них используется одна книга. Если персонаж является магом,

знания о зельях и их рецепты записываются в виде заметок в его Книгу Мага, которая заменяет собой книгу зельевара.

3. Уникальные компоненты могут входить в состав любого рецепта.

4. Каждое зелье готовится согласно рецепту. Рецепт может быть найден в данже, приобретен/обменян у торговца или другого зельевара. Нельзя вывести рецепт зелья экспериментальным путём.

5. Любое зелье может быть приготовлено только в лаборатории. Лаборатория зельевара должна быть оборудована антуражными компонентами. К необходимым компонентам относятся пластиковые пробирки. Антуражные аксессуары выбираются игроком на собственное усмотрение и выполняют преимущественно эстетические функции.

6. Процесс приготовления любого зелья состоит из трёх этапов: подготовка, антуражные действия и получение зелья.

7. Подготовка включает в себя составление списка изготавляемых зелий (номер+название) и списка ингредиентов необходимых по рецептам. Расходуемые ингредиенты изымаются на этом этапе, независимо от результата, региональным мастером или мастером по зельеварению. Также на этом этапе мастер проверяет, что зельевар обладает необходимым навыком, а лаборатория – запасом угля.

8. Антуражные действия – комплекс действий, совершаемых зельеваром для отображения процесса приготовления зелья. Должен соответствовать рецепту, в остальном – на усмотрение игрока. Степень антуражности отыгрыша приготовления может влиять на конечный результат.

9. Получение зелья – по завершении первых двух фаз зельевар заполняет сертификаты зелья (выдаются мастером). Сертификат заверяется мастерской печатью и вкладывается внутрь пробирки. С наружной стороны может приклеиваться бумага с надписью (на усмотрение игроков).

10. Сертификаты зелий – выдаются мастером при создании зелий. В указанные поля вписывается настоящее название зелья и его эффект. После заполнения сертификат заверяется мастерской печатью. Затем сертификат складывается так, чтобы нельзя было прочитать написанное сквозь пробирку и вкладывается внутрь пробирки с торчащим наружу уголком бумаги, чтобы сертификат можно было беспрепятственно достать из пробирки. Когда игрок открыл пробирку и прочитал сертификат, зелье считается выпитым со всеми вытекающими последствиями. Сертификат без мастерской печати недействителен.

11. Если эффект зелья одноразовый, то зелье действует до первого срабатывания эффекта и после срабатывания, игрок обязан разорвать сертификат, что делает его более недействительным.

12. Одна порция зелья действует только на одного персонажа, если в описании не написано иначе.

13. Зелья, оказывающие ментальное воздействие, влияющие на психику, имеют в описании пометку «ментальное воздействие»

14. Оглушенному или парализованному персонажу можно «влить» зелье без его согласия.

15. Нельзя изобрести новое зелье в процессе игры.

• Лаборатория

1. Лаборатория зельевара – отдельное или смежное с другими игровыми постройками помещение. Должно быть оборудовано с соблюдением правил пожарной безопасности и здравого смысла. Является стационарной постройкой и подчиняется правилам по строениям. При наличии и использовании химической посуды и реагентов для проведения реакций, они не являются предметами в игре – не побираемы и не уничтожаемы.

2. Лаборатория зельевара чипуется мастером по зельеварению. Мастер выдаёт и заверяет мастерской печатью сертификат лаборатории, в котором впоследствии делаются отметки о сдаче ресурсов и получении улучшений.

3. Каждая лаборатория для функционирования должна раз в цикл сдавать региональному мастеру ресурс «уголь». Допускается сдача ресурсов только за текущий и следующий цикл. При сдаче ресурса мастер проставляет печать в соответствующее поле на сертификате лаборатории. Без печати за текущий цикл, здание не может быть использовано по назначению.

4. Количество зельеваров и лабораторий на старте определяется региональщиком по согласованию с профильным мастером. Новые зельевары обучаются согласно правилам по умениям. До окончания обучения, ученик не может самостоятельно использовать изучаемые умения.
5. Каждая лаборатория (либо зельевары без лабораторий) может связаться с мастером по зельеварению и согласовать стартовые рецепты. Такое обсуждение возможно до конца июля.
6. Лаборатории и сады могут получить ограниченное число улучшений, которые получаются согласно определённым описаниям. Описания улучшений будут распространяться как в виде свитков (или их фрагментов), так и в виде обычных слухов. Для улучшения могут быть задействованы: зельевары, маги, ремесленники, трактаты, ресурсы и т.д.

- Сады.

1. Сад зельевара – антуражная территория, которая будет использоваться для культивации игровых растений. Подчиняется правилам по строениям.
2. Обязательные требования к саду:
 - Площадь не менее 4 квадратных метров,
 - Использование искусственных растений,
 - Имитация системы ирригации или полива,
 - Наличие садового инвентаря,
 - Табличка для стационарного размещения сертификата сада (размер сертификата – лист А4). Сертификат на табличке должен быть защищён от дождя и ветра.
3. Сад чипуется мастером по зельеварению. При чиповке на сад зельевара выдаётся сертификат, содержащий в себе всю информацию о саде (наименование и кол-во растений, график выдачи урожая, полученные улучшения и т.д.). Сертификат всегда должен находиться в саду. Сад без сертификата не действителен.
4. Сад может располагаться как вне здания, на огороженной территории, так и в помещении, в отдельной комнате.
5. На старте в саду могут произрастать только 3 из 5 видов растительных компонентов.
6. Оставшиеся 2 вида растительных компонентов в саду произрастать не могут. Их ростки в сад нельзя посадить. Но их можно разблокировать при помощи улучшений.
7. Обслуживать сад может любой зельевар.
8. Найденный росток можно посадить в саду зельевара, – это повысит урожайность соответствующего растения. При посадке ростка, мастером ставится соответствующая отметка в сертификате сада, а сам росток изымается.
9. В одном саду нельзя посадить более пяти ростков одного вида.
10. Выдача урожая происходит два раза в день согласно информации из сертификата сада. Урожай оставляется мастером рядом с сертификатом сада и может быть украден. В сертификате сада оставляется пометка о выдаче урожая.
11. Нельзя украсть или перенести росток, который уже посажен в саду.
12. Лаборатории и сады могут получить ограниченное число улучшений, которые получаются согласно определённым описаниям. Описания улучшений будут распространяться как в виде свитков (или их фрагментов), так и в виде обычных слухов. Для улучшения могут быть задействованы: зельевары, маги, ремесленники, трактаты, ресурсы и т.д.

- Рецепты

1. Рецепт должен содержать: название рецепта, номер рецепта, эффект, требуемые компоненты и количество получаемых порций.
2. Рецепты распространяются свободно, не заверяются мастерской печатью и могут содержать ошибки или заведомо ложную информацию.

3. Стартовые рецепты выдаются в начале игры профильным мастером. До конца июля игроки могут связаться с мастером по зельеварению и обсудить свои пожелания по составу рецептов. Они будут учтены, но итоговый состав стартового пакета все равно определяется мастерами.

Правила по зельеварению – Зелья

Список зелий, существование и основные эффекты которых известны большинству сведущих в зельеварении. На старте зельевар знает 8-12 рецептов зелий из этого списка:

- Краска – ресурс.
- Клей – ресурс.
- Успокоительное, обезболивающее, укрепляющий отвар, Любрехтский бальзам, Эль Праудбелли – пять разных зелий, каждое из которых на шесть часов снимает определённые симптомы болезней (каждое – свои).
- “Щит голубя”. Используется для создания медицинской маски, защищающей от заражения болезнями при тактильном контакте.
- Яды и противоядия: три смертельных, три несмертельных, слабое противоядие, универсальное противоядие и несколько узкоспециализированных противоядий.
- Зелье перевязки. Подорожник. Кроволист. Эти три зелья изготавливаются по-разному, но применяются одинаково: обработка любым из них раны останавливает кровотечение, заменяя перевязку.
- “Заживитель”. По истечении 3 минут восстанавливает 1 хит. Не отменяет необходимость в перевязке.
- “Исцелитель”. По истечении 3 минут восстанавливает 1 хит. Заменяет перевязку. Осадок еле заметно светится зелёным. Изготовление этого зелья нарушает законы Империи.
- “Поглотитель ран”. По истечении 3 минут восстанавливает все постоянные хиты, Перевязка не требуется.
- Зелье неистовства. Позволяет 5 минут передвигаться без штрафов (не вступая в боевые взаимодействия), находясь в состоянии тяжелого ранения.
- “Жажда жизни”. Позволяет вылечить тяжелое ранение в полевых условиях, так же как и лёгкое ранение. После излечения, раненый не может бегать, сражаться и колдовать 15 минут.
- “Второе дыхание”. В два раза сокращает время лечения любого ранения.
- “Отдых целителя”. На 1 час нейтрализует эффекты всех ядов и болезней, но не излечивает их.
- “Свобода мысли”. Снимает эффекты всех зелий, оказывающих ментальное воздействие.
- Зелье крепкого здоровья. Один раз защищает от заражения любой болезнью. Не лечит уже имеющиеся болезни.
- Зелье крепкого желудка. Один раз защищает от любого яда. От уже принятых ядов не помогает. Отравленная пища (напиток итд) остаётся опасной для следующего едока.
- Зелье крепкой психики. Один раз защищает от ментального воздействия.
- “Каска”. Один раз защищает от оглушения.
- Зелье бдительности. Один раз защищает от удара в спину
- “Смертельная воля”. Позволяет выпившему в любой момент моментально умереть по собственной воле. Действует 3 часа.
- “Слюна тролля”. Зелье растворяет металлические предметы. Используется для открытия замков, кандалов. Время срабатывания 1 мин.
- “Слёзы еретика”. Позволяет пытать без умения “пытки”. Одна порция на 3 пыточных действия. Полностью подчиняется правилам по пыткам.
- Приворотное зелье. Ментальное воздействие. Персонаж, выпивший это зелье, влюбляется на 2 часа в того, на кого было заклято зелье. Присутствие этого лица при изготовлении зелья и указание его имени в сертификате обязательно. Изготовление этого зелья нарушает законы Империи.
- Зелье виверны. Ментальное воздействие. Принявший его, обязан ответить правду на три вопроса.

- Зелье подавления воли. Ментальное воздействие. Выпивший выполняет команды хозяина зелья, допускаемые правилами, в течении 1 часа. При этом не может бегать, колдовать, сражаться и отходить от хозяина зелья дальше 5 метров. Изготовление этого зелья может нарушать законы Империи.

Правила по медицине

1. Ранения:

1. Лёгкое ранение – состояние персонажа, потерявшего хотя бы один хит, пока у него остаётся ещё хотя бы один хит. Не накладывает ограничений на действия и возможности персонажа. Через 30 минут становится тяжёлым ранением, если не будет осуществлена перевязка.
2. Тяжёлое ранение – состояние персонажа, у которого не осталось хитов. В этом состоянии нельзя применять активные навыки (драться, колдовать, крафтить, перевязывать себя или других); нельзя стоять, ходить, бегать, кричать и даже громко говорить. Может передвигаться медленным шагом, опираясь на плечо другого игрока. Через 15 минут персонаж умирает, если не будет осуществлена перевязка. Также персонаж в тяжёлом ранении может быть добит.
3. Перевязка даёт тяжелораненому персонажу возможность самостоятельно перемещаться медленным шагом, разговаривать, использовать заклинания, но не даёт возможности бегать, использовать оружие и поддерживать других раненых персонажей.
4. Перевязка осуществляется персонажем с навыком “Лечение”. Также эффект перевязки может быть получен за счёт зелья или заклинания. Некоторые навыки позволяют персонажам игнорировать эффекты кровотечения, как если бы они всегда были уже перевязаны.
5. Ранения могут быть вылечены персонажами с навыком “Лечение”, а также с помощью зелья, заклинания или других игровых навыков или эффектов.
6. Перевязки и лечение ранений может ускоряться или заменяться определенными заклинаниями или зельями.

2. Перевязка.

1. Оказывается лекарем раненым персонажам для стабилизации их состояния. Перевязанные персонажи сохраняют своё состояние без ограничения по времени – либо, пока не будут вылечены или ранены повторно. В случае срыва повязку нужно вернуть на место при первой возможности. Если повязка утеряна – в момент обнаружения рана считается открывшейся, необходима повторная перевязка.

Если эффект перевязки получен магией или зельем – он сохраняется до излечения или получения новых ран, носить повязку не требуется.

2. Осуществление перевязки: лекарь, делающий перевязку, освобождает от элементов одежды и доспеха части тела (если при этом не нарушаются элементы антуража обязательные для данной расы и если процесс снятия/одевания данного элемента не занимает больше трёх минут), куда были получены ранения, приведшие к потере хитов, и накладывает на них повязку. Для наложения повязки может быть использована чистая (желательно светлая) ткань или бинт. Сквозь слои ткани повязки не должна просвечивать кожа. Во время перевязки, раненый должен находиться в положении «лёжа». В полевых условиях использование подстилки обязательно. Допустимо использование в качестве подстилки щитов или иных средств, позволяющих полностью уложить туловище и голову пациента не на землю.

3. Перевязка даёт тяжелораненому персонажу возможность самостоятельно перемещаться медленным шагом, разговаривать, использовать заклинания, но не даёт возможности бегать, использовать оружие и поддерживать других раненых персонажей.

3. Лечение лёгкого ранения:

1. Первым делом персонаж, которому оказывается помощь, должен быть размещён лёжа на лежаке или подстилке (требования к месту размещения – игрок должен помещаться в длину от головы до колена; не должен касаться земли/поля иначе, как обувью; лежак/подстилка должны надёжно защищать от холода и сырости поверхности, на которой размещены).
2. После этого лекарь накладывает повязки на раненые части тела согласно п.1.3 “перевязка”.
3. Раненый должен оставаться в положении «лёжа» в течение 10 минут после завершения наложения всех повязок. Время излечения может быть сокращено зельями, особенностями приёмного покоя или госпиталя, где проводится лечение или иными игровыми эффектами.
4. Если до истечения времени лечения персонаж встанет (или иным образом перестанет лежать) – перевязку необходимо производить заново, после чего отсчёт начнётся с нуля.
5. По истечении времени лечения, персонаж считается здоровым и восстанавливает все хиты. Можно (но не обязательно) снимать повязки.

4. Лечение тяжёлого ранения:

- В этом пункте описано лечение в “цивилизованных” локациях, в первую очередь имперских. Антураж и отыгрыш лечения северян, хаоситов и иных скавенов согласовывается с профильным мастером в индивидуальном порядке не позднее 12 августа.
1. Для лечения тяжёлого ранения требуется функционирующий приёмный покой или госпиталь (есть сертификат строения с мастерской печатью и отметкой о сдаче ресурсов за текущий цикл), операционный стол, лекарь, песочные часы на 10 (или 20) минут, перевязочный материал; пластырь, игла и нить (или иные средства отыгрыша операции, согласованные с профильным мастером).
 2. Сначала проводится операция – осуществляется только лекарем и только в приёмном покое/госпитале только на операционном столе. Допустимо, по предварительному (не позднее 12 августа) согласованию с профильным мастером, заменять рекомендованную процедуру на свою, не менее антуражную. В таком случае в ходе операции отдельно отыгрывается обработка каждой раны (потерянного хита).
 3. Для операции необходимо освободить от доспехов и элементов антуража раненые части тела (если при этом не нарушаются элементы антуража, обязательные для данной расы и если процесс снятия/одевания данного элемента не занимает больше трёх минут). Далее на кожу, рядом с местом ранения, клеится кусок пластиря телесного цвета со складкой по центру. Допускается перемещение пластиря в соседнее место, дабы не повредить волосяной покров пациента. Складка должна быть длиной не менее 5 см и не менее чем на 1 см отступать от кожи. Далее, на эту складку накладывается шов при помощи нитки и иголки. На одном куске пластиря может быть только один шов. Кол-во наложенных швов должно соответствовать кол-ву потерянных хитов.
 4. После операции пациент может быть (но не обязательно) переложен на лежак в пределах госпиталя/приёмного покоя.
 5. После операции пациенту накладываются повязки на места со швами аналогично лечению лёгкого ранения. Для полного излечения, после операции, пациент должен оставаться на лежаке 20 минут в положении “лёжа”, не взирая на количество восстанавливаемых хитов. До истечения этого времени пациент остаётся в тяжёлом ранении и без хитов. Время излечения может быть сокращено зельями, особенностями приёмного покоя или госпиталя, где проводится лечение или иными игровыми эффектами.
 6. Если в процессе отдыха после операции персонаж перестанет лежать – лечение тяжёлого ранения будет прервано и потребуется новая операция с полным временем отдыха после. Единственное исключение – в любой момент пациент может быть переложен с операционного стола на лежак в пределах госпиталя/приёмного покоя.

7. По окончании лечения персонаж считается вылеченным – восстанавливаются все хиты и перестают действовать штрафы от ранений. После этого можно (но не обязательно) снимать швы и повязки.

1 Болезни и яды:

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

1. Если игроку дают наклейку болезни, которой его персонаж уже заражён (в том числе, если ему дают сразу несколько одинаковых наклеек), дубликаты остаются у заражённого на руках и передаются им другим игрокам при тактильном контакте.

2. При получении наклейки болезни, персонаж незамедлительно вклеивает её в соответствующее место в игровом паспорте и следует её тексту.

3. Персонаж может болеть сразу несколькими разными болезнями.

4. В ближнем бою, при добивании персонажа с умением разносчик болезней, атаковавший получает одну наклейку болезни (ровно одну, на выбор добиваемого), если: атаковавший не имеет иммунитета или сопротивления болезням, и наклейки болезни имеются в наличии у разносчика болезней. Добивание при помощи дистанционной магии, копий и дистанционного оружия (луки, пушки, пистоли и т.д.) – не считается.

2. Защита от болезней.

1. Медицинская маска, обработанная специальной пропиткой, изготавливаемой зельеварами, защищает от заражения при тактильном контакте, включая заражение при добивании. В качестве маски может использоваться антуражная тканевая повязка, скрывающая рот и нос.

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

3. Болезни лечатся лекарями в приёмных покоях или госпиталях, а также при помощи специальных зелий и заклинаний. Возможно наличие иных, не общеизвестных способов.

4. Симптомы и приступы болезней могут быть временно подавлены специальными зельями, которые могут быть приготовлены зельеварами, найдены, либо куплены (в том числе – у мастерских торговцев).

3. Лечение болезней:

1. Знания о том, как лечить болезни могут быть получены некоторыми персонажами на старте, находиться в игровых библиотеках, храмах, иных сюжетно обоснованных местах. Также их можно раздобыть в данжах, купить у торговцев итп.

2. Лекарь может, но не обязан, иметь книгу для записи медицинских знаний. Такая книга (одна на персонажа) не побираема. Читать её также может только владелец. Если несколько разных навыков допускают или требуют от владельца иметь Книгу – для всех них используется одна книга. Если персонаж является магом, знания о болезнях и их излечении записываются в виде заметок в его Книгу Мага.

3. Лекари могут лечить больных в приёмных покоях или госпиталях, сдавших ресурсы за текущий цикл.

4. Каждый больной занимает один лежак или операционный стол на всё время лечения, если иное прямо не указано в лечении.

5. Процесс лечения болезней может включать в себя следующие процедуры:

- принятие зелий – зелья изготавливаются зельеварами, принимаются кем угодно;
- хирургическое вмешательство – осуществляется лекарями;
- душеспасительная беседа – или иной разговор, проводится между лекарем (в большинстве случаев) и больным в соответствии с описанием в рецепте лечения болезни;

- отдых и покой – пациент находится на лежаке (или операционном столе) в любой удобной ему позе, не подвергается стрессу, не применяет активные навыки;
 - кровопускание и пиявки – осуществляется лекарями;
 - прижигание огнём или кислотой – осуществляется лекарями исключительно по игре;
 - пост и молитва – скверна Хаоса – источник всех человеческих болезней, как физических, так и духовных, поэтому, когда лечение оказывается бессильным, лекари и пациенты обращаются к вере. Длительность процедур указывается в рецепте лечения болезни.
6. Одновременно можно лечить несколько болезней и ядов. Каждый курс лечения проводится полностью, даже если их пункты пересекаются.

4. Распространение болезней:

1. Разносчики болезней распространяют наклейки болезней при тактильном контакте. Жертва получает наклейку болезни из рук самого разносчика, либо от мастера, который, по просьбе разносчика, отследил и зафиксировал тактильный контакт с разносчиком.
2. Возможно массовое заражение – вспышка (действует на здание, плотно стоящую группу персонажей или в небольшом радиусе от разносчика, обязательно подтверждается сертификатом, заверенным мастерской печатью) или эпидемия (действует в пределах одной локации в соответствии с сертификатом эпидемии, заверенным мастерской печатью). От вспышки и эпидемии защищает только иммунитет к болезням.
3. Вспышка. Наклейки болезни при вспышке может раздать мастер, либо сам разносчик (в таком случае он также должен каждому заражённому показать сертификат вспышки). Если вспышка происходит в здании, разносчик обязательно должен зайти внутрь до раздачи наклеек. Если вспышка происходит вне здания, то разносчик обозначает её, произнося вслух: “вспышка заражения”, либо даёт мастеру оговорённый между ними знак, после чего происходит раздача наклеек болезни. Если заражение происходит скрыто, Мастер может выдать наклейку также и разносчику и его личность не раскрывается.
4. Эпидемия. Эпидемия действует в пределах одной локации (стоянка, укреплённая стоянка, город итп), наклейки болезни раздают мастера и их помощники. В результате разово появляется большое количество заразных больных. Сертификат эпидемии необходимо отдать региональному мастеру заражаемой локации или профильному мастеру.
5. Заразные болезни – разносчик (или мастер) может выдать одной жертве до трёх наклеек болезней. Персонаж, получивший от разносчика несколько наклеек болезней, одну наклейку вклеивает себе в игровой паспорт, а остальные наклейки болезней, по одной выдает другим персонажам при тактильном контакте, если следующая жертва не имеет нужной защиты.
6. У одного заразного больного, не имеющего навыка “разносчик болезней” может быть на руках не больше двух наклеек одной болезни, предназначенных для заражения других персонажей (всего три).
7. Если заразный больной излечивается от болезни, то пропадают остальные наклейки той же болезни, предназначенные для заражения других персонажей.
8. Если, при попытке заражения, выясняется, что у жертвы имеются нужные иммунитеты или у него уже лимит наклеек болезни, то наклейка по-прежнему остаётся у разносчика или заразного больного.
9. Если персонаж заражается болезнью, которой уже болеет, то полученная наклейка используется для заражения других персонажей.
10. За один контакт можно заразить только одной болезнью.
11. Заразный персонаж, не обладающий навыком “Разносчик болезни”, при тактильном контакте с другими персонажами обязан давать им наклейку болезни.

5. Яды и отравления

1. Отравление ядом – состояние, аналогичное болезни, наступающее после употребления яда.

2. Для приготовления ядов и противоядий требуется умение Зельеварение.
3. На игре моделируются только пищевые яды.
4. Отравление пищевым ядом отыгрывается прикреплением чипа с кратким описанием яда на посуду, из которой должна есть или пить предполагаемая жертва. Отравление срабатывает на первого съевшего/выпившего и только на него. Если жертва употребила еду или питьё из отравленной посуды, то жертве об этом сообщает мастер, игротехник или любое другое стороннее лицо, которого об этом попросит отправитель (при желании игрок может сам сообщить жертве об отравлении). Если жертве не сообщили об отравлении в течении 15 минут – игрок вправе не считать себя отравленным.
5. После успешного отравления, чип яда удаляется с отравленной посуды, чип может быть удален только мастером или самой жертвой. После удаления с тары, чип яда (по возможности) клеится как болезнь в игровой паспорт. Если вы заметили чип яда на посуде после употребления еды или питья, но в течении 15 минут вам об отравлении так никто и не сообщил, то яд можно считать выветрившимся – вам повезло.
6. Если вы заметили чип яда до употребления – можете вылить (или отыграть выливание) содержимое посуды и уничтожить наклейку.
7. Яд можно сразу влить парализованному или оглушенному персонажу. Игрок может самостоятельно выпить яд сразу из пробирки в целях суицида, по ошибке или находясь под воздействием.
8. Лечение отравления осуществляется лекарями в госпитале, приёмном покое, магически, при помощи нужного противоядия или иными не общезвестными способами.

6. Лекари и приёмные покои

1. Каждый лекарь обязан иметь личные песочные часы на 10 минут (для отсчёта времени исцеления ран, рекомендуется иметь несколько одинаковых часов), личный запас перевязочного материала (чистой ткани для перевязки ран или хотя бы бинтов)
2. На территории Империи для законного осуществления медицинской практики требуется наличие лицензии. Антураж и нюансы мест лечения болезней и тяжёлых ранений вне юрисдикции имперских законов согласовывается с профильным мастером в индивидуальном порядке не позднее 12 августа.
3. В случае если в указанные сроки индивидуальные решения не были согласованы, по решению регионального и профильных мастеров в локациях и подлокациях, где согласно бэка полноценной медицины нет, могут быть организованы грубые операционные, имеющие игромеханические штрафы.
4. Приёмный покой – игровое помещение для оказания игровой медицинской помощи: лечения лёгких и тяжёлых ранений, болезней и отравлений. Большая часть приёмных покоев на игре – частные медицинские практики.
 1. Приёмный покой должен иметь: медицинский журнал, куда заносятся принятые пациенты; место для хранения медицинских приспособлений (и комплект антуражных медицинских приспособлений); операционный стол или лежак. И мастерский сертификат, который выдаётся и заверяется мастерской печатью мастером по медицине после проверки соответствия покоя правилам. Сертификат обязательно должен быть размещён на видном месте внутри приёмного покоя.
 2. Точное количество операционных столов и лежаков согласовывается с региональным и профильным мастерами.
 3. Если в приёмном покое нет ни одного операционного стола – лечение тяжёлых ранений в таком покое невозможно.
 4. Размеры приёмного покоя не регламентируются, но это должно быть отдельное здание или помещение.

5. Каждый приёмный покой для функционирования должен раз в цикл сдавать региональному мастеру ресурс “ткань”. Допускается сдача ресурсов только за текущий и следующий цикл. Без печати за текущий цикл, здание не может быть использовано по назначению.

5. Госпиталь – военизированное место для массового оказания игровой медицинской помощи. Разворачивается армейскими частями в военных лагерях и иных местах дислокации.

1. Госпиталь должен иметь: медицинский журнал, куда заносятся принятые пациенты и принявшие их врачи; минимум одно место для хранения медицинских приспособлений (и комплект антуражных медицинских приспособлений); операционный стол; два лежака; песочные часы на 10 минут (или иное антуражное средство отсчитывания 10-минутных интервалов). И мастерский сертификат, который выдаётся и заверяется мастерской печатью мастером по медицине после проверки соответствия покоя правилам. Сертификат обязательно должен быть размещен на видном месте на территории госпиталя. Допускается замена лежаков операционными столами с сохранением минимального числа в три лежачих места. Максимальное число операционных столов и лежаков не ограничено.

2. Настоятельно рекомендуется иметь вместе с медицинскими приспособлениями запас пластиря телесного цвета и швейных принадлежностей для проведения операций на тяжелораненых пациентах, а также игрового перевязочного материала.

3. Госпиталь должен занимать пространство не менее, чем 4x4 метра. Операционные столы и лежаки могут быть использованы только при условии, что на пациента не попадает дождь.

4. Каждый госпиталь для функционирования должен раз в цикл сдавать региональному мастеру ресурс “ткань”. Допускается сдача ресурсов только за текущий и следующий цикл. Без печати за текущий цикл, госпиталь не может быть использован по назначению.

1. Операционный стол – стол, минимальные размеры примерно 2x0,7 метра (чтобы полностью поместился пациент в антураже). Должен быть размещен на высоте не ниже бёдер и не выше груди лекаря. Должен выдерживать вес одного взрослого человека в антураже. Должен быть антуражным и обеспечивать комфорт лежащему. На одном операционном столе может находиться только один пациент. Может быть временно использован как лежак для пациентов. Высота размещения будет проверяться на лекаре, игрок для проверки прочности размеров может быть выбран проверяющим мастером.

2. Лежак – примерные размеры не менее 150x50см. Должен быть приподнят над землёй. Лежак должен быть антуражным и обеспечивать комфорт лежащему. В случае похолодания приёмный покой/госпиталь должен обеспечить игрокам-пациентам обогрев и комфорт (сухость, пледы, при необходимости – безопасный обогрев помещения).

7. Госпиталь или приёмный покой может получить ограниченное количество улучшений, которые получаются согласно определённым описаниям. Описания улучшений будут распространяться как в виде свитков (или их фрагментов), так и в виде обычных слухов. Для улучшении госпиталя или приёмного покоя могут быть задействованы: зельевары, ремесленники, трактаты, ресурсы и т.д. Подтвердить правильность создания улучшения и зафиксировать его в сертификате госпиталя или покоя может региональный или профильный мастер.

8. Количество лекарей, приёмных покоев и госпиталей на старте игры ограничено. Новые лекари обучаются согласно правилам по умениям. До окончания обучения, ученик не может самостоятельно использовать медицинские умения – только под присмотром наставника.

9. Решение о присвоении каждого покоя/госпиталя принимается региональным и профильным мастерами совместно.

Правила по монстрам

Монстры

1.1. К монстрам относятся персонажи, в т.ч. и в обычных локациях, не описанные в общем списке юнитов. Перечень Монстров и их характеристики составляются до начала игры.

1.2. Допуск Монстров осуществляется индивидуально, до 1 августа. Для согласования монстра необходимо заранее связаться с МГ (мастером по Монстрам), обязательно уведомив о своих планах мастера-региональщика. Монстры, не согласованные заранее с МГ и региональным мастером, на игру допущены не будут.

1.3. Область поражения Монстров преимущественно расположена с лицевой стороны и ее размер должен позволять возможность поражения при закрытии конечностями. Поражаемая область монстра прописывается в его паспорте игрока.

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

1.5. На игре возможно моделировать Летающих Монстров.

1.5.1. Возможность полета прописывается в паспорте игрока как умение Полет.

1.5.2."Грузоподъёмность" монстра указывается индивидуально в его паспорте игрока.

1.6. Часть Монстров является неразумными (например, Тролль или Крысоогр).

1.6.1. Неразумные Монстры требуют наличия погонщиков. Количество необходимых погонщиков указывается в паспорте монстра.

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

1.6.3. Погонщики должны находиться в постоянном контакте с Монстром (держать на поводке, тыкать стрекалом и т.п.). Монстр, оказавшийся более, чем в трех метрах от своих погонщиков – действует как при их потере (см. предыдущий пункт).

Бестиарий

На игре вы можете встретить ТОЛЬКО перечисленных ниже Монстров:

- Варгульф
- Древень
- Дух чащобы
- Кроксигор
- Крысоогр
- Мантикора
- Минотавр
- Могильные страшилища
- Оборотень
- Огр Мэнитер
- Спаун
- Стригой
- Чемпион хаоса

Правила по посмерт ию

Смерть

1.1. Смерть наступает в следующих случаях:

- Добивание персонажа
- Специальных взаимодействий, например, удар в спину, смертельное прикосновение, казнь, жертвоприношение, и т.п.
- 15 минут в 0 хитов без перевязки, смерть от болезни или яда, далее игрок сам снимает браслет жизни.
- Игрового самоубийства (только окончательная)
- Потеря браслета жизни по неигровым причинам
- Дисциплинарная мера за нарушение Правил игры

- На игре моделируются временная и окончательная смерть персонажа

1.2. Временная смерть моделирует не смерть персонажа, а смерть юнита, схожего с персонажем. Служит для выведения из игры определенного юнита на время, без его персонификации. Моделируется снятием браслета или жетона (для игротехников) с последующей отсидкой в мертвятнике. Выход тем же персонажем.

1.3. Окончательная смерть – все как в временной, но из игры выводится конкретный персонаж. Моделируется помимо срыва браслета проставлением отметки о смерти персонажа или наклейки в специальной графе паспорта (ДК) игрока. Отметка или наклейка ставится (наклеивается) самостоятельно владельцем ДК по обоюдному согласию, в спорных случаях – мастером. Отсидка в мертвятнике с последующей сменой персонажа.

1.3.1. Окончательная смерть наступает от Удара в спину (обязательно), смертельного яда, казни – по приговору суда (письменный в случае отсутствия мастера, в присутствии мастера может быть оглашен устно), дуэлей – поединка до смерти по обоюдному согласию.

1.3.2 Окончательная смерть наступает также и от других действий, когда важна смерть конкретного персонажа. В таком случае, убийца должен при добивании произнести настояще (указанное в ДК) имя персонажа. Можно назвать только имя, например, "Ганс", или только фамилию, например "Штальберг", указанные в ДК игрока. Незначительные ошибки при произношении не отменяют окончательной смерти.

(Смерть на игре это нормально. Ненормально, что ты можешь уныло подохнуть на дороге, потому что Вася сегодня злой)

1.3.3. ЛЮБАЯ смерть персонажа с навыком Проводник в Лесу Теней является окончательной.

1.3.4. Персонажи, похороненные на кладбище (Сады Морра) с установлением надгробия, умирают окончательной смертью, даже если окончательная смерть не была объявлена. Присутствие тела погребаемого обязательно.

1.3.5. Окончательная смерть может быть выбрана самим убитым вместо временной смерти по желанию.

1.3.6. Окончательная смерть вампира трелля, вампира графа, вампира лорда наступает в двух случаях, которые игнорируют умение "Нетленность":

– При использовании молитвы/заклинания "Упокоение" соответствующего рангу вампира или при использования артефакта с эффектом "Упокоение"(окончательно убивает вампира независимо от ранга). Называть имя вампира не требуется.

– Вампир применяет к другому тяжелораненому вампиру особое действие "Укус вампира" и называет его имя – «Добиваю (Имя добываемого). Укус вампира».

1.4. После временной или окончательной смерти с персонажа спадают все болезни, баффы, дебаффы, болезни и т.п.

1.5. Смерть персонажа с умениями блоков "Магия" и "Жречество":

1.5.1. Временная смерть – ничего не меняется, персонаж выходит из мертвятника со своим рангом, умениями и тем же набором заклинаний. В случае, если у персонажа было Истощение, оно сохраняется. Все магические эффекты (бафы и дебафы) спадают.

1.5.2. Окончательная смерть – в случае неё игрок может выйти прежним или другим магическим юнитом. Бафы, дебафы, Истощение с персонажа спадают. Выученные им ранее заклинания остаются в его книге заклинаний/молитв (заклинания более высоких рангов являются выученными, но недоступными). В зависимости от его ранга магического умения накладывается штраф:

Ранг Подмастерье/Послушник: после выхода из мертвятника персонаж получает 1 уровень Истощения. Ранг сохраняется.

Ранг Магистр/Священник: персонаж теряет 1 ранг, т.е. становится Подмастерье/Послушником.

Ранг Архимаг/Лектор: персонаж теряет 1 ранг, т.е. становится Магистром/Священником. При выходе из мертвятника персонаж получает 1 Камень Могущества.

1.5.3. Если после окончательной смерти игрок изменяет тип юнита на другой, которому недоступны умения блоков "Магия" и "Жречество", то в зависимости от своего ранга получает на руки следующее количество осколков магии:

Подмастерье/Послушник – 0

Магистр/Священник – 5

Архимаг/Лектор – 10

Остальные осколки возвращаются в игру по усмотрению МГ.

1.6. Игроку разрешается выход из любого игрового процесса по психологическим, медицинским и иным причинам, объявив о смерти персонажа. Это действие приводит к окончательной смерти и полному сроку отсидки в мертвятнике.

Действия после смерти

2.1. После любой смерти персонажа игрок или игротех находится на месте смерти 10 минут, изображая труп (не вступая в контакт и не уходя с места смерти, в идеале – лежа на земле с закрытыми глазами). Если вас начали обыскивать, хоронить, превращать в зомби или использовать иным игровым методом, дождитесь окончания процедуры.

2.2. Если за 10 мин. к вам не проявили интереса, вы надеваете на голову белый хайратник и отправляйтесь:

- Обычные игроки – в общий (неигровой) мертвятник, а из него есть возможность выйти в игровые мертвятники. Можно сразу в игровой мертвятник при наличии в нем мест.

- Постоянные игроуки – в свою игроуническую локацию,

- Временные персонажи – к мастеру, который их выпустил, в.т.ч. и в мертвятник.

2.3. Белый хайратник (повязку) можно носить в следующих случаях:

- после смерти для прохода в мертвятник;

- В некоторых случаях: при возвращении в локацию из мертвятника для возрождения;

- при проходе по игровой зоне по важной неигровой причине (визит к врачу, на мастерку, на стоянку и т.п.). Побухать с друзьями в соседней локации важной причиной не является.

Мертвятник и посмертие

3.1. Время работы мертвятника

3.1.1. Общий (неигровой) мертвятник работает с 9-30 утра до 02-00 ночи. Игровые мертвятники работают по внутреннему расписанию.

3.1.2. После 00-00 ночи персонаж, если время его отсидки в мертвятнике больше 2 часов, сдает ДК и идет в локацию, не вступая ни в какие взаимодействия.

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

3.2. Когда вы приходите в мертвятник, вы сдаете игровые предметы, деньги и, по возможности, снятый браслет жизни. Паспорт (ДК) игрока остается у вас. Получаете наклейку с указанием времени прибытия в мертвятник. С этого момента начинается срок посмертия.

3.3. Стандартный срок посмертия 3 часа.

В это время игроки могут :

- находиться в зоне отдыха мертвятника,

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

- находиться в игровых мертвятниках.

3.4. Сокращение срока посмертия.

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

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

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

3.4.4. Срок посмертия можно сократить, выйдя в игровые мертвятники по наличию в них вакансий.

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

Игровые мертвятники

4.1. По прибытию в игровой мертвятник мастер игрового мертвятника ставит в наклейке время прибытия игрока и выдает ему браслет временного персонажа или жетон игротехника.

4.2. Браслеты временного персонажа в случае его смерти или утери заменяются выдавшим его мастером.

4.3. В случае разрешенного Правилами досрочного выхода в игру из игрового мертвятника (побег, освобождение и т.п.) игрок должен получить соответствующую отметку в ДК и новый браслет игрока у мастера игрового мертвятника.

Выход из мертвятника

5.1. В случае временной смерти игрок выходит тем же персонажем в ту же локацию, с теми же умениями, он сохраняет свой старый ДК с отметкой мастера мертвятника об отсидке и новый браслет жизни.

После чего игрок двигается в свою локацию по игре из удобной ему точки неигровой зоны. В своей локации игрок отмечается у регионального мастера, согласовывает игровую информацию о событиях, приведших к “временной смерти” и последующему отсутствию персонажа: участие в боевом столкновении, нападении, ранение, путь в родную локацию, сюда можно включить события игрового мертвятника и т.п.

5.2. В случае окончательной смерти и сохранения предыдущего типа юнита и умений мастера мертвятника проставляют свою печать поверх отметки об окончательной смерти. Игрок согласовывает новую роль с мастером региональщиком своей локации. В случае окончательной смерти игротехника действия по его вводу в игру не отличаются от тех, что для игроков.

5.3. В случае изменения игроком расы, типа юнита игроку выписывается новый ДК на регистрации по предъявлению старого ДК с отметкой рела о согласии.

Правила перемещения по Великому Лесу

1.1 Часть территории полигона является Великим Лесом. Эта территория находится между дорог и границ указанных на карте игры (через Великий Лес дорог нет), начинается за линией крайних деревьев обочины или за специальной маркировкой/ограждением. Заходить на территорию Леса имеют право только персонажи с навыком Проводник и ведомые им игроки, а также проживающие в Великом Лесу игротехники. Также такую возможность можно получить при помощи артефактов.

1.2. Атаки ближнего боя ведутся только либо если оба оппонента вне Леса, либо если оба оппонента в Лесу. Если находящийся в Лесу хочет атаковать в ближнем бою находящегося вне леса – он обязан покинуть территорию Леса, тем самым дав возможность сражаться с ним его оппонентам. Дистанционные атаки допускаются без ограничений. Также, просим находящихся в Лесу соблюдать приличия и не стоять в открытую с вызывающим видом в расчете, что их не имеют права атаковать в ближнем бою их оппоненты вне Леса. К нарушителям данного правила мастера могут применить дисциплинарные меры..

1.3 На старте игры заявится Проводником (получить умение) могут только игроки с юнитом Мирный житель. Умение не переносится с прошлых игр. Это делается по согласованию с региональным Мастером, с учетом установленных лимитов на локацию, до 1 августа. Подтверждается умения профильным мастером, на игре выдается Знак проводника (обычно на семинаре или через региональных Мастеров). Знак проводника – специальная эмблема, является именным неотчуждаемым предметом, также он используется для проводки игроков через лес. На игре обучиться умению Проводник можно по стандартным правилам по умениям, с выполнением специального квеста.

1.4 В случае окончательной смерти персонажа – умение Проводник теряется и Знак Проводника сдается в Мертвятнике. **ЛЮБАЯ** смерть персонажа с навыком Проводник (в том числе полученным при помощи магии или артефактов) в Великом Лесу является окончательной (Это указано в Правилах по посмертию и описании умения).

1.5 Умение Проводник позволяет провести и вывести с территории Леса 5 человек, включая самого Проводника. Мастер Проводник может сделать то же самое для 10 человек.

1.6. Для перемещения по Лесу необходимы Припасы из расчета одна единица Припасов на человека (включая самого Проводника), даже если такая возможность получена при помощи Артефакта. При входе в Лес такие артефакты выводятся из игры (становятся непобираемыми, Проводник сдает использованные Припасы Мастеру или Мастерскому Торговцу перед походом в Лес).

1.7 Проводник не может вернуться в Лес раньше чем через 30 мин. после предыдущего прохода (кулдаун).

1.8 По территории Леса невозможно перемещение (ни в каком виде) Отрядов, боевых машин и осадного вооружения, а также носилок и тележек караванщиков.

1.9 Для проводки персонажей через Лес Проводник пользуется Знаком Проводника со специальной веревкой. Длина веревки должна быть не более 10 метров. При движении через Лес все члены группы должны держать за веревку руками или быть в связке (допустимы вспомогательные приспособления). Персонаж, будучи атакованным в лесу, может отпустить веревку на время сражения, но не должен отходить от проводника более 10 м. до окончания сражения. Если член группы теряет контакт с веревкой или его Проводник был убит, – то такой персонаж считается «потерявшимся» и должен оставаться на месте до момента включения в группу (начальную или новую). «Потерявшийся» имеет право защищаться и уклоняться в случае нападения, но при этом должен оставаться в пределах 10 метров от места, где «заблудился».

1.10 Максимальное время нахождения на месте «потерявшегося» игрока – полчаса. По истечении этого времени или ранее игрок может считать, что он умер во время скитаний по Лесу и отправиться в мертвятник. Допускается привлекать внимание других игроков криками о помощи.

2. На территории Леса могут находиться данжи, стоянки различных фракций (игротехнических) и игротехнические объекты. Они считаются территорией свободной от территории Леса и их граница маркируются соответствующим образом. По ним можно передвигать без связки.

Правила по оккупации

1. Общие положения

1.1. Оккупация локации – захват контроля (власти) в локации на длительный (более 1 часа) срок.

1.2. Флаг локации: маркер населенного пункта, включеного в модели власти и экономики. Флаг непобираем, в тихое время флаг можно убрать.

1.3. Лента фракции: маркер принадлежности локации к одной из фракций, крепится в месте крепления флага к шнурю (флагфалу). Побираема.

1.4. В игру вводятся следующие фракции (ленты фракций):

- красная: сторонники Карла-Франца,
- синяя: сторонники Бориса Тодбрингера,
- белая: нейтральные локации.

1.5. Лента фракции на начало игры выдается мастерами. В процессе игры ленты можно приобрести у других игроков, у своего региональщика (за деньги и только той же фракции, что и локация), получить в качестве снабжения военного лагеря.

1.6. Штурмующий локацию отряд повязывает на знамя отряда ленту фракции.

1.7. Смена принадлежности к фракции может происходить и без захвата, путем принятия игрового решения властями локации. В таком случае власти города самостоятельно меняют ленту фракции на флаге в присутствии регионального мастера.

- 1.8. Оккупация локации той же фракции запрещена. Штурм локации отрядом той же фракции разрешен.
- 1.9. Оккупация локации не может производиться чаще, чем 2 раза в экономический цикл. Повторная оккупация не может начинаться до истечения 1 часа с предыдущей.
- 1.10. Если захват локации произошел в дневное время, то оккупация может продолжаться и во время ночной боёвки.
- 1.11. Разграбление локации – силовые акции против жителей локации и изъятие отчуждаемых игровых ценностей на территории локаций. Проводится по общим игровым правилам боевки, пыток, обыска, штурма и разрушения зданий и т.д. Должно проводится в присутствии мастеров с учетом мер безопасности и без физического разрушения объектов.
- 1.12. Игroteхнические персонажи не могут принимать участие в оккупации, восстании или освобождении локаций, но могут штурмовать и разорять локации.

2. Тех требования

- 2.1. В каждой игровой локации, кроме игroteхнических, должен быть флагшток с флагом локации.
- 2.2. Флагшток не ниже 3 м. С механизмом крепления, поднятия и спуска флага, механизм не должен быть съемным и должен быть доступен для использования любым игроком без специальных приспособлений. Пример: два ролика и шнур (флагфал) между ними.
- 2.3. Флаг размером не менее 50x70 см. Должен быть оборудован креплениями (люверсами, стропами и т.п.) к механизму подъема флага. На флаге изображен герб города или его правителя.
- 2.4. Лента фракции : цветная лента длиной около 1 м и шириной 5 см с мастерской отметкой. На начало выдается мастерами. Закрепляется в местах присоединения флага к флагфалу так, чтобы для ее съема не требовалось специальных инструментов (ножниц, ножа и т.п.)

3. Оккупация локации

- 3.1. Начало (объявление) оккупации может осуществляться только отрядом и только в присутствии регионального мастера локации.
- 3.2. Оккупация локации моделируется спуском флага и заменой ленты фракции на ленту захватчика.
- 3.3. Захватившие локацию должны не менее часа контролировать флаг с лентой своей фракции. Это может быть не отряд, а отдельные игроки в т.ч. и “местные”.
- 3.4. Захват локации может быть силовым (штурм) и добровольной сдачей локации: открытие ворот перед захватчиками и отыгрыш передачи власти (на усмотрение игроков).
- 3.5. Если флаг с лентой фракции не удалось удержать в сохранности в отведенное время, то оккупация считается неудавшейся.
- 3.6. После ухода оккупантов локация может остаться лояльной им (сохранить ленту фракции захватчиков). Данные действия являются игровым процессом и полностью зависят от решения игроков.

4. Экономические последствия оккупации

- 4.1. По прошествии 1 часа захватчики получают половину ресурсов с ресурсных точек, приписанных к локации. Если выдача ресурсов на ресурсные точки уже была произведена, то оккупанты получают ресурсы в счет следующего экономического цикла, а выдача локации сокращается на данную сумму ресурсов.
Прим: перемещение макроресурсов не должно нарушать Правила по экономике.
- 4.2. В случае регулярных выплат иных игровых ценностей, например, денег, используется механизм, описанный в п.4.1.
- 4.3. Если на момент времени выдачи ресурсов локация является захваченной/оккупированной, то выдача производится по общим Правилам по экономике с учетом изменений хозяев ресурсных

точек. Имя нового хозяина ресурсной точки оккупанты должны сообщить региональному мастеру оккупированной локации, это имя будет внесено в сертификат ресурсной точки.

4.4. Нельзя получить снабжение за счёт оккупации другого военного лагеря..

5. Восстание, освобождение, диверсии

5.1. Восстанием считается снятие ленты фракции захватчиков. Восстание приводит к тому, что срок оккупации начинается сначала (требуется новая лента фракции, если предыдущая была утеряна оккупантами).

5.2. Освобождением от оккупации считается смена власти в городе и замена ленты фракции захватчиков на иную.

5.3. Диверсия: снятие ленты фракции в “мирное время”, т.е. отсутствия оккупации. В локации без лент фракции на флаге ресурсные точки не работают (не выдаются ресурсы), осадные хиты на воротах (укреплениях локаций) уменьшаются вдвое (с учетом апгрейдов и баффов) до тех пор, пока не будет поднят флаг с лентой фракции.

Правила по умениям

Общие положения.

1.1. Умения – это свойства персонажа, дающие ему определенные характеристики, или позволяющие ему заниматься определенными игро-техническими действиями.

1.2. Некоторые умения требуют соответствующего антуражи и не работают без него. Например, воин без доспеха не имеет хитов, которые дает ему умение Доспех.

1.3. Умения делятся на обязательные и доступные.

1.4. Обязательные умения – это умения, которые даются на старте игры всем игрокам данного типа юнита. От них нельзя отказаться, их нельзя лишиться. Игрок обязан выполнять требования, предъявляемые обязательными умениями. Например, если Умение “Легкий доспех” является обязательным, то игрок обязан иметь легкий доспех.

1.5. Доступные умения выбираются игроками самостоятельно, если доступны их типу юнита, и игрок обладает необходимым антуражем для моделирования умения (например, алхимик должен иметь алхимическую мастерскую, палач – пыточный инструмент и т.п.).

1.6. Доступные умения могут быть изучены на игре.

1.7. Некоторые умения могут быть у одних персонажей обязательными, а у других доступными.

1.8. Умения являются необратимыми т.е. от них нельзя отказаться.

Выбор доступных умений.

2.1. Игрок может выбрать доступное умение, только если это прописано в описании его юнита.

2.2. Игрок выбирает доступные умения до игры в своей заявке в разделе Умения.

2.3. Региональный мастер подтверждает выбранные умения. После подтверждения игрок не может изменить набор умений. Для этого ему требуется попросить мастера полностью снять свое подтверждение.

2.4. Некоторые умения, далее «профильные», требуют утверждения профильными мастерами. Без подтверждения профильного мастера игрок не может подтвердить выбор умений.

2.4.1. Умение «Хирургия» и «Зельеварение» – мастером по медицине и алхимии.

2.4.2. Умение «Магия» и «Жречество» – мастером по магии и жречеству.

2.4.3. Умение «Торговец» и «Ремесленник» – мастером по экономике.

2.4.4. Умение «Оружие монстра» – мастером по монстрам одновременно с подтверждением юнита «Монстр».

2.4.5. Умение «Проводник» – мастером по проводникам.

2.4.6. Умение «Удар в спину» – мастером по специальным взаимодействиям.

2.5. Умения «Удар в спину», «Хирургия», «Зельеварение», «Ремесленник» не выдаются игро-техам.

- 2.6. Профильные мастера могут устанавливать лимит на локацию/локации игроков с контролируемыми ими умениями.
- 2.7. Мастера вправе требовать предоставить фото антуража, описание персонажа (квенту) или иную информацию от игроков, выбравших те или иные дополнительные умения.
- 2.8. Игрокам, заявка у которых не была принята до игры, дополнительные умения утверждаются на игре (полигоне) соответственно региональщиком или профильным мастером. Однако они могут отказать в подтверждении умения, поэтому согласовывайте умения ДО ИГРЫ.
- 2.9. В случае временной смерти персонажа (см. Правила по посмертно) игрок не теряет умений.
- 2.10. В случае окончательной смерти персонажа и выходе в новой роли без изменения юнита игрок может потерять некоторые профильные умения, о чем его известят мастера Мертвяtnика и внесут соответствующие правки в ДК (паспорт) игрока.
- 2.11. В случае изменения юнита персонажа, подтверждения требуют все дополнительные умения в общем порядке.

Обучение дополнительным умениям

- 3.1. В процессе игры можно обучаться только дополнительным умениям.
- 3.2. Обучение происходит от учителя к ученику. Одновременно можно обучать только одного персонажа. Исключение составляют Школы или Университеты, правила обучения в которых оговариваются индивидуально для каждого учебного заведения с ГМ.
- 3.3. Учитель должен обладать умением, которому обучает. Юниту ученика должно быть доступно умение, которому его обучают, также ученик должен иметь антураж, который требуется для использования умения.
- 3.4. Обучение занимает 7 часов (считается дневное и ночное время, "тихий час" не учитывается). Время начала обучения ставится мастером в ДК ученика.
- 3.5. Отыгрыш процесса обучения остается на усмотрение игроков. По окончании 7 часов обучения, учитель и ученик должны вместе сделать какое-либо профильное действие (для алхимиков – вместе сварить зелье, для лекарей – вместе вылечить раненого или больного, и т.д.).
- 3.6. Выученное умение ученику проставляет региональный или профильный мастер в случае изучения профильных умений. Мастер может отказать в подтверждении приобретенного умения или поставить дополнительные требования (временные или в виде действия), если по его мнению обучение проходило формально.
- 3.7. Для получения некоторых умений требуется выполнить специальные квесты, например, умения «Проводник» или «Удар в спину», или выполнить иные условия, например, собрать 10 осколков магии для учеников жрецов и магов. Условия получения данных умений учителя могут узнать от профильных мастеров до начала обучения.

Правила финальной битвы

Общие положения

- 1.1 Финальная битва – главное сражение основного квеста. Его итог определяет кто победил в регионе: сторонники Карла-Франца или Бориса Тодбрингера.
- 1.2. В финальной битве могут принять участие имперцы, кислевиты, бретоннцы, дварфы, высшие эльфы, а также наёмные отряды Тилеи, Эсталии, Арабии или лизардменов.
- 1.3. К финальной битве не допускаются отряды нежити, северных племен, орд Хаоса, демонов, зверолюдов, зеленокожих, дварлов Хаоса, скавенов, темных и лесных эльфов.
- 1.4. Пропуском на финальную битву служит жетон влияния.

Пропуск на финальную битву

- 2.1 Жетон – непобираемый символ влияния противоборствующих сторон в регионе, который можно добровольно передавать и обменивать. Жетоны нельзя украсть, отнять или забрать с трупа.

- 2.2. Жетоны бывают двух цветов: красные пропуск на финальную битву в армию КФ; синие – в армию БТ.
- 2.3. Цвет жетона зависит от выполненного квеста.

Финальная битва.

- 3.1. Финальная битва проходит в субботу, предварительно, в 14:00
- 3.2. За час до финальной битвы боевые взаимодействия запрещены, а все попавшие в мертвятник до 13:00 могут принять в ней участие.
- 3.3. С 13:00 до 14:00 войска должны добраться до места проведения финальной битвы и сдать жетоны маршалам или другим членам МГ. Каждый игрок сдает жетон лично.
- 3.4. После 14:00 к битве нельзя присоединится.
- 3.5. Игроки без жетонов могут присутствовать на финальной битве в качестве зрителей.
- 3.6. До объявления начала финальной битвы армии не могут вести боевые столкновения непосредственно на поле боя.
- 3.7. Мастер по боевке объявляет начало и конец финальной битвы.
- 3.8. Боевка во время финальной битвы проходит по стандартным правилам.
- 3.9. Победителем в битве объявляется сторона уничтожившая армию противника или вынудившая его покинуть поле боя.
- 3.10. Победа в финальной битве, означают победу КФ или БТ (зависит от стороны) в этом регионе.

Про игротехников и для игротехников

ИГРОКАМ ПРО ИГРОТЕХНИКОВ:

Игротехнический персонаж (Игротехник/Игротех) – участник мероприятия (ролевой игры) выполняющий функциональные действия игротехнического характера, в строгом соответствии с поставленной ему мастерской группой задачей, и направленные на обеспечение работы внутренних механизмов игры и продвижение сюжета.

Кого из игротехников вы можете встретить на игре:

Полигонный Игротехник – Это Игротехники чьи задачи в основном сосредоточены вокруг боевых взаимодействий, сюжетных ивентов и некоторых квестов. Их вы можете встретить на дорогах полигона, в специально обозначенных зонах, например, Лес Теней, и даже внутри своей локации во время ивента. Крупные отряды полигонных игротехников всегда ходят в сопровождении мастера или маршала. Полигонные Игротехники имеют особые правила воскрешения, а также их набор способностей может отличаться от стандартных. На игре таких команд несколько: Зеленокожие, некоторые Скавены, Бистмены, Монстры и др. Вместо браслета жизни Полигонные Игротехники используют жетон игротехника. Жетон побираем и является игровой ценностью, может являться компонентом алхимических рецептов или задачей квеста.

Игротехник Данжена – это небольшие команды числом до 10 человек, вывозящие микролокации, которые работают по особым правилам. Обычно Данжен это место, где вы сможете добить ценный игровой лут и/или информацию. Правила работы данжена и время его работы располагаются перед его входом. Прежде чем войти в данжен, вы можете с ними ознакомиться.

Мастерский игротехник – Это игротехники, обеспечивающие функционирование определенных моделей. Например, мастерский торговец, игротехник мертвятника или игротехники, приводящие сюжет по заданию МГ. Такие Игротехники обычно не ведут боевых взаимодействий, если это не является их непосредственной задачей. Некоторых из таких игротехников нельзя убить или ограбить, например мастерский торговец, о чем он сообщает игрокам.

Временные игротехники (полигонные или мастерские):

При наличии потребности у МГ и желания у игрока, игрок из мертвятника может выйти временным игротехником и выполняет функции, описанные выше. (Напоминаю, что игроки в игровых мертвятниках после “временной смерти” отыгрывают своих персонажей и игротехниками не

являются. После “окончательной смерти” игрок в игровом мертвятнике отыгрывает или временную роль или уже новую).

Что еще стоит знать про игротехников

– Игротехники не добивают игроков.

– На игротехников часто распространяются особенные правила, о которых вы можете не знать.

Игротехник знает, что делает. Если его действия вызывают у вас сомнения, уточните у мастера.

– Игротехник не должен отказываться от ведения с вами игрового взаимодействия на основании

того, что он игротехник. Однако он может вести это игровое взаимодействие на свое усмотрение.

– Монстр – это тип юнита, он может быть игротехником, или игроком, или временным персонажем.

Правила, что Монстр – это всегда игротех, нет.

ПАМЯТКА ИГРОТЕХНИКА:

Все игротехники должны зарегистрироваться на игру в указанные МГ сроки и сдать взносы (игротехнический взнос, некоторые игротехники допускаются на игру без взноса).

Количество игротехников ограничено как по составу, так и по численности, исходя из задач, которые ставит МГ перед игротехниками. Эти требования отражены в сетке ролей игротехнических локаций. Игротехники должны быть готовы к тому, что их действия и решения будут контролироваться МГ, и их “свобода воли” ограничена поставленной МГ задачей.

Решения типа: “а давайте пойдем и штурманем локацию X” неприемлемы. Такие задачи ставятся мастером игротехнической локации по согласованию с сюжетной группой игры.

Полигонные и сюжетные игротехники должны быть готовы в любой момент игры выполнять указания МГ за исключением времени на сон, еду и отдых.

Игротехники данженов должны придерживаться заранее оговоренного графика работы своего данжена. Режим “пол дня работаем в данже, пол дня бегаем и приключаемся” МГ не рассматривается. Это не отменяет возможность отдыха и выхода в игру гостем или полигонным игротехником.

Желающие вывезти на игру данжен должны не менее, чем за два месяца до игры, связаться с ГМ и другими членами МГ, предоставить концепцию данжена (не должна противоречить миру Вархаммера и отыгрываемому региону), и если она утверждена, – согласовать состав игротехников, предполагаемые испытания для игроков, режим работы, особые правила на территории данжа. В случае возведения построек или механизмов МГ может попросить эскизы или описания последних. Отдельно предоставляется смета данжена, которая полностью или частично покрывается из бюджета игры.

МГ не планирует делать смешанные локации, где находятся и игроки и игротехники одновременно.

Правила поведения игротехника:

– Игрок – это самостоятельный со-творец, его цель: создать историю своего персонажа в мире, созданном усилиями МГ.

Игротехник – обеспечивает продвижение сюжета, квестов, стимулирует игровые взаимодействия, функционирование моделей. Игротехник действует в рамках общей для него или группы игротехов вводной, а также получаемых в игре указаний от курирующего мастера или ГМ. С особенностями возврата в игру, ведения боевых и иных взаимодействий. Из чего следует, что игротехник обладает свободой игровой воли только в рамках своих игротехнических функций.

– Игротехники не добивают, оставляя поверженного противника в состоянии тяжелого ранения.

– Игротехники данженов в случае попадания игрока в тяжелое ранение должны давать ему возможность на спасение.

– Игротехники не вступают в споры с игроками по поводу попаданий в боевых взаимодействиях и не занимаются подсчетом чужих хитов.

- Игroteхник не ведет ролевые взаимодействия вне поставленных ему задач. Не заключает союзы с игроками, не осуществляет поддержку одних игроков в ущерб другим, если это не соответствует поставленным перед ним МГ задачам.
- «Анбековое» поведение со стороны игroteхников не допустимо.
- Игroteхник не должен отказываться от ведения игрового взаимодействия во время выполнения своей игroteхнической задачи.
- Игroteхники не обязаны вступать в боевое взаимодействие с другими игroteхниками (представителями других групп), однако могут это делать при необходимости, если это не мешает выполнению распоряжений МГ и соответствует игровой ситуации.

Требования к стоянке типа Подземелье и правила по ее штурму.

Подземелье – это локация, находящаяся внутри сети туннелей и имеющая защитные сооружения. Локация типа «Подземелье» должна иметь штурмовое ограждение длиной не менее 15 метров (считая мобильный участок). Крайние точки укреплений должны упираться в «стены пещеры» которые должны являться частью общей сети туннелей. Остальная часть локации также должна быть явно огорожена.

1. Штурмовое ограждение должно представлять собой антуражную ограду из мантелетов, деревянных ежей, колов или плетня не менее 60 см и не более 160 см высотой.
2. Штурмовое ограждение в своей конструкции должно иметь антуражные ворота или иное сооружение (по согласованию с МГ), закрывающее свободный доступ в локацию, не менее 2,5 метров шириной и 2,5 метров высотой. Ворота или иное сооружение для ограничения доступа в локацию должны свободно открываться и иметь в своей конструкции засовы или иной запор.
3. Штурмовое ограждение должно быть устроено таким образом, чтобы преодолеть его можно было только очевидно перелезая, проползая или протискиваясь.
4. Штурмовое ограждение должно быть минимально травмоопасно: не иметь торчащих острых углов, заточенных деревянных колов и прочих опасных элементов.
5. Штурмовое ограждение должно быть достаточно прочным, чтобы выдержать падение на него игрока и удары игровым оружием.

Локация типа «Подземелье» в конструкции штурмовой ограды должна иметь мобильный участок, расположенный по центру штурмового ограждения, который должен полностью убираться после снятия с укреплений локации осадных хитов, оставляя свободный проход.

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

Боевая зона локации типа «Подземелье» делится на две части находящиеся с обеих сторон штурмового ограждения.

- 3.1. Первая часть должна находиться непосредственно за штурмовым ограждением вплотную примыкая к его мобильному участку и должна представлять собой квадрат не менее чем 15x15 метров, либо быть любой другой формы, в которую можно вписать такой квадрат. Первая часть в обязательном порядке является частью общей сети туннелей.
 - 3.2. Вторая часть должна находиться непосредственно перед штурмовым ограждением полностью и вплотную примыкая к его мобильному участку и должна представлять собой прямоугольник приблизительно 15x10 метров, либо быть любой другой формы, в которую можно вписать такой прямоугольник. Вторая часть может находиться как внутри общей сети туннелей так и вне ее.
- Базовая хитовка укреплений локации типа «Подземелье» — 5 осадных хитов. В течении игры, она может быть увеличена игroteхническими средствами с помощью Инженерии или Магии.

Сеть туннелей – территория явственно огороженная общим периметром и имеющая внутри сеть проходов и отдельных пещер. Сеть туннелей может иметь несколько входов и выходов внутри локации.

5.1. Стены сети пещер должны быть выполнены из непрозрачной ткани или иного тонкого мягкого непрозрачного материала (например баннер) и должны иметь высоту не менее двух метров.

5.2. Проходы внутри сети туннелей должны быть не менее 2 метров шириной и не должны иметь нависающих конструкций ниже 2,5 метров (быть высотой ниже 2,5).

5.3. Внутри сети туннелей могут находятся Строения, их штурм осуществляется согласно пункту «6. Правила по локациям, строениям и механизмам».

5.4. Внутри сети туннелей могут быть отдельные “пещеры” доступ в которые может быть ограничен дверью, имеющей осадные хиты. Такая дверь должна соответствовать правилам двери укрепленного строения (см пункт 6.4. <http://warhammerlarp.ru/wiki/правила-по-локациям-стро..>) и иметь приспособления, фиксирующие её в полностью распахнутом состоянии. После снятия с неё всех осадных хитов, такая дверь распахивается, закрепляется в этом положении и боевые действия проходят далее по общим правилам.

5.5. Входы и выходы сети туннелей должны быть четко обозначены. Такой вход должен быть не менее 2 метров шириной и не менее 2,5 метров высотой и должен быть обозначен двумя хорошо заметными маркерами красного цвета с каждой стороны. Входы типа «разрез в нетканке» строго запрещены. Перегораживать входы запрещено.

5.6. Вход в сеть пещер ограничен рядом условий являющихся следствием сложности передвижения в нестабильной и опасной среде пещер. В зависимости от числа входящих эти условия будут разными.

5.6.1. Для входа в сеть туннелей группе игроков от 1 до 5 человек (не проживающих в локации на постоянной основе) требуется наличие местного жителя (в лимит не входит), либо наличие квестового предмета «Карта Подземелья», либо осуществляется по внутренним правилам локации.

5.6.2 Для входа в сеть пещер Отряду или группе игроков более 5 человек (не проживающих в локации на постоянной основе) требуется выполнить следующие условия:

5.6.2.1. На каждые 6 человек входящих в Сеть туннелей необходимо присутствие юнита с навыком инженера. (Таким образом в группе 6 человек должен быть 1 юнит с навыком инженер, в группе 6-12 человек должно быть 2 инженера, в группе 12-18 человек должно быть 3 инженера, и так далее.)

5.6.2.2. В составе входящих должен находиться постоянный житель локации. Либо один из сопровождающих группу инженеров должен обладать квестовым предметом «Карта Подземелья»(Можно добыть по квесту).

5.6.2.3. Перед входом в туннели вход следует укрепить. Укрепление туннелей требует 10 минутного отыгрыша и затраты экономических ресурсов (1 макроресурс “стройматериалы” за каждые 6 человек, доставляются до места караваном). При этом чем больший отряд входит в сеть туннелей, тем больше потребуется ресурсов. Укрепление туннелей действует 60 минут. После чего следует провести повторное укрепление туннелей или покинуть их.

5.6.3. В случае нарушения пунктов 5.6.1 или 5.6.2, Утери предмета «Карта подземелья...», гибели проводника или его побега, гибели одного из инженеров сопровождающих отряд, окончания лимита времени на укрепление туннелей или, иногда, других действий игроков. В пещере происходит Обвал. Обвал длится 10 минут. Первые пять минут игроки могут свободно покинуть сеть туннелей. Игроки оставшиеся в сети туннелей более 5 минут после обвала получают легкое ранение, после 10 минут – тяжелое. Постоянные жители локации типа «Подземелье» от обвалов не страдают.

Проникновение в город типа Подкоп.

Подкоп – проникновение в локацию игроков через специально построенный подземный ход минуя штурм укреплений (тайно). Подкопом могут пользоваться ТОЛЬКО игроки скавены. Скавены НЕ МОГУТ провести через свой подкоп другие юниты.

Подкоп моделируется скавенами или их союзниками из двух частей – внешней (за локацией) и внутренней (внутри локации).

1.1 Внутренняя часть моделируется участком метр на метр, на котором размещается антуражный круглый или квадратный люк. Люк состоит из открывающейся части и рамки, а так же должен быть оснащен механизмом открывания и двумя проушинами для замка. Люк может размещаться как внутри здания так и на улице. Место размещения люка в обязательном порядке должно быть согласованно с мастером региональщиком локации в котором он размещен, а сам люк зачищен, как предмет в игре.

1.2. Внешняя часть подкопа моделируется деревянной рамкой метр на метр и элементами имитирующими земляные работы. Она должна находиться за пределами локации, но не далее чем в 30 метрах от ее периметра.

Обустройство подкопа возможно как до игры (по договоренности с мастерами региональщиками локации), так и во время игры. Во время игры подкоп осуществляется следующим образом:

2.1. Установка внутренней части подкопа осуществляется скавеном или его союзником в присутствие мастера региональщика локации путем отыгрыша земляных работ в месте где будет размещен люк в течении 5 минут. По завершении 5 минут, если процесс не был прерван на месте работ размещается модель люка, которая должна быть подготовлена заранее. Установленная модель может быть замаскирована.

2.2. Установка внешней части подкопа моделируется шумным отыгрышем земляных работ в течении 10 минут группой из 5 и более скавенов в число которых должен входить юнит с навыком инженер, а также модель бура. Установка внешней части подкопа требует значительных затрат экономических ресурсов (20 единиц варпа). По завершении 10 минут если процесс не был прерван, на месте работ размещается модель лаза см п. 1.2. Если процесс был прерван, но скавены сохранили контроль над местом работ – работы можно продолжить. Если контроль был утерян, процесс следует начать с начала. Расход ресурсов происходит по окончанию работ.

2.3. Установленный подкоп является неразрушаемой постройкой. Выход в город может быть закрыт на замок, при этом должно быть затрачено 2 единицы стройматериалов, а сам люк должен быть физически обнаружен. Замок может быть открыт по общим правилам по Замкам. Так же сам люк можно выбить путем снятия с него трех осадных хитов. Снять осадные хиты с люка можно только изнутри локации. Мастер региональщик локации вправе установить дополнительные требования к закрытию люка.

2.4. Подкоп может иметь сколько угодно входов и выходов, но не менее одного входа и одного открытого выхода.

2.5. Проход скавенов по подкопу осуществляется в обе стороны и осуществляется в присутствии мастера региональщика локации.

2.6. Для входа в подкоп скавен должен остановится не далее пяти метров от зоны подкопа и вслух досчитать от 1 до 30. В это время он не должен покидать пятиметровую зону рядом с подкопом. Во время отсчета скавен находится в игре. Вступление скавена в боевое взаимодействие обнуляет отсчет.

2.7. После чего скавен должен снять маску и четко обозначить свое нахождение вне игры. В это время он не может ни с кем взаимодействовать. В сопровождении мастера скавены проходят “вне игры” от внутренней до внешней точки подкопа.

2.7. Скавен выходящий из подкопа и в течение 5 мин. не покинувший пятиметровую зону рядом с люком считается для остальных игроков «вне игры» и входит в игру только покинув пятиметровую зону или начав боевое взаимодействие.

2.8. Контроль пятиметровой зоны осуществляется мастером региональщиком локации или присутствующим маршалом, спорные случаи могут и будут трактоваться не в пользу персонажа использующего подкоп.

Правила по Вампирам

1. Общие положения

- 1.1. Лимиты вампиров – максимально допустимое начальное количество вампиров на момент начала игры.
- 1.2. Ранги вампиров – уровни силы вампира, реализованы в виде разных типах юнитов.
- 1.3. Сильные стороны – дополнительные умения вампира с положительным эффектом. Количество зависит от ранга.
- 1.4. Слабые стороны – дополнительные умения вампира с отрицательным эффектом. Количество зависит от ранга.
- 1.5. Визуальные маркеры ранга – требования к антуражу указывающие на ранг вампира.
- 1.6. Кровавый поцелуй – ритуал в результате которого человек добровольно превращается в вампира.
- 1.7. Упокоение вампира – отмена эффекта “Нетленность” с помощью молитвы “Успокоение” или применения “Укуса вампира” к другому вампиру, если кусающий называет имя жертвы.
- 1.8. Укус вампира – особое действие в рамках умения “Жажда крови”. Приводит к временной или окончательной смерти, где игнорируется умение “Нетленность”. Во втором случае Укус вампира декларируется вербально: «Добиваю (Имя добиваемого). Укус вампира». Он нейтрализует умение “Нетленность”. Жертва должна быть не в состоянии сопротивляться: оглушена, связана, в тяжране и т.п. или по собственной воле.

2. Лимиты

2.1 Максимальное количество вампиров в начале игры ограничено лимитом вампиров:

- 1 вампир лорд на каждую линию крови
- 3 вампира графа на каждую линию крови
- лимит трелей на каждую линию крови определяется МГ под игру

2.2. Мастерская группа вправе пересмотреть лимиты.

2.3. Во время игры лимит вампиров может быть превышен.

3. Ранги, слабые и сильные стороны

- 3.1. На игре моделируются три ранга вампиров в порядке возрастания силы: трелли, графы, лорды
- 3.2. Трелли на старте игры получают 3 слабости и 1 сильную сторону
- 3.3. Графы на старте игры получают 2 слабости и 2 сильные стороны
- 3.4. Лорды на старте игры получают 1 слабость и 3 сильные стороны
- 3.5. Игрок выбирает одну слабость для своего персонажа, остальные случайным образом выдаются мастерской группой.
- 3.6. Игрок самостоятельно выбирает сильные стороны для своего персонажа.
- 3.7. Ранг не переносятся на следующую игру, если игрок заявляется тем же персонажем.
- 3.8. Персонаж может получить дополнительную слабость в качестве наказания за нарушения правил и анбэковую игру.

4. Визуальный маркер ранга

4.1. Вампиры в зависимости от ранга имеют следующие визуальные маркеры:

- Трелль – обязан носить клыки.
 - Граф – грим(бледное лицо) и клыки.
 - Лорд – маску моделирующее звероподобное лицо вампира и клыки.
- 4.2. При игнорировании визуальных маркеров вампиры получают штраф: не могут использовать свои сильные стороны.
- 4.3. Некоторые сильные стороны у линий крови дают возможность частично игнорировать визуальный маркер ранга без штрафа.

4.4. Наличие шлема или иного предмета закрывающего лицо не даёт право игнорировать визуальные маркеры ранга без штрафа.

5. Повышение и потеря ранга

5.1. Игроки могут увеличить ранг на одну ступень, применив к другому неигротехническому персонажу-вампиру чей ранг выше артефакт с эффектом "Упокоение" или "Укус вампира", назвав его настоящее имя. "Голову" персонажа нужно затем отдать региональному мастеру и сообщить имя вампира, если вампир был окончательно убит "Укусом вампира".

5.2. Повышение рангов с помощью игротехнических персонажей-вампиров определяются мастером по игротехникам.

5.3. Возможно повышения ранга в качестве выполнения квеста, если он предусмотрен МГ.

5.4. При повышении ранга персонаж теряет одну случайную слабость и выбирает одну сильную сторону.

5.5. Вампиры могут потерять ранг обратив человека в вампира, а также в качестве наказания за нарушения правил и анбэковую игру.

5.6. При понижении ранга персонаж получает одну случайную слабость и выбирает одну сильную сторону которую лишится

5.7. При окончательной смерти вампир теряет один ранг, если может.

6. Обращение в вампира

6.1. Для обращения игрового персонажа в вампира необходимо провести ритуал "Кровавый поцелуй" в присутствии регионального мастера.

6.2. Форма проведения ритуала на усмотрение игроков, но должны быть выполнены следующие условия:

- Нужен обращающий- вампир который проводит ритуал.
 - Ранг обращающего – граф или лорд.
 - Обращать в вампиров можно только людей
 - Обращаемый должен хотеть стать вампиром – насильное обращение на игре не возможно.
- 6.3. Обращающий теряет одну ступень ранга.
- 6.4. Обращенный получает ранг трелль.

Приложение. Сильные и слабые стороны линий крови.

1. Карштайны

1.1 Сильные стороны:

1.2.1. Стратег

Эффект: Создание отряда требует вдвое меньше ресурсов

1.2.2. Человечье обличие

Эффект: Вампир может игнорировать свой визуальный маркер ранга без штрафа, используя маркер на ступень ниже. Лорд – использует маркер графа, граф -маркер, трелль – игнорирует маркеры полностью.

1.2.3. Доминация

Эффект: как у заклинания. Применяется раз в экономический цикл

1.2.4. Милость хозяина

Эффект: Не убивает жертву при кормлении, если не хочет этого.

1.2.5. Воля вампира

Эффект: Раз в два экономических цикла позволяет игнорировать слабость на свой выбор.

Необходима отметка регионального мастера о том какая слабость игнорируется.

1.2.6. Мастер Оружия

Эффект: Тяжелый доспех, Тяжелое оружие, Древковое оружие, Щит

1.2.7. Мастер фехтования

Эффект: Парное оружие и легкий доспех

1.2.8. Ядовитая кровь

Эффект: Раз в два экономических цикла создание яда (отравление) (зачаровать питье и преподнести персонажу, сообщив регу)

1.2.9. Связи

Эффект: по 4 ресурса лён, зерно и древесина в начале игры.

2.1 Слабые стороны:

1.1.1. Страх святых мест.

Эффект: В храме, роще, садах Морра или любом другом имеющем границы священном месте любого бога (в том числе Хаоса) у вампира всегда 1 хит, он не может кастовать и использовать эффекты своих сильных сторон.

1.1.2. Чувствительность к варп-камню

Эффект: Игрок должен продемонстрировать свои клыки, которые должны быть при нем всегда. Если игрок не делает этого – его персонаж считается упокоенным (не забывайте свои клыки).

1.1.3. Безумие нежизни

Эффект: МГ сообщает игроку слово/фразу или некое событие, которое считается триггером. Услышав слово/фразу-триггер(например: просьба обратить в вампира) или став свидетелем события триггера (убийство возлюбленной) персонаж впадает в безумие пытаясь убить всякого, пока сам не будет убит (сняты хиты, добит или упокоен). Безумие проходит, когда персонаж добивает 5 персонажей. Игнорирование безумия – не нападение на встречных персонажей наказывается МГ, но игрок может выбирать кого он хочет добить из поверженных персонажей.

1.1.4. Жажда первенства

Эффект: Не может войти в отряд, если в нем есть юниты с умением “Командир”

1.1.5. Тоска по родной земле

Эффект: Вне своей локации вампир теряет эффект от умения “Нетленность”. Окончательная смерть наступает по общим правилам.

1.1.6. Сентиментальность

Эффект: Вампир не может собственноручно причинить вред тому кто просит пощады.

1.1.7. Темная меланхолия

Эффект: Вампир не может (потому что не хочет) покинуть свою локацию по собственной воле. Оказавшись вне локации не получает эффект от сильных сторон.

1.1.8. Минимая божественность

Эффект: У вампира всегда на один хит меньше из возможных, кроме случаев когда у него всего один хит.

1.1.9. Боязнь солнца

Эффект: До 20:00 у вампира всегда 1 хит, если его тело полностью не скрывает доспех (в том числе голова в глухом шлеме, руки в перчатках, шея прикрыта горжетом) и одежда (в том числе голова в головном уборе, лицо за вуалью, шея прикрыта, руки в перчатках, капюшон на голове и платок скрывающий чею, и лицо до глаз). Игнорирование эффекта и отыгрыша – строго наказывается МГ.

2. Ламии

2.1 Сильные стороны:

2.1.1. Нечеловеческая красота

Эффект: Вампир может игнорировать свой визуальный маркер ранга без штрафа, используя маркер на две ступени ниже. Лорд – использует маркер трелля, граф и трелль – игнорируют маркеры полностью.

2.1.2. Шпионы Сестринства (только для Ламий Сестринства)

Эффект: Раз в экономический цикл Ламии могут запросить у своего регионального мастера следующую информацию на выбор: 1) узнать одну случайную слабость или сильную сторону любого вампира настоящее имя которого известно. 2) узнать стартовый квест (случайны, если

несколько) любого персонажа настоящее имя которого известно. 3) узнать есть ли у персонажа скрытая роль (скрытый вампир, скрытый культист, иная скрытая роль), если настоящее имя персонажа известно.

2.1.3. Доминация

Эффект: как у заклинания. Применяется раз в экономический цикл.

2.1.4. Милость хозяина

Эффект: Не убивает жертву при кормлении, если не хочет этого.

2.1.5. Воля вампира

Эффект: Раз в два экономических цикла позволяет игнорировать слабость на свой выбор.

Необходима отметка регионального мастера о том какая слабость игнорируется.

2.1.6. Темное соблазнение

Эффект: Магически допрос

2.1.7. Мастер фехтования

Эффект: Парное оружие и легкий доспех

2.1.8. Ядовитая кровь

Эффект: Раз в два экономических цикла создание яда (отравление) (зачаровать питье и преподнести персонажу, сообщив регу)

2.1.9. Связи

Эффект: по 4 ресурса лён, зерно и древесина в начале игры.

2.2 Слабые стороны:

2.2.1. Страх святых мест.

Эффект: В храме, роще, садах Морра или любом другом имеющем границы священном месте любого бога (в том числе Хаоса) у вампира всегда 1 хит, он не может каствовать и использовать эффекты своих сильных сторон.

2.2.2. Чувствительность к варп-камню

Эффект: Игрок должен продемонстрировать свои клыки, которые должны быть при нем всегда.

Если игрок не делает этого – его персонаж считается упокоенным (не забывайте свои клыки).

2.2.3. Любовь вампира

Эффект: Региональный мастер игрока каждые два экономических цикла выбирает в своей локации персонажа, которого вампир должен убить. Если за два экономических цикла с момента объявления цели вампир не убил её, он не может воспользоваться эффектами сильных сторон в течение следующего экономического цикла. Если персонаж умер не от руки вампира, убийство все равно засчитывается.

2.2.4. Одержанность прекрасным

Эффект: По прошествию суток вампир получает новую слабость вплоть до девяти, если не приобрел или получил иным способом новое украшение(должен носить на себе открыто до конца цикла)/ предмет искусства/не посетил театральную постановку/не услышал песню странствующих музыкантов.

2.2.5. Дама Сердца

Эффект: Раз в день ламия должна заставить мужчину убить другого мужчину и принести его сердце – игровой браслет. В противном, случае вампир получает слабость вплоть до девяти.

2.2.6. Сентиментальность

Эффект: Вампир не может собственноручно причинить вред тому кто просит пощады.

2.2.7. Избирательность в еде

Эффект: Питаться можно только эльфами, женщинами, рыцарями Империи или Бретоннии, капитаном Империи, магов Империи, ведьм, колдунов, стихийных магов, магов Хаоса.

2.2.8. Мнимая божественность

Эффект: У вампира всегда на один хит меньше из возможных, кроме случаев когда у него всего один хит.

2.2.9. Боязнь солнца

Эффект: До 20:00 у вампира всегда 1 хит, если его тело полностью не скрывает доспех (в том числе голова в глухом шлеме, руки в перчатках, шея прикрыта горжетом) и одежда (в том числе голова в головном уборе, лицо за вуалью, шея прикрыта, руки в перчатках, капюшон на голове и платок скрывающий чью, и лицо до глаз). Игнорирование эффекта и отыгрыша – строго наказывается МГ.

3. Кровавые драконы

3.1 Сильные стороны:

3.1.1. Стратег

Эффект: Создание отряда требует вдвое меньше ресурсов

3.1.2. Человечье обличие

Эффект: Вампир может игнорировать свой визуальный маркер ранга без штрафа, используя маркер на ступень ниже. Лорд – использует маркер графа, граф -маркер, трэлль – может не носить клыков.

3.1.3. Сопротивление Жажде

Эффект: Может один раз в день проигнорировать “Кровавую Жажду” после кормления.

3.1.4. Чутье охотника

Эффект: Раз в два экономических цикла вампир может узнать через своего регионального мастера стартовую локацию любого персонажа и его юнит, если знает его настоящее имя.

3.1.5. Воля вампира

Эффект: Раз в два экономических цикла позволяет игнорировать слабость на свой выбор. Необходима отметка регионального мастера о том какая слабость игнорируется.

3.1.6. Ядовитая кровь

Эффект: Раз в два экономических цикла создание яда (отравление) (зачаровать питье и преподнести персонажу, сообщив регу)

3.1.7. Мастер фехтования

Эффект: Парное оружие и Легкий доспех

3.1.8. Рыцарь ордена Кровавых Драконов

Эффект: Полный доспех, Щит, Тяжелое оружие, Древковое

3.1.9. Крепкая кожа

Эффект: Доступно умение: Крепкая кожа

3.2 Слабые стороны:

3.2.1. Уверенность Дракона

Эффект: Во время боевых взаимодействий между отрядами обязан кидать и принимать вызов рыцарей Империи, рыцарей Бретонни, чемпионов Хаоса.

3.2.2. Не способный маг

Эффект: Персонажу необходимо в трое больше осколков магии, для получения магических умений

3.2.3. Безумие нежизни

Эффект: МГ сообщает игроку слово/фразу или некое событие, которое считается триггером. Услышав слово/фразу-триггер(например: просьба обратить в вампира) или став свидетелем события триггера (убийство возлюбленной) персонаж впадает в безумие пытаясь убить всякого, пока сам не будет убит (сняты хиты, добит или упокоен). Безумие проходит, когда персонаж добивает 5 персонажей. Игнорирование безумия – не нападение на встречных персонажей наказывается МГ, но игрок может выбирать кого он хочет добить из поверженных персонажей.

3.2.4. Жажда первенства

Эффект: Не может войти в отряд, если в нем есть юниты с умением “Командир”

3.2.5. Одиночка

Эффект: Не может войти в отряд

3.2.6. Магически бездарен

Эффект: Нельзя поднять магический уровень выше “Ученика”

3.2.7. Жажда убийств

Эффект: Должен добить, поверженного им противника. Обнуляет сильную сторону “Милость Хозяина”. Проигнорировав требование, получает дополнительную слабость.

3.2.8. Пища дракона

Эффект: Утолить Кровавую Жажду могут только монстры.

3.2.9. Боязнь солнца

Эффект: До 20:00 у вампира всегда 1 хит, если его тело полностью не скрывает доспех (в том числе голова в глухом шлеме, руки в перчатках, шея прикрыта горжетом) и одежда (в том числе голова в головном уборе, лицо за вуалью, шея прикрыта, руки в перчатках, капюшон на голове и платок скрывающий чею, и лицо до глаз). Игнорирование эффекта и отыгрыша – строго наказывается МГ.

4. Стригои

4.1 Сильные стороны:

4.1.1. Монстр

Эффект: Считается монстром, после прохождения контроля у мастера по монстрам

4.1.2. Не привередливый в еде

Эффект: Может пить кровь мертвых персонажей

4.1.3. Король гулей

Эффект: Гули обязаны выполнять приказы независимо от того кто их хозяин.

4.1.4. Ужас в ночи

Эффект: После 20:00 отсидка в мертвятнике 1 час

4.1.5. Воля вампира

Эффект: Раз в два экономических цикла позволяет игнорировать слабость на свой выбор.

Необходима отметка регионального мастера о том какая слабость игнорируется.

4.1.6. Острые когти

Эффект: Удар лапами снимает 2 хита.

4.1.7. Повелитель армия гулей

Эффект: Игнорирование правил по созданию боевых отрядов, если отряд состоит из гулей или крипторхоролов

4.1.8. Ядовитая кровь

Эффект: Создание яда (отравление) (зачаровать питье и преподнести персонажу, сообщив регу)

4.1.9. Нечувствителен к стрелам и пулям

Эффект: Игнорирует попадание из пистолей, мушкетов, многоствольных мушкетов, пистолей, арбалетов и луков. Маркером служит массивный горб высотой не менее 30 см.

4.2 Слабые стороны:

4.2.1. Темная меланхolia

Эффект: Вампир не может (потому что не хочет) покинуть свою локацию по собственной воле. Оказавшись вне локации не получает эффект от сильных сторон.

4.2.2. Не способный маг

Эффект: Персонажу необходимо в трое больше осколков магии, для получения магических умений

4.2.3. Безумие нежизни

Эффект: МГ сообщает игроку слово/фразу или некое событие, которое считается триггером. Услышав слово/фразу-триггер(например: просьба обратить в вампира) или став свидетелем события триггера (убийство возлюбленной) персонаж впадает в безумие пытаясь убить всякого, пока сам не будет убит (сняты хиты, добит или упокоен). Безумие проходит, когда персонаж добивает 5 персонажей. Игнорирование безумия – не нападение на встречных персонажей наказывается МГ, но игрок может выбирать кого он хочет добить из поверженных персонажей.

4.2.4. Сделать Стригос снова великим

Эффект: Не может использовать эффект от сильных сторон, если не нападал на локацию в течение двух экономических циклов.

4.2.5. Одиночка

Эффект: Не может войти в отряд

4.2.6. Магически бездарен

Эффект: Нельзя поднять магический уровень выше “Ученика”

4.2.7. Жажда убийств

Эффект: Должен добить, поверженного им противника. Обнуляет сильную сторону “Милость Хозяина”. Проигнорировав требование, получает дополнительную слабость.

4.2.8. Во власти грез

Эффект: Считает себя благородным, статным правителем, которого окружают верные подданные и прекрасная свита. Обязан напасть на всякого, кто в это не верит.

4.2.9. Боязнь солнца

Эффект: До 20:00 у вампира всегда 1 хит, если его тело полностью не скрывает доспех (в том числе голова в глухом шлеме, руки в перчатках, шея прикрыта горжетом) и одежда (в том числе голова в головном уборе, лицо за вуалью, шея прикрыта, руки в перчатках, капюшон на голове и платок скрывающий чею, и лицо до глаз). Игнорирование эффекта и отыгрыша – строго наказывается МГ.

5. Некархии

5.1 Сильные стороны:

5.1.1. Форма тумана

Эффект: Раз в экономический цикл можно воспользоваться заклинанием “Идущий в тени”. Нельзя использовать с “Боязливым гостем”.

5.1.2. Ученики Нагаша

Эффект: Трелли получают доступ к умению “Подмастерье”. Граф и лорды – получают архимага, если обеспечили осколками магии.

5.1.3. Знания Нехекары

Эффект: Свиток магии на старте.

5.1.4. Игнорирование Кровавой Жажды

Эффект: Два раз за игру может проигнорировать Кровавую Жажду или утолять её поглощая варпкамень (3шт)

5.1.5. Воля вампира

Эффект: Раз в два экономических цикла позволяет игнорировать слабость на свой выбор. Необходима отметка регионального мастера о том какая слабость игнорируется.

5.1.6. Темная мудрость

Эффект: Игнорирует эффект уровней истощения.

5.1.7. Пытки

Эффект: доступ к умению “Пытки”

5.1.8. Анатомист

Эффект: доступ к умению “Лечение”

5.1.9. Зельеварение

Эффект: доступ к умению “Зельеварение”

5.2 Слабые стороны:

5.1.1.Боязливый гость

Эффект: Не может зайти в локацию без приглашение. Приглашение может исходить от кого угодно. Нельзя использовать Форму Тумана чтобы попасть в локацию.

5.1.2. Жажда Знаний

Эффект: Не может использовать эффект сильных сторон, если за два экономических цикла не изучил новое заклинание или раздобыл игровой документ (книги, свитки и т.д.).

5.1.3. Безумие нежизни

Эффект: МГ сообщает игроку слово/фразу или некое событие, которое считается триггером. Услышав слово/фразу-триггер(например: просьба обратить в вампира) или став свидетелем события триггера (убийство возлюбленной) персонаж впадает в безумие пытаясь убить всякого, пока сам не будет убит (сняты хиты, добит или упокоен). Безумие проходит, когда персонаж добивает 5 персонажей. Игнорирование безумия – не нападение на встречных персонажей наказывается МГ, но игрок может выбирать кого он хочет добить из поверженных персонажей.

5.1.4. Жажда первенства

Эффект: Не может войти в отряд, если в нем есть юниты с умением “Командир”

5.1.5. Мучитель

Эффект: Не может использовать эффект сильных сторон, если в течение двух экономических циклов не пытал или не был свидетелем пыток

5.1.6. Одиночка

Эффект: Не может войти в отряд

5.1.7. Паранойя Некрархов

Эффект: Теряет эффекты сильных сторон на один экономический цикл, если поделился ресурсами, игровыми документами, квестовыми предметами и прочими игровыми ценностями.

5.1.8. Темная меланхолия

Эффект: Вампир не может (потому что не хочет) покинуть свою локацию по собственной воле. Оказавшись вне локации не получает эффект от сильных сторон.

5.1.9. Боязнь солнца

Эффект: До 20:00 у вампира всегда 1 хит, если его тело полностью не скрывает доспех (в том числе голова в глухом шлеме, руки в перчатках, шея прикрыта горжетом) и одежда (в том числе голова в головном уборе, лицо за вуалью, шея прикрыта, руки в перчатках, капюшон на голове и платок скрывающий чею, и лицо до глаз). Игнорирование эффекта и отыгрыша – строго наказывается МГ.

Приложение: Умения юнитов

Иммунитеты

- Иммунитет к болезням

Иммунитет к болезням дает защиту от любых болезней.

- Иммунитет к магии

Владелец умения игнорирует магические эффекты.

- Иммунитет к ментальному воздействию

Иммунитет к заклинаниям, зельям и специальным способностям, воздействующим на психику (в описании заклинания, зелья или специальной способности должно быть указано “Ментальное”)

- Иммунитет к оглушению

Иммунитет к оглушению

- Иммунитет к удару в спину

Защищает от “Удара в спину”.

В случае нанесения “Удара в спину” игрок не получает никакого повреждения.

- Иммунитет к яду

Иммунитет ко всем ядам

- Сопротивление болезням

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

Магия и жречество

- Архимаг

Умение блока «Магия». Высший ранг. Можно получить только после выполнения специального квеста.

Получает усиление двух базовых заклинаний Магистра, может выучить еще 1 мощное заклинание через свиток своего ранга.

Подробнее см. правила по Магии и Жречеству.

- Лектор

Умение блока «Жречество». Высший ранг. Можно получить только после выполнения специального квеста.

Получает усиление 2 базовых молитв Священника, еще одну чудесную молитву может выучить через свиток своего ранга. 12 чипов молитвы в цикл.

Доступны массовые ритуалы при наличии 4 благовоний и соответствующей молитвы в молитвеннике.

Подробнее см. правила по Магии и Жречеству.

Требования к антуражу: Моделируется дополнительными лицами на голове/лице/шлеме

- Магистр

Умение блока «Магия». Средний ранг.

Имеет на старте 2 заклинания и Атрибут выбранной Школы Магии, еще 3 может выучить через свитки заклинаний своего ранга.

Подробнее см. правила по Магии и Жречеству.

- Магический снаряд

Юнит вправе применить в бою 1 магический снаряд. Заклинание осуществляется броском мяча в цель. Магический снаряд снимает с персонажа, в которого попал мяч, 5 хитов. Рикошет не засчитывается. Магический снаряд моделируются метательным снарядом, соответствующим правилам по допуску оружия и антуражу юнита. Дополнительно о магических снарядах смотреть в правилах по боёвке. Восполнение магического снаряда происходит между боями, что отыгрывается медитацией не менее 100 секунд (игрок сидит с закрытыми глазами и ничего не делает).

Использование: 1 раз за бой

Требования к антуражу:

Шар глобадьера – моделируется шарообразным снарядом зеленого, коричневого или оранжевого цвета диаметром 20 – 25 см, выполненным из мягкого материала.

- Подмастерье

Умение блока «Магия». Низший ранг.

Имеет на старте 1 заклинание выбранной Школы Магии, еще одно может выучить через свиток заклинания своего ранга.

Подробнее см. правила по Магии и Жречеству.

- Послушник

Умение блока «Жречество». Низший ранг.

Имеет на старте 1 молитву, еще одну может выучить через свиток молитвы своего ранга. Получает 4 чипа молитвы в цикл.

Подробнее см. правила по Магии и Жречеству.

- Священник

Умение блока «Жречество». Средний ранг.

Имеет на старте 2 молитвы, еще 3 может выучить через свиток молитвы своего ранга. 8 чипов молитвы в цикл.

Подробнее см. правила по Магии и Жречеству.

- Атрибут школы магии

Получается персонажем автоматически при получении ранга Магистр Магии. Действует постоянно.

Зависит от выбранной специализации:

Атрибут Школы Огня – Боевая подготовка

Персонаж может использовать в бою на 1 любой магический снаряд больше.

Атрибут Школы Небес – Шестое чувство

Маг получает иммунитет к удару в спину.

Атрибут Школы Зверя – Непробиваемая шкура

Дает магу умение “Легкий доспех”.

Атрибут Школы Жизни – Мастер-лекарь

Уменьшает откат после использования заклинания, восстановившего хиты, до 1 часа (вместо обычных 1,5 часа).

Атрибут Школы Металла – Знаток алхимии

Персонаж на чиповке магии получает редкий алхимический рецепт.

Атрибут Школы Смерти – Похититель жизни

Если магический снаряд мага попал в другого живого персонажа, то маг после боя по окончанию медитации не менее 100 секунд восстанавливает себе 1 хит (в этом случае можно проводить медитацию в тяжране).

Атрибут Школы Теней – Иллюзионист

Маг может применять небоевые заклинания, не прерывая действие заклинания “Идущий в тени”.

Атрибут Школы Света – Древняя Библиотека

Раз в день (кроме дня начала игры) маг может обменять у регионального мастера 1 легендарий на другой. Новый легендарий выбирается случайным образом.

Атрибут Темной Магии – Кровавая купель

Принеся в жертву персонажа, заклинатель раз в цикл может снять с себя все негативные эффекты, наложенные заклинаниями.

Атрибут Высшей Магии – Колдовской взор

Маг видит невидимых персонажей (включая тех, кто находится под действием заклинаний “Идущий в тени” и “Форма дерева”)

Атрибут Некромантии – Мертвая плоть

Дает магу умение “Неживой”. Персонажа лишается возможности лечиться заклинаниями и молитвами лечения.

Атрибут Ледяной магии – Холодный разум

Дает магу иммунитет к оглушению и пыткам.

Марка Слаанеш – Ментальный щит

Дает магу иммунитет к ментальным заклинаниям.

Персонаж получает свойства Марки только в том случае, если он носит символику своего культа (амulet, тату, нашивка, иное изображение). Также Марка дает доступ к мутациям Слаанеш.

Марка Нургла – Бренное тело

Дает магу иммунитет к болезням.

Персонаж получает свойства Марки только в том случае, если он носит символику своего культа (амulet, тату, нашивка, иное изображение). Также Марка дает доступ к мутациям Нургла.

Марка Тзинча – Рожденный магией

При регистрации игрок получает 2 осколка магии вместо 1.

Персонаж получает свойства Марки только в том случае, если он носит символику своего культа (амulet, тату, нашивка, иное изображение). Также Марка дает доступ к мутациям Тзинча.

- Дар Божества

Получается персонажем автоматически при получении ранга Священник. Действует постоянно.

Зависит от выбранного Божества:

Дар Каина – Ядовитая кровь

Жрец получает иммунитет к яду.

Дар Морра – Возлюбленный смерти

Раз в цикл жрец может наложить на себя умение “Ищущий смерти” на 4 часа без затраты молитвы.

Дар Сигмара – Крепкая вера

Жрец получает иммунитет к пыткам.

Культ Верены

Дар Верены – Ментальный щит

Жрец получает иммунитет к ментальным заклинаниям.

Культ Шалии

Дар Шалии – Бренное тело

Жрец получает иммунитет к болезням.

Культ Раналда

Дар Раналда – Шестое чувство

Жрец получает иммунитет к удару в спину.

Культ Таала и Рии

Дар Таала и Рии – Крепкий череп

Жрец получает иммунитет к оглушению.

Культ Ульрика

Дар Ульрика – Длань Ульрика

Жрец получает умение “Стойкость Ульрика”.

Требования по антуражу: Шкура волка в виде плаща, накидки и т.п., но в длину не менее одного метра.

Дар Урсона – Покров Урсона

Жрец получает умение “Легкий доспех”.

Требования по антуражу: короткая (не ниже колена) кольчуга, бригантина, кожаный панцирь, латный, чешуйчатый или ламинарный нагрудник.

Дар Мананна – Попутный ветер

Если жрец присутствует на корабле во время плавания, оно происходит на 50% быстрее.

Дар Мирмидии – Божественная броня

Раз в цикл может наложить на себя умение “Доспехи бога” на 4 часа без затраты чипа молитвы.

Марки, Дары и Мутации Хаоса

Дары Хаоса

Дары Хаоса – это умение, действующее до конца игры, полученное персонажем до игры по согласованию с мастером или во время игры за игровые достижения.

От получения Дара Хаоса нельзя отказаться, но можно его лишиться за действия грубо противоречащие мировоззрению подарившего его божества (например, потерять эффект от марки Кхорна за трусость на поле боя; мастером делается отметка в игровом паспорте).

Получить один и тот же дар можно только 1 раз, если в описании не указано иначе.

Дар сохраняется после смерти старого персонажа для нового с тем же типом юнита.

Большинство Даров Хаоса моделируется мутациями тела и требуют специального антуражса.

Дары богов Хаоса:

1.Марка Кхорна

Марка дает свои свойства игроку только если он носит символику своего культа (амulet, тату, нашивка, иное изображение). Аналогично умению Ищущий смерти:

Персонажи (юниты) с этим умением бесстрашно бросаются в гущу сражения не обращая внимания на численное превосходство противника и даже на приказы командиров. Это обычно связано с фанатичной религиозной одержимостью персонажа (последователи Кхорна, берсерки норска, флаггелянты). Такие персонажи часто погибают в первом же бою, обретая славу и уважение у боевых товарищей и искупление у своих богов в посмертии.

Сокращение времени отсидки в мертвятнике до 1 часа (при условии качественного отыгрыша на поле битвы). Прочие меры по сокращению отсидки не суммируются.

Дает доступ к мутациям Кхорна

2.Марка Слаанеш

Марка дает свои свойства игроку только если он носит символику своего культа (амulet, тату, нашивка, иное изображение).

Иммунитет к воздействию на психологию и иммунитет к пыткам

Дает доступ к мутациям Слаанеш

3.Марка Тзинча

Марка дает свои свойства игроку только если он носит символику своего культа (амulet, тату, нашивка, иное изображение).

Персонаж с Маркой Тзинча получает 2 осколка магии, вместо 1.

Дает доступ к мутациям Тзинча

4.Марка Нургла

Марка дает свои свойства игроку только если он носит символику своего культа (амulet, тату, нашивка, иное изображение).

Иммунитет к болезням и к ядам. Восстанавливающие хиты заклинания мага с Маркой Нургла действуют только на персонажей с Маркой Нурглой.

Разносчик болезней

Дает доступ к мутациям Нурглы

5.Клешня (Лапа)

Вместо руки отмеченного вырастает чудовищная клешня, или огромная когтистая лапа, покрытая кошмарными шипами и когтями.

Имеет функцию оружия, размерами не должна превышать 100 см в длину и 50 см в ширину, при попадании по врагу (не в щит) снимает 1 хит. Даёт персонажу умение Парное оружие.

Требования к антуражу: Моделирование клешни вместо одной из рук.

6.Голодная Пасть

Боги хаоса награждают воина чудовищной прожорливой пастью, что может вырасти где угодно на теле бойца, позволяя ему поглощать плоть поверженных врагов.

Пожирание Трупов как умение. Может быть скомбинирована с мутацией клешня (считается в таком случае за 2 мутации – пасть вырастает на клешне)

Требования к антуражу: Моделируется зубастой пастью на лице, на руке или на теле.

7.Мутированное тело

Тело награжденного раздувается, плоть твердеет и покрывается жуткой шерстью или шипами. Такому бойцу остается совсем немного либо до воина хаоса, либо до безмозглого спауна.

Крепкая Кожа как умение. Не может комбинироваться с Тяжелой, Полной Броней и доспехом Хаоса.

Требования к антуражу: Моделируется каркасным телом монстра, в виде большого раздутого тела, хитина насекомого, туловища чудовища и т.д.

8.Чудовищные нарости

Из тела бойца растут чудовищные костяные нарости, кожа вокруг грубеет и становится подобно камню.

Иммунитет к дистанционному оружию, кроме магических снарядов, метательных орудий типа катапульта, баллиста, требует и пушка. Нельзя комбинировать с любой броней. Не могут сочетаться с мутацией «Крылья»

Требования к антуражу: Моделируются наростами из спины и плеча, нарости должны быть видны из за спины. Не менее 3 наростов длиной минимум по 50 см.

9.Глазастость

Куча глаз растет по всему телу хаосопоклонника. Множество слепых глаз позволяет ему видеть в недалекое будущее и предвидеть некоторые вещи, но так же погружает избранного в пучину безумия.

Иммунитет к удару в спину и оглушению.

Требования к антуражу: Дополнительные глаза по всему телу. Могут быть на голове, на руках, на теле, на спине. Не менее 3 глаз, диаметра не меньше 3 сантиметров.

10.Чудовищный Лик

+1 хит. Можно комбинировать с другими мутациями и доспехами, включая Доспех Хаоса.

Требования к антуражу: Моделируется полной Большой маской на Голову в виде лица демона, монстра и т.д. Является лицом персонажа, должно быть надето, пока игрок в игре.

11.Дополнительная рука

Дает умение парное оружие.

Требования к антуражу: Моделируется Дополнительной полноценной рукой, растущей из тела. Рука может кончаться клешней или лапой, но должна быть нормального или больше размера.

12.Хитиновый панцирь

Награжденный или провинившийся, под воздействием ветров хаоса медленно мутируют в жуткого покрытого хитином монстра. Кожа твердеет и становится твердой, жвалы и щупальца рвутся изо рта, а руки заканчиваются мерзкими хваталками.

Дает персонажу умение полный доспех и является им, нельзя комбинировать с чудовищным ликом, любой броней и мутациями, дающими дополнительные хиты.

Требования к антуражу: Моделируется полный костюм в виде хитинового покрытия, включая голову, руки и ноги.

13.Щупальце

Кости руки становятся мягкими, а пальцы удлиняются и сливаются в процессе мучительной трансформации. Кошмарное покрытое зубьями и наростами щупальце, рассекает жертв хаосопоклонников на куски.

При попадании снимает 1 хит. Захлест за щит засчитывается. Моделируется согласно пункту 4 Правил по допуску оружия ближнего боя «Инерционное оружие».

Требования к антуражу: Щупальца делаются из мягких материалов без твёрдого сердечника, без узлов.

14.Сущность Демона

Аналогично умению «Нетленность» в т.ч. — способы упокоения.

Возможность возродится тем же персонажем после «смерти» за счет перенесения демонической части персонажа в новое тело.

Требования к антуражу: две пары рогов на шлеме или мутированные кошмарные рога растущие из мутированной демонообразной головы.

15.Крылья

Полёт — по правилам летающих монстров. Не могут сочетаться с мутацией «Чудовищные нарости»

Требования к антуражу: моделируются крыльями с меняющимися положениями

16.Чумной Горб Нургла

Тело избранного сочится гнилью, доспехи распадаются под напором кошмарной гниющей плоти, внутри которой роятся жужжащие разлагающиеся мухи Нургла, разносящие смертоносные болезни.

Только для персонажей с Маркой Нургла

Дает персонажу умение Создатель Болезней. Лаборатория не требуется. Может раз в сутки генерировать случайное количество карточек болезней. Болезни выдает региональный мастер.

Требования к антуражу: Моделируется в виде Большого горба-улья, с чумными мухами нургла, шипами, бубонами и наростами растущего из любой части тела.

17.Прекрасные бубоны и восхитительные щупальца

Только для персонажей с маркой Нургла

Регенерация как умение.

Требования к антуражу: Антураж – зеленые бубоны по телу и на руках, а так же обязательные щупальца и нарости на предплечьях Или на теле — не менее 30 см.

18.Когти сладостной агонии

Только для персонажей с маркой Слаанеш

Дает персонажу умение Удар в спину. Вместо ножа должны использоваться когти. Обязательны сертификаты «Удар в спину» (3 шт в день).

Требования к антуражу: Моделируется в виде длинных накладок на пальцы в виде когтей или лапы с длинными когтями, на одну или обе руки.

19.Отмеченный Слаанеш

Только для персонажей с маркой Слаанеш.

Ментальное. Способность Доминации (как заклинание) 3 раза в цикл. Персонаж получает раз в цикл 3 наклейки магии с Доминацией.

Требования к антуражу: Моделируется либо 1 ярко выраженной грудью, выросшей на доспехе или теле, либо большим чем 1 пара (3+)

20.Ошейник Кхорна

Только для персонажей с маркой Кхорна

аналог заклинания Доспехи Бога т.е. магические снаряды снимают 1 хит (а не 5). Требования к антуражу: Антураж — имитация красного, бронзового, мясного ошейника на теле или на броне. Может расти из плоти.

21.Кровавая Ярость Кхорна

Дает персонажу умение Вард Сейв. Нельзя комбинировать с любыми доспехами, а также Мутированным Телом, чудовищным лицом и Хитиновым Панцирем. Также нельзя использовать любые Щиты.

Требования к антуражу: Моделируется в виде Большой (на все тело) Объемной татуировки Кхорна на голом теле (имитации голого тела) — обязательно видимое противнику и маршалу.

22.Создатель Червоточины

Дает персонажу умение с эффектом Магической Эгида. длительность 1 минута, маркер — крутить шарик над головой), 2 раза в цикл. Только для персонажей с маркой Тзинча. Выдается чип магии с заклинанием Эгига.

Требования к антуражу: Моделируется в виде искаженных или закрученных лицедемонов на теле или доспехе.

23.Голоса в голове

Возможность 1 раз в цикл применить 1 заклинание чужой школы (за полную стоимость в чипах магии). Только для персонажей с умением Магия и маркой Тзинча.

Медицина и алхимия

- Зельеварение

Позволяет создавать зелья в лабораториях, а так же позволяет заниматься культивацией растений в садах.

Требования к антуражу:

Каждый зельевар обязан иметь персональную книгу рецептов.

- Лечение

Позволяет лечить ранения, а так же осуществлять перевязку.

Требования к антуражу:

Каждый лекарь обязан иметь песочные часы на 10 минут, личный запас перевязочного материала (чистой ткани для перевязки ран или хотя бы бинтов). Для отыгрыша игровой медицины необходим госпиталь или приёмный покой.

- Поедание трупов

Поедание трупов – Восстанавливает все хиты, если персонаж в течение 2 минут моделирует поедание трупа. Наличие трупа обязательно. Трупом является любой персонаж без браслета жизни, находящийся в игре. Поедать мёртвых персонажей, двигающихся в мертвятник нельзя. Поедать живых тоже нельзя, сперва нужно добить. С одного трупа могут восстановить хиты не более двух скавенов или одинogr, гуль, гарпия и т.д. При легком ранении поедание трупов может происходить в любом месте. При тяжелом ранении поедание трупов должно происходить у Места Силы своей расы или Алтаря/Храма. Огры при тяжелых ранениях лечатся на общих основаниях и поеданием трупа из него выйти не могут. Поедание трупов не вылечивает от болезней или ядов.

- Разносчик болезней

Позволяет распространять наклейки болезней, активировать вспышки заражения и эпидемии. Разносчик может переносить любое количество наклеек болезней, сертификатов вспышек заражения и эпидемий. Разносчик остаётся восприимчив к болезням при отсутствия умения "иммунитет к болезням".

Разносчик может выдать одной жертве до трёх наклеек болезней. Персонаж, получивший от разносчика несколько наклеек болезней, одну наклейку вклеивает в свой ДК, а остальные наклейки болезней, по одной выдает другим персонажам при тактильном контакте.

Может выдать одну наклейку болезни тому, кто его добил.

- Регенерация

Регенерация полностью восстанавливает хиты персонажа, если соблюдены следующие условия:

- При легком ранении, если персонаж находится вне боя 15 минут и не двигаясь сидит или лежит, не совершая игровых действий (напр.магия и т.п.).
 - При тяжелом ранении персонаж должен находиться у Места силы своей расы или Алтаря/Храма в своей локации также вне боя 15 мин, сидя или лежа и не осуществляя игровых действий.
- Регенерация не вылечивает от болезней или ядов.
- Создатель болезней
- Позволяет создавать наклейки болезней в лаборатории по созданию болезней.
- Требования к антуражу:
- Лаборатория по созданию болезней. Марка Нургла

Оружейные умения

- Древковое оружие

Позволяет юниту использовать в бою длиннодревковое колющее оружие – пики и копья.

Требования к антуражу:

Колющее длиннодревковое оружие – копьё или пика

- Метательное оружие

Позволяет использовать в бою метательное оружие. Не более 5 единиц в одном боевом столкновении.

Запрещено метать одним броском более одного метательного оружия. Все попадания от такого броска не засчитываются

Требования к антуражу:

Размещённое на элементах снаряжения метательное оружие, в зависимости от антуража юнита.

- Многоствольное оружие

Позволяет пользоваться огнестрельным оружием с несколькими стволами (ручным и пушками).

Для расчетов многоствольных пушек – хотя бы один из членов расчета должен обладать этим умением.

Требования к антуражу:

Система запала должна быть реализована отдельно для каждого ствола.

- Огнестрельное длинноствольное оружие

Умение позволяет использовать в бою однозарядные и одноствольные мушкеты и аркебузы – огнестрельное оружие, обязательно удерживаемое при стрельбе двумя руками.

Требования к антуражу:

Мушкет, аркебуза и т.п.

- Огнестрельное короткоствольное оружие

Позволяет использовать в бою однозарядные и одноствольные пистоли.

Количество пистолей не более трех.

Требования к антуражу:

пистоль

- Оружие монстра

Оружие монстров более массивно и имеет повышенную поражающую способность. Оружие монстра маркируется цветными браслетами/лентами на видимой части оружия по числу снимаемых хитов.

Аналогично хитосъему обычного и тяжелого оружия в правилах по боевым взаимодействиям, типичным является снятие двуручным оружием монстра 3 хитов или массивными лапами 2 хитов.

Требования к антуражу:

Оружие должно быть массивным и превосходить размерами типичные аналоги обычных игроков (вариации когтей в виде аналогов крупных латных перчаток подобным оружием НЕ являются).

- Парное оружие

Возможность использовать две единицы одноручного оружия в обеих руках бойца.

При этом запрещено наносить удары двумя оружиями сразу (зашивается как одно попадание).

Требования к антуражу:

два оружия, обычно клиновых, например шпага+дага, два кинжала, два топора, меч+кинжал и т.п.

- Расчет военной машины

Позволяет стрелять из пушки, мортиры, баллисты, катапульты и других военных машин, требующих специального умения.

Расчет военной машины не менее трех человек с данным умением.

Требования к антуражу:

собственно военная машина, допущенная к игре и зачипованая.

- Стрелковое оружие (лук/арбалет)

Позволяет использовать в бою стрелковое оружие – лук или арбалет.

Требования к антуражу:

лук или арбалет

- Тяжелое оружие

Снимает 2 хита.

Требования к антуражу:

Позволяет игроку использовать доступное его персонажу по антуражу юнита тяжёлое оружие: двуручные мечи (общей длиной более 130 см, с рукоятью для хвата двумя руками), двуручные топоры, двуручные боевые цепы и молоты, древковое рубящее (алебарды, глефы, протазаны и т.п.).

При ударе игрок обязан держать оружие двумя руками, иначе удар защищается как обычным оружием.

Оружие маркируется цветными браслетами/лентами на видимой части оружия по числу снимаемых хитов.

Умения защиты

- Большой щит

Дает возможность использовать в бою большой щит, размерами не более чем 70 см шириной и 140 см высотой, с формой, согласно антуража юнита.

Требования к антуражу:

Ростовой щит с формой, согласно антуража юнита.

- Вардсейв

Игнорирование любого первого (!!!) попадания в боевом столкновении (в том числе снаряда боевой машины и магического снаряда).

Требования к антуражу:

обычно, голый торс или его имитация

- Доспех Хаоса

Для Воинов Хаоса: Дает 3 хита. Персонаж не может снимать доспех, (за исключением шлема), т.к. теперь он является его частью.

Для Двардов Хаоса: дает 3 хита.

Требования к антуражу:

Для Воинов Хаоса: Гротескный доспех, значительно увеличивающий объем персонажа в соответствии с артами Доспехов хаоса, включающий в себя обязательную Кирасу, плечи, шлем, тассеты. Руки и ноги Должны быть закрыты латными, тканевыми, кожаными элементами, покрытиями имитирующими кожу или заменены отдельно взятыми мутациями (взятые за баллы мутации) – в соответствии с описанием доспеха хаоса со своим типом юнита.

Кираса может быть заменена на имитацию мутированного тела, сильно увеличивающего объем игрока (в случае например, воинов Нургла).

Шлем может быть заменен на маску, если взята соответствующая мутация – Чудовищный Лик. Снимать ее в таком случае нельзя.

Для Двардов Хаоса: их версия полного латного доспеха, с подплечами и закрывающей все тело чешуей.

- Драконий доспех

Аналог заклинания Доспехи Бога т.е. магические снаряды снимают 1 хит (а не 5).

Обязательно наличие тяжелого или полного доспеха.

Требования к антуражу:

Крылья "дракона" на шлеме длиной не менее 30 см, один или два наплечника стилизованных под крыло дракона.

- Драконий плащ

Дополнительный хит.

Требования:

Зеленый плащ с чётко выраженной структурой чешуи рептилии. Минимальная длина до середины голени. Минимальная ширина – ширина плеч.

- Крепкая кожа

расовое умение

Добавляет 1 хит

Умение, в основном, доступно крупным особям нечеловеческих рас, например, бистмены, орки, огры и т.п.

Требования к антуражу:

моделирование кожи соответствующей расы

- Легкий доспех

Добавляет 1 хит

Отсутствие доспеха или его части на игроке лишает его этого умения и соответственно добавочных хитов.

Требования к антуражу:

Обязательные элементы: короткая (не ниже колена) кольчуга, бригантина, кожаный панцирь, латный, чешуйчатый или ламинарный нагрудник. Только для мародёров норска допустим комплект – голый торс с наручами, наплечником, набрюшником и поножами. В любом случае, при допуске, класс доспеха определяется совокупностью количества элементов, их антуражности, соответствия образу и типу юнита.

- Малый щит

Даёт возможность игроку использовать в бою круглые щиты до 50 см диаметром, либо щиты иных форм вписывающиеся в этот круг

Требования к антуражу:

Малый щит кулачного или иного хвата.

- Полный доспех

Дает + 3 хита.

Отсутствие доспеха или его части на игроке лишает его этого умения и соответственно добавочных хитов.

Требования к антуражу:

Требует полный латный доспех (латная защита корпуса, рук и ног) и закрытый шлем, выполненные в едином стиле. В любом случае, при допуске, класс доспеха определяется совокупностью количества элементов, их антуражности, соответствия образу и типу юнита.

- Стойкость Ульрика

Даёт дополнительно 1 хит.

Требования к антуражу:

Шкура волка в виде плаща, накидки и т.п., но в длину не менее одного метра.

- Тяжелый доспех

Добавляет 2 хита

Отсутствие доспеха или его части на игроке лишает его этого умения и соответственно добавочных хитов.

Требования к антуражу:

Обязательные элементы: полная латная, чешуйчатая, кольчачно-пластинчатая или ламинарная защита корпуса (с защитой спины), латные или иные наплечники, латные или пластинчатые наручи,

защита ног в виде тассетов и поножей с наколенниками или юбки не выше середины голени. Необязательные элементы: полная защита ног, дополнительные элементы защиты рук, полная защита рук. В любом случае, при допуске, класс доспеха определяется совокупностью количества элементов, их антуражности, соответствия образу и типу юнита.

- Щит

Позволяет использовать в бою круглые щиты до 80 см диаметром, либо щиты иных форм вписывающиеся в этот круг.

Требования к антуражу:

Щит среднего размера с формой, согласно антуража юнита.

Прочие умения

- Голод

Раз в цикл обладатель умения обязан съесть определенное количество существ; монстр считается за троих.

- Доблесть воина

Обязан бросать и принимать вызов враздебным обладателям этого умения. В остальных случаях – на усмотрение владельца умения.

Носитель умения может проигнорировать требование “Доблести воина”, следующие в течение получаса после поединка.

Если персонаж погибает в результате дуэли, время его отсидки в мертвятнике 1 час.

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

- Живой таран

Один раз в минуту, монстр с разбега не менее 3 метров может нанести удар в 1 осадный хит по укреплению.

- Изготовление ловушек

Требования к антуражу:

лента (веревка), устройство ловушки

Описание ловушек см. в разделе “Ловушки” Правил по строениям и механизмам.

Допускается установка не более 5 ловушек в цикл. Установка до начала игры не допускается.

Устанавливаются они любым безопасным (в том числе и при срабатывании) образом. Запрещено засыпать в хлопушку песок или иные материалы, а равно как и засыпать механизм или его часть. Маскировка травой и ветками разрешена. При установке помните об ограничениях, налагаемых polygonными правилами.

Длина верёвки-активатора – не более 2 метров. Верёвка должна рваться при усилии натолкнувшегося на неё человека (усилие, необходимое для срабатывания, должно быть заметно меньше). Веревка не должна быть натянута на уровне глаз или горла человека т.е. не выше 1 м над поверхностью.

Ловушки не действуют в активной боевой ситуации.

Персонаж, попавший в ловушку, получает урон 5 хитов. Если в ловушку попало несколько игроков, то она действует на ближайшего к источнику звука.

- Инженер

Инженер добавляет или восстанавливает осадные хиты военной технике, строениям и кораблям.

Количество добавляемых или восстанавливаемых осадных хитов, а также их стоимость – зависит от объекта и устанавливается правилами по экономике.

Инженеры обязаны иметь реальный или бутафорский инструмент соответствующий их специальности, например, молоток, гаечный ключ, линейку, сверло и т.п. для моделирования своей работы.

- Ищущий смерти

Персонажи (юниты) с этим умением бесстрашно бросаются в гущу сражения не обращая внимания на численное превосходство противника и даже на приказы командиров. Это обычно связано с фанатичной религиозной одержимостью персонажа (последователи Кхорна, берсерки норска, флаггелянты) или предшествующими жизненными обстоятельствами, которые не оставляют персонажу иного выбора (дварфы – слееры). Такие персонажи часто погибают в первом же бою, обретая славу и уважение у боевых товарищей и искупление у своих богов в посмертии.

Сокращение времени отсидки в мертвятнике до 1 часа. Прочие меры по сокращению отсидки не суммируются.

- Командир

Позволяет сформировать отряд с собой во главе.

- Лесной взор

Обладатель умения игнорирует эффект заклинаний Форма Дерева.

- Погонщик монстров

Позволяет управлять монстром (крысоогром, пауком, троллем и т.д.)

Необходимое количество погонщиков указывается в описании монстра

Требования к антуражу:

кнут или палка погонщика

- Полёт

моделируют полет существа

В состоянии полёта не поражаемы оружием ближнего боя со стороны наземных персонажей.

Могут атаковать друг друга в состоянии «В полёте», в том числе и оружием ближнего боя (когтями и т.п.).

Не могут атаковать мобильную технику (обычную и летающую) оружием ближнего боя.

Могут переносить грузы, но не военные машины и осадную технику.

Два летающих существа могут переносить персонажей средней комплекции (людей, эльфов, гоблинов и т.п.), три могут переносить крупных особей (огров, орков, троллей и т.п.). Для того чтобы поднять в воздух груз или игрока должны приземлиться (сложить крылья) и держать предмет или игрока одной из конечностей. Потеря контакта даже с одним из летающих персонажей влечет за собой падение груза, для игрока – переход в 0 хитов. Для повторного поднятия груза в воздух нужно опять приземлиться.

Для летающих монстров “грузоподъёмность” указывается индивидуально в его ДК.

Требования к антуражу:

Крылья должны быть достаточно большими (+/- размах рук) и иметь два легко различаемых положения – Сложеные (состояние: на земле) и расправлённые (состояние полета)

- Проводник

Умение проводник позволяет вести по территории Леса 5 человек, включая проводника.

Мастер Проводник может сделать то же самое для 10 человек.

На старте игры умение доступно для получения только юниту мирный житель, через мастеров-региональщиков по согласованию с Мастером ответственным за Лес.

Во время игры умению обучаются по стандартным Правилам по умениям.

В случае окончательной смерти персонажа – умение Проводник теряется и Знак Проводника сдается в Мертвятнике. **ЛЮБАЯ** смерть персонажа с навыком Проводник в Великом Лесу является окончательной (Это является исключением из Правил по умениям)

Требования к антуражу:

Проводники носят отличительные знаки и веревку (не длиннее 10 метров).

- Пытки

Игровое воздействие “Пытка” предназначено для получения от “жертвы пыток” игротехнической информации, которую он не желает/не вправе выдавать в соответствии со своей ролью.

- Ремесленник

Ремесленник перерабатывает сырье и иные товары в припасы и товары более высокого уровня, по имеющемуся у него рецепту в книге рецептов.

Ремесленник получает несколько рецептов на старте игры.

Ремесленник работает в производственных точках и перерабатывает одни ресурсы в другие.

Производство происходит по ограниченному количеству заранее опубликованных рецептов.

Ремесленникам необходимо устроить ремесленную мастерскую с имитацией процессов, которые они планируют моделировать.

Костюм ремесленника обязан указывать на род занятий персонажа. Носить полный костюм требуется лишь при работе в производственной точке.

- Садовод

Обладатель умения может восстанавливать недавно поврежденных Дриад и Дендроидов

- Сопротивление пыткам

Позволяет не отвечать или говорить неправду при пытках.

- Стратег Мирмидии

Даёт – 2 отрядных очка.

Требования к антуражу:

Изображение солнца с черепом на щите, нагрудники или нашлемной объемной фигуры.

- Торговец

Торговцы могут организовывать караваны. Только торговцы могут продавать макро ресурсы мастерским торговцам.

- Удар в спину

Позволяет убить персонажа, не имеющего умение "Иммунитет к Удару в спину".

Может быть нанесено только вне боя. т.е. когда в радиусе 10 метров нет боевого столкновения.

Можно использовать только кинжал (нож). Моделируется проведением оружием от плеча к пояснице жертвы по спине, с объявлением действия и выдачей сертификата (наклейки) "Удар в спину". Игрок-жертва отыгрывает «тихую» смерть.

Региональщик выдает три сертификата (наклейки) в цикл (сутки). Мастер-ассасин получает 5 сертификатов. Повышение умения до уровня мастер фиксирует ГМ лично.

Дополнительные сертификаты (наклейки) можно получить в результате молитв соответствующим богам, выполнению квестов и иными способами.

Рыцарские добродетели

История Бретонии полна рассказами о чести и славе, но нет более славных, чем истории о Жиле и его благородных Соратниках. Каждый из этих рыцарей являл собой вершину воинского достоинства и благородства, и с тех пор в бретонской истории для каждого рыцаря они служили добродетельными образцами всего лучшего в их кодексе чести. Каждый из Соратников Жиля служил примером особой воинской добродетели, и позднее рыцари стремились подражать им в бою.

"Рыцарские добродетели" – это умение юнитов Бретонский рыцарь и рыцарь Граала.

1. Выбор Добродетели

1.1. Среди всех персонажей с типом юнита Бретонский рыцарь и рыцарь Граала на игре не может быть 2 рыцарей с одной и той же рыцарской добродетелью.

1.2. До начала игры все рыцари собираются, чтобы выбрать по одной добродетели и предъявляют соответствующие бразды мастеру по рыцарским добродетелям.

1.3. В случае, если два и более рыцаря претендуют на одну и ту же добродетель, они решают вопрос полюбовно или поединком ДО игры, после чего проигравший признает победителя более достойным этой добродетели, а региональщик вписывает ее в ДК игроку. Либо игроки до игры решают эти вопросы.

1.4. В качестве маркера и права на обладание добродетелью служит геральдический бразон, отражающий ее на наплечном или нагрудном щитке-айлете.

1.5. В случае окончательной смерти, новый персонаж не приобретает добродетель автоматически (теряет право на добродетель), а должен свершать подвиги, посвящая их Леди в своих молитвах в Храме, до тех пор, пока Леди Озера не решит его вознаградить, явившись ему в видении (мастер сам найдёт и впишет добродетель достойному).

1.6. Если рыцарь по какой-либо причине теряет добродетель, то снимает и сдаёт своему регу или мастеру по добродетелям свой гербон добротели.

2. Список рыцарских добродетелей.

2.1. Добротель Кающеся (неприменимо в боевых ситуациях)

“После потери своей любимой из-за проклятия ведьмы герцог Кордуин Л` Ангуйский стал известен как Рыцарь-Отшельник. Хотя, когда его призывали к оружию, он всегда возвращался сражаться за своего любимого короля”.

Рыцарь, не находящийся тяжёлом ранении, может поднять тяжело раненого персонажа в полные хиты ВНЕ БОЯ, при этом сам упав в тяжелое ранение. Для этого он должен встать на одно колено рядом с раненным и произнести: Леди Озера, грехи мои велики, дай их искупить и помочь более достойному. После этого персонаж игрока попадает в состояние тяжелого ранения, а раненный его соратник полностью восстанавливает свои хиты. Не чаще 1 раза в игровой день.

Рыцарь теряет добродетель, если каждый день на утренней молитве публично не покаялся в чём-либо.



2.2. Добротель Героизма

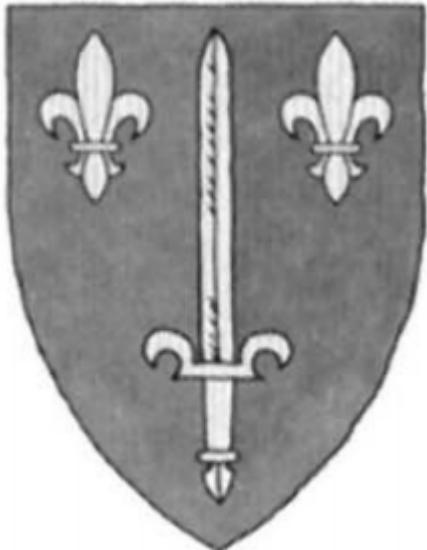
“Известный как Убийца Чудовищ, Жиль сражался и убил много больших зверей, расположившихся с Орочьего массива, выставляя их головы на стенах своей крепости”.

Если персонаж участвовал в бою с монстром (огр, отродья хаоса итд) и лично совершил его добивание, то ПОСЛЕ БОЯ рыцарь получает Регенерацию до момента восстановления хитов. Рыцарь, сбежавший из боя с монстром, теряет эту добродетель.

2.3. Добротель Стоицизма

“До сих пор рассказывают о том, как Ламбар стоял один против орд орков и спас свое герцогство Каркасон. Вдохновленные таким мужеством, его воины бились с удесятеренной отвагой”.

Рыцарь имеет способность Сопротивление к Пыткам. Если рыцарь находится в локации, которую штурмуют, то он обязан войти в число защитников, в противном случае он теряет эту добродетель.



2.4. Добротель Идеала

“Ландуин Музийонский был непревзойденным по мастерству и доблести. Его искусность в обращении с мечом и рыцарским копьем были вне всякого сравнения, а его храбрость, искусство верховой езды и рыцарство были выше, чем у всех остальных. Увы, Музийон ныне увял...”
Рыцарь получает способность Иммунитет к Оглушению. Рыцарь, который сам прибег к оглушению вооружённого противника вместо честного боя, теряет эту добродетель.



2.5. Добротель Сочувствия

“Витязь Мартрад был простым человеком и любим теми, подопечными. Везде, где он бился, крестьяне удваивали свои усилия и дрались, готовые скорее умереть, чем опозорить своего лорда”.

Когда рыцарь вступает в отряд, два юнита из бретонских крестьян (бретонский лучник, пилигрим или мэн-эт-армс) не платят за вступление в отряд и, пока рыцарь жив, не должны платить припасы из обозов после сражения. Для этого рыцарь должен указать на любых двух крестьян, вступающих в отряд или находившихся в нем, и сказать – «Серф, помни о своем Крестьянском Долге!».

Рыцарь, добивший сдавшихся ему на милость мирных жителей (людей цивилизованного мира), теряет эту добродетель.



2.6. Добротель Чистоты

“Непорочный, благородный и неиспорченный гордыней, герцог Редемон был одним из самых добродетельных витязей Владычицы, защищающий ее честь по всей стране”.

Рыцарь может прикосновением снимать магические эффекты (как заклинание Очищение), произнеся молитву Леди Озера. Не чаще 1 раза в 1.5 часа.

Рыцарь, отказавший какой-либо благородной даме в её справедливой и публично озвученной просьбе к нему, теряет эту добродетель.



2.7. Добродетель Благородного Презрения
“Хотя под герцогом Фредмуном было подстрелено более дюжины скакунов на поле боя при Аквитани, он относился с неизменным презрением к тем, кто избегал храброй и достойной встречи лицом к лицу и внушал им панический ужас”.

Рыцарь игнорирует первое попадание стрелкового оружия, если произносит “Бейся лицом к лицу, трус!”. Срабатывает только 1 раз в цикл (новый цикл начинается в 10 утра). Если после боя рыцарь добил побеждённых вражеских персонажей, использовавших в бою стрелковое оружие, то теряет эту добродетель.



2.8. Добродетель Пылкого Рыцаря
“В триумфе атаки Болдуин был самым энергичным, и, несмотря на то, что другие более сдерживали свой боевой пыл, лучше контролируя его, он всегда был на острие сражения”.

Рыцарь получает умение “Парное оружие”. Рыцарь теряет эту добродетель, если проигрывает поединок монстру или другому персонажу с парным оружием.



2.9. Добродетель Дерзкой Отваги

“Мастер ложного выпада и парирующего удара, легендарное мастерство Ажильгара обращать силу врага против него самого стало легендой. Много могучих врагов приняли свою смерть от рыцарского копья Ажильгара”. Если рыцарь погиб в бою, сражаясь в одиночку против монстра (в т.ч. Огра, Отродья Хаоса, вампира-монстра и т.д.), отсидка в мертвятнике – один час. Рыцарь теряет эту добродетель, если нападает на монстра группой или отрядом.



2.10. Добродетель Долга

“Самый преданный из Соратников храбрый герцог Тибульф Лионесский, всегда бился на стороне своего сеньора и горько оплакивал гибель Жиля ле Бретона...”

Рыцарь теряет умение командир. Может присоединяться только к отряду, которым командует бретонский рыцарь, присоединяется бесплатно и не отдает припасов после сражения. Рыцарь теряет эту добродетель, если покинул отряд до его расформирования.



2.11. Добротель Рыцарского Поединка

“Велико было мастерство владения рыцарским копьем герцога Фольгара Артуа – никто не мог сбросить его с коня, за исключением, возможно, самого Ландуина”. Иммунитет к удару в спину. Рыцарь теряет эту добродетель, если вступает в отряд, не будучи его командиром.



2.12. Добротель Уверенности

“Высокомерный, гордый и опытный, Карлеон Куроннский никогда не отступал перед лицом врага”.

Когда рыцарь выиграл в поединке, то ПОСЛЕ БОЯ рыцарь получает Регенерацию до момента восстановления хитов.

Рыцарь теряет эту добродетель, если отказался от вызова на поединок (исключение составляют вызовы от простолюдинов).



2.13. Добротель Рыцарского нрава

“С каменным сердцем и нравом решительным Берен стоял непоколебимо, и от каждого взмаха клинка и удара рыцарского копья проливалась кровь врага”.

Рыцарь получает иммунитет к ядам. Рыцарь теряет эту добродетель, если первым заговорит с любой женщиной.



2.14. Добротель Дисциплины

“Независимо от преимущества, Маркус выехал на поле боя, не устрашившись бесчисленных орд врагов”.

Рыцарь получает иммунитет к воздействию на психику. Рыцарь теряет эту добродетель, если проигрывает поединок с магом или жрецом.



Спецумения нежити

- Доминация

Воздействие на психику. Касательное. Не может применяться в боевых взаимодействиях. Заклинатель озвучивает эффект ключевым словом «Доминация!» и касается реципиента. Реципиент не предпринимает никаких действий, кроме выполнения приказов заклинателя. Приказы должны содержать простое физическое действие, не требующее абстрактного мышления, не нарушающее правил игры и игрового процесса. Например: «пропусти», «открой ворота», «отопри замок» и т.п. Заклинатель не может приказать рассказать о чём-либо, указать на преступника, прочитать зашифрованный текст и т.п. Эффект действует 15 минут (счёт до 1000), далее требует обновления (повторного касания).

Реципиент не помнит, что на него было наложено это заклинание.

Персонаж с имунитетом к психологическому воздействию игнорирует «Доминацию».

- Жажда крови

Только для вампиров

обязан выпивать кровь 1 жертвы за ночь, но не более двух. Иначе до следующего принятия переходит в статус тяжелораненного. Укус вампира убивает жертву вне зависимости от количества ее хитов за исключением использования умения Милость хозяина. Жертва не может быть нежитью. Требования к антуражу:

Укус вампира декларируется вербально: «Добиваю. Укус вампира». Жертва должна быть не в состоянии сопротивляться: оглушена, связана, в тяжране и т.п. или по собственной воле.

Красивый отыгрыш ритуала приветствуется.

- Неживой

Умение неживых персонажей.

Персонаж не теряет хиты и не умирает от кровопотери при легком или тяжелом ранении без перевязки.

Не лечится при использовании на него навыка «лекарь», лечащих заклинаний или молитв (кроме заклинаний Некромантии) и зелий (если в описании зелья прямо не сказано обратное).

А также обладает следующими иммунитетами:

к болезням, к яду, к оглушению, к воздействию на психику, к пыткам.

- Нетленность

Возможность возродиться тем же персонажем после окончательной смерти и отсидки в Мертвятнике.

Эффект может быть отменён (персонаж не может возродиться) следующим способом:

жрец Морра проводит над телом персонажа ритуал в храме или святилище (Садах) Морра, тратя 1 чип молитвы «Упокоение»

или маг Света проводит ритуал над телом, отмечая одно заклинание в спеллбуке в соответствии с правилами.

Для проведения ритуала требуются жрецы следующих рангов:

Вампир-трэлль – Послушник или выше,

Вампир-граф – Священник или выше, а также Магистр света, если изучит соответствующий свиток,

Вампир-lord – Лектор.

- Подчинение

Умение низшей нежити.

Персонажи с данным умением обязаны подчиняться поднявшему их, или персонажу, к которому они приписаны на начало игры (вампиру, некроманту, жрецу-личу или принцу гробниц).

Атакуют других персонажей только по приказу хозяина или в составе отряда/армии, а также в особых боевых зонах: Сумрачный лес, данжены.

В остальных случаях вступают в боевые взаимодействия только защищаясь.

В случае гибели хозяина возвращаются в свой лагерь или в точку, где их подняли из мертвых.

- Сон

Ментальное. Касательное. Призрак озвучивает эффект ключевым словом «Сон!». Не может применяться в боевых взаимодействиях. Если реципиенту нанесён урон хитов, то сон прерывается. Если реципиент – другой персонаж, то призрак передаёт ему заранее подготовленную записку с сюжетом сна. Реципиент отыгрывает сон (не видит, не слышит и не помнит происходящее вокруг; опускается на землю, если стоял в момент усыпления; может вспомнить свой сон), отсчитывая про себя до 1000.

Повторное применение не ранее чем через 1 час – духу требуется собраться с силами чтобы вновь воздействовать на живых.

- Эфирный

Не может быть нанесен урон обычным оружием. Поражается только магией или магическим оружием. Юниту, обладающему этим умением запрещается приближаться в боевой ситуации к персонажам на дистанцию менее 5 метров. В случае их приближения юнит с умением Эфирный обязан увеличить дистанцию.

Требования к антуражу:

антураж соответственно юниту, обычно, прозрачные одежды.