



Player's handbook

Оглавление

Участие в игре	3
Полигонные правила	3
О детях и несовершеннолетних	4
О домашних животных.....	4
О медицине	5
Правила поведения и проживания	5
Экология и санитарные правила	7
Правила по допуску оружия, доспехов, антуража	7
Правила по антуражу.....	7
Правила по допуску военных машин и осадного вооружения	14
Правила по допуску дистанционного оружия	17
Правила по допуску доспехов	19
Правила по допуску оружия ближнего боя.....	20
Игровые правила	22
Правила по боевым взаимодействиям	22
Правила по свойствам, навыкам и специальным взаимодействиям.....	30
ПРИЛОЖЕНИЕ: Список свойств.....	34
Правила по медицине	36
Правила по посмертию	41
Правила по локациям, строениям и территориям	45
Правила по взаимодействиям со зданиями	51
Правила по доступу в особые зоны	55
Правила по экономике.....	57
Правила по экономике: Приложение №1. Выработка и лимиты ресурсных точек	67
Правила по экономике: Приложение №2. Ремесленные рецепты	68
Правила по экономике: Приложение №3. Инженерные чертежи	69
Правила по экономике: Приложение №4. Баффы и дебаффы ресурсных точек	71
Правила по экономике: Приложение №5. Преимущества и недостатки гильдий.....	72
Правила по экономике: Приложение №6	72
Правила по судоходству.....	74
Правила по артефактам и квестовым предметам	79
Правила по зельеварению.....	82
Правила по магии и жречеству.....	85
Правила по магии и жречеству – приложение о заклинаниях тайной магии – школы	89
Правила по магии и жречеству – приложение о молитвах	100
Правила по магии и жречеству – приложение рунная магия	107
Правила по рыцарям и оруженосцам.....	108

Правила по вампирам	114
Правила по скрытым культам, сектам и тайным обществам	117
Правила по мутациям.....	120
Проникновение в город типа Подкоп.....	124
Что надо знать игрокам про игротехнических персонажей	125
Карта полигона:.....	127-128

Участие в игре

1. Полевая ролевая игра “Вархаммер 2022. Рейк в огне” 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 инстанциями 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 Вархаммер 2022. Рейк в огне” на полигоне означает, что он полностью согласен с правилами проведения мероприятия и обязуется их выполнять.
6. Для участия в мероприятии необходимо иметь принятую заявку на игру.
Срок окончания приема заявок будет озвучен позднее.
7. К игре допускаются только игроки, сдавшие игровой взнос, или приравненные к ним игроки.
8. Несовершеннолетние (лица до 18 лет) принимают участие в игре по особым Правилам (см. О детях и несовершеннолетних).
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 игротехи** – получают паспорт игрока или игротеха и игровые материалы;
 - **аккредитованные журналисты, фотографы и операторы** – регистрируются, получают специальный бейдж, 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 игроков лица и т.п. должны сдать гостевой взнос. Гости проходят регистрацию в сопровождении пригласившего их игрока, чей ID вносится в их регистрационные данные, получают бейдж «Гость», однако не могут покидать неигрового лагеря без костюма и бейджа.
Чтобы «посмотреть» на игру они должны надеть игровой костюм, ясно видимый бейдж гостя и не вмешиваться в игру. В противном случае их попросят покинуть полигон. В случае отказа – из игры будет исключен пригласивший их игрок.
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 униформу.

Полигонные правила

О детях и несовершеннолетних

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

1. Вся ответственность за находящихся на игре несовершеннолетних, согласно действующему законодательству РФ, лежит на их законных представителях.

2. МГ не принимает претензии по поводу ночного и дневного шума в локациях, отсутствия необходимых матери и ребенку сервисов, и специфичных медицинских препаратов у полигонного врача.

3. Все несовершеннолетние до 14 лет могут присутствовать на игре только в статусе “гость”. С 14 до 18 лет – в статусе “игрок”.

4. Несовершеннолетние до 14 лет допускаются только в сопровождении родителей, а от 14 до 18 лет – в сопровождении родителей или доверенных лиц. Во втором случае необходимо предоставить доверенность от родителей с указанием доверенного лица (см. Приложение).

5. Несовершеннолетние могут находиться на игровой территории только в присутствии и под контролем родителей или доверенных лиц и с разрешения регионального мастера игровой локации, в которой находятся.

6. Региональный мастер любой локации имеет право запретить заезд несовершеннолетних в свою локацию, вне зависимости от наличия сопровождающих лиц. Информация уточняется игроками у региональных мастеров.

7. Несовершеннолетним до 18 лет запрещено принимать участие в боевых взаимодействиях, за исключением специальных игровых активностей, организуемых и проводимых мастерами детской локации “Логово разбойников” под присмотром сопровождающих лиц и мастера детской локации. Информация об проводимых в ближайшее время активностях уточняется игроками на игре у региональных мастеров, либо непосредственно у мастера детской локации.

8. Индивидуальные приключения ребёнка и сопровождающего без участия регионального мастера детской локации “Логово разбойников” возможны только в рамках индивидуальных договорённостей между сопровождающим и отдельно взятым игроком “ради фана” (для развлечения). События и результаты этих приключений игнорируются сюжетом игры и остальными игроками. Боёвка строго запрещена.

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

10. С 23.00 до 10.00 все несовершеннолетние должны находиться в неигровом лагере, под присмотром родителей или доверенных лиц.

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

12. МГ по требованию разрешающих государственных органов вправе запретить присутствие несовершеннолетних на игре. В данном случае взносы несовершеннолетним и сопровождающим их лицам будут возвращены в полном объеме.

Приложение: Доверенность (пишется в свободной форме):

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

Прилагается копия первой страницы паспорта, страницы с фактической пропиской и страницы с вписанными детьми.

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 организован медпункт с квалифицированными медиками. При необходимости – эвакуация в травмпункт ближайшей больницы.
8. При возникновении споров о возможности продолжения игры или участия в боевых взаимодействиях по состоянию здоровья, решение остается за полигонным медиком.

Правила поведения и проживания

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 нештатных ситуаций (травма, конфликт) необходимо сообщить ближайшему мастеру.
- 1.5. Мастера не несут ответственности за действия игроков, входящие в противоречие с законами РФ, за ущерб здоровью и имуществу игроков и третьих лиц, произошедший при нарушении настоящих правил. Игроки, совершившие действия, противоречащие действующему законодательству, передаются в руки сотрудников полиции.

- 1.6. Участники игры, уличенные в хранении, употреблении или распространении наркотических веществ, немедленно прекратят свое участие в игре. Нарушители будут переданы полиции.
- 1.7. В соответствии с действующим законодательством, на всей территории нашего мероприятия запрещено ношение холодного, огнестрельного и оружия ограниченного поражения за исключением ношения такого оружия лицами, осуществляющими охрану мероприятия.
- 1.8. Запрещается присутствие на полигоне вне палатки в пьяном состоянии. При нарушении этого пункта правил игроком, мастера оставляют за собой право наказать игрока.
- 1.9. Купание в водоемах 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 также 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. Насыпные костровища не должны иметь легковоспламеняющихся стен (доски и т.п.)
 - 3.2.1. Категорически запрещено разведение костров под тентами, навесами, а также внутри игровых строений (стройка/газб/и т.п.)
 - 3.2.2. Золу по окончании мероприятия необходимо ссыпать в туалет.
- 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 свечей. Фаер-шоу запрещены, даже если рядом средства пожаротушения. Используйте светодиодные poi.
- 3.5. Используя современные осветительные приборы в локациях, маскируйте их под антураж. Ночью по дорогам запрещено ходить с современными фонариками (исключения – пожизненная срочная необходимость – например, поход к медику).
- 3.6. О курении. Убедительно просим вас во время игры публично курить только трубки. Сигареты

просим курить в специальных курилках. Окурки на землю бросать запрещено!

3.7. На территории полигона (в т.ч. и в неигровой зоне) во время игры запрещена современная музыка, а также громкая музыка, мешающая игровому процессу и отдыху игроков.

Экология и санитарные правила

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

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

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

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

5. Туалеты:

- на полигоне будут размещены туалетные кабинки;
- вырытые туалеты будут ждать вас на полигоне, сидущку к ним можно бесплатно получить на мастерке;
- рыть собственные туалеты запрещено.

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

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

8. По окончании игры необходимо выполнить следующие действия:

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

Правила по допуску оружия, доспехов, антуража

Правила по антуражу

1. Общие положения

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

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

Костюмы всех участников игры должны соответствовать этим требованиям независимо от того подпадает ли их роль или юнит под фотодопуск.

1.3 Фотодопуск – согласование внешнего вида антуража с мастером по антуражу или лицами, его замещающими. Обязателен только для игроков, выбравших определённые юниты (см. Список юнитов в Приложении), а также некоторые роли. В форме заявки у таких игроков стоит пометка “фотодопуск”.

1.4. Визуальный стиль фракции — комплекс требований к внешнему виду антуража, включающий в себя визуальные маркеры, присущие конкретным фракциям. Список стилей с выделением ключевых элементов находится в Приложении.

2. Требования

2.1. Запрещено ношение:

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

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

2.3. Костюмы по другим фэнтези вселенным запрещены. Возможно использование отдельных деталей костюма после согласования с мастером по антуражу.

3. Контроль и фотодопуск

3.1. Контроль за соблюдением настоящих Правил осуществляют мастер по антуражу, его помощники, а также региональные мастера.

Контроль производится как на игре, так и до игры в форме фотодопуска.

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

3.3. Все игроки и гости обязаны носить на игре игровые костюмы начиная с открывающего парада до завершающего парада.

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

3.3.1. В случае нарушения на игре требований Правил по антуражу и несоответствия костюма роли мастер может:

- отправить игрока в неигровой лагерь;
- отправить игрока в мертвятник;
- перевести игрока в статус гостя.

3.4. Для некоторых юнитов, моделирующих особые роли, действует фотодопуск костюмов (см. Список юнитов в Приложении).

3.4.1. Фотодопуск проводится до закрытия подачи заявок, в крайнем случае — непосредственно на полигоне до игры.

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

Фотодопуск также можно пройти перед игрой уже на полигоне.

3.5. Список ролей, подлежащих фотодопуску, может быть расширен в некоторых локациях. Для таких юнитов и ролей оценку костюма проводит непосредственно региональный мастер. Спорные решения

по оценке костюма разбираются при участии мастера по антуражу или его помощников.

3.6. При несоответствии антуража заявленной роли мастера, осуществляющие контроль, вправе отказать:

- принимать заявку на выбранный юнит или роль, предложив альтернативные варианты юнита и роли;
- выдать навыки и свойства юнита;
- принять игрока в локацию, предложив альтернативный вариант;
- принимать заявку игрока в статусе игрока, предложив перевод в статус гостя без возвращения части взноса.

3.6.1. В случае, если игрок отказывается от всех предложенных альтернативных вариантов участия в мероприятии, МГ в праве отклонить заявку и отказать в регистрации на игру без возвращения взноса.

3.7. В случае намеренного обмана МГ во время прохождения фотодопуска, МГ оставляет за собой право ограничить присутствие игрока на текущем и последующих мероприятиях.

С приложением к настоящим правилам «Список юнитов с фотодопуском» можно ознакомиться на сайте игры.

ПРИЛОЖЕНИЕ №1. Стили фракций

1. Визуальные стили

МГ КРАФТ выделяет следующие стили:

- | | |
|-----------------|-------------------|
| - Арабийский | - Кислевитский |
| - Бретоннский | - Лесных эльфов |
| - Воинов Хаоса | - Нежити |
| - Высших эльфов | - Северных племен |
| - Дварфийский | - Темных эльфов. |
| - Имперский | |

1.1. **Имперский стиль:** фэнтези стилизация костюма эпохи ренессанса Центральной, Западной и Южной Европы, опирающаяся на референсы из сеттинга Warhammer Fantasy. В стиле сочетаются элементы исторического костюма и характерные элементы Warhammer Fantasy. Соотношение этих элементов зависит от роли - если бюргер из Империи будет походить больше на героя картин Брейгеля, то костюм мага или жреца будет иметь больше фэнтезийных элементов.

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

Одежда

Характерные особенности (маркеры) стиля:

- Буфы и разрезы, типичные для эпохи Возрождения. Их отсутствие может указывать на низкое происхождение и социальный статус.
- Укороченный крой верхней одежды, присущий моде XVI века. Например, короткого дублета - вамса.
- Мотивы смерти в аксессуарах (скелеты, черепа и кости).
- Украшения, несущие религиозный смысл (символы богов, печати, мощи и реликварии и т.д.).
- Гротескные украшения с использованием образов монстров, характерного вида Солнца и Луны.

Костюмы жрецов и, особенно, магов менее историчны.

Доспехи

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

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

Лёгкий доспех Империи может моделироваться как стальными нагрудниками, так и различными видами бригаантных, стеганных и кожаных доспехов, выполненных в реалистичной манере.

Тяжёлый и полный доспех Империи включает все возможные вариации латных доспехов 16 века в различной комплектации. Выполнен из металла или должен выглядеть, как сделанный из металла. Допускается отсутствие отдельных элементов брони на руках и ногах (один наруч или один наголенник).

Оружие

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

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

1.2. Бретоннский стиль - фэнтези стилизация западного костюма конца раннего Средневековья - начала Высокого Средневековья, опирающаяся на референсы из Warhammer Fantasy. Как и в случае со стилем Империи, бретоннскому стилю присуще сочетание исторических элементов с фэнтези гротеском. Нежелательно использование элементов костюма, в том числе доспехов и прочего снаряжения, относящихся к периоду Позднего Средневековья.

Одежда

Характерные особенности (маркеры) стиля:

- Мода четко разделена по сословному и половому признаку. Простолюдины не могут носить одежду дворян, а женщины мужскую (мужчины женскую могут, но не хотят).
- Одежда имеет удлиненный по сравнению с имперским стилем крой. Например, сюрко и упелянды.
- Украшения в виде изображения Грааля и геральдических лилий в костюмах благородных персонажей.

Подробнее о костюме в Бретоннии можно прочитать в материале по ссылке.

Доспехи

Броня бретоннцев выглядит как образцы доспеха раннего Средневековья - начала Высокого Средневековья. Доспехи этих исторических периодов могут смешиваться: например, корпус защищает кольчужный доспех норманнского периода, шлем может быть на 1350 год, ноги и руки прикрыты броней 1400-1420гг.

Лёгкий доспех Бретоннии.

Простолюдинам запрещено носить рыцарские доспехи. Их защита, как правило, состоит из поддоспешника, бригантного, кольчужного или кожаного доспеха.

Тяжёлый и полный доспех Бретоннии могут носить только рыцари. Моделируется комбинацией кольчужных, бригантных или латных доспехов, без обилия ребер жесткости и формы, присущей доспехам 16 века. Так *бретоннский тяжелый доспех* может состоять из длинной кольчуги, защищающей корпус, и частичной защиты рук и ног латными элементами. Возможен вариант с длиннорукавной кольчугой без латных элементов, защищающих руки и ноги. Рыцари, как правило, не носят "белый доспех" - поверх надевается налатник, сюрко ниже колен, либо аналогичная длиннополая одежда.

Полный доспех Бретоннии предполагает защиту корпуса в виде длинных бригантини, длиннорукавной кольчуги или лат с тассетами, а также полную латную защиту конечностей и наличие закрытого шлема. Обращаем внимание игроков, что со следующего года защита корпуса для полного доспеха Бретоннии должна комбинировать бригантную или латную броню с кольчугой.

Оружие

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

1.3 Стилль Воинов Хаоса - подчеркнута гротескный визуальный стиль, присущий только этой фракции. Включает в себя массивные и устрашающего вида доспехи, как правило, покрывающие все тело, а также элементы, моделирующие мутирующую плоть. Для доспехов Воинов Хаоса характерен определенный силуэт, подчеркивающий их сверхчеловеческую силу - они шире в плечах и выше обычных людей, линия плеч приподнята за счет использования массивных наплечников, объемных плащей, накидок, дополнительных элементов, например, черепов.

Мародеры Хаоса выглядят как дикие варвары - отсутствие типичного для средневековья многослойного костюма, упрощенная по сравнению с броней Воинов Хаоса геометрия доспеха, устрашающий вид с присущими для фракции маркерами в виде шипастых или рогатых элементов брони, украшений в виде символов богов и т.д.

Одежда

В случае непосредственно с Воинами Хаоса, одежда является второстепенным элементом костюма, главным является доспех. Невозможно с уверенностью сказать какого кроя одежда. Учитывая все это, мы рекомендуем игрокам использовать простые рубахи и штаны, которые не отсылают к каким-то конкретным историческим

периодам, не перетягивают на себя внимание, в целом, являясь фоном для доспеха. Исключением из этого являются плащи - они неизменно длинные, могут иметь меховые элементы и могут быть выполнены не только из ткани, но и из кожи.

Одежда мародеров Хаоса может состоять из грубых и примитивных рубах, штанов, верхней одежды из кожи.

Доспехи

В фракции представлены легкие доспехи мародеров Хаоса и полные доспехи воинов Хаоса. И тем и другим присуща гротескность и устрашающие элементы в виде рогов, шипов и т.д.

Легкий доспех мародеров Хаоса может состоять из широкого пояса с большим металлическим "напузником", который должен, как минимум, прикрывать живот. Пояс может быть комбинирован с импровизированной набедренной повязкой из куска материи или кожаных ремней. Также характерными элементами для мародеров являются металлические наручи, поножи и массивные наплечники (можно один наплечник).

Полный Доспех воинов Хаоса покрывает практически все тело за исключением мутировавшей плоти. Это массивная броня, которая подчеркивает сверхчеловеческую силу и стать её обладателей. Во многом это достигается за счет гипертрофированных элементов доспехов, в частности, наплечников. За счет них воины Хаоса выглядят шире в плечах и выше.

Доспехи в зависимости от статуса и бога-покровителя могут быть украшены рельефами с черепами, символами богов, лицами демонов, шипами, рогами.

Оружие

Фэнтези оружие угрожающей формы, часто выглядящее неподъемным для обычного человека, но не карикатурно большое. Оружие может иметь более причудливые формы в зависимости от положения война и степени одаренности богами.

1.4. Дварфийский стиль - архетипичные для массовой культуры образы dwarфов, опирающиеся на референсы из Warhammer Fantasy.

Дварфы – бородатые широкоплечие карлики. Обязательные черты внешности dwarфа:

- Невысокий рост. Карлик ростом выше 175 см смотрится неправильно.
- Борода - обязательный элемент костюма.
- Короткая шея. Этого эффекта можно достичь увеличением массивности плечевого пояса.

Если у Вас длинная шея или узкие плечи, используйте подкладки, чтобы расширить и поднять плечевой пояс доспеха.

Одежда

Аналог костюма Скандинавии и центральной/северной Европы 11-12 вв. Например, рубахи, порты, плащи, кафтаны, худы. Кафтан dwarфа — это неприталенная вещь с прямой застежкой, прямой крой длиной ниже колена или до колена. Также приветствуется детализация путем добавления аксессуаров (ремешки, накладки, застежки, руны).

Головной убор - аналог головных уборов Скандинавии, центральной и северной Европы 11-12 века.

Обувь - массивная с круглым или квадратным концом.

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

- инженеры могут иметь при себе ремесленные инструменты, dwarфийские инженерные приспособления, защитную одежду.
- рунные кузнецы имеют богато украшенные доспехи сообразно статусу, рунную книгу, выполненную в стиле дави (руны, лики предков, детали выполнены в имитации металла, бронзы или золота).
- слееры обязаны быть с рыжим ирокезом и бородой, татуировками дави. Они не носят брони, но на них можно увидеть широкие пояса, наручи, браслеты и прочие украшения.

Доспехи

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

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

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

Тяжелые доспехи dwarфов моделируются латной, чешуйчатой, кольчато-пластинчатой или ламинарной защитой корпуса (с защитой спины), латными или иными наплечниками, латными или пластинчатыми наручами, допускается наличие открытых рук без использования полной латной защиты рук - наруч с наплечником без

локтя. Допускаются металлические браслеты. Защита ног в виде тассетов и поножей с наколенниками или юбки не выше середины голени. Возможно использование шлема открытого или закрытого.

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

Оружие

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

1.5. Стил нежити - внешний вид фракции нежити, который опирается на референсы из Warhammer Fantasy.

Условно разделен мастерской группой на три вида: вампирский, низшей нежити и некромантский.

Одежда

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

Одежда низшей нежити, если это зомби, представляет из себя сильно изношенные вещи любой фракции людей. Скелеты, могильная стража и призраки одеты в остатки истлевшей одежды, по которой сложно понять, что она из себя представляла. Одежда призраков и прочих нематериальных существ — это различные варианты длиннополой одежды (балахоны, платья) черных, серых, белых цветов.

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

Доспехи

Легкие доспехи нежити

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

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

Тяжелый доспех нежити

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

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

Оружие

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

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

1.6. Кислевитский стиль — фэнтези стилизация костюма Восточной Европы периода 15-16 вв., опирающаяся на референсы из сеттинга Warhammer Fantasy. В стиле сочетаются элементы исторического костюма и характерные элементы Warhammer Fantasy. Соотношение этих элементов зависит от роли — кислевитский крестьянин одет бедно и с минимумом украшений, в то время как ледяные ведьмы обильно украшают свою одежду драгоценными камнями или иными фэнтезийными деталями вроде кристаллов зачарованного льда. Допускается использование заимствованных элементов имперского стиля в костюмах платьев ледяных ведьм в соответствии с одобренными МГ КРАФТ визуальными источниками.

Одежда

Характерные особенности (маркеры) стиля:

- Крой одежды, специфичный для костюмов Восточной Европы 15-16вв. с украшениями из меха, отсутствие которых может указывать на низкий социальный статус.
- Специфическая обувь. Сапоги характерны только для знати и горожан. Крестьяне, не находящиеся на службе, носят лапти.
- Головной убор в виде украшенного кокошника для ледяных ведьм или меховой шапки для всех остальных.
- Украшения, несущие религиозный смысл или указывающие на национальное происхождение (символы богов кислевитского Пантеона, украшения из когтей, костей, меха или зубов медведя, волка, лисицы).

Костюмы жрецов и, особенно, ведьм менее историчны.

Оружие

Все возможные варианты оружия 16 века, характерные для Восточной Европы. Возможны варианты из более ранних веков в зависимости от роли. Внешний вид оружия может подчеркивать статус обладателя и иметь украшения.

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

Доспехи

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

В зависимости от роли, броня может включать в себя элементы более ранних эпох, рельефные украшения и гравировку, подчеркивающие статус и происхождение персонажа.

Лёгкий доспех Кислева может моделироваться как кольчугой с коротким рукавом для ролей коссарей, знати, разбойников или искателей приключений из Кислева, так и комплектом из кирасы и двуслойных чешуйчато-пластинчатых наплечников с украшениями для ролей стрельцов.

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

Полный доспех Кислева может моделироваться только для ролей членов Легиона Грифона доспехом крылатого гусара с крылом образца 16 века, с использованием широких тассетов длиной до колена в качестве защиты бедра, и характерными украшениями в соответствии с визуальными источниками на Легион Грифона из Total War: Warhammer 3, размещёнными на странице юнита Крылатый гусар.

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

Одежда

Характерные особенности (маркеры) стиля:

- Обувь с загнутыми вверх носами;
- В качестве штанов используются шальвары, либо заправленные в высокие сапоги, либо стянутые у лодыжек цепочками и/или кольцами из драгоценных металлов, кожаными шнурками или полосками ткани;
- кинжалы с изогнутым лезвием, использующиеся как дополнительное украшение пояса;
- жилеты восточного кроя с жёсткими загнутыми вверх кожаными оплечьями;
- украшения в виде кожаных шнурков, металлических браслетов или цепочек, охватывающих плечи и запястья, при наличии рубахи - поверх ткани;
- в качестве верхнего слоя одежды восточные халаты с широким воротом, широкими манжетами и жёстким оплечьем с загнутыми вверх краями;
- восточные платки и тюрбаны в качестве головного убора с украшениями из металла, кожи и/или кости;
- характерные аксессуары и украшения в восточном стиле;
- для арабских колдунов обязательно наличие лампы, запечатанного кувшина или иного сосуда, изображающего вместилище пленённого джинна.

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

Оружие

Вариации характерных образов оружия жителей Ближнего Востока в массовой культуре. Внешний вид оружия может подчеркивать статус обладателя и иметь украшения. Огнестрельное оружие должно соответствовать аналогичным образцам, характерным для Ближнего Востока с визуальной стилизацией, характерной для Warhammer Fantasy.

Доспехи

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

1.8. Стиль Лесных эльфов — архетипичные для массовой культуры образы лесных эльфов, опирающиеся на референсы из сеттинга Warhammer Fantasy. Лесные эльфы стройные и преимущественно светловолосые гуманоиды, не имеющие бород и усов. Недопустимы волосы кислотных цветов и нехарактерные для образа типы причёсок. Обязательно наличие эльфийских ушей.

Одежда

Характерные особенности (маркеры) стиля:

- цветовая гамма костюма сочетает коричневый и оттенки естественного зелёного;
- часть костюма покрыта украшениями из листьев, древесной коры и ветвей;
- украшения из кожи, костей животных, меха, камней и в редких случаях металла;
- обязательное наличие украшений с эльфийскими рунами;
- обязательное использование накладных эльфийских ушей;
- кожаные шлемы, маски или полумаски с характерными эльфийскими узорами, выполненные в соответствии с визуальными источниками Warhammer Fantasy;
- причёска или парик, моделирующая волосы характерных для эльфов длины и цвета; цвет волос и форма причёски, нехарактерные для образа, недопустимы;
- для персонажей, заявленных на роли членов касты Ториур, обязательно использование дополнительных визуальных маркеров, соответствующих стилю Высших эльфов.
- для персонажей, заявленных на роли членов касты Хариот допустимо использование в костюме визуальных маркеров, соответствующих Имперскому стилю по согласованию с профильным мастером.

Ориентируйтесь на официальные рисунки, представленные на страницах юнитов Лесных эльфов на сайте игры.

Оружие

Вариации характерных образов оружия лесных эльфов в массовой культуре. Внешний вид оружия может подчеркивать статус обладателя и иметь украшения.

Доспехи

Лёгкий доспех Лесных эльфов может моделироваться кожаным нагрудником, кожаным панцирем, кожаным чешуйчатым доспехом в характерной для лесных эльфов цветовой гамме. Для представителей касты Ториур лёгкий доспех моделируется как для Высших эльфов.

Тяжёлый доспех Лесных эльфов может моделироваться кожаным или металлическим пластинчатым доспехом с обязательным использованием металлических защитных элементов на руках, плечах и ногах с обязательным использованием металлических чешуйчатых юбок, характерных для стиля Высших эльфов, чешуйчатых табардов. Тяжёлый доспех Лесных эльфов допускается только для ролей высокопоставленных военачальников и предводителей, телохранителей послов и торговцев, представителей элитных отрядов.

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. 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, выбрасывающими снаряд за счёт энергии детонации петард заводского изготовления (заряжаемых с казны) либо патрона светозвукового действия. 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. Мощность устройств, работающих за счёт энергии детонации патронов светозвукового действия ограничена патроном 7,62x54r.

Не допускаются для инициации выстрела любые другие снаряженные патроны, в том числе строительные.

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

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

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

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

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

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

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

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

2.8. В качестве снаряда допускаются к использованию окрашенные в чёрный, стальной или серый цвет теннисные мячи с внутренним давлением для грунтового и травяного покрытия (мягкие) с максимальным весом 57гр. Такой мяч должен иметь прорезь не менее 20 мм 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 тензионные, торсионные и гравитационные. Все типы метательных машин должны быть снабжены палиспастными, реечными или иными имеющими исторические или бэковые аналоги механизмами взвода и спуска. Метательные орудия в бою не перемещаются.

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

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

3.3. Орудие типа «Балиста»

- орудие типа «баллиста» должно иметь собственную опору: ноги или рама.

- размер плечей (размах дуги) – от 1,5 до 1,7 метров.

- материал плечей: стеклопластик, дерево

- снаряд: стрела или камень. Стрела может быть выполнена из дерева или пластика (полая трубка) диаметром от 1,5 см, должна иметь поверхностное смягчение по всей длине и хорошо закрепленный гуманизатор в качестве наконечника 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 «Требюше»

- орудие типа «требюше» 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

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

5. Осадные орудия и осадные снаряды

5.1. К **осадным орудиям** относятся тараны и мантелеты.

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

5.4.1. Мантелет должен быть приспособлен для переноски не менее чем двумя людьми.

5.4.2. Размеры мантелета должны быть не более чем 150 см в высоту и 200 см в ширину.

5.5. К **осадным снарядам** относятся камни и брёвна.

5.6. 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.

5.7. Брёвна 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 должныощупываться даже при сильном нажатии. Вес игрового “бревна” должен быть не менее 1 килограмма и не более 3х килограмм.

Правила по допуску дистанционного 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 иницирующих 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 произведён только из одного ствола одновременно. При одном выстреле вылетает ОДИН поражающий элемент. К Многоствольному РОО выдвигаются повышенные требования по антуражу.

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

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

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

1.8. Дистанционное оружие маркируется наклейками. Метательное оружие не маркируется, но также допускается после предварительного осмотра.

2. Заряд

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

2.2. Максимальная мощность заряда РОО на данной игре ограничена следующими типами капсюлей-воспламенителей: KB209, сх-2000, KB-22, «Жевело-М», Майонки-688, а 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 EVA, мягкой пенорезины) весом от 1 до 3 грамм. При выборе материала для снаряда, во избежание проблем с допуском, рекомендуется

руководствоваться здравым смыслом и элементарными понятиями аэродинамики. Пуля для РОО должна быть достаточно лёгкой и мягкой, чтобы даже при попадании в глаз с небольшой дистанции не нанести травму, но при этом не быть слишком лёгкой, чтобы лететь в заданном направлении хотя бы 10 метров. МГ не вводит принципиальных ограничений, однако видит приоритетными конструкциями снаряда для имитаций огнестрельного оружия – сферические пули, валянные из шерсти и круглые пули из мягкого пенополиуритана.

4.2. Минимальный диаметр снаряда 23 мм.

4.3. Категорически запрещено искусственное утяжеление снаряда вкладышами из других материалов, отличных от указанных в пункте 4.1. , а 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 взведённом 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.

Стрелковое оружие

6. Луки и арбалеты

6.1. На игру допускаются луки с натяжением до 14 кг (=31 фунт) и скоростью полета стрелы не более 33 м/с (=110 fps). При допуске лук будет натягиваться на всю длину стрелы, до гуманизатора.

Ограничители хода тетивы при замерах не учитываются. Изменение длины тетивы не допускается.

Луки со стрелами длиннее 75см до гуманизатора являются объектом особого внимания, с возможным пристрастием при допуске.

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

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

7. Стрелы и болты

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

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

8. Запреты и ограничения для луков и арбалетов

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

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

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

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

9. Экзотическое дистанционное оружие

9.1. 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 по допуску 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.

10. Метательное оружие

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

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

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

Правила по допуску доспехов

1. Общие положения

1.1. Доспехом является часть антуража игрока, моделирующая защитное вооружение и дающая игроку дополнительные хиты и качества.

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

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

2. Материалы изготовления доспехов и шлемов

2.1. Латные элементы могут быть изготовлены из стали, латуни и бронзы, а 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 кожзаменитель. Имитацию деталей из очень толстой кожи можно изготовить путём наклейки слоя тонкой кожи поверх прочной основы.

2.3. Кольчужные элементы могут быть из любых колец (сталь, латунь, медь, алюминиевый сплав, пластик), скрепленных любым способом (сведённые, сварные, клёпанные).

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

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

3. Безопасность доспеха

3.1. Все элементы доспехов и шлемов должны быть изготовлены так, чтобы ими нельзя было нанести травму себе и другим игрокам, а также повредить протектированное оружие.

3.2. Недопустимы к использованию латные (твёрдые) элементы доспехов с выступающими более чем на 1 см поверхностями малой (менее 3мм) толщины. Все края доспехов, изготовленных из металла малой толщины (менее 1,5 мм), должны быть отбортованы (отбортовка не менее 2 мм толщиной).

3.3. Кольчужные кольца не должны иметь опасных заусениц.

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

Правила по допуску оружия ближнего боя

1. Общие положения

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

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

- Бофферы, тямбары, щиты для спортмеча;
- Плоские щиты, неантуражно обтянутые тканью без канта;
- Древковое оружие длиной более 150 см, имеющее в основе гибкую пенопропиленовую трубу, болтающееся при махах под собственным весом;
- Древковое оружие, древко которого протектировано неармированным утеплителем для труб.
- Древковое рубящее оружие на тяжёлом и жёстком древке (дерево более 30мм диаметром и т.п.)
- Оружие, для покрытия которого использован неокрашенный силиконовый или акриловый герметик.

1.3. Всё оружие проходит предыгровой контроль и должно быть допущено к игре, о чём свидетельствует чип допуска. 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 колюще-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.

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

2. Общие требования

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

2.2. Боевая часть ПО должна быть полностью обмягчена ЭП.

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

2.4. Рекомендуемая максимальная твёрдость поверхности ПО на 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.

3. Клинковое оружие

3.1. Клинки должны быть гибкими и прочными. Клинок должен выдерживать сильный изгиб без треска

в стержне и самостоятельно возвращаться в первоначальное 12 состояние. При этом он не должен быть излишне гибким и склонным к «захлёсту». Такие образцы допущены не будут.

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

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

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

4. Инерционное оружие

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

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

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

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

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

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

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

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

5. Древковое рубящее оружие и посохи

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

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

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

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

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)

6. 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.

7. Щиты

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Игровые правила

Правила по боевым взаимодействиям

1. Общие положения

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

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

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

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

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

1.6. Игрок, вступивший в боевое взаимодействие, должен осознавать, что может получить или нанести травму. Запрещается наносить чрезмерно сильные удары по neodospeshennym игрокам и в незащищенные доспехом места; в случае, если противник не защищается — рекомендуется только обозначить удар/удары. Мастера будут наказывать игроков, стиль ведения боя которых ведет к потенциальным травмам противника. При этом необходимо соразмерять силу ударов с защитой

противника и наносить по противнику, снабжённому серьёзной защитой, удары с силой, достаточной для того, чтобы он их почувствовал или услышал.

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

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

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

1.10. КАТЕГОРИЧЕСКИ запрещается:

1.10.1. в ближнем бою:

- Бить или толкать оружием в запрещённые зоны – шею, голову, пах, кисти и стопы;
- Наносить удары щитом, удары небоевой частью оружия и акцентированные колющие удары не допущенным для этого оружием;
- Бить и толкать оппонента руками, ногами или телом, совершать захваты, заломы и броски;
- Зажимать или захватывать оружие/щит противника;
- Атаковать противника, который не видит этого, с разбега со спины;
- Попытаться опрокинуть противника или сбить его с ног любым образом.

1.10.2. в дистанционном бою:

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

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

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

1.13. Колющим оружием на данной игре являются пики (колющие копья), а также алебарды и им подобное древковое оружие, боевая часть которых соответствует правилам допуска как для колющего оружия (пик), так и для древкового рубящего оружия. Такое оружие будет маркировано дополнительно. Кроме того, допускается обозначение (нанесение не акцентированных уколов) колющих ударов ножами и кинжалами (до 60 см). Наносить колющие удары другими видами оружия запрещено.

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

2. Дневная и ночная боёвка

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

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

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

3. Боевые зоны

В игре есть следующие виды зон:

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

3.2. Локации — игровые поселения, штурм и захват которых возможен только Отрядом (см. п.8.). Города и укрепленные лагеря имеют игровые защитные сооружения, снабженные 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 данжен и подобных им игровых зон. В особых зонах могут действовать правила, ограничивающие настоящие Правила по боёвке.

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

(Подробнее о локациях и территориях см. Правила по локациям, строениям и территориям).

4. Хиты и хитосъем

4.1. Общие положения

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

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

В игровых боевых реалиях хорошо учитываются только чёткие и размашистые удары. Хотите, чтобы ваши атаки были эффективными — атакуйте внушительно.

Если на вас надёжный доспех, дающий серьёзную реальную защиту и вы не чувствуете попадания, но отчетливо видите, что вас ударили, это попадание необходимо учитывать.

Рекомендации, которые помогут избежать недопонимания в бою:

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

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

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

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

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

4.2. Хитосъём

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

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

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

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

4.2.1. Все оружие делится на 3 основных типа: Лёгкое, Обычное, Тяжёлое. Также есть артефактное оружие (свойства которого даны в его сертификате), оружие и оружие игротехнических персонажей. Класс оружия определяется мастером при допуске (см. Правила по допуску оружия).

4.2.2. Лёгкое оружие:

- ножи, кинжалы и другое короткое оружие общей длиной до 60 см;
- метательное оружие;
- удары протектированным древком длиннотеревкового оружия (копье, алебарда, протазан и т.п.) считаются как попадание Легким оружием.

Лёгкое оружие снимает попаданием 1 хит. Лёгкое оружие не поражает персонажей в Полном и приравненных к нему доспехах.

4.2.3. Обычным оружием является любое оружие, не подпадающее под описание Легкого или Тяжелого:

– мечи, топоры, булавы и молоты;

– посохи, копы, пики;

– стрелковое (луки, арбалеты и ручное огнестрельное оружие)

Обычное оружие снимает попаданием 1 хит.

4.2.4. Тяжёлое оружие:

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

Тяжёлое оружие снимает попаданием 2 хита.

Тяжёлое оружие удерживается в бою двумя руками. Тяжёлое оружие, удерживаемое в момент попадания 1 рукой, перестаёт считаться таковым, работает как обычное оружие и снимает 1 хит. При нанесении колющих ударов, специально допущенные алебарды и прочее подобное оружие снимают 1 хит.

4.2.5. Хитосъём оружия монстра:

- одноручное оружие монстра снимает попаданием 2 хита;
- двуручное оружие монстра снимает попаданием 3 хита;
- лапа монстра снимает 2 хита.

4.2.6. Артефактное оружие, оружие монстров и игротехнических персонажей также маркируется в соответствии с наносимым уроном по аналогии с типами оружия. К артефактному оружию обязательно

прилагается сертификат с описанием наносимого урона и дополнительных свойств.

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

4.2.8. 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.

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

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

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

4.3. Хиты

4.3.1. Базовое количество хитов всех персонажей кроме монстров – один хит. Дополнительные хиты персонаж получает за счёт ношения доспехов.

Весь доспех должен быть выполнен в едином стиле, соответствующем антуражу юнита. Некоторые юниты имеют особый антураж доспехов, отличный от описанного ниже, он подробно дан в соответствующем разделе описания юнита.

Легкий доспех + 1 хит

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

Тяжелый доспех +2 хита

Обязательные элементы:

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

Полный доспех +3 хита

Обязательные элементы:

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

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

4.3.3. Персонаж, потерявший один или более, но не все хиты, после боевого столкновения считается легко раненым.

4.3.4. Действия легко раненого персонажа ничем не ограничены и он может совершать все то же самое, что и здоровый персонаж.

4.3.5. Если в течение 15 минут легкораненному не наложили повязку на любую руку (сам или другой персонаж; ресурсы не нужны), он становится тяжело раненым. Повязка стабилизирует хиты без ограничения времени, важно чтобы она оставалась на руке.

4.3.6. Для восстановления хитов персонаж должен получить медицинскую помощь (см. Правила по медицине).

4.3.7. Потеря всех хитов приводит к тяжёлому ранению.

4.3.8. Тяжелораненый персонаж должен сразу по получению этого состояния упасть на землю, если это безопасно, или сесть на 1 колено, поднять над головой своё оружие, удерживаемое за боевую часть и

оставаться на месте. В случае получения его персонажем тяжёлого ранения в условиях давки (бой в воротах и прочие подобные условия) игрок должен, пригибаясь, как можно быстрее покинуть бой, предпочтительно продвигаясь в сторону союзников.

4.3.9. Игрок, персонаж которого тяжело ранен, не может вступать в игровые взаимодействия (боевые, кастовать), громко разговаривать, ходить. Может ползти, стонать и шептать. Может передвигаться медленным шагом, опираясь на плечо другого игрока.

4.3.10. Если в течение 15 мин другой персонаж не произведёт перевязку тяжелораненого персонажа (повязка накладывается на корпус или ногу), тот умирает, самостоятельно снимая «браслет жизни».

4.3.11. Персонаж, перевязанный после получения тяжёлого ранения, снова получает возможность самостоятельно перемещаться медленным шагом, разговаривать, использовать заклинания, но не может бегать, использовать оружие и поддерживать других раненых персонажей.

4.3.12. Персонаж, перевязанный после получения тяжёлого ранения, может оставаться в состоянии тяжёлого ранения неограниченно долго. Важно, чтобы повязка, наложенная врачом, оставалась на корпусе или ноге персонажа.

4.3.13. Для восстановления хитов и снятия тяжёлого ранения персонаж должен получить медицинскую помощь (см. Правила по медицине).

4.4. Смерть персонажа

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

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

4.4.3. Добивание персонажа считается специальным взаимодействием и регулируется следующими правилами: «браслет жизни» снимается игроком самостоятельно в случае, если его персонажа добила. Добивание производится только вне боевого взаимодействия см. п.1.1. Настоящих правил. Для этого необходимо подойти к нему и громко и чётко объявив: «Добиваю», изобразить добивающий удар (или иное действие, наносящее игровые повреждения) и потребовать его браслет. Категорически запрещено совершать это в грубой форме и, тем более, пытаться снять браслет с другого игрока самостоятельно.

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

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

5. Осадные хиты и осадный урон

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

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

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

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

чем до 4 хитов в минуту.

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

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

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

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

5.4.2. Осадный хитосъём заклинаний указан в их описании.

5.5. Осадные хиты укреплений и строений восстанавливаются посредством ремонтных работ (см. Правила по локациям, строениям и территориям).

6. Осадная хитовка военных машин и осадного вооружения

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

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

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

6.2.2. Через 30 минут после окончания боевой ситуации военная машина восстанавливает все свои осадные хиты может использоваться снова. Сокращение этого времени возможно персонажами с навыком Инженер с затратой ресурсов.

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

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

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

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

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

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

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

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

7. Штурмы

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

7.2. Объявить штурм локации может только Отряд (см. Пункт 8. Отряды). Участвовать в штурме могут только члены Отряда, объявившего штурм, игроки, присоединившиеся к нему (см.п. 8.11.6.) и члены союзных отрядов, присоединившихся к штурму (см. п. 8.9.).

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 городов запрещается.
- 7.3.2.** Взаимодействие оружием ближнего боя **при штурме Города** возможно через проём ворот, наносить удары оружием ближнего боя через бойницы, а также как со стены вниз, так и наоборот, запрещено. Вздвигаться, перелезать и повисать на стене запрещено.
- 7.3.2.1.** Боевые взаимодействия на штурмовой стене происходят по следующим правилам:
- 7.3.2.1.1.** Боевые взаимодействия персонажей, находящихся на земле, с персонажами на штурмовой стене и наоборот, возможны только с помощью дистанционного оружия, военных машин, магических снарядов и осадных камней и бревен.
- 7.3.2.1.2.** Боевое взаимодействие с персонажами, находящимися на лестнице/пандусе, с помощью оружия ближнего боя возможно как со штурмовой стены, так и с земли.
- 7.3.2.1.3.** Боевое взаимодействие на самой штурмовой стене происходит по общим правилам.
- 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 также повреждать его строго запрещено.
- 7.3.4. При штурме Стоянки** боевое взаимодействие разрешено только в проходах и боевой зоне локации.
- 7.4.** После разрушения ворот (или если они открыты по иным причинам), ворота должны быть распахнуты настежь и закреплены в этом положении, а обороняющая их сторона обязана занять позиции не ближе чем в 3 метрах от них. После этого схватка происходит по общим правилам игры до тех пор, пока либо не будут уничтожены (находиться в состоянии тяжёлого ранения) или не убегут все нападающие или все защитники.
- 7.4.1.** Штурм считается полностью завершённым только в случае, если защитники прекратили вооруженное сопротивление. В случае, если нападавшие после разрушения ворот отступили, ворота могут быть закрыты и у них сразу же восстанавливается 1 осадный хит.
- 7.4.2.** После снятия всех осадных хитов со здания находящиеся внутри обязаны в течении минуты покинуть его или оказаться в состоянии тяжёлого ранения.

8. Отряды

- 8.1.** Отряды создаются для штурмов локаций и особых боевых столкновений между Отрядами.
- 8.2.** Отряд — это группа численностью не менее 10 игроков, максимальное количество членов отряда не ограничено.
- 8.3.** Отряд должен иметь знамя или штандарт, размерами не менее чем 50x70 см. Знамя является непобитаемым предметом.
- 8.3.1.** Знаменем у боевых пилигримов и религиозных фанатиков может считаться переносной алтарь или реликварий с минимальными размерами 70x70x70 см и переносимый минимум двумя людьми.
- 8.4.** Отряд должен иметь отрядный сертификат — документ, удостоверяющий факт формирования отряда. В сертификате указан игровой день создания, численность, фракция и локация формирования. Сертификат отряда хранится у его командира и является побитаемым трофеем.
- 8.5.** Преимуществ в сражении между Отрядом и группой одиночных персонажей нет. Боевое взаимодействие ведётся по общим правилам.
- 8.6.** В Отряд могут входить только персонажи, принадлежащие к одной фракции.
- 8.7.** Несколько отрядов могут вести совместные действия, например, штурмы, если это соответствует реалиям Вархаммера. Решение о такой возможности принимает присутствующий мастер.
- 8.8.** Некоторые заклинания действуют только на Отряд или только против Отрядов.
- 8.9. Формирование Отряда** происходит в любой локации её региональным мастером. Стоимость формирования Отряда — 1 жетон припасов за каждого члена. Жетоны сдаются формирующему Отряд мастеру. Стоимость присоединения к отряду военных машин 3 жетона припасов.
- 8.10.** В случае если в отряде осталось меньше 10 человек Отряд расформировывается (после окончания боевой ситуации).
- 8.11.** Отряды могут формироваться и существуют только во время дневной боевки. При вступлении в

действие правил ночной боевки отряд автоматически расформировывается.

8.12. Игроки могут присоединяться к Отряду после его формирования за сумму в 2 жетона припасов с соответствующей записью в сертификате отряда и обязательном присутствии мастера с учетом п.8.7.

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

8.14. При расформировании отряда сертификат сдаётся мастеру.

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

9. Волны

9.1. Волны — раунды боя с игротехническими персонажами.

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

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

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

Правила по свойствам, навыкам и специальным взаимодействиям

1. Общие положения.

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

1.1.1. Свойства даются на старте игры всем игрокам соответственно типу их юнита при соблюдении требований, если таковые есть. Пример: маги должны сдать осколки магии и пройти фотодопуск.

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

Пример: магу для получения второго ранга – Архимаг – нужно выполнить определенные условия на игре.

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

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

1.2.2. Навыки могут быть изучены на игре.

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

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

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

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

2. Выбор навыков на старте игры

2.1. Персонажам доступны следующие навыки:

- Инженер (Правила по экономике)
- Ремесленник (Правила по экономике)

- Судходство (Правила по судходству)
- Врач (Правила по медицине)
- Аптекарь (Правила по зельеварению)
- Послушник (Правила по магии) *Прим.: Присваивается только на игре*
- Идентификация (Правила по артефактам и квестовым предметам)

2.2. Игрок узнает у мастера-региональщика, для какой роли доступен тот или иной навык, и подает на нее заявку.

2.3. В заявке игрок может выбрать желаемые навыки с помощью списков с множественным выбором – отмечает “Хочу быть аптекарем”/ “Хочу быть инженером” и т.п.

2.4. Региональный мастер после консультации с профильным мастером подтверждает выбранные навыки. Для некоторых навыков требуются дополнительные условия, см. п.1.2.1.

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

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

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

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

3. Обучение навыкам на игре

3.1. В процессе игры можно обучиться только навыкам или изменить ранг способности см. п.1.1.2

3.2. Обучение происходит от учителя к ученику. Учитель должен обладать навыком, которому обучает (кроме навыка Послушник – ему можно обучиться только у Жреца). Одновременно можно обучать только одного персонажа.

3.2.1. Исключение составляют Школы или Университеты, правила обучения в которых оговариваются индивидуально для каждого учебного заведения с ГМ.

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

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

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

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

4. Специальные взаимодействия

4.1. Оглушение

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

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

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

4.1.4. Время оглушения определяется как медленный счет до 300. Отсчёт ведёт оглушенный «про себя». После окончания этого времени оглушенный приходит в себя. Оглушенный не помнит ничего, что происходило вокруг пока он был без сознания.

4.1.5. Оглушённый повторно в течение 1 часа персонаж попадает в состояние тяжёлого ранения.

4.2. Связывание

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

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

4.2.3. Игрок может быть закован в кандалы, которые моделируются цепями с браслетами или иной моделью. Кандалы самостоятельно сбить нельзя. Для заковывания в кандалы способности не требуются. Кандалы могут иметь замок, соответствующий правилам по замкам. Снять кандалы можно только ключом (если предусмотрен) или отмычкой в т.ч. и сам закованный.

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

4.3. Обыск

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

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

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

4.4. Кулуарное убийство

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

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

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

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

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

4.5. пытки

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

4.5.2. «Пыточным действием» называется любое намеренно нанесенное увечье допрашиваемому персонажу, после которой игрок, осуществляющий допрос, вправе задать вопрос.

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

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

4.5.5. Для старта взаимодействия необходимо зафиксировать допрашиваемого в соответствии с п.4.2 и объявить о начале взаимодействия «Пытки».

4.5.6. Игровая симуляция пыток, нанесения побоев, увечий (другие воздействия согласно представлению играющих о пытках) одного персонажа другому отыгрываются игроками по обоюдному согласию и не должны нести угрозы физическому и психологическому здоровью игрока.

4.5.7. Если пытка производится вне оборудованного помещения, и без специальных пыточных инструментов, то жертва может дать два неправильных ответа на три заданных вопроса. Вопросы могут повторяться, при этом допрашиваемый сам выбирает, на какой по счету вопрос он отвечает правдиво.

- 4.5.8. Если пытка производится в специально оборудованном для этого помещении с использованием специальных инструментов и приспособлений, то жертва может дать только один неправильный ответ на три заданных вопроса. Вопросы могут повторяться, при этом допрашиваемый сам выбирает, на какие по счету вопросы он отвечает правдиво.
- 4.5.9. Оборудованное для пыток помещение чипуется профильным мастером. Это может быть: пыточная камера, темница и т. д. Пыточные инструменты (кол, молоток, щипцы, клещи, пальцедробилки, и т. д) не требуют маркировки, но их применение должно быть одобрено мастером при чиповке пыточного помещения.
- 4.5.10. Информацию от персонажа можно также получить с помощью специальных зелий и заклинаний.
- 4.5.11. Свойство “Сопротивление пыткам” позволяет персонажу-жертве давать неверные ответы на все заданные вопросы. О наличии способности может знать только жертва.

4.6. Рабство/пленение/заклечение

- 4.6.1. Игровое взаимодействие “рабство/пленение/заклечение” предназначено для игрового принуждения любого персонажа к игровым действиям, характерным для роли “раба/пленного/заклученного”, например, принудительные игровые работы.
- 4.6.2. По желанию “хозяина” свобода “раба/пленника/заклученного” может быть ограничена различными путями: связыванием, кандалами, специальным помещением (тюрьма), честным словом и т.п.
- 4.6.3. “Раб/пленник/заклученный” может быть “продан/проигран/подарен” другому “хозяину”, захвачен другим “хозяином”, отпущен “хозяином” на свободу, может освободиться самостоятельно путём побега.
- 4.6.4. После 1 часа отыгрыша роли “раба/пленного/заклученного” игрок может объявить персонажа умершим, сорвав “браслет жизни”. Игрок сам выбирает временную или окончательную смерть, исходя из логики персонажа. Контроль времени ведёт любая из сторон, по обоюдному согласию. При соблюдении данного временного параметра ближайший региональный мастер должен сделать в ДК отметку, позволяющую зачесть данное время при назначении игроку срока отсидки в мертвятнике.
- 4.6.5. В отдельных случаях игроку может быть назначен максимальный срок отсидки в мертвятнике в наказание за нежелание отыгрывать состояние “рабства/пленения/заклучения”.
- 4.6.6. После 1 часа отыгрыша игрок в роли “раба/пленника/заклученного” по собственному желанию может продолжать отыгрыш своего состояния без ограничения по времени.

4.7. Зомбификация (поднятие мертвым)

- 4.7.1. Умершие персонажи в течение 10 минут после смерти могут быть подняты в качестве зомби заклинанием Обращение в зомби, необходимо согласие игрока. Некоторых юнитов нельзя поднять как зомби, также некоторые заклинания и артефакты могут аннулировать такую возможность.
- 4.7.2. Все зомби “встают” в одном хите вне зависимости от доспехов и иных характеристик, т.е. доспехи не дают дополнительных хитов. Зомби не могут использовать щиты, магию, дистанционное оружие, иные способности юнитов и приобретённые навыки.
- 4.7.3. Поднявший зомби некромант должен снабдить игроков белым или серым гримом для лица, который те должны нанести на лицо и по возможности на другие открытые участки кожи. Закрытые шлема нужно снять, чтобы было видно лицо с гримом.
- 4.7.4. После 1 часа отыгрыша роли зомби игрок может объявить зомби развоплощенным. Контроль времени ведёт любая из сторон, по обоюдному согласию. При соблюдении данного временного параметра ближайший региональный мастер должен сделать в ДК отметку, позволяющую зачесть данное время при назначении игроку срока отсидки в мертвятнике.
- 4.7.5. Если с зомби сняли все хиты, и в течение 10 мин после этого хиты не восстановили, то он может считать себя развоплощенным.
- 4.7.6. В случае смерти некроманта все зомби, которых он поднял, развоплощаются после окончания боевого взаимодействия.

4.8. Отравление

Описано в Правилах по медицине, п.4.2.2.

4.9. Взлом замков

Описан в Правилах по локациям, строениям и территориям, п.10.3.1.

ПРИЛОЖЕНИЕ: Список свойств

1.1. Иммунитеты

Иммунитет к болезням

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

Иммунитет к ментальному воздействию

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

Иммунитет к оглушению

Персонажа нельзя оглушить.

Иммунитет к удару в спину

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

Иммунитет к яду

На персонажа не действуют пищевые яды.

Сопротивление болезням

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

Сопротивление пыткам

Позволяет не отвечать или говорить неправду при пытках.

1.2. Магические свойства

Маг-Архимаг

На старте магу доступны все заклинания его школы.

Маг может использовать небоевые заклинания до 8 раз за игровой цикл и боевые заклинания согласно описаниям.

Архимаг — при повышении ранга, маг получает доступ к дополнительным свойствам некоторых заклинаний (см. Приложение “Школы Тайной магии”). Информация о способе получения этого ранга будет доступна в ходе игры.

Мастер Рун - Легендарный мастер Рун

На старте Мастеру Рун доступны все руны и их сочетания.

Мастер Рун может использовать небоевые сочетания рун до 8 раз за игровой цикл и боевые сочетания рун согласно описаниям.

Легендарный Мастер Рун — при повышении ранга Мастер Рун получает доступ к дополнительным свойствам заклинаний (см. приложение “Рунная магия”). Информация о способе получения этого ранга будет доступна в ходе игры.

1.3. Жреческие свойства

Воин-священник-Лектор

На старте воину-священнику доступны все заклинания его культа.

Воин-священник может использовать небоевые заклинания до 4 раз за игровой цикл и боевые заклинания согласно описаниям.

Лектор — при повышении ранга жрец получает доступ к дополнительным свойствам некоторых молитв (см. приложение “О молитвах”).

Жрец-Лектор

На старте жрецу доступны все заклинания его культа, кроме отрядного.

Жрец может использовать небоевые заклинания до 8 раз за игровой цикл и боевые заклинания согласно описаниям.

Лектор — при повышении ранга жрец получает доступ к дополнительным свойствам некоторых молитв (см. приложение “О молитвах”).

1.4. Медицина и зельеварение

Поедание трупов

Восстанавливает все хиты, если персонаж находится в легком ранении и не менее 30 секунд моделирует поедание трупа. После поедания трупа персонаж не может вступать в боевое взаимодействие в течение 10 минут, иначе теряет восстановленные хиты.

Наличие трупа обязательно. Трупом является любой персонаж без браслета жизни, находящийся в игре. Поедать мёртвых персонажей,двигающихся в мертвятик нельзя. Поедать живых тоже нельзя, сперва нужно добить.

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

Поедание трупов не вылечивает от болезней или ядов.

Поедать труп во время боя, включая осаду, нельзя!

1.5. Оружейные свойства

Парное оружие

Возможность использовать две единицы одноручного оружия в обеих руках бойца. При этом запрещено наносить удары двумя оружиями сразу (засчитывается как одно попадание).

Обычно используются два клинковых оружия, например шпага+дага, два кинжала, меч+кинжал и т.п.

Не действует во время ночной боёвки.

1.6. Защитные свойства

Вардсейв

Игнорирование любого первого попадания в боевом столкновении (в том числе снаряда военной машины и магического снаряда). Обязательный визуальный маркер: голый торс или его имитация.

Драконий доспех

Магические снаряды при попадании снимают 1 хит (а не 5). Обязательно наличие тяжелого или полного доспеха.

Требования к антуражу: Крылья “дракона” на шлеме длиной не менее 30 см; один или два наплечника, стилизованных под крыло дракона.

Драконий плащ

Дополнительный хит.

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

Львиный плащ

Дает защиту от обычных дистанционных атак. Не защищает от попаданий из осадных орудий и магических снарядов.

Требования к антуражу: Львиный плащ должен быть изготовлен из материала, имитирующего белый мех льва. Обязательно наличие головы льва. Длина плаща — до колен.

Стойкость Ульрика

Даёт дополнительно 1 хит.

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

1.7. Прочие свойства

Доблесть воина

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

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

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

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

Живой таран

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

Ищущий смерти

Сокращение времени отсидки в мертвятнике до 1 часа. Прочие меры по сокращению отсидки не суммируются.

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

Нетленность

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

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

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

Для проведения ритуала требуются жрецы и маги следующих рангов: для Вампира-трэлля и Вампира-графа – жрец, воин-священник, маг или выше, для Вампира-лорда – Лектор или Архимаг.

Правила по медицине

Правила описывают медицину в Империи. Скавены при лечении вместо перевязочных материалов используют варп-токены. Также у них свой, не общеизвестный список модификаторов лечения тяжёлых ранений.

1. Ранения

1.1. Перевязка

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

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

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

1.2. Удаление мутаций

1.2.1. Малые мутации возможно удалить хирургическим путём. Для этого требуется провести хирургическую операцию с тратой 1 ресурса перевязочные материалы аналогично лечению тяжёлого ранения с восстановлением 1 хита.

1.3. Лечение лёгкого ранения

1.3.1. Лечение лёгкого ранения производится только персонажем с навыком “врач”, в полевых условиях использование подстилки обязательно.

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

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

1.4. Лечение тяжёлого ранения

1.4.1. Лечение тяжёлого ранения производится только персонажем с навыком “врач” и только в помещении* (любом, но сертифицированные помещения дают больший шанс на успех, см. Приложение 1).

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

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

1.4.4. Пациент тянет жребий. Успех означает, что операция прошла успешно. Неудача – смерть пациента.

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

2. Болезни

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

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

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

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

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

2.5. Одновременно у персонажа может быть ограниченное число наклеек на руках: не более трёх для каждой болезни, которой он болеет.

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

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

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

2.9. Возможно массовое заражение – вспышка (действует на здание, плотно стоящую группу персонажей или в небольшом радиусе от инициатора, 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.

2.10. **Вспышка болезни.** Наклейки болезни при вспышке может раздать мастер, либо сам инициатор (в таком случае он также должен каждому заражённому показать сертификат вспышки). Если вспышка происходит в здании, инициатор обязательно должен зайти внутрь до раздачи наклеек. Если вспышка происходит вне здания, то инициатор 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 инициатору, и его личность не раскрывается.

2.11. **Эпидемия.** Эпидемия действует в пределах одной локации (стоянка, укреплённая стоянка, город и т.п.), 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.

2.12. **Защита от болезней.**

2.12.1. Медицинская маска, обработанная специальной пропиткой, изготавливаемой аптекарями, защищает от заражения при тактильном контакте, включая заражение при добивании. В качестве маски может использоваться антуражная тканевая повязка, скрывающая рот и нос или маска чумного доктора.

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

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

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

3. Лечение болезней

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

3.2. Врач или аптекарь может лечить болезнь, если в его книге знаний есть описание её лечения, заверенное мастерской печатью.

3.3. Получение новых знаний о лечении возможно с помощью специальных свитков. Их можно найти в приключениях, получить как награду за квест, купить у мастерского торговца, их создают врачи с затратой ресурсов (см. Правила по экономике). Свитки одноразовые, побираемые.

3.4. Для изучения свитка, игрок клеивает его в свою книгу знаний, либо переписывает и отдаёт оригинал мастеру, который заверяет запись в книге своей печатью. Запись в книге неотделима от книги.

3.5. Копировать и переписывать свитки нельзя. Напрямую переписывать знания из книги в книгу нельзя. Вынимать из книги вклеенные в неё свитки или страницы с заверенными мастером записями нельзя.

3.6. Персонаж с навыком “врач” может 2 раза в цикл создать свиток с описанием лечения болезни, потратив на каждый свиток 1 ресурс Чернила : самостоятельно заполнить свиток и заверить печатью у регионального или профильного мастера, сдав ресурс.

3.7. Болезнь может лечиться несколькими разными методами.

Процесс лечения болезней может включать в себя следующие процедуры:

- принятие зелий – зелья изготавливаются аптекарями, принимаются кем угодно;
- хирургическое вмешательство – осуществляется врачами;

- душеспасительная беседа – или иной разговор, проводится между врачом (или аптекарем, но допускается привлечение третьих лиц, например, жрецов) и больным в соответствии с описанием в рецепте лечения болезни;
- отдых и покой – пациент лежит (не на земле!) в любой удобной ему позе, не подвергается стрессу, не применяет активные навыки;
- кровопускание и пиявки – осуществляется врачами, реже аптекарями;
- прижигание огнём или кислотой – осуществляется врачами и аптекарями 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.

3.8. Одновременно можно лечить несколько болезней и отравлений. Каждый курс лечения проводится полностью, даже если их пункты пересекаются.

4. Яды

4.1. Для приготовления ядов и противоядий требуется навык “аптекарь”.

4.2. На игре моделируются яды двух видов: пищевые и клинковые.

4.2.1. **Клинковые яды** используются персонажами для реализации кулуарного убийства (см. Правила по специальным взаимодействиям). Моделируются наклейкой “Удар в спину”.

4.2.2. **Пищевые яды:**

– Наклейка с ядом клеится отравителем на посуду.

– Жертва пьёт или ест из отравленной посуды.

– Жертве должны сообщить об отравлении. Это может быть сам отравитель или другое лицо (например, мастер или игротехник) по просьбе отравителя.

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

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

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

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

Яд можно влить парализованному или оглушённому персонажу в рот.

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

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

5. Постройки

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

5.1.1. Оборудованная медицинская постройка верифицируется сертификатом с мастерской печатью. Сертификат должен быть размещён на видном месте, если в нём не указано обратное. Оборудованная медицинская постройка может получить ограниченное количество улучшений, которые получаются согласно определённым описаниям. Наличие улучшений и их эффекты отображаются в сертификате постройки. Описания улучшений будут распространяться в виде свитков (или их фрагментов). Для улучшений лечебного помещения могут быть задействованы: инженеры, трактаты, ресурсы и т.д. Подтвердить правильность создания улучшения и зафиксировать его в сертификате может региональный или профильный мастер. Некоторые улучшения могут подходить не всем видам помещений (будет указано в описании).

5.1.2. Необорудованные помещения не могут быть улучшены, но, иногда, могут быть переведены в оборудованные в ходе игры.

6. Особенности медицины у некоторых фракций и юнитов

Медицина действует по особым правилам у фракций скавенов, воинов Хаоса, юнитов Высшей нежити, игротехнических юнитов и монстров.

6.1. Медицина у скавенов

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

6.1.2. Стабилизация при тяжёлом ранении по общим правилам, но вместо перевязочного материала используется 1 варп-токен (поедается реципиентом).

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

6.1.4. Лечение тяжелого ранения аналогично п. 1.4., но происходит внутри Тоннелей, и вместо перевязочных материалов используются варп-токены. Жребий подготавливает мастер с учетом особенностей скавенов (см. Приложение 1).

6.1.5. Лечение болезней и яды

По общим правилам с учетом свойств Сопротивление и Иммуитет к болезням.

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

6.1.6. Поедание трупов

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

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

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

Поедать труп во время боя, включая осаду, нельзя!

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

6.2. Медицина у воинов Хаоса

Применяется ко всем юнитам фракции.

6.2.1. Стабилизация при легком или тяжелом ранении не требуется.

6.2.2. Лечение легкого ранения: 10 минут у места силы Хаоса, например, обелиска в состоянии покоя: сидя, стоя, лежа.

6.2.3. Лечение тяжелого ранения аналогично п. 1.4. но не требуется персонаж с навыком “врач”, но происходит возле места силы Хаоса. Жребий подготавливает мастер с учетом особенностей воинов Хаоса (см. Приложение).

6.2.4. Лечение болезней и яды

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

6.3. Медицина у Высшей нежити

Применяется ко всем юнитам Высшей нежити, за исключением некромантов, для них — по общим правилам.

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

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

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

6.3.4. Лечение болезней и яды

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

6.4. Медицина у монстров и игротехнических юнитов

6.4.1. Стабилизация при легком или тяжелом ранении не требуется.

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

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

6.4.4. Лечение болезней и яд.

Иммунитет к болезням и пищевым ядам.

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

7. Приложение № 1

1. После проведения любой хирургической операции пациент тянет жребий.

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

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

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

3. Соотношение положительных (пациент выжил) и отрицательных (пациент умер) предметов жребия в каждом конкретном случае зависит от Сертификата места проведения операции.

3.1. **Отрицательных** (например, черных камней) **всегда кладется 3 шт.**

3.2. **Положительных** (например, белых камней) кладется:

- в несертифицированной постройке – 2 шт.
- в сертифицированной необорудованной постройке – 3 шт
- в медицинской постройке — 4 шт.
- в медицинской постройке с наличием 1 улучшения — 8 шт.
- в медицинской постройке с наличием 2 улучшений — 12 шт.

4. Врач по своему желанию имеет право положить в подготовленный жребий меньше положительных предметов (но всё ещё минимум 1!). В этом случае он может настоять, что смерть в результате такой операции — является окончательной для персонажа.

5. Врач, состоящий в гильдии, может (при наличии у гильдии данного преимущества!) добавлять +1 положительный предмет в жребий для каждого своего пациента.

Правила по посмертию

1. Смерть персонажа

1.1. Смерть персонажа считается наступившей только после снятия браслета жизни. Браслет жизни игрок всегда снимает самостоятельно. Смерть наступает в следующих случаях:

- Добивание персонажа;
- Результат специальных взаимодействий, например, удар в спину, казнь, жертвоприношение, некоторые магические заклинания, и т.п.;
- 15 минут в 0 хитов без перевязки, смерть от болезни или яда, далее игрок снимает браслет жизни;

- Операции с варпстоуном без защиты, его хранение на теле (в кармане или сумке) и т.п. длительностью более 5 минут;
- Игровое самоубийства (только окончательная смерть);
- Потеря браслета жизни по неигровым причинам;
- Дисциплинарная мера за нарушение Правил игры.

На игре моделируются **временная** и **окончательная** смерть персонажа.

1.2. **Временная смерть** моделирует не смерть персонажа, а смерть юнита, схожего с персонажем.

Служит для выведения из игры определенного юнита на время, без его персонификации.

Моделируется снятием браслета или жетона (для игротехников) с последующей отсидкой в мертвятнике. Выход тем же персонажем.

Персонаж не помнит боевого взаимодействия, которое привело к временной смерти, и его участников.

1.3. **Окончательная смерть** – все как во временной, но из игры выводится конкретный персонаж.

Моделируется помимо снятия браслета жизни проставлением отметки об окончательной смерти персонажа в специальной графе паспорта (ДК) игрока. Отметка ставится самостоятельно владельцем ДК по обоюдному согласию, в спорных случаях – мастером. Отсидка в мертвятнике с последующей сменой персонажа.

1.3.1. Окончательная смерть наступает обязательно от Удара в спину, смертельного яда, Укуса вампира, поединка/дуэли до смерти (по обоюдному согласию, может быть как один на один, так и групповой), казни – нужен отыгрыш суда (опционально) и оглашения приговора (обязательно) и отметка в ДК об окончательной смерти. По обоюдному согласию сторон, если нет цели выведения конкретного персонажа из игры, результатом казни может быть временная смерть. В таком случае просто не ставится отметка в ДК об окончательной смерти.

1.3.2. Окончательная смерть наступает также и от и других действий, когда важна смерть конкретного персонажа. Используется правило взаимного согласия – игрок ставит отметку в своём ДК, что он согласен с окончательной смертью, прямо на месте смерти и идёт в мертвятник. Если не согласен – вызывают мастера.

1.3.3. Персонажи, похороненные на кладбище (Сады Морра) с установлением надгробия, умирают окончательной смертью, даже если окончательная смерть не была объявлена. Присутствие тела (т.е. игрока) обязательно.

1.3.4. Окончательная смерть может быть выбрана самим убитым вместо временной смерти по желанию.

1.3.5. Окончательная смерть вампиров наступает в случае его упокоения – отмены эффекта “Нетленность” с помощью молитвы “Упокоение”, артефакта со схожим эффектом или применения “Укуса вампира” к другому вампиру.

1.4. После окончательной смерти с персонажа спадают все болезни, бафы, дебафы, мутации и т.п. После временной – не спадают. Возможные исключения описаны в профильных правилах.

1.5. Особенности смерти персонажей с навыками и свойствами блоков “Магия”, “Жречество”, “Медицина”, “Зельеварение”, “Ремесло и инженерия” и др.:

1.5.1. Временная смерть – ничего не меняется, персонаж выходит из мертвятника со своим рангом, свойствами и тем же набором заклинаний/рецептов.

1.5.2. Окончательная смерть – игрок может выйти прежним или другим юнитом. Выученные им ранее заклинания/рецепты остаются в его книге заклинаний/молитв/рецептов, но могут быть использованы только, если они доступны (к изучению) новому персонажу.

Теряются ранги Архимаг, Лектор, Легендарный Мастер Рун.

Рыцари теряют один ранг (если могут), подробнее см. Правила по рыцарям.

Вампиры теряют один ранг (если могут), подробнее см. Правила по вампирам.

1.5.3. Если после окончательной смерти игрок изменяет тип юнита на другой, которому недоступны свойства блоков “Магия” и “Жречество”, то игрок получает на руки столько осколков магии, сколько он сдавал мастерам ранее для приобретения магического ранга.

1.6. Игроку разрешается выйти из любого игрового процесса по психологическим, медицинским и иным

причинам, объявив о смерти персонажа. Это действие приводит к окончательной смерти и полному сроку отсидки в мертвятнике.

2. Действия после смерти

2.1. После завершения взаимодействия, в рамках которого персонажа убили, игрок или игротех находится на месте смерти **10 минут**, изображая труп (не вступая в контакт и не уходя с места смерти, в идеале – лежа на земле с закрытыми глазами). Если вас начали обыскивать, хоронить, превращать в зомби или использовать иным игровым методом, дождитесь окончания процедуры.

2.2. Если за 10 мин. к вам не проявили интереса, вы надеваете на голову белый хайратник и отправляетесь:

- Обычные игроки – в общий (неигровой) мертвятник, игровые мертвятники или локационный мертвятник (только при временной смерти) при наличии в них мест.
- Постоянные игротехи – в свою игротехническую локацию или к мастеру, сопровождающему их,
- Временные персонажи – к мастеру, который их выпустил, к сопровождающему их игротеху мертвятника или в мертвятник.

2.3. **Белый хайратник** (повязку) необходимо носить в следующих случаях:

- после смерти для прохода в мертвятник;
- Для прохода из мертвятника в свою локацию, если игрок решил воскреснуть там. Если игрок идёт в локацию по игре, то хайратник не надевается;
- при проходе по игровой зоне по важной неигровой причине (визит к врачу, на мастерку, на стоянку и т.п.). *Побухать с друзьями в соседней локации важной причиной не является.*

3. Мертвятник и посмертие

3.1. Время работы мертвятника

3.1.1. Общий (неигровой) мертвятник работает с **10-00 утра до 02-00 ночи**. Игровые и локационные мертвятники работают по внутреннему расписанию.

3.1.2. После 00-00 ночи персонаж, если время его отсидки в мертвятнике больше 1 часа, может получить отметку с печатью в ДК (см. п 3.2.) в общем мертвятнике или у своего регионального мастера и находиться до утра в неигровом лагере, и в 10-00 утра без очереди и отсидки получить браслет жизни в ближайшем мертвятнике.

3.1.3. В некоторых локациях могут работать неигровые мертвятники для игроков своей локации по стандартным правилам общего мертвятника.

3.2. Когда вы приходите в мертвятник, вы сдаете игровые предметы, деньги и, по возможности, снятый браслет жизни. Паспорт (ДК) игрока остается у вас. В ДК в графе “Смерть” делается отметка с датой и временем выхода из мертвятника.

3.3. Стандартный срок посмертия — **2 часа**.

В это время игроки могут:

- находиться в зоне отдыха мертвятника,
- находиться в неигровой зоне полигона: неигровые кабаки, торговые лавки, душ, медпункт и т.п. (Мастер мертвятника имеет право ограничить количество игроков, выпущенных в данные зоны).
- находиться в игровых мертвятниках.

3.4. **Сокращение срока посмертия.**

3.4.1. Для персонажей со свойством Ищущий смерти составляет 1 час.

3.4.2. Отыгрыш посмертных манипуляций с телом (похороны и т.п.) сокращает срок посмертия на время, когда с телом умершего совершались игровые действия, но не более, чем на 30 мин. Внимание, для того, чтобы это условие учли, желательно присутствие мастера и подтверждающая действие отметка в ДК с указанием времени и затраченных ресурсов.

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

3.4.4. Мастера игровых мертвятников могут сократить срок отсидки для игроков, но не менее чем до 1 часа; мастера локационных мертвятников — до 1,5 часа в случае отработки (см. раздел 5). А могут и не сократить.

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

4. Игровые мертвятники

4.1. По прибытию в мертвятник игроку фиксируется время прибытия. Если игрок выходит на полигон временным игротехом, ему выдается браслет временного персонажа или жетон игротеха.

4.2. Браслеты временного персонажа в случае его смерти или утере заменяются выдавшим его игротехом мертвятника или мастером мертвятника.

4.3. В случае разрешенного Правилами досрочного выхода в игру из игрового мертвятника (побег, освобождение и т.п.) игрок должен получить новый браслет игрока у мастера игрового мертвятника.

5. Локационные мертвятники

5.1. Локационные мертвятники утверждаются до игры у ГМ и должны быть оборудованы в соответствии с Правилами по градостроению навесом от дождя, оградой, табличкой на входе и по возможности — местами для отдыха.

5.2. Локационные мертвятники являются неигровой зоной, отсчет времени отсидки, выдачу новых браслетов жизни и отметки в ДК о смерти без смены ДК т.е. типа юнита осуществляет региональный мастер.

5.3. Локационный мертвяк предназначен для игроков локации, в которой он расположен, умерших временной смертью. По согласованию с ГМ локационный мертвяк может быть один на несколько рядом расположенных локаций. По согласованию со старшим мастером локации локационный мертвяк может принимать игроков соседних локаций, в которых нет локационного мертвятника.

5.4. Срок отсидки в локационном мертвятнике стандартный, 2 часа. За участие в мероприятиях, описанных в п.п. 5.4. и 5.5. региональный мастер может сократить срок до 1,5 часа, но не менее.

5.5. Игроки в локационном мертвятнике могут принимать участие в специально организованных для них активностях, имитирующих игровой процесс, например, строевой подготовке. Подобные активности должны осуществляться в специально выделенной зоне внутри локационного мертвятника или за его пределами. Во время этих действий игроки не должны вступать в активные игровые взаимодействия с “живыми”, за исключением специально указанным мастером игроков, в случае строевой подготовки это может быть сержант, например.

5.6. В некоторых случаях региональный мастер может выпускать игроков из локационного мертвятника временными игротехами при наличии у него браслетов временных игротехов и согласованию данного действия с сюжетной группой или ГМ.

6. Выход из мертвятника

6.1. В случае **временной смерти** игрок выходит тем же персонажем в ту же локацию, с теми же свойствами, он сохраняет свой старый ДК и получает новый браслет жизни.

После чего игрок двигается в свою локацию по игре или в белом хайратнике вне игры. В своей локации игрок отмечается у регионального мастера, согласовывает игровую информацию о событиях, приведших к “временной смерти” и последующему отсутствию персонажа: участие в боевом столкновении, нападении, ранение, путь в родную локацию, сюда можно включить события игрового мертвятника и т.п.

6.2. В случае **окончательной смерти** и сохранения предыдущего типа юнита и свойств мастера мертвятника проставляют свою печать поверх отметки об окончательной смерти. Игрок двигается в свою локацию по игре или в белом хайратнике вне игры. Игрок согласовывает новую роль с мастером региональщиком своей локации.

В случае окончательной смерти игротехника действия по его вводу в игру не отличаются от тех, что для игроков.

6.3. В случае изменения игроком расы, типа юнита игроку выписывается новый ДК на регистрации по предъявлению старого ДК с отметкой рега о согласии на такую смену (можно по рации).

Правила по локациям, строениям и территориям

1. Общие положения

1.1. Данный раздел правил регламентирует моделирование и использование игровых строений, моделей местности и методов взаимодействия с ними.

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

1.3. Допущенные для строительства материалы.

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

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

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

1.3.4. Сооружения (стены, строения, каркасы, мебель и т.п.), 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. Все оставшиеся после стройки ямы (включая отверстия от вынутых столбов строений) должны быть тщательно засыпаны землей или песком (не мусором!) и утрамбованы.

1.4. Все строения должны соответствовать общим требованиям по безопасности:

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

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

1.4.3. Вторые этажи строений (третьи, четвертые и т.д.), а также лестницы и пандусы должны иметь прочные поручни, препятствующие падению игроков. Поручни должны быть высотой не менее 1 м.

1.4.4. Ширина дверных проёмов не менее 0,8 м. Размер дверных проёмов небоевых зданий (см. Типы зданий) не регламентируется.

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

1.5. Особым требованиям по безопасности должны отвечать штурмовая стена и полностью боевые здания (см. Типы зданий)

1.5.1. Угол наклона лестниц/пандусов таких строений не должен превышать 35 градусов.

1.5.2. Ширина лестниц/пандусов не менее 1 м.

1.5.3. Вторые этажи (третьи, четвертые и т.д.) и лестницы/пандусы таких строений должны быть оснащены поручнями с перилами. Поручни должны выдерживать вес взрослого человека, перила стоять достаточно часто, чтобы человек не мог проскользнуть через них (сама конструкция перил может быть любой).

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

1.6. Все игровые строения делятся на:

1.6.1. Постоянные строения: здания, моделирующие городской дом или иную капитальную постройку; корабли (речные суда). Все постоянные строения обязаны иметь на фасаде сертификат с соответствующей маркировкой, описывающий их тип, количество осадных хитов и особые свойства (если они есть), а также основные способы взаимодействия с ними. Сертификаты на здание вешает региональный мастер, а в случае с особыми требованиями по безопасности, только после допуска здания мастерами по градостроению.

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

сертификации, если шатер – неигровая территория, он должен быть маркирован соответствующим образом, см. раздел 6 этих правил.

1.6.3. Обязательные оборонительные сооружения: штурмовое ограждение в Укрепленном Лагере; штурмовая стена в Городе.

Типы локаций

2. Стоянка/Деревня

Стоянка и Деревня – это локации без укреплений.

Основными допущенными игровыми строениями **Стоянки** являются шатры, навесы и др., т.е. временные строения, в такой локации не может быть зданий.

Основными допущенными игровыми строениями **Деревни** являются здания, наличие в ней временных строений должно быть согласовано с мастерами по градостроению.

Территория локации расположена в 3 метрах от границы, охватывающей все строения локации.

2.1. Стоянка/Деревня не должна иметь никаких ограждений.

2.2. Если Стоянка/Деревня имеет планировку строений, замкнутых в непрерывный периметр, то между строениями должна быть свободная территория — круг диаметром не менее 6 метров, либо быть любой другой формы, в которую можно вписать такой круг. К этой территории должны вести с разных сторон не менее 3 проходов шириной не менее 3 м, свободных от строений или препятствий.

3. Пещера

Пещера – это локация, имеющая минимальные защитные сооружения. Основными допущенными игровыми строениями являются здания. Территория локации расположена в границах периметра локации.

3.1. Пещера должна быть явно и непрерывно огорожена стенами. Входов пещеру может быть больше одного, каждый из них должен быть оборудован **дверью пещеры**.

3.1.1. Двери пещеры должны быть минимум 2,5 м высотой и 1,8 м шириной и должны выдерживать умеренные удары и толчки без повреждений любых элементов своей конструкции.

3.1.2. Дверь пещеры должна иметь засов или иной запор изнутри.

3.1.3. Дверь пещеры должна полностью раскрываться наружу (прижимаясь к стене или опускаясь) и иметь крепления для жесткой фиксации в этом положении (ворота, которые не удовлетворяют данному требованию, не будут допущены).

3.1.4. Пещера должна иметь свободную территорию размером не менее 2х2м, непосредственно примыкающую к двери пещеры с внутренней стороны локации.

3.1.5. Дверь пещеры имеет базовые 4 осадных хита (указываются в сертификате). В течение игры количество осадных хитов может быть увеличено инженерией до 8 осадных хитов или временно магией сверх этого лимита (см. Правила по экономике и Правила по магии). Осадные хиты снимаются согласно правилам по боевым взаимодействиям. Механизм восстановления осадных хитов описан в п.10.2.

4. Укреплённый лагерь

Укреплённый лагерь – это локация, имеющая минимальные защитные сооружения. Основными допущенными игровыми строениями являются шатры, навесы и др., т.е. временные строения.

Территория локации расположена в границах периметра локации.

4.1. Укреплённый лагерь должен иметь штурмовое ограждение длиной не менее 15 метров (считая мобильный участок). Остальной периметр локации также должен быть явно и непрерывно огорожен. Частью ограды могут быть стены строений или шатров.

4.1.1. Штурмовое ограждение должно представлять собой антуражную ограду из связанных между собой (или скрепленных как-то иначе) мантелетов, деревянных ежей, колов или плетня не менее 0,8 м и не более 1,5 м высотой.

4.1.2. 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.

4.1.3. Штурмовое ограждение, как и периметр локации, должны быть устроены таким образом, чтобы для их преодоления необходимо было очевидно перелезть, проползть под ним. Протискиваться между элементами конструкции строго запрещено.

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

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

4.2. По центру штурмового ограждения должен быть мобильный участок, который должен полностью убираться после снятия с укреплений локации осадных хитов, оставляя свободный проход.

4.2.1. Мобильный участок должен быть не менее 5 метров шириной.

4.2.2. 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 локации необходимо предусмотреть место вне боевой зоны локации для временного хранения мобильного участка штурмового ограждения.

4.3. Укрепленный лагерь должен иметь свободную от строений территорию размером не менее 15х5м, непосредственно примыкающую к штурмовому ограждению с внутренней стороны локации.

4.4. Боевые взаимодействия через штурмовое ограждение происходят по общим правилам без ограничений. Осадные хиты снимаются согласно правилам по боевым взаимодействиям.

4.5. Базовое количество хитов мобильного участка – 6 осадных хитов (указываются в сертификате). Вся другая часть штурмового ограждения неразрушаема. В течении игры количество осадных хитов может быть увеличено инженерией до 14 осадных хитов или временно магией сверх этого лимита (см. правила по экономике и магии). Осадные хиты снимаются согласно правилам по боевым взаимодействиям.

5. Город

Город – это локация, имеющая полноценные защитные сооружения, а также заранее согласованный с МГ план города. Он состоит из обязательных общегородских строений, индивидуальных командных построек, возводимых по нормам, описанным в Приложении к этим правилам, и городской инфраструктуры. Территория локации расположена в границах периметра локации.

5.1. Обязательной городской постройкой является штурмовая стена. Остальная часть локации также должна быть явно огорожена стенами, в том числе стенами строений, фальшстенами, огораживающими неигровые лагеря и т.п. Стены локаций, в том числе стены строений, составляющие её часть, неразрушаемы.

5.1.1. Штурмовая стена города должна представлять собой сплошную стену не менее 2,3 метров высотой, и не менее 9 метров длиной, включая ворота. Стена должна имитировать частокол, каменную кладку или иное массивное защитное сооружение.

5.1.2. Для того чтобы со стены можно было сбрасывать осадное вооружение (камни и брёвна), её высота (до точки сбрасывания камня или бревна) должна быть не менее 3,5 м. Хитосъём осадного вооружения — см. Правила по боевым взаимодействиям.

5.1.3. Штурмовая стена может иметь в своей конструкции парапеты, галереи, бойницы или любые другие элементы, отвечающие особым требованиям безопасности строений (см. пункт 1.5 этих правил), как и основная часть штурмовой стены. На стену должны вести минимум 2 лестницы или пандуса, отвечающих особым требованиям безопасности строений (см. пункт 1.5 этих правил).

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

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

5.1.6. Ворота штурмовой стены должны быть минимум 2м высотой и 3м шириной и должны выдерживать умеренные удары и толчки без повреждений любых элементов своей конструкции.

5.1.6.1. Ворота штурмовой стены должны иметь засов или иной запор изнутри.

- 5.1.6.2. Ворота штурмовой стены должны полностью раскрываться наружу (прижимаясь к стене или опускаясь) и иметь крепления для жесткой фиксации в этом положении (ворота, которые не удовлетворяют данному требованию, не будут допущены).
- 5.1.7. Город должен иметь свободную от строений территорию размером не менее 9х5м, непосредственно примыкающую к штурмовой стене с внутренней стороны локации.
- 5.1.8. Ворота штурмовой стены имеют базовых 8 осадных хитов (указываются в сертификате). Вся другая часть штурмовой стены неразрушаема. В течении игры количество осадных хитов может быть увеличено инженерией до 24 осадных хитов или временно магией сверх этого лимита (см. Правила по экономике и Правила по магии). Осадные хиты снимаются согласно правилам по боевым взаимодействиям. Механизм восстановления осадных хитов описан в п.10.2.
- 5.1.9. Боевые взаимодействия на штурмовой стене происходят по следующим правилам:
- 5.1.9.1. Боевые взаимодействия персонажей, находящихся на земле, с персонажами на штурмовой стене и наоборот, возможны только с помощью дистанционного оружия, военных машин, магических снарядов и осадных камней и бревен.
- 5.1.9.2. Боевое взаимодействие с персонажами, находящимися на лестнице/пандусе, с помощью оружия ближнего боя возможно как со штурмовой стены, так и с земли.
- 5.1.9.3. Боевое взаимодействие на самой штурмовой стене происходит по общим правилам.
- 5.2. Основными допущенными постройками в городе являются постоянные строения — здания (см. Типы зданий).
- 5.2.1. Все здания должны: соответствовать требованиям безопасности строений; соответствовать нормам городского строительства (см. Приложение к этим правилам); согласовываться с мастером по градостроительству.
- 5.2.2. Стены зданий моделируются ткаными материалами, фанерой и иными плотными непрозрачными материалами, делающими невозможным проход. Стены зданий неразрушаемы, проникнуть в здание можно только через вход/двери или через окна (без повреждений конструкции).
- 5.2.3. Здание должно иметь крышу.
- 5.2.4. Здание должно иметь отдельный вход с дверью, либо дверной проём шириной не менее 0,8 м. Размер дверных проёмов небоевых зданий (см. Типы зданий) не регламентируется. .
- 5.2.5. Нормы строительства в локации типа город закрепляют за игроками необходимость возведения зданий и строений определенного количества и вида, исходя из заявленной численности команды. Подробную информацию см. в Приложении к этим правилам.
- 5.2.6. Непосредственное количество и вид зданий и строений, возводимых каждой конкретной командой, определяется и согласовывается заранее с мастером по градостроению.
- 5.3. Городская инфраструктура должна соответствовать требованиям по безопасности строений и согласовываться с мастером по градостроительству, также как и взаиморасположение строений. В городскую инфраструктуру входят: площади, улицы и фальшстены.
- 5.3.1. Город должен иметь городскую площадь, размером не менее 6х6м. Объявление игровых указов, казни и пр. официальные мероприятия должны проводится непосредственно на ней. Маркером городской площади является визуально различимое место казни (лобное место). Например, помост, плаха, виселица, позорный столб и т.п.
- 5.3.2. Городские улицы бывают общего и индивидуального пользования.
- 5.3.2.1. Улицы общего пользования должны быть шириной не менее 3м и не более 5м, протяженностью не менее 30м и соединять штурмовую стену и городскую площадь. Исключения из этого правила должны предварительно согласовываться.
- 5.3.2.2. Все прочие улицы в городе являются индивидуальными и должны быть шириной не более 3м, включая все тупики, образованные городскими строениями (зданиями и фальшстенами). Исключения из этого правила должны предварительно согласовываться.
- 5.3.3. Фальшстены вместе со штурмовой стеной должны образовывать непрерывный периметр вокруг города, а также загораживать неигровые лагеря, находящиеся на территории города.
- 5.3.3.1. Фальшстены должны делаться из тканых и нетканых материалов, фанеры и иных плотных непрозрачных материалов, делающих невозможным проход. Фальшстены неразрушаемы.
- 5.3.3.2. Высота фальшстен должна быть не менее 2,3м. Подробную информацию см. в Приложении к

этим правилам.

6. Неигровые территории и лагеря

6.1. Неигровая территория — это территория вокруг мастерки, туалеты, неигровые зоны питания, территория за пределами полигона, некоторые другие зоны — каждая такая зона должна быть снабжена табличкой ее обозначающей. На них запрещены игровые взаимодействия и обмен игровой информацией.

6.2. Неигровые лагеря могут располагаться как вне локации, так и внутри нее.

6.2.1. Неигровые лагеря вне локаций огораживаются сигнальной лентой в две полосы красно-белого цвета или другими материалами.

6.2.2. Из игровой зоны может быть сделан проход в неигровой лагерь или на неигровую территорию. В таком случае он должен маркироваться также как и неигровое строение (красный маркер и соответствующая подпись — неигровой лагерь или неигровая территория).

6.2.3. Неигровые лагеря, располагающиеся внутри локации, должны быть по всему периметру закрыты фальшстенами или стенами игровых строений. Из игровой зоны или зданий может быть сделан проход в неигровой лагерь, в таком случае он должен маркироваться также как и неигровое строение (красный маркер и соответствующая подпись — неигровой лагерь). Подробную информацию см. в Приложении к этим правилам.

7. Локации и территории с особыми свойствами

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

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

7.1.2. Посещение данжена без сопровождения мастера или игротеха запрещено.

7.2. **Непроходимые территории — реки.** Они могут находиться как на территории игровых локаций, так и вне их.

7.2.1. Река огораживается с двух сторон сигнальной лентой в две полосы желто-черного цвета. В портах действуют другие правила моделирования (см. п.12.1.1).

7.2.2. Река является непроходимой для всех персонажей, кроме персонажей под эффектом заклинания Полет.

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

7.2.4. **Способы спасения утопающих в реке:**

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

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

— утопающего может вытащить персонаж под эффектом заклинания Полёт.

7.3. Доступ в прочие особые зоны — Тоннели под Рейком, Остров Рейкготта и Черные скалы, проход через Грутшерские топи — см. Правила по доступу в особые зоны.

8. Типы зданий

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

8.1. Неигровые здания

Неигровое здание (или часть здания) — особый вид здания (помечается красным цветом в сертификате и сигнальной красно-белой лентой для небоевой части здания), пребывание в нём возможно только в белом хайратнике. В них запрещены игровые взаимодействия и обмен игровой

информацией. Входить или выходить из такого здания в момент начала поблизости боевого взаимодействия запрещено.

К таким зданиям относятся: отдельная зона игрового кабака для питания людей, оплативших абонементы на питание; мастерские здания (где будут располагаться региональные мастера — они будут маркироваться дополнительно); неигровые лагеря, расположенные на территории города, различные технические зоны.

8.2. Небоевые здания

Небоевое здание (помечается желтым цветом в сертификате) — здание, внутри которого не разрешается проводить боевые взаимодействия. Т.е. после начала боевого взаимодействия внутри здания все игроки, находящиеся внутри, обязаны выйти наружу.

8.2.1. У каждого небоевого здания 2 базовых осадных хита (указываются в сертификате). В течении игры количество осадных хитов может быть увеличено инженерией до 4 осадных хитов или временно магией сверх этого лимита (см. правила по экономике и магии). Осадные хиты снимаются согласно правилам по боевым взаимодействиям. Механизм восстановления осадных хитов описан в п.10.2 (см. Правила по взаимодействию со зданиями).

8.2.2. Все двери такого здания должны иметь маркер (желтый прямоугольник формата А4) для возможности ворваться в здание (см. пункт 10.3.2, Правила по взаимодействию со зданиями) с внутренней стороны двери в легкодоступном месте. При отсутствии в здании двери маркер располагается максимально близко к дверному проёму.

8.3. Полностью боевые здания

Полностью боевое здание (помечается зеленым цветом в сертификате) — здание, в котором разрешены любые виды боевых взаимодействий по общим правилам. Это строение с особыми требованиями по безопасности (см. пункт 1.5 этих правил.)

8.3.1. У каждого полностью боевого здания 4 базовых осадных хита (указываются в сертификате). В течении игры количество осадных хитов может быть увеличено инженерией до 8 осадных хитов или временно магией сверх этого лимита (см. правила по экономике и магии). Осадные хиты снимаются согласно правилам по боевым взаимодействиям. Механизм восстановления осадных хитов описан в п.9.2 (см. Правила по взаимодействию со зданиями).

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

8.3.3. Все двери и окна такого здания должны иметь маркер (зеленый прямоугольник формата А4) для возможности ворваться в здание (см. Правила по взаимодействию со зданиями) с внутренней стороны в легкодоступном месте. При отсутствии в здании двери маркер располагается максимально близко к дверному проёму.

8.3.4. Боевое взаимодействие на вторых этажах (а также третьих, четвертых и т.д.) происходит по тем же правилам, что и на штурмовой стене, см. пункт 5.1.9 этих правил.

9. Двери игровых строений и игровые замки

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

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

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

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

9.5. **Игровые замки** моделируются чипами-наклейками “Замок”, которые клеиваются в сертификат двери. На каждой двери их может быть до трех штук. Замки можно купить или создать в мастерской

(см. Правила по экономике). На начало игры каждая дверь имеет один замок. Нельзя переставить на другую дверь уже установленный замок.

9.5.1. Игровые замки также используются для запираания сундуков и шкатулок. В таком случае чип “Замок” располагается на сундуке или шкатулке на видном месте. Открыть может только владелец. Вскрываются аналогично замкам на дверях (см. п.10.3.1).

Правила по взаимодействиям со зданиями

10.1. Разрушение зданий

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

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

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

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

10.2. Восстановление осадных хитов строений

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

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

10.2.3. Скорость восстановления осадных хитов строений (ремонта) можно рассчитать с помощью нижеприведенной таблицы, она будет приведена в каждом сертификате. Осадные хиты необходимо восстановить до их базового значения, без учета инженерных или магических улучшений (небоевое здание — 2 хита, полностью боевое здание и двери пещеры — 4 хита, мобильный участок штурмового ограждения — 6 хитов, ворота штурмовой стены — 8 хитов). Использовать больше 20 персонажей при ремонте одного строения не целесообразно.

	Количество персонажей участвующих в восстановительных работах:								
	1	2	3	4	5	6-9	10-14	15-19	20+
2 хита	67 мин	34 мин	22 мин	17 мин	14 мин	11 мин	7 мин	5 мин	2 мин
4 хита	134 мин	67 мин	45 мин	33 мин	27 мин	22 мин	14 мин	9 мин	5 мин
6 хитов	200 мин	100 мин	67 мин	50 мин	40 мин	33 мин	20 мин	14 мин	7 мин
8 хитов	300 мин	150 мин	100 мин	75 мин	60 мин	50 мин	30 мин	20 мин	10 мин

10.2.4. Вместо использования персонажей, на ремонтные работы можно потратить ресурсы, см. правила по экономике. Использовать труд персонажей и ресурсы можно в любой пропорции.

10.2.5. Персонаж с навыком Инженер увеличивает эффективность всех задействованных в ремонте персонажей на 50% (т.е. уменьшает расчетное время ремонта строения вдвое), но эффект от любого количества персонажей с этим навыком не суммируется. Этот персонаж учитывается при подсчете общего количества персонажей, участвующих в ремонте строения.

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

10.2.7. При ремонте разрушенного строения количество осадных хитов восстанавливается до базового

значения, а все инженерные и магические улучшения не восстанавливаются – их необходимо производить заново.

10.3. Способы проникновения в здание

Проникнуть в здание можно только через открытую дверь (а также через открытое окно в полностью боевых зданиях).

Дверь открыта, если не заперта на игровой замок (в сертификате отсутствуют чипы “Замок”). В таком случае любой персонаж может беспрепятственно открыть дверь, открыв запирающий механизм через зазор. Мешать ему запрещено.

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

Открыть дверь изнутри здания может любой персонаж в любой ситуации.

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

10.3.1. Взлом замка на двери

10.3.1.1. Замок может быть взломан с помощью отмычки. Чип-наклейка “отмычка” наклеивается поверх чипа “замок”. Если на двери больше одного замка, для её вскрытия требуется на каждый из замков наклеить чип “отмычка”.

10.3.1.2. Чипы “отмычка” являются игровым ресурсом, который можно купить или изготовить. (см. Правила по экономике, навыки Ремесленник, Инженер).

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

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

10.3.2. Силовое проникновение в здание

Особый способ проникнуть в здание — ворваться в него. На внутренней стороне дверей и окон зданий, с которыми возможен такой тип взаимодействия, в легкодоступном месте будет специальный маркер (желтый или зеленый прямоугольник формата А4). Если игрок хочет ворваться в здание, ему нужно положить руку на этот маркер и громко и четко объявить: *“Врываюсь в здание”*, в этом случае:

– **в небоевом здании** ВСЕ игроки, находящиеся в здании, обязаны открыть дверь, на которой расположен используемый для проникновения маркер, выйти через неё и встать на расстоянии не более 3 м от двери. Во время выхода из здания игрокам запрещается совершать игровые действия. До того, как игроки, выходящие из здания, построятся и будут готовы к боевому взаимодействию, запрещается их атаковать. После этого боевое взаимодействие проводится по общим правилам.

Закрывать открытую силовым проникновением дверь до конца боевого взаимодействия запрещено.

– **в полностью боевом здании** дверь или окно, на которых расположен используемый для проникновения маркер, открываются и фиксируются в открытом положении. Боевое взаимодействие можно проводить по общим правилам через открытые таким способом двери и окна. До конца боевого взаимодействия закрывать такие окна и двери нельзя.

10.3.3. Разрушение дверей

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

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

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

10.3.3.4. Снятые с дверей осадные хиты по окончании боевого взаимодействия восстанавливаются автоматически и мгновенно.

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

11. Ресурсные точки

11.1. Ресурсные точки (см. Правила по экономике) должны располагаться за пределами локации, на расстоянии 10–30 метров от периметра локации и иметь свободный подход: не через локацию, кустарники, бурелом и т.п.

Расстояние между ресурсными точками не менее 5 метров.

11.2. Виды ресурсных точек и их обязательный внешний вид:

11.2.1. **Лесопилка.** Моделируется навесом размером не менее 3х3 метра, выполненным из натуральных материалов. Под навесом должны располагаться козлы для распилки древесины размерами не менее 1х1х1,5м и дровница произвольного вида с дровами. Весь дополнительный антураж — на усмотрение игроков.

11.2.2. **Шахта.** Моделируется строением, размером не менее 2х2х2м. Крыша от входа к концу строения должна быть наклонной, угол наклона не менее чем 45°. В шахте или около неё должна находиться вагонетка размером не менее 1х0,5х1м. Весь дополнительный антураж — на усмотрение игроков: рельсы, вагонетки, разнообразный инструментарий, и т.п.

11.2.3. **Ферма.** Моделируется территорией 3х3м, по всему периметру огороженной произвольного вида забором, плетнём или иного вида оградой, с калиткой для прохода. Высота ограждений не менее 1м. Обязательно наличие пугала не менее чем 2м высотой. В зависимости от производимых ресурсов можно добавить следующие элементы антуража – грядки, загон со свиньями и т.п.

12. Корабли (речные суда)

12.1. Корабли могут располагаться только в локациях, имеющих на своей территории порт. Наличие порта в локации согласовывается с региональным мастером.

12.1.1. Порт моделируется “разрывом” стены локации рядом с рекой и моделированием водной поверхности: синяя материя, маскировочная сеть или иной материал (в отличие от реки, где водная поверхность обозначается с двух сторон сигнальной лентой в две полосы желто-черного цвета).

12.1.2. Трапы кораблей должны быть спущены во внутреннюю часть локации. Сухопутный проход в локацию со стороны порта невозможен — пересечение реки персонажами вплавь не моделируется.

12.2. Борты кораблей моделируются ткаными и неткаными материалами, фанерой и иными плотными непрозрачными материалами, делающими невозможным проход. Борты кораблей неразрушаемы.

12.3. Корабль в зависимости от типа должен иметь следующие минимальные размеры:

12.3.1. Лодки — высота бортов от 0.7 м, длина от 2 м, ширина от 1 м.

12.3.2. Корабли (баржи, галеры, суда) — высота борта от 1.2 м, длина от 5 м, ширина от 2 м.

Обязательно наличие хотя бы одной мачты.

12.4. Корабль должен иметь трап не менее 2м длиной и 1м шириной. Трап должен быть съёмным или иметь возможность подниматься. Пройти на корабль можно только по трапу.

12.5. Корабль может иметь орудийную палубу – площадку или помост, приподнятые над землей, ее размер должен позволять располагаться на ней всему расчету военной машины при стрельбе.

Размещать военные машины можно только на орудийной палубе, по правилам размещения военных машин на штурмовых стенах (см. Правила по боевым взаимодействиям). Количество военных машин на орудийной палубе не ограничено.

ПРИЛОЖЕНИЕ

1. Использовать шатры в городе запрещено. Шатры допускаются для размещения за стенами города, с внешней их стороны, формируя собой лагерь под стенами города.

В городе допускаются навесы, оттянутые от стен зданий — если это соответствует ролям персонажей.

Например, представителям городского дна или торговцам для организации зоны торговли. Допускаются навесы, укрывающие полностью или частично внутренние дворы зданий.

2. Нормы строительства (на команду):

- **Одиночные игроки и группы до 3 человек** включительно не обязаны, но могут возвести в городе здание любого размера. Если они ничего не строят, то должны утвердить у регионального мастера место проживания исходя из своей роли.
- **Малые команды** (от 4 человек): одноэтажное здание габаритными размерами не менее чем 3х6м.
- **Средние команды** (от 10 человек): одноэтажное здание габаритными размерами не менее чем 6х6м;
- **Большие команды** (от 20 человек):
 - двухэтажное здание (с частичным или полным вторым этажом) габаритными размерами первого этажа не менее чем 6х6м;
ЛИБО
 - два одноэтажных здания 6х6, или аналог (например одно здание 6х6 и два здания 3х6).

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

Пример: Вместо единичного здания 6*6 метров для средней команды (10-15 человек) возможно возведение двух зданий 3*6 метров, либо одного здания 3*6 метров и двух зданий 3*3 метров, и так далее.

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

Пример: Для средней команды (10-15 человек) нормативом заложены габариты здания не менее 6*6 метров, при этом возможно возведение здания размерами 3*6 метров и отделённый от остальной локации стенами “внутренний дворик” размерами 3*6 метров, примыкающий к зданию. В таком случае нормы строительства будут соблюдены.

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

Во внутренних двориках зданий могут располагаться костры, лавки и прочее, необходимое для комфортного пребывания команды в игровой зоне и не нарушающее эти и другие правила игры. Костры разрешается обустраивать только в соответствии с “Правилами поведения и проживания” (пункт 3.2).

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

Все команды, взявшие на себя обязательства по строительству двухэтажных зданий (или других сложных зданий) будут поощряться игровыми бонусами.

При возникновении вопросов, уточнений — обращайтесь к мастеру по градостроению.

3. Использование газебо в качестве зданий возможно при соблюдении следующих условий:

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

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

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

4. Обязательные и рекомендуемые технологии строительства:

- использовать для возведения двухэтажных (а также трехэтажных, четырехэтажных и т.д.) брус более чем 100х100см запрещено, чтобы уменьшить размеры ям, остающихся после демонтажа строений. *Даже для четырехэтажной башни высотой 10м бруса 100х100 более чем достаточно.*
- использовать для бурения шнек бура размером более чем 125мм запрещено, чтобы уменьшить размеры ям, остающихся после демонтажа строений;
- рекомендуется, где это возможно (особенно в одноэтажных строениях), использовать наименьшие в поперечном сечении пиломатериалы для вертикальных опор, не несущих большую нагрузку;
- рекомендуется (для одноэтажных строений) вместо вкапывания в землю вертикальных опор забивать арматуру $\varnothing 20$ мм длиной не менее 0,5м и крепить вертикальные опоры к ней.

5. Информация о сертификации строений и дверей

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

Сертификат строения содержит следующую информацию:

- тип строения или здания;
- цветовую маркировку типа здания;
- базовое количество осадных хитов;
- максимально допустимое количество осадных хитов;
- таблицу с информацией о времени восстановительных работ.

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

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

Сертификат двери содержит информацию о количестве осадных хитов двери.

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

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

6. Пример конструкции двери и дверного проема игровых строений

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

Другие варианты запирания двери должны также позволять открыть запирающий механизм снаружи.

Правила по доступу в особые зоны

1. Перечень особых зон, доступ в которые ограничен:

- 1.1. Тоннели под Рейком
- 1.2. Сонная роща, Лагерь норскийцев, стоянка корабля возле Туманной бухты
- 1.3. Лагерь археологов
- 1.4. Остров Рейкготта и Черные скалы
- 1.5. Проход через Грутшерские топи

2. Кто может заходить в особые зоны. Общие положения

- 2.1. Жители данных зон (локаций)
- 2.2. Один житель может провести еще одного с собой
- 2.3. Обладатели специальных “пропусков”
- 2.4. Сюжетные игротехи

3. Механизмы прохода в особые зоны

3.1. Тоннели под Рейком

- 3.1.1. Жетон крысолова — позволяет войти в тоннели владельцу жетона плюс один персонаж. Побираемый. Многоразовый. На старте выдается некоторым жителям Эсселя и Шайнфельда в зависимости от роли. На игре можно получить в качестве лута, награды за квест или от других игроков.
- 3.1.2. Жетон Стражи стоков — позволяет войти в тоннели и взять с собой еще до 5 человек. Непобираемый, но можно передавать внутри стражи. Многоразовый. На старте по 4 штуки выдается в Эссель и Шайнфельд.
- 3.1.3. Вход в Тоннели из города (Эссель, Шайнфельд). Только для игроков с жетонами Стражи стоков. С жетоном крысолова на игровое усмотрение Стражи и скавенов и на свой страх и риск.
- 3.1.4. Вход в Тоннели через реку. Только на своем корабле и только скавены. Внутри корабля могут быть пассажиры.
- 3.1.5. Вход в Тоннели из леса. Только для скавенов и игроков с жетоном крысолова.

3.2. Сонная роща, Лагерь норскийцев, стоянка корабля возле Туманной бухты

- 3.2.1. Вход по общим правилам особых зон. см.п.2.
- 3.2.2. Пропуском служит одноразовая карта формата “визитка” с указанием локации. Пропуск действует на 5 человек. Одноразовый. Забирается при входе в локацию. На начало игры пропуска не выдаются. На игре можно получить в качестве лута, награды за квест или от других игроков. Можно использовать несколько пропусков одновременно.
- 3.2.3. Вход в зону моделируется аркой или двумя столбами с табличкой, на которой указаны правила входа. От входа ведет коридор или тропа до ворот локации, хотя бы с одной стороны обозначенная яркой веревкой, сигнальной лентой или иным ограждением.

3.3. Лагерь археологов

- 3.3.1. Вход по правилам данжа. Регулируется мастером данжа.

3.4. Остров Рейкготта и Черные скалы

- 3.4.1. Вход только через плавание судном со стороны Рейкланда или свойством/заклинанием Полет. (На Остров Рейкготта, пройдя который насквозь, можно выйти к Черным скалам).
- 3.4.2. Вход со стороны Пустошей в т.ч. Туманной бухты только с помощью лодочника-игротеха или при наличии свойства/заклинания Полет.

3.5. Грутшерские топи

- 3.5.1. Регулируют проход между Пустошами (Калькатом) и Рейкландом (Шедельхеймом).
- 3.5.2. Население – игротехи бистмены и мутанты, игротехи зеленокожие, другие игротехи, проживающие в Топях.
- 3.5.3. Вход группами до 5 человек, следующая группа может зайти, если предыдущей нет в зоне видимости или по истечении 10 мин. Вход без проводника только через особо обозначенные входы с обеих сторон Топей.
- 3.5.4. Дорогой по краю Топей (вдоль леса) могут проводить только жители Грутшерских топей по общим правилам п.2. или бóльшие группы при наличии особого артефакта.

Правила по экономике

1. Общие положения

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

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

1.3. Игровые ценности вводятся в игру мастерской группой. Игроки, желающие ввести в игру свои товары, должны согласовывать данный момент с мастерами. Данные товары игровыми ценностями не являются, но могут быть проданы/переданы другим игрокам (и только им). При этом данные товары являются отчуждаемыми.

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.

1.5. День делится на **2 экономических цикла**. Первый цикл — с 10:00 до 14:59. Второй цикл – с 15:00 до 20:00. Самый первый экономический цикл начинается после открывающего парада и длится до 20:00 первого дня игры.

1.6. Начало экономического цикла — период 30 мин (от 10:00 до 10:30 и от 15:00 до 15:30 соответственно). Аналогично Конец экономического цикла (от 14:30 до 15:00 и от 19:30 до 20:00 соответственно).

2. Игровые ценности

2.1. Деньги

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

2.1.2. Деньги выдаются на старте игры, кроме того, их можно найти в данженах, получить как награду за выполнение квестов. Также деньги выдаются главам локаций каждый экономический цикл.

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

2.1.4. У мастерских торговцев игроки могут обменять монеты с игры Вархаммер 2021 по курсу: 5 старых монет за одну новую.

2.1.5. Игроки могут организовать торговые дома, магазины, ростовщические или иные игровые торгово-финансовые организации. Для таких предприятий МГ, по предварительному согласованию, может предоставить первоначальный капитал для начала и раскрутки торговой деятельности. Капитал может предоставляться как на безвозмездной основе, так и в виде полного или частичного займа, который необходимо будет возвращать в процессе игры в рамках игрового процесса. Обязательное согласование с региональным мастером и мастером по экономике, по необходимости привлекаются иные мастера. Заявки на организации со стартовым капиталом принимаются до 08.08.2022.

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

2.2. Припасы

2.2.1. Используются для создания отрядов, караванов, судоходства и оплаты экономических циклов увеселительными заведениями.

2.2.2. Припасы можно получить у мастерского торговца в обмен на макроресурсы “Еда”.

2.2.3. Обменный курс “Еды” на припасы: 1 “Еда” = 20 припасов.

2.2.4. Обменный курс “Приготовленной еды” на припасы: 1 “Приготовленная еда” = 40 припасов.

2.2.5. Игроки могут купить припасы за деньги у мастерских торговцев. Количество припасов за деньги у мастерского торговца в цикл ограничено.

2.3. Макроресурсы

2.3.1. Макроресурсы – это крупногабаритные ресурсы, предназначенные для торговли или изготовления других ресурсов в мастерских.

2.3.2. Все макроресурсы сопровождаются сертификатами с указанием названия и места добычи. На

сертификате ставится мастерская печать.

2.3.3. Все макроресурсы моделируются мешками, шириной не меньше 30 см и длиной не меньше 40 см, за исключением случаев, описанных в п. 2.3.4. Мешки необходимо заполнить любым мягким и объемным материалом.

2.3.4. Исключения:

- Еда — моделируется как мешками, так и другими моделями — рыбы, куски мяса и т.п. В случае выбора других моделей рекомендуется согласовать их антуражность заранее у региональщика.
- Вино — заполненная бутылка с напитком объемом 0,5 л.

2.3.5. Всё необходимое для моделирования макроресурсов, кроме мешков и бутылок вина, завозится игроками самостоятельно.

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

2.3.7. Список макроресурсов:

- Еда
- Вино
- Камень
- Руда
- Лен
- Древесина
- Уголь

2.4. Микроресурсы

2.4.1. Представлены в виде наклеек, жетонов и чипов.

2.4.2. В отдельных случаях могут быть представлены в виде небольшого объекта (Кладбищенские цветы, драгоценные камни).

2.4.3. Список микроресурсов:

- Драгоценные камни
- Золото
- Кладбищенские цветы
- Масло
- Селитра
- Специи
- Сера
- Кладбищенские сокровища

2.5. Варпстоун

2.5.1. Представлен в 2 видах:

- большие камни зеленого цвета — необработанный варпстоун;
- небольшие потребляемые камушки (съедобные) — варп-токены.

2.5.2. Попадается в данжах, кладах, некоторых шахтах, в виде обломков метеорита.

2.5.3. Используется для зельеварения, магии и т.д. (необработанный варпстоун и варп-токены в данном случае равноценны, 1 варпстоун = 1 токenu)

2.5.4. Варпстоун ядовит для всех рас, за исключением скавенов, нежити и представителей фракции “Воины Хаоса”. Игрок, прикоснувшийся к варпстоуну без защиты, обращается к ближайшему мастеру и получает болезнь. Если рядом мастера нет — или персонаж обладает иммунитетом к болезням — персонаж вместо получения болезни тут же переходит в состояние тяжёлого ранения. Прикосновение к варпстоуну также может привести к появлению малой мутации (см. Правила по мутациям).

Операции с варпстоуном без защиты, его хранение на теле (в кармане или сумке) 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.

2.5.5. Использовать варпстоун как оружие (кидать его или прикасаться к другим игрокам) нельзя.

2.6. Пороховые заряды:

2.6.1. Изготавливаются ремесленниками в мастерских.

2.6.2. Моделируются чипами-наклейками.

2.6.3. Пороховые заряды необходимы для взлома дверей, разрушения ресурсных точек.

2.6.4. Для взлома игрового замка необходимо наклеить чип “пороховой заряд” на крайний левый чип “замок” в сертификате двери, прочие чипы замков (при наличии) перечёркиваются крест-накрест. Для разрушения ресурсной точки чип “пороховой заряд” вклеивается в сертификат баффов ресурсной точки.

2.6.5. Для взлома двери необходимо применить 1 заряд, для повреждения ресурсной точки 2 заряда, для разрушения ресурсной точки – 10 зарядов.

3. Ресурсные точки

3.1. Ресурсные точки производят разнообразные макроресурсы и микроресурсы.

3.2. Ресурсные точки привязываются к локациям. Каждая ресурсная точка снабжается сертификатом, в котором указывается вся информация о точке. Сертификат (лист А4) вешается на отдельной табличке, в видимом месте ресурсной точки, поэтому необходимо позаботиться, чтобы в этом месте сертификат не отсырел от дождя, и чтобы на нём можно было писать и ставить печати.

Требования к ресурсным точкам описаны в Правилах по локациям, строениям и территориям, п.11.

3.3. К сертификату рес. точки прикреплен сертификат баффов/дебаффов с отрывной частью (см. п.4), обновляемый в начале каждого экономического цикла. Он необходима для моделирования грабежа ресурсной точки (см. п.3.9)

3.4. Ресурсных точек может быть сколько угодно, до игры необходимо их согласовать с региональщиком и мастером по экономике.

3.5. Для согласования ресурсной точки до игры необходимо до 7 августа заполнить анкету по ссылке: <https://forms.gle/ucVAC8ABrhE5paa96>

3.6. Ресурсные точки можно строить на игре — имея необходимый антураж, инженера, соответствующий чертеж и затрачивая необходимые ресурсы.

3.7. Добыча ресурсов:

3.7.1. Добыча ресурсов производится в конце экономического цикла пассивно.

3.7.2. В последние полчаса каждого экономического цикла региональщик локации обходит ресурсные точки локации и отмечает разграбленные, имеющие баффы/дебаффы.

3.7.3. После этого региональщик локации выдает владельцам ресурсных точек ресурсы. Владелец ресурсной точки выбирает, какой ресурс в данный цикл добывать.

3.7.4. ВНИМАНИЕ! За раз (экономический цикл) добывается только один вид ресурса.

3.7.5. Добываемые ресурсы:

- Шахта — Руда, камень, сера
- Лесопилка — Древесина, уголь, специ
- Ферма — Еда, лен, масло (селитра – при производстве Еды)

3.7.6. Некоторые ресурсы (драгоценные камни, золото) нельзя добыть специально — они могут быть добыты только случайным образом при добыче другого ресурса.

3.7.7. За один экономический цикл добывать ресурсы можно только один раз. Каждая добыча снижает лимит ресурсной точки.

3.7.8. У каждой ресурсной точки есть выработка и лимит:

- Выработка — количество ресурсов, выдаваемое мастером в текущий экономический цикл. Выработку можно увеличить модернизацией ресурсной точки.
- Лимит — максимальное количество ресурса, которое можно выработать на точке. После того как лимит вычерпан, более данный ресурс на данной ресурсной точке добывать невозможно.
- Лимит также можно увеличить модернизацией.

3.8. Владелец ресурсной точки можно стать юридически — через бумагу о владении.

3.9. Разграбление ресурсной точки:

3.9.1. Каждая ресурсная точка имеет отрывную часть на сертификате баффов/дебаффов, отрывная часть обновляется в начале каждого экономического цикла.

3.9.2. Отряд может разграбить рес. точку, забрав в собой отрывную часть, чтобы впоследствии обменять ее у мастерского торговца на ресурсы. Разграбление ресурсной точки производится только в присутствии мастера и не может проходить в конце экономического цикла.

3.9.3. Для разграбления отряду нужно находиться в пределах 5 метров от ресурсной точки. Если в течение 15 минут не появилось защитников ресурсной точки, то мастер ставит **и на основной, и на отрывной части** свою печать и отдает отрывную часть отряду.

3.10. Повреждение и разрушение ресурсной точки

Ресурсную точку можно разрушить, применив на нее 10 пороховых зарядов, или повредить, применив 2 пороховых заряда (см. п.2.6.5).

3.11. Количество ресурсных точек, их разграбление, повреждение и разрушение влияют на Благосостояние локации (см.п.6).

4. Баффы и дебаффы ресурсных точек

4.1. На ресурсных точках кроме модернизаций (см. Приложения) могут также быть кратковременные (длительность указана в Приложении №4) баффы и дебаффы, увеличивающие или уменьшающие их выработку.

4.2. Повреждение (см.п. 3.10) и разграбление (см. п. 3.9) являются дебаффами.

4.3. Жреческие ритуалы также могут быть баффами и дебаффами.

4.4. Некоторые зелья могут накладывать баффы или дебаффы.

4.5. Полный список можно посмотреть в Приложении.

4.6. Для фиксирования баффов и дебаффов каждая ресурсная точка имеет специальный сертификат с отрывной частью.

4.7. Баффы фиксируются в определенном поле, дебаффы соответственно.

4.8. В случае разграбления забирается отрывная часть (в присутствии мастера и его печатями на отрывной части и в поле дебаффов).

4.9. В случае повреждения необходимо поместить наклейки зарядов в поле дебаффов (присутствие мастера не обязательно).

4.10. В случае ритуалов мастер ставит соответствующую отметку в поле баффов/дебаффов.

4.11. Баффов и дебаффов на ресурсной точке может быть неограниченное количество. Итоговый результат выработки округляется в меньшую сторону, но не может быть меньше 1 ресурса для макроресурсов и 2 ресурса для микроресурсов.

5. Мастерские и ремесленники

5.1. Ремесленники производят разнообразные ресурсы и изделия из других ресурсов по рецептам в мастерских.

5.2. Мастерские располагаются внутри локации.

5.2.1. Мастерская может быть только внутри здания – либо занимает здание полностью, либо занимает отдельное помещение внутри здания.

5.3. Каждая мастерская снабжается сертификатом с мастерской печатью, в котором указывается информация о мастерской: имя собственника, имена ремесленников, которые могут заменить хозяина, уровень мастерской и т.д.

5.4. Каждая мастерская имеет лимит ремесленников (4 на начало игры), который можно увеличить модернизацией (см. п. 7.7.).

5.5. В каждой мастерской на начало игры можно использовать только обычные рецепты. Редкие и очень редкие можно использовать только после модернизации мастерской.

5.6. Мастерские имеют только локации Империи и Калькат.

5.7. Мастерских может быть сколько угодно, до игры необходимо их согласовать с региональщиком и мастером по экономике.

5.8. Для согласования мастерской до игры необходимо до 7 августа заполнить анкету по ссылке: <https://forms.gle/f7ajz32gvrnUJ88B6>.

5.9. Мастерские можно “строить” на игре — имея антураж, инженера, соответствующий чертеж и затрачивая необходимые ресурсы (строить здание с нуля нельзя, только размещать в уже имеющемся и

свободном).

5.10. Обязательный антураж мастерской:

- Отдельное помещение;
- Верстак;
- Стойка с инструментами;
- Один любой станок на усмотрение игроков;
- Вывеска;
- Иные элементы антуража приветствуются (можно использовать муляжи, внешне напоминающие настоящие).

5.11. Ремесленник:

5.11.1. Ремесленник — персонаж с навыком “Ремесленник”, который может в мастерской при наличии в его книге знаний ремесленных рецептов, перерабатывать ресурсы в изделия.

5.11.2. Для получения навыка до игры необходимо до 7 августа заполнить анкету по ссылке: <https://forms.gle/R4W4mvd1zR2xxEi16>.

5.11.3. Каждый ремесленник обязан иметь книгу знаний в виде антуражной книги/блокнота. Книга знаний является неотчуждаемым предметом.

5.11.4. Ремесленник может производить только те изделия, рецепт которых вклеен в его книгу знаний.

5.11.5. На игре можно получить навык “Ремесленник” (см. Правила по навыкам, п.3)

5.11.6. Рецепты ремесленников делятся на обычные, редкие и очень редкие.

5.11.7. В начале игры все ремесленники получают 3 рецепта обычной редкости, 2 из которых они выбирают сами (в анкете) до 7 августа. Другие рецепты можно получить в данжах, библиотеках и как награду за квест. См. Раздел 8.

5.12. Производство:

5.12.1. Каждый ремесленник может раз в экономический цикл произвести новый ресурс/изделие.

5.12.2. Для производства необходима мастерская, производство ведется с разрешения владельца мастерской и в присутствии региональщика.

5.12.3. Разрешение может быть как многократное (вписанное имя ремесленника в сертификат мастерской), так и однократное (устное/письменное) от владельца мастерской региональщику.

5.12.4. Ремесленник, работающий однократно в мастерской, не учитывается при подсчете лимита ремесленников в мастерской.

5.12.5. Для создания изделия/нового ресурса необходимо в присутствии региональщика как минимум 1 минуту отыгрывать производство, после чего передать региональщику потраченные ресурсы согласно рецепту. Региональщик проверяет рецепт и выдает произведенное ремесленнику, после чего делает отметку в книге знаний ремесленника о завершении производства в текущий цикл.

5.13. Владелец мастерской может быть любой персонаж. Наличие навыка “Ремесленник” необязательно.

5.14. Владелец мастерской можно стать только юридически — в случае смены владельца необходимо предоставить региональщику бумагу с подписью текущего главы локации (или прошлого, если текущего нет).

5.15. От количества мастерских зависит Благосостояние локации (см. 6).

6. Благосостояние

6.1. Все Имперские локации и Калькат имеют свой индекс Благосостояния.

6.2. Индекс меняется в течение игры в зависимости от:

- Боевой силы локации;
- Количества действующих ресурсных точек и мастерских;
- Штурмов и набегов игротехнических персонажей;
- Эпидемий;
- Количества созданных караванов;
- Экономических квестов;
- Предотвращения нелегальной торговли;
- Наличия и успешной работы гильдий.

6.3. В зависимости от данного индекса в начале каждого экономического цикла глава локации получает определенную сумму денег и ресурсов.

7. Улучшение строений и инженеры

7.1. Инженер — персонаж с навыком “Инженер”, который может делать улучшение зданий, ремонт зданий, кораблей и фортификационных сооружений.

7.2. Для получения навыка до игры необходимо до 7 августа заполнить анкету по ссылке: <https://forms.gle/nu1XgpwpTcbbAnZx9>.

7.3. Инженеру необходимо при себе иметь антуражную книгу инженерных чертежей. Книга является неотчуждаемым предметом.

7.4. До старта игры каждый инженер получает у региональщика 3 чертежа обычной редкости, 2 из которых игрок может выбрать сам до 7 августа (можно указать названия чертежей в заявке).

7.5. На игре можно получить навык “Инженер” (Правила по навыкам, п.3).

7.6. Инженерное улучшение:

7.6.1. Улучшение зданий/строений увеличивает количество их осадных хитов.

7.6.2. Для каждого улучшения необходим отдельный рецепт.

7.6.3. Инженер может собрать ресурсы согласно рецепту и обменять их у регионального мастера на наклейку соответствующего улучшения.

7.6.4. Инженер должен в течение 1 минуты отыгрывать процесс улучшения, после чего самостоятельно вклеивает наклейку в сертификат строения.

7.6.5. Каждое строение может иметь только по одному типу улучшения (максимум 6 возможных — см. Приложения).

7.6.6. Также см. Правила по локациям, строениям и территориям.

7.7. Модернизация:

7.7.1. Модернизация специализированных строений и кораблей требует соблюдения определённых условий, соответствующего чертежа, а также траты ресурсов. Условия и ресурсы зависят от типа строений/кораблей. Каждая модернизация даёт некоторые бонусы владельцу (и/или обитателям/работникам) здания.

7.7.2. Ресурсы, затрачиваемые при использовании чертежа, необходимо сдать мастеру, отмечающему эффект/результат.

7.7.3. Модернизация специализированных строений

Модернизация (повышение уровня) мастерских, ресурсных точек, храмов, приёмных покоев, госпиталей, лабораторий:

- Необходимо добавить новый элемент антуража к уже имеющимся (в мастерской — станок, верстак, на ресурсной точке — на усмотрение владельца)
- Инженер должен в течение 1 минуты отыгрывать процесс модернизации
- Другие условия модернизаций для храмов, приемных покоев/госпиталей и зельварных лабораторий следует смотреть в соответствующих правилах
- После соблюдения всех условий региональщик проставляет отметку о новом уровне здания в его сертификате.

7.7.4. Модернизация (повышение уровня) мастерской позволяет увеличить лимит ремесленников в ней и редкость используемых рецептов (см. Приложения)

7.7.5. Модернизация ресурсной точки позволяет увеличить выработку и лимит ресурсов (см. Приложения)

7.7.6. Модернизация кораблей:

- Более подробно — в Правилах по Судоходству (п.2.7)
- Инженер должен в течение 1 минуты отыгрывать процесс модернизации
- После соблюдения всех условий региональщик или мастер по судоходству проставляет отметку об изменении характеристики судна в сертификате.

7.8. Ремонт:

7.8.1. Для ремонта зданий и оборонительных сооружений до начального состояния (базового уровня) чертеж не требуется, но требуется ресурс Инструмент и по одному ресурсу Стройматериалы на каждые 2 восстанавливаемые осадные хита. Вместо использования для ремонта ресурсов можно использовать

труд персонажей. Использовать труд персонажей и ресурсы можно в любой пропорции (см. Правила по локациям, строениям и территориям, п. 10.2).

7.8.2. Для ремонта корабля необходимо затратить по одному ресурсу Корабельные материалы на каждый восстанавливаемый хит.

7.8.3. Ремонт кораблей может проводиться только в пришвартованном виде в порту.

7.8.4. Для восстановления улучшений зданий, укреплений и кораблей требуется снова произвести улучшения с использованием соответствующих чертежей.

8. Рецепты и чертежи

8.1. Ремесленные рецепты представляют собой свитки, которые можно вклеить в книгу рецептов ремесленника.

8.2. Инженерные чертежи представляют собой свитки, которые можно вклеить в чертежную книгу инженера.

8.3. Свитки можно купить, продать, найти в данжах, получить как награду за квест и т.д.

8.4. Свитки можно копировать (как с оригинала, так и из книги). Для этого необходимо получить бланк рецепта/чертежа у регионального или профильного мастера, скопировать туда текст оригинала, затратить ресурс Чернила и заверить свиток у мастера.

8.5. Свитки имеют разную редкость: обычные, редкие и очень редкие. От редкости зависит их количество в игре, цена на их покупку у Мастерских торговцев и получаемый результат. На старте выдаются только свитки обычной редкости.

9. Торговля

9.1. Игроки могут осуществлять между собой торговлю любыми ресурсами и по любым ценам, если это не противоречит правилам.

9.2. Для перевозки/переноски макроресурсов между локациями требуется актуальный сертификат каравана.

9.3. Сертификат каравана покупается за припасы на текущий или следующий экономический цикл.

9.4. Любой игрок может купить сертификат каравана у региональщика или у мастерского торговца.

9.5. Игрокам, заявившимся на роль торговцев, караванщиков и т.п., мастер по экономике по согласованию выдает сертификат на первый экономический цикл.

9.6. Для согласования необходимо до 7 августа заполнить анкету по ссылке: <https://forms.gle/vpKRZutrZW4gd9Y78>.

9.7. Мастерские торговцы могут проверить сертификат каравана.

9.8. Любой караван может иметь в своем составе максимум 5 персонажей (можно увеличить, если вступить в гильдию и другими способами).

9.9. За каждого члена каравана при покупке сертификата мастеру передается по 1 ресурсу Припасов.

9.10. Караван получает сертификат с указанием хозяина, численности и места формирования каравана. Сертификат действителен в течение 1 экономического цикла. Увеличение численного состава, смена главы каравана должны быть заверены мастером.

9.11. Увеличение численности каравана также стоит 1 ресурс Припасов за каждого нового персонажа.

9.12. Нести\везти ресурсы могут только члены каравана. Охрана не считается частью каравана, но может заменить павшего члена каравана без траты ресурса Припасы.

9.13. Сертификат каравана является непобираемым. В случае смерти хозяина каравана сертификат передаётся заместителю, указанному в данном сертификате.

9.14. Члены каравана не должны отходить друг от друга вне локации далее, чем на 10 м. В противном случае, персонаж считается покинувшим караван и должен сбросить макроресурсы.

9.15. 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.

9.16. В руках игрок может переносить только один макроресурс.

9.17. Заплечные корзины, носилки, тележки, телеги вмещают в себя 3/5/5/10 макроресурсов соответственно. Также можно согласовать и другие средства транспортировки у мастера по экономике. Все средства необходимо до игры зачиповать у мастера по экономике.

- 9.18. Все средства переноски должны быть антуражными, выглядеть характерно для мира игры и не иметь видимых современных элементов.
- 9.19. Средства переноски являются неотчуждаемыми.
- 9.20. В случае, если в пути по каким-либо причинам численность каравана изменилась так, что условия транспортировки груза не могут быть соблюдены, то излишки груза считаются потерянными, сертификаты на них подлежат уничтожению хозяином каравана (модели макроресурсов передаются мастерам).
- 9.21. В случае нахождения бесхозных макроресурсов, на которых отсутствует сертификат, можно передать их мастерам и получить в награду 1 медную монету за каждый макроресурс.
- 9.22. При ограблении каравана, помимо личных ценностей ограбленных персонажей, грабители могут забрать макроресурсы, если также имеют актуальный сертификат каравана и выполняют все условия по переноске макроресурсов.
- 9.23. Если в ходе ограбления каравана были убиты все участники каравана, то они обязаны пройти в мертвятник вместе с моделями ресурсов, оставленными грабителями, сертификат каравана сдается мастеру мертвятника

10. Мастерские торговцы

- 10.1. Мастерские торговцы не участвуют ни в каких игровых взаимодействиях, кроме торговли. Мастерского торговца нельзя убить или ограбить.
- 10.2. Мастерские торговцы продают ограниченное количество игровых ценностей.
- 10.3. Все стационарные мастерские торговцы в неограниченном количестве обменивают ресурс Еда на Припасы, в ограниченном количестве продают их за деньги.
- 10.4. В конце каждого экономического цикла стационарные мастерские торговцы продают определенный ресурс по низким ценам — информацию, какой именно ресурс, игроки могут получить на игре.
- 10.5. Изделия (кольца, антуражные кружки и прочее), привезенные игроками, можно отдать мастерскому торговцу до начала игры для продажи (но без гарантий) за определенный процент.
- 10.6. Странствующие мастерские торговцы ходят по определенным маршрутам с четким расписанием — информацию, когда в определенную локацию придет мастерский торговец, можно получить на игре.
- 10.7. У мастерских торговцев можно заказать ресурсы/ремесленные изделия.
- 10.8. Мастерские торговцы работают с 10:00 до 20:00.
- 10.9. Мастерские торговцы могут торговать с любыми персонажами любых фракций.

11. Гильдии

- 11.1. Игроки могут объединяться и формировать гильдии (как до игры, так и во время).
- 11.2. Гильдии во время игры формируются только с согласия главы/глав локаций.
- 11.3. В каждой гильдии должны быть не менее 3 членов (если из одного предприятия) или не менее 2 (если из разных).
- 11.4. Каждая гильдия обязана иметь Устав со следующими пунктами:
- Список членов (собственников предприятий)
 - Сфера деятельности
 - Локации, в которых она имеет филиалы
 - Глава/главы гильдии
 - Расположение штаба
 - Условия вступления и исключения из гильдии
 - Игровые права и обязанности
- 11.5. Данный устав необходимо передать мастеру по экономике при создании гильдии, а также уведомлять региональщиков и мастера по экономике при его изменении.
- 11.6. Зарегистрировать гильдию до игры можно по ссылке: <https://forms.gle/sEbAXZ7bN4MpJXKT9>.
- 11.7. Каждая зарегистрированная у мастеров гильдия имеет свои преимущества и недостатки (см. Приложение).
- 11.8. На каждое преимущество необходимо иметь и недостаток.
- 11.9. Если требования хотя бы одного недостатка не выполняются, то гильдия теряет все свои преимущества.

11.10. Для ремесленников, инженеров, торговцев, врачей и аптекарей уже указаны возможные преимущества и недостатки (см. Приложения), но разрешено ДО игры предлагать свои.

11.11. Гильдия ремесленников:

11.11.1. Если ремесленник состоит в гильдии, необходимо это отразить в сертификате ремесленника.

11.11.2. В уставе должны быть указаны мастерские, состоящие в гильдии.

11.11.3. В гильдии ремесленников могут состоять только те ремесленники, которые приписаны к гильдейским мастерским.

11.11.4. Соответственно, эти ремесленники могут получать бонусы от гильдии, только если работают в “своей” гильдейской мастерской (указаны в сертификате).

11.11.5. Если ремесленник желает работать в гильдейской мастерской и получать все имеющиеся в ней бонусы, ему необходимо вступить в гильдию и быть записанным в сертификат мастерской.

11.12. Гильдия торговцев:

Если торговец состоит в гильдии, необходимо это отразить в его сертификате члена гильдии.

11.13. Гильдия инженеров:

Если инженер состоит в гильдии, необходимо это отразить в его сертификате члена гильдии.

11.14. Гильдия врачей:

11.14.1. Если врач состоит в гильдии, необходимо это отразить в его сертификате члена гильдии.

11.14.2. Гильдия автоматически даёт всем членам формальное право осуществлять любую медицинскую практику во всех городах, где гильдия правомочна.

11.14.3. Врач гильдии, обучив ученика, может без свитков с рецептами передать ему знания о любом числе методов лечения, но не более, чем 3х разных болезней.

11.15. Гильдия аптекарей:

11.15.1. Если аптекарь состоит в гильдии, необходимо это отразить в его сертификате члена гильдии.

11.15.2. Гильдия автоматически даёт всем членам формальное право производить немагические зелья и лечить лёгкие болезни во всех городах, где гильдия правомочна.

11.15.3. Аптекарь из гильдии, обучив ученика, может без свитков с рецептами передать ему знания о рецептах приготовления 3 зелий.

11.16. Только гильдии могут иметь стартовый капитал на начало игры за счет выписывания векселей ростовщикам.

11.17. Главы гильдий входят в городской совет, при условии, что он существует в локации.

12. Нелегальная торговля

12.1. Торговля является нелегальной, если торгуют нелегальными ресурсами/изделиями, либо же торгуют, игнорируя местные законы (в обход местной гильдии).

12.2. Запрещенные товары:

- кладбищенские цветы (микроресурс)
- варпстоун и варп-токены
- любые яды, созданные зельеварами
- рабы
- ядовитые кинжалы (чип “Удар в спину”)
- отмычки (чип “Отмычка” для взлома замков)
- пороховые заряды (чип) без игрового разрешения властей на их производство, перевозку или владение
- порох (макроресурс) без игрового разрешения властей на их производство, перевозку или владение
- кладбищенские сокровища

12.3. Мастерские торговцы имеют право как купить нелегальный товар, так и вызвать стражника при попытке его продажи.

12.4. Представители власти могут любыми способами перехватить или добыть нелегальные товары и сдать их своим региональным мастерам.

12.5. Меры наказания за использование и создание нелегальных ресурсов/изделий остаются на усмотрение местных властей.

12.6. Меры наказания за нарушение гильдейских законов остаются на усмотрение гильдий.

13. Работоторговля

13.1. Работоторговля — торговля пленными или купленными в игровом мертвятнике рабами, которые впоследствии могут использоваться для жертвоприношений или добычи ресурсов.

13.2. Условия рабства:

— пленные рабы после отыгрыша на протяжении 1 часа могут отправиться в мертвятник. Время посмертия может быть уменьшено (см. Правила по свойствам, навыкам и специальным взаимодействиям, п. 4.6.4)

— купленные рабы после отыгрыша (1 час) возвращаются к игре.

— согласие игрока отыгрывать раба (за исключением пленных)

13.3. Вырученные за продажу рабов в мертвятнике средства раз в экономический цикл изымает МТ. При большом спросе на рабов разрешается устраивать торги.

13.4. За один экономический цикл в мертвятнике продается ограниченное число рабов.

13.5. Купить или продать рабов в мертвятнике могут игроки любых фракций.

13.6. Напоминаем, что рабовладение на территории Империи является незаконным.

14. Увеселительные заведения

14.1. Увеселительное заведение — заведение, оказывающее некоторые игровые услуги (в основном развлекательные, расслабляющие или питания) за игровые деньги.

14.2. К увеселительным заведениям относятся игровые кабаки, бордели, кальянные, игорные дома и т.д.

14.3. Все увеселительные заведения должны быть согласованы с региональными мастерами и мастером по экономике, игровые кабаки — с главным мастером.

14.4. Все увеселительные заведения относятся к небоевым зданиям (см. Правила по локациям, строениям и территориям, п.8.2).

14.5. Неигровые территории заведений, такие как кухня кабака или склад принадлежностей, должны быть ограничены (см. Правила по локациям, строениям и территориям п.5).

14.6. Каждое увеселительное заведение должно 1 раз в экономический цикл сдать необходимое количество (10–60 в зависимости от размера заведения) припасов для поддержки функционирования.

14.7. Первый экономический цикл (см. п 1.5) считается уже оплаченным.

14.8. В случае несдачи припасов считается, что в таверне используются некачественные продукты, отчего появляется риск заболеть для персонажей, питающихся в таверне (болезни вбрасывает региональный мастер).

14.9. Все заведения платят местным властям налоги, которые устанавливаются игроками самостоятельно. Заведение может быть подвергнуто рэкету. Меры и способы, применяемые криминальными элементами, а также суммы выплат остаются на усмотрение игроков.

14.10. На старте увеселительные заведения могут дополнительно получить небольшую сумму денег для размена. Заявки на получение денег необходимо до игры направить региональщику локации.

15. Кладбища

15.1. На кладбище растут кладбищенские цветы.

15.2. На кладбище могут быть сокровища.

15.3. Разграбление кладбища влияет на благосостояние локации.

16. Фальшивомонетничество

16.1. Все монеты на игре делятся на легальные и нелегальные.

16.2. Легальные монеты:

- Введенные МГ в игру монеты
- Монеты, завезенные игроками, заранее согласованные с мастером по экономике
- Монеты с игры Вархаммер 2021

16.3. Для согласования монет, ввозимых игроками, необходимо до 15 августа заполнить анкету по ссылке: <https://forms.gle/foW4A86ZJZwxCw2v8>.

16.4. Все остальные монеты считаются нелегальными, то есть запрещенными.

16.5. Узнать, является ли монета легальной, можно у мастерского торговца, либо же у некоторых библиотекарей.

16.6. Мастерские торговцы принимают к оплате только монеты, введенные в игру МГ, вне зависимости от их легальности.

16.7. На игре возможна чеканка золотых монет (в мастерской, имея соответствующий рецепт), но данная деятельность является незаконной, как и хранение/продажа данного рецепта.

17. Украшения

17.1. Украшения можно делать только в соответствующей мастерской — ювелирной. Ювелирная может быть как получена в результате модернизации мастерской инженером, так и быть заявлена до начала игры.

17.2. Ювелирные украшения имеют соответствующие рецепты — схемы.

17.3. Проволока для изготовления украшений не предоставляется МГ.

ПРИЛОЖЕНИЯ:

Правила по экономике: Приложение №1. Выработка и лимиты ресурсных точек

Выработка:

Название ресурса	Выработка до модернизации	Выработка после модернизации
Руда	2	4
Камень	2	4
Сера	6	12
Древесина	2	4
Уголь	2	4
Специи	10	20
Еда	4	8
Лен	2	4
Масло	8	16

Лимит:

Название ресурса	Лимит до модернизации	Лимит после модернизации
Руда	16	32
Камень	16	32
Сера	36	72
Древесина	16	32
Уголь	16	32
Специи	60	120
Еда	24	48
Лен	16	32
Масло	48	96

Получение селитры, золота и драг. камней:

Селитра автоматически добывается при добыче еды в кол-ве 3 шт.

Золото и драгоценные камни случайным образом добываются при любой добыче камня/руды в шахте (0-4 шт.)

Правила по экономике: Приложение №2. Ремесленные рецепты

Название изделия	Макро/ микро	Затрачиваемые ресурсы	Примечания	Редкость рецепта
Перевязочные материалы (20)	микро	Лен (1), специи (3)	Используется хирургами и врачами	Обычный
Чернила (1)	микро	Масло (1), специи (1)	Используется для крафта свитков	Редкий
Благовония (1)	микро	Масло (1), специи (2)/ Масло (1), сера (2)/ Специи (1), сера (1)	Используется в храмах	Редкий
Стройматериалы (4)	Макро	Дерево (1), камень (1)	Используется для улучшения и ремонта зданий	Обычный
Корабельные материалы (4)	Макро	Дерево (1), лен (1)	Используется для ремонта кораблей	Обычный
Инструменты (10)	микро	Дерево (1), металл (2)	Используется инженерами	Обычный
Приготовленная еда (1)	Макро	Еда (1), масло (2)/ Еда разного типа (2)/ Еда (1), специи (2)	Для более выгодного обмена на припасы у МТ	Редкий
Пороховой заряд (10)	микро	Дерево (1), Металл (10), Порох (1)	Используется для вредительства	Очень редкий
Порох	Макро	Селитра (5), сера (4), уголь (1)		Редкий
Отмычка (5)	–	Металл (1), инструменты (1)	Для взлома замков	Обычный
Замок (10)	–	Металл (1), инструменты (1)	Изготовление замка	Обычный
Металл (8)	микро	Руда (2), уголь (1)	Используется в рецептах и чертежах	Обычный
Золотая монета (1)	–	Золото (4)	-	Очень редкий

Рецепты могут незначительно измениться до игры.

Правила по экономике: Приложение №3. Инженерные чертежи

Название	Затрачиваемые ресурсы	Эффект	Редкость рецепта
Замок (3)	Металл (1), инструменты (1)	Изготовление замка	Обычный
Отмычка (3)	Металл (2), инструменты (2)	Для взлома замков	Обычный
Малое инженерное улучшение строения (стальные петли/крепкий засов/окованная дверь)	Стройматериалы (2), инструменты (1)	Увеличение осадных хитов +2	Обычный
Большое инженерное улучшение строения (дварфийская кладка/дубовые доски/продуманный чертеж)	Стройматериалы (4), инструменты (1)	Увеличение осадных хитов +4	Редкий
Модернизация рес. точки (выработка)	Стройматериалы (4), инструменты (2)	Увеличение выработки/	Обычный
Модернизация рес. точки (лимит ресурсов)	Стройматериалы (4), инструменты (2)	Увеличение лимита добываемых ресурсов	Редкий
Модернизация мастерской (лимит ремесленников) - 1	Стройматериалы (4), инструменты (2)	Лимит увеличен до 8	Обычный
Модернизация мастерской (лимит ремесленников) - 2	Стройматериалы (6), инструменты (3)	Лимит увеличен до 12	Редкий
Модернизация мастерской (редкость рецептов)-1	Стройматериалы (3), инструменты (3)	В мастерской можно использовать редкие рецепты	Обычный
Модернизация мастерской (редкость рецептов)-2	Стройматериалы (6), инструменты (4)	В мастерской можно использовать очень редкие рецепты	Редкий
Модернизация мастерской (пропуск промежуточного рецепта)	Стройматериалы (6), инструменты (3)	В мастерской можно использовать пропуск промежуточного рецепта	Редкий
Модернизация мастерской - ювелирная	Стройматериалы (4), инструменты (2), золото (4)	Возможность создавать украшения в мастерской	Редкий
Модернизация мастерской - обычная (для ювелирной)	Стройматериалы (4), инструменты (2)	В мастерской можно использовать обычные рецепты	Обычный
Улучшение храма**	Стройматериалы (8), инструменты (4), благовония (4)	Улучшение храма на +1 уровень (только один раз для храма)	Редкий
Новая рес. точка	Стройматериалы (10), инструменты (4)	Новая рес. точка	Обычный

**если кладбище при храме не разграблено.

Новая мастерская	Стройматериалы (8), инструменты (6)	Новая мастерская	Обычный
Укрепление лодки	Корабельные материалы (4), инструменты (1)	Увеличение осадных хитов с 2 до 4	Редкий
Укрепление корабля	Корабельные материалы (8), инструменты (2)	Увеличение осадных хитов с 4 до 8	Очень редкий
Надстройка на палубе (для лодок)	Корабельные материалы (4), инструменты (1)	Увеличение пассажировместимости на 5	Редкий
Новые каюты (для корабля)	Корабельные материалы (8), инструменты (2)	Увеличение пассажировместимости на 10	Обычный
Новые каюты (для корабля) - 2 уровень	Корабельные материалы (4), инструменты (2)	Увеличение пассажировместимости на 5	Редкий
Новые каюты (для корабля) - 3 уровень	Корабельные материалы (4), инструменты (2)	Увеличение пассажировместимости на 5	Очень редкий
Увеличенный трюм лодки	Корабельные материалы (4), инструменты (1)	Увеличение грузоподъемности на 10	Редкий
Увеличенный трюм корабля	Корабельные материалы (8), инструменты (2)	Увеличение грузоподъемности на 24	Очень редкий
Постройка лодки	Корабельные материалы (12), инструменты (4)	Новая лодка	Обычный
Постройка корабля	Корабельные материалы (24), инструменты (6)	Новый корабль	Редкий
Постройка Сада травника	Стройматериалы (6), Инструменты (2), Селитра (6), Аптекарские травы (5)	Новый Сад травника	Обычный
Постройка Фармацевтической лаборатории	Стройматериалы (6), Инструменты (4), Селитра (2) Аптекарские травы (2)	Новая Фармацевтическая лаборатория	Обычный
Возведение Медицинской постройки	Стройматериалы (8), Инструменты (5), Аптекарские травы (3)	Новая Медицинская постройка	Обычный

Модернизация аптекарского сада до 2 уровня	Стройматериалы (4), Инструменты (2), Селитра (4), Аптекарские травы (2)	2 уровень аптекарского сада	Обычный
Модернизация аптекарского сада до 3 уровня***	Стройматериалы (6), Инструменты (2), Селитра (5), Аптекарские травы (4)	3 уровень аптекарского сада	Редкий
Модернизация медицинской постройки до 2 уровня	Стройматериалы (6), Инструменты (3)	2 уровень медицинской постройки	Обычный
Модернизация медицинской постройки до 3 уровня****	Стройматериалы (8), Инструменты (4)	3 уровень медицинской постройки	Редкий

Инженерные чертежи могут незначительно измениться до игры.

***необходимо состоять в гильдии аптекарей.

****необходимо состоять в гильдии врачей.

Правила по экономике: Приложение №4. Баффы и дебаффы ресурсных точек

Название	На каких рес. точках	На каких рес. точках	Длительность
Повреждение ресурсной точки – Пороховой заряд (2шт.)	Лесопилка/ Шахта/ Ферма	Уменьшает выработку в 2 раза до починки.	Необходимо затратить 4 стройматериала для починки ресурсной точки.
Разграбление ресурсной точки отрядом	Лесопилка/ Шахта/ Ферма	Уменьшает выработку в 2 раза.	До конца экономического цикла.
Житница Таала (жреческий ритуал)	Лесопилка/ Ферма	Увеличивает выработку в 2 раза.	До след. добычи ресурсов (однократный эффект).
Скорбь Рири (жреческий ритуал)	Лесопилка/ Ферма	Уменьшает выработку в 2 раза.	До след. добычи ресурсов (однократный эффект).
Зелье отравы(зелье)	Лесопилка/ Ферма	Уменьшает выработку в 2 раза.	До след. добычи ресурсов (однократный эффект).
Зелье роста (зелье)	Лесопилка/ Ферма	Увеличивает выработку в 2 раза.	До след. добычи ресурсов (однократный эффект).

Правила по экономике: Приложение №5. Преимущества и недостатки гильдий

Сфера деятельности гильдии	Преимущество/недостаток	Описание
Торговцы	Преимущество	Увеличение количества членов каравана до 10 персонажей
Торговцы	Преимущество	Каждый цикл гильдия может купить 2 сертификата каравана. На эти 2 сертификата гильдия получает 2 аналогичных сертификата бесплатно (без прописанных полей хозяина и членов каравана)
Все	Недостаток	Обязательная сдача 1 серебряной монеты за каждого члена гильдии в экономический цикл (мастерам)
Все	Недостаток	Обязательная сдача 3 припасов за каждого члена гильдии в экономический цикл (мастерам)
Ремесленники	Преимущество	Ремесленник может использовать 2 рецепта в цикл
Ремесленники	Преимущество	Ремесленник получает на 25% больше изделий при производстве, чем получил бы без преимущества
Инженеры	Преимущество	Инженер использует ресурсов в 2 раза меньше, чем указано в чертеже (с округлением в большую сторону)
Инженеры	Преимущество	Каждый экономический цикл гильдия получает один обычный или редкий рецепт на выбор
Врачи	Преимущество	Врач из гильдии добавляет 1 белый камень при составлении жребия.
Врачи	Преимущество	Врач из гильдии может каждый цикл создавать до 4 свитков описания лечения болезней с тратой ресурса Чернила на каждый свиток.
Аптекари	Преимущество	Приготовив хотя бы 3 порции одного зелья за раз, аптекарь получает четвертую без траты дополнительных ингредиентов.
Аптекари	Преимущество	Аптекарь из гильдии может каждый цикл создавать до 4 свитков рецептов зелий с тратой ресурса Чернила на каждый свиток.

Правила по экономике: Приложение №6

1. Экономика Скавенов

Добыча варпа:

- 3 раза за день падает по 3 метеорита
- 5-6 варпстоунов в каждом метеорите
- один техномаг перерабатывает 1 варпстоун в 4 варп-токена
- фабрика без бонусов перерабатывает 1 варпстоун в 8 варп-токенов
- каждый флаг в лабиринте дает +2 варп-стоуна к переработке фабрики

Техномагия:

- техномаги скавенов могут использовать как ремесленные рецепты, так и инженерные чертежи – но по удвоенной цене ресурсов
- но им разрешается заменять микроресурсы на варп-токены в соотношении 1к1 до половины стоимости
- кроме того, они могут использовать техномагию для создания скавенских Устройств.
- Устройства закрепляются на варп-резонаторе
- единовременно на 1 техномаге может быть закреплено только 1 Устройство
- Устройства можно снимать, менять и изготавливать только в Мастерской

- Устройства являются индивидуальными. Один техномаг не может использовать Устройства другого техномага, но может их “переделать под себя”, затратив только варп-камень в количестве, указанном в рецепте и инструменты в количестве 1
- установленные Устройства побираемы с мертвого тела
- Устройства можно уничтожить после побираения:
 - если устройство уничтожает не инженер/техномаг, то Устройство уничтожается со взрывом, уничтожающий переходит в состояние тяжелого ранения
 - инженер же может уничтожить Устройство на месте без последствий
- один чертеж Устройства выдается каждому техномагу на старте игры, остальные можно найти в виде чертежей на самой игре
- каждые 2 варп-токена, использованный при изготовлении или изменении Устройства дает шанс 1/6 на взрыв Устройства
- каждая перезарядка дает шанс 1/6 на взрыв Устройства
- взрыв уничтожает все потраченные ресурсы, Устройство, а также переводит изготавливающего техномага в состояние тяжелого ранения
- Устройства нужно перезаряжать после использования.

Название	Описание	Ресурсы	Перезарядка	Шанс взрыва
Варп-Мина-Бомба	Позволяет 1 раз установить магическую ловушку (с.м. описание заклинания “магическая ловушка”)	Инструменты(2), Металл(2)Варп-токен(6)	Каждое использование – 1 варп-токен	3/6
Защитная вонючка	Аналог заклинания Доспехи Бога т.е. магические снаряды снимают 1 хит (а не 5). Не может колдовать. Моделируется повязыванием желтых лент на оба предплечья.	Инструменты(2), Сера(2), Селитра(2), Металл(1), Варп-токен(4)	Каждое использование – 4 варп-токена	2/6
Варп-прыжок	Магическая эгида. Личное. Боевое. Заклинатель раскручивает над головой ленту с мячом. Пока мяч крутится (но не более 1 минуты), заклинатель не получает урона хитов ни от каких взаимодействий, на него не действуют никакие умения. При этом заклинатель не может совершать никаких других действий, кроме перемещения. Использование: 1 раз за бой.	Инструменты(2), Варп-токен(8)	Каждое использование – 2 варп-токена	4/6
Пыточные варп-иглы	Магический допрос	Инструменты(2), Варп-токен(4)	Каждое использование – 1 варп-токен	2/6
Варп-телепортация	Путь через миры. Личное. Моделируется накидыванием на голову белой вуали размером не менее 1х1 м. После проведения магического ритуала длительностью 1 минуту заклинатель считается невидимым, нематериальным, неуязвимым к любым взаимодействиям, сам не может взаимодействовать с другими персонажами и предметами в игре, и должен незамедлительно двигаться до ворот своей локации, где эффект заклинания заканчивается, а вуаль снимается. Если заклинатель не достиг ворот своей локации в течении 30 минут, то он оказывается в состоянии тяжёлого ранения, и эффект заклинания заканчивается.	Инструменты(2), Варп-токен(8)	Каждое использование – 2 варп-токена	4/6
Техномагическая оптика	Колдовской взор. Баф. Личное. Заклинатель видит невидимых персонажей (включая тех, кто находится под действием заклинаний “Идущий в тени”, “Переход в тень” и “Смена формы – Древень”) и может их атаковать. Моделируется повязыванием чёрной ленты на посох или оружие заклинателя. Длительность действия – 2 часа.	Инструменты(2), Металл(2), Варп-токен(6)	Каждое использование – 1 варп-токен	3/6

Починка скавенского корабля аналогична починке обычных кораблей (см. Правила по экономике), но требует также по 1 варп-токену на каждый восполняемый хит корабля.

При потоплении скавенами корабля, если среди скавенов присутствует техномаг, то он может получить по 1 корабельному материалу с каждых 4 хитов потопленного корабля.

2. Караваны Кальката

Караваны в Калькате моделируются виртуально.

Каждый ТД (торговый дом) может послать только 1 караван в экономический цикл. ТД заранее заявляет, какие ресурсы он хочет (руда, камень, сера, древесина, уголь, специи, еда, лен, масло, селитра), и дает некоторую сумму денег (сколько хочет) каравану (региональщику).

Караван может вернуться/не вернуться с разным исходом, о результате похода каравана сообщит региональный мастер.

Правила по судоходству

0. Правила для сухопутных крыс, карамба!

0.1 Если вы видите за пределами города отряд, члены которого несут желтый штандарт с изображением якоря — вы не можете с ними взаимодействовать, они с вами тоже. Это судно плывет по реке, а вы на берегу.

0.2 Со стен городов, с территории порта вы можете стрелять из луков, арбалетов, пушек и метать фаерболы в такой отряд. Но и они по вам тоже могут.

0.3 Если вы видите за пределами города отряд с лежащим на земле желтым штандартом с изображением якоря — вы можете с этим отрядом взаимодействовать по общим правилам. Они с вами тоже. Это судно, приставшее к берегу.

0.4. Если в порту вы видите строение, похожее на корабль или лодку с жёлтым штандартом, — это пришвартованное судно, его можно взять штурмом, разрушить или отремонтировать.

1. Общие положения

1.1. На игре моделируется речное судоходство по Рейку и его притокам только в рамках отыгрываемой территории. Плаваний на судне за ее пределы моделироваться не будет. Единственный вариант — вывод персонажа за пределы игры без возможности вернуться.

1.2. Локации, в которых находятся порты (Калькат, Шайнфельд, Эссель, Тоннели под Рейком, Туманная бухта, Шедельхейм), должны построить порты согласно Правилам по локациям, строениям и территориям.

1.3 Каждая команда для игры в модель плавания должна иметь модель судна-здания в порту (см. ниже). Плавание моделируется перемещением отряда со штандартом (см. ниже).

1.4 Суда могут ходить с 10:00 до 20:00 и только по водным путям. В случае, если в 20:00 судно будет находиться в пути, то разрешается дойти до места назначения или вернуться в порт приписки. Если судно в 20:00 и позднее находится в чужом порту, то члены команды могут вернуться в порт приписки по общим правилам по суше.

2. Речные суда

2.1. Игроки могут строить речные суда только в локациях, в которых есть порты (см. Приложение “Карта судоходства”). Постройка судна должна до игры быть согласована с региональным мастером. Не более двух кораблей и двух лодок на локацию.

2.2. На игре моделируются два основных типа судов: лодки и корабли.

2.3. Требования к строительству моделей речных судов описаны в Правилах по локациям, строениям и территориям.

2.4. Суда-здания могут быть оборудованы орудийными палубами с военными машинами. Количество военных машин не ограничено.

2.5. Каждое судно должно иметь штандарт не ниже 2,5 м высотой, на котором должен быть размещен флаг не менее 40×60 см (аналогично штандарту отряда) с изображением якоря на желтом поле. Когда судно находится в порту, стоит на якоре — штандарт с якорем поднят, когда судно отплывает — штандарт с якорем должен быть в отряде.

2.5.1. Штандарт должен быть размещён на судне, или, в том случае, когда разместить штандарт конструктивно не предполагается возможным, рядом с ним.

2.6. Характеристики судна назначаются индивидуально, в зависимости от его размеров и антуража, мастером по судоходству или уполномоченным им лицом с выдачей сертификата. См. Приложение №1.

Характеристики судна:

2.6.1. **Осадные хиты:** не более 2 для лодки, не более 4 для корабля. Может быть увеличено с помощью инженерии или магии, но не более чем до 4 и 8 осадных хитов соответственно.

2.6.2. **Пассажировместимость**, включая экипаж (только для плавания, в порту количество человек на судне не ограничено): для лодки от 2 до 3 человек, может быть увеличено до 5. Для корабля базовое значение от 5 до 10, может быть увеличено до 15.

2.6.3. **Грузоподъемность** (учитывается только для перевозки макроресурсов): для лодки от 3 до 6 штук, может быть увеличено до 10. Для корабля от 6 до 12, может быть увеличено до 24. Для перевозки макроресурсов требуются носилки, аналогичные носилкам для караванов. Носилки требуется нести даже в случае, если в данный момент судно ничего не везёт.

2.7. Каждое судно перед игрой получает сертификат, в котором указано количество осадных хитов, пассажировместимость и грузоподъемность судна.

2.7.1. При изменении данных параметров, правки в сертификат вносит мастер по судоходству или региональный мастер.

2.7.2. Временные улучшения характеристик судна вклеиваются в сертификат игроками самостоятельно. Важно, чтобы в наклейке было указан эффект магического заклинания и время его действия.

2.7.3. Характеристики судна не могут превышать установленные максимальные значения.

2.8 Когда судно отплыло, никакие игровые взаимодействия кроме устного общения с его командой с земли невозможны, в том числе с использованием свойства Полет в любых его видах.

2.9. **Ремонт судна** — восстановление осадных хитов, производится в соответствии с Правилами по экономике и только в пришвартованном виде в порту.

2.10. В случае гибели судна во время плавания сертификат судна изымается или в нем ставится соответствующая отметка. Игровые действия на судне-здании производиться не могут до постройки нового судна по Правилам по экономике и выдачи нового сертификата.

3. Навигация

3.1. Речные суда могут передвигаться только по водным путям:

-до локаций, где есть порт или доступ к водному пути;

-до точек маршрута, где разрешено причаливание судов на карте речного судоходства. См. Карту локаций.

Внимание! Река на карте — это водная преграда, которую нельзя преодолеть. Водный путь — разрешенный маршрут для передвижения на судне.

3.2. Судно может отправиться в плавание только если на борту есть минимальный экипаж. Для лодки это один персонаж с навыком Судоходство и один пассажир, для корабля — два персонажа с навыком Судоходство.

3.3. Судно может отправиться в плавание без минимального экипажа, но только если оно отправляется не из порта, и только по направлению в порт приписки. В данном случае отправление судна должно происходить в присутствии мастера, т.к. судно может столкнуться с неописанными в правилах сложностями.

Это может быть:

3.3.1. Судно попало домой без потерь.

3.3.2. Судно попало в шторм — потерял все осадные хиты кроме одного.

3.3.3. Потеря половины команды — смыло за борт.

3.3.4. Судно дало течь сразу после отплытия, команда спаслась (остается в месте отправления, но без судна).

3.3.5. Судно разбилось о скалы в произвольном месте, половина команды спаслась. (место кораблекрушения и кто погиб определяет присутствующий мастер, например, считалкой: Плывет моряк на корабле, он не тоскует по земле. Он с ветром дружит и волной. Ведь море дом его родной).

3.3.6. Судно затонуло в пути. Команда утонула.

3.3.7. Если в команде судна остался один, а не два как необходимо, персонажа с навыком Судоходство, то команда может попросить повторный выбор своей судьбы.

3.4. При отправлении судна в плавание у экипажа на руках должен быть сертификат судна. Плавание без сертификата является грубым нарушением правил.

3.5. **Плавание** моделируется следующим образом:

3.5.1. В плавании необходимо использовать штандарт из п. 2.4. Штандарт могут носить, поднимать и спускать только люди с навыком Судходство.

3.5.2. На судне не может быть игроков больше, чем указано в сертификате (пассажировместимость).

3.5.3. Расстояние от игрока до штандарта в плавании 1 метр для лодки, 2 метра для корабля. Любой мастер может указать на “выпадение за борт”. Персонаж тонет 3 минуты. Персонаж, находящийся в состоянии тяжелого ранения, оглушенный или связанный, тонет мгновенно.

3.5.3.1. **Способы спасения утопающих на водном маршруте:**

- утопающего может вытащить любой персонаж, если он может до него дотянуться, не выходя за пределы судна;
- утопающему можно кинуть веревку или любой другой подходящий предмет, и вытащить утопающего таким образом (если он сам не против этого);
- утопающего может вытащить персонаж со свойством Полет.

3.5.4. Грузы (макроресурсы), перевозимые судами, должны находиться на носилках. Грузы, упавшие на землю, считаются утонувшими, их сертификат уничтожается игроками самостоятельно.

3.5. Судно может причалить в порту или к необорудованному берегу в точках на карте, где это разрешено (маркировка табличками). При швартовке к необорудованному берегу игрок, несущий штандарт, командует: “Отдать якорь”. После чего команда и пассажиры сходят на берег вместе с грузом, штандарт кладётся на землю, моделируя швартовку.

По прибытии на точку высадки после швартовки необходимо узнать о положительных или отрицательных эффектах точки (см. Приложение 2).

Если судно вернулось в порт приписки, то штандарт поднимается на судне-здании, обозначая, что судно в порту.

3.6. **При отправлении судна из порта приписки** необходимо снять штандарт, поднять трап и скомандовать: “Поднять якорь!”. После чего можно начинать движение. Локация покидается через порт, а не ворота.

Внимание! После снятия штандарта с судна-здания, на нем не должно оставаться игроков и игровых ценностей. Если на судне-здании остались игроки или материальные ценности, они считаются утонувшими.

3.7. При отправлении судна из порта приписки необходимо сдать мастеру припасы в соответствии с Правилами по экономике: количество сдаваемых припасов равно максимальной пассажировместимости.

3.8. **При отправке с необорудованного берега** достаточно отдать команду: “Поднять якорь” и поднять штандарт. Неудавшиеся к поднятию штандарта члены экипажа считаются оставшимися на берегу.

3.9. Экипажи в плавании могут передавать друг другу грузы и иные предметы, а также переходить с судна на судно, если суда стоят борт в борт, выполняются все остальные правила и не нарушаются лимиты пассажировместимости и грузоподъемности.

3.10. **По прибытии в порт** необходимо отдать команду: “Спустить якорь!”, переместить игроков и материальные ценности в судно-здание, переместить штандарт на судно-здание.

Внимание, если к моменту поднятия штандарта на судне-здании игроки или материальные ценности остались на акватории порта, они считаются утонувшими.

4. Морской бой

4.1. Во время движения суда не могут вступать в игровые взаимодействия, в т.ч. и дистанционную боевку с игроками, находящимися на суше за пределами городов.

4.2. При входе в порт или если судно проплывает мимо города, оно может быть обстреляно дистанционно артиллерией, дистанционным оружием и магическими снарядами со стен и башен города, с территории порта или с судов, находящихся в порту. И наоборот, суда могут атаковать стены, людей и военные машины на стенах и в порту. Ограничения по дистанции нет.

4.2.1. Снаряды, снимающие осадные хиты, поражают судно в плавании при попадании в штандарт, груз и команду на борту.

4.2.2. Снаряды военных машин и магические снаряды при попадании в игроков не снимают хиты с их персонажей, только осадные. Хитосъём дистанционным оружием по общим правилам боёвки.

4.3. Команда одного судна в плавании может дистанционно обстреливать другое судно по общим правилам боевых взаимодействий.

4.4. Корабль (не лодка) в плавании может иметь военные машины. Одна военная машина занимает 2 слота грузоподъемности. Военная машина должна переноситься вместе с лафетом как обычный груз, или на колесах, если таковые имеются.

4.5. Абордаж

4.5.1. Одно судно может взять другое на абордаж. Для этого необходим специальный инструмент — кошка. Моделируется веревкой с протектированным грузом (лучше штурмовой якорь). Для начала абордажа необходимо бросить кошку так, чтобы груз или веревка коснулись штандарта другого судна.

4.5.2. На одном судне может быть одна кошка, если она моделируется просто грузом, и до четырех, если кошка моделируется штурмовым якорем.

4.5.3. Зброшенную кошку нельзя сбросить или перерубить.

4.5.4. После того как кошка заброшена, объявляется абордаж. Для данного боевого взаимодействия необходимо присутствие маршала. Просим команды, планирующие абордаж, озаботиться этим.

4.5.5. Для абордажа требуются 4 шеста и веревка длиной не менее 20 метров (наличие шестов и веревок — обязанность стороны, объявившей абордаж). Шесты втыкаются в землю, образуя вершины квадрата не менее 5x5 метров. Шесты соединяют веревками на высоте приблизительно по пояс человека. Маршал разводит команды по разным углам прямоугольника и командует начало схватки. Боевка происходит по общим правилам.

4.5.6. Выпавшие за ограждение начинают тонуть по п.3.5.4. настоящих правил.

4.5.7. По завершении боевых действий победившая сторона может взять пленных и груз, если это позволяет пассажироместимость и грузоподъемность их судна.

4.5.8. Чужое судно нельзя захватить. Если на нем не осталось выживших, маршал забирает сертификат такого судна или ставит в нем отметку “Потоплено”. Шесты, веревки и кошки непобираемы.

4.6. Если судно потеряло все осадные хиты в плавании, то судно считается погибшим, а его команда погибает временной смертью, если ее не спасли по правилам пункта 3.5.4.

4.7. Если судно стоит на якоре в чужом порту или у необорудованного берега в точке, где разрешена швартовка, штандарт судна опущен, снять осадные хиты с него нельзя. Боевка между экипажем судна и другими игроками проходит по общим правилам.

4.8. **Бой с судном, находящимся в своем порту на якоре (судно-здание)**, происходит по общим правилам:

4.8.1. Боевые взаимодействия персонажей, находящихся на земле, с персонажами на судне и наоборот, возможны только с помощью дистанционного оружия, военных машин, магических снарядов.

4.8.2. Боевое взаимодействие с персонажами, находящимися на трапе, с помощью оружия ближнего боя возможно как с судна, так и с земли.

4.8.3. Боевое взаимодействие на самом судне происходит по правилам боёвки в полностью боевых зданиях по общим правилам.

4.8.4. Осадные хиты снимаются с судна-здания в соответствии с Правилами по боевым взаимодействиям. Засчитываются попадания в корпус судна. Не засчитываются попадания в мачты, такелаж. Попадание в членов экипажа учитывается по общим правилам.

5. Навык Судоходство

5.1. Навык Судоходство позволяет управлять судном в плавании.

5.2. На начало игры мастер по судоходству выдает этот навык персонажам из команды судна в зависимости от антуража и размеров судна. Для лодки от 1 до 2, для корабля от 2 до 4.

5.3. Чтобы получить навык Судоходство, нужно пройти обучение:

- * сходить не менее 2 раз в речной поход;

- * быть представленным Капитаном судна (учителем) в Гильдии корабелов (при её наличии в локации) в присутствии регионального мастера (заверяет навык в паспорте игрока).

5.4. На каждом судне в игровой день может обучиться 1 персонаж, если в локации нет Гильдии. Если Гильдия есть, то 2 персонажа на лодку и 3 — на корабль.

5.5. За выдачу патента (навыка) судоходства Гильдия может брать взносы, но не менее 1 серебряного шиллинга. Региональный мастер — 3 шиллинга. (Для некоторых фракций может быть заменено на иные ресурсы).

6. Туман над Рейком и опасность водных путешествий

6.1. По всем водным путям бродит магический туман. Судно в плавании, увидев по курсу клубы тумана (белого дыма), должно остановиться не ближе 15 шагов от него и ждать появления игротеха — духа реки.

6.2. Духи реки являются магическими существами, которых нельзя поразить никаким оружием, в т.ч. и магическим.

6.3. Дух реки может проверить сертификат судна и его судовой журнал при наличии, после чего совершает с судном игротехнические действия, от которых нельзя отказаться. Это могут быть:

6.3.1. Требование жертвы здесь и сейчас, в т.ч. и человеческой.

6.3.2. Наложение гейса — обязательного квеста на судно. Если гейс не исполнен, то в следующий раз дух может покарать команду. Гейс вписывается в сертификат судна, отметку о его выполнении может поставить региональный мастер.

6.3.3. Завести судно к острову Рейкготта и отправить команду на поиски указанного предмета или для выполнения иного квеста на острове. Задание дается на срок 1 час, во время которого судно не может сняться с якоря. Если квест не выполнен, дух может потребовать жертву или уничтожить судно (но не команду).

6.3.4. Разбить судно о скалы с жертвами или без среди команды. Обычно, при неисполнении гейса или иных провинностях перед Рейкготтом.

6.4. В игре будут специальные артефакты, помогающие умиловить духа реки, или избежать встречи с ним.

7. Судовой журнал

7.1. Команда судна самостоятельно подготавливает до игры и ведет в процессе игры Судовой Журнал. Судовой журнал является предметом в игре, то есть может быть похищен, потерян и пр. В любое время можно начать вести новый журнал.

7.2. В судовой журнал может вноситься следующая информация по каждому плаванию: список команды и пассажиров, перепись груза (макроресурсы, в т.ч. контрабандные, которые могут быть обозначены как иные ресурсы для конспирации), маршрут и цель. Рекомендуются также вносить в Судовой Журнал встреченные на пути препятствия, договоренности, байки и прочие атмосферные моменты, создающие историю корабля и команды.

7.3. Судовой журнал берется с собой, когда судно отправляется в плавание.

7.4. Судовой журнал не является обязательной моделью, но в отдельных локациях Гильдии или портовые службы могут требовать его наличия, или наличие декларирования в нем грузов или иных записей.

7.5. При наличии судового журнала и подробных записей в нем, Гильдия или региональный мастер могут снизить (до 1 шиллинга) плату за обучение навыку Судоходство. А слуги Рейкскотта — более благосклонно отнестись к команде судна.

Приложение №1. Характеристики судна

Базовые осадные хиты

Для лодки (от 1 до 2) определяется общим антуражем. Для корабля (от 2 до 5) определяется наличием конструктивных элементов:

- составная мачта (стеньга, декоративный марс, ванты) +1 хит
- вторая мачта +1 хит
- наличие юта, или бака, выдерживающего игроков аналогично правилам штурмовых стен и перекрытий +1 хит

Решение принимается мастером по судоходству. При необходимости привлекаются мастера по антуражу и боевке.

Пассажировместимость

Для лодки (от 2 до 3) определяется общим антуражем, наличием скамеек и имитаций весел.

Для корабля (от 5 до 10) определяется наличием конструктивных элементов:

- наличие пассажирской каюты +1-2 ПВ. Учитывается наличие коек, иллюминаторов.
- матросский кубрик +1-2 ПВ. Учитывается наличие гамаков, шкафчика и т.д.
- камбуз (декоративный) +1 ПВ

Решение принимается мастером по судоходству. При необходимости привлекаются мастера по антуражу и боевке.

Грузоподъемность

Для лодки (от 3 до 6) определяется общим антуражем, наличием небольшого трюма, или места под груз. Необходимы носилки.

Для корабля (от 6 до 14) определяется наличием конструктивных элементов:

- наличие трюма +2-3 ГП. Учитывается наличие коек, иллюминаторов;
- возможность запира́ть трюм (по общим правилам запирания помещений) +1 ГП;
- наличие средств организации хранения в трюме, стеллажи, полки +2 ГП (должно выдерживать мешки макроресурсов);
- имитация погрузочных средств на корабле, или в порту (тали, грузовой выстрел, кран) +2 ГП.

Решение принимается мастером по судоходству. При необходимости привлекаются мастер по антуражу и экономике.

Приложение №2. Точки высадки

- 1. Общеизвестные точки высадки** и порты (указаны на стартовой карте) обозначаются открыто установленными щитами 75 на 75см с изображением якоря. Высаживаться на берег в таких точках можно без ограничений.
- 2. Скрытые точки высадки** (не указаны на стартовой карте) обозначаются замаскированными щитами 50 на 50см с изображением якоря. Высаживаться на берег в таких точках можно только найдя щит. Информация о местах высадки является игровой.
- Оба типа точек могут иметь **положительные и отрицательные эффекты**. Описание эффекта находится в конверте, закрепленном на оборотной стороне щита.

Правила по артефактам и квестовым предметам

1. Основные положения

1.0. Артефакты и квестовые предметы имеют специальную маркировку (чип) с уникальным номером. По нему нельзя понять, что перед вами, но можно понять, что это игровая ценность. Используйте Идентификацию (см. раздел 3 данных правил).

1.1 **Артефакт** – игровой предмет, на время обладания предметом дающий возможность владельцу использовать какую-то особую способность. Она описана в сертификате, заверенном печатью мастера из сюжетной группы или регионального мастера по согласованию с сюжетной группой. Артефакт становится рабочим ТОЛЬКО при наличии сертификата, в случае обладания артефактом без сертификата он не обладает особыми способностями. Это просто красивая вещь. Артефакты вводит только мастерская группа.

1.1.а **Сертификат артефакта** – неигровой мастерский документ,, описывающий правила и особенности артефакта. Сертификат непобираем отдельно от артефакта. При утере сертификата единственный способ его восстановить – это провести идентификацию предмета (см. Раздел.3). Сертификат обязательно должен быть прикреплен к самому артефакту в присутствии рега. Сертификат не может быть поборан/украден отдельно от самого артефакта.

1.2 Артефакты вместе со своими сертификатами являются отчуждаемыми, т.е. могут быть украдены, сняты с трупа, утеряны “по игре” с уведомлением мастера (если индивидуально не оговорено и не зафиксировано иное). Артефакты в таких ситуациях не теряют своих свойств (если в описании сертификата не указано обратное).

1.3 **Квестовый предмет** – игровой предмет, необходимый для выполнения квеста или его части. Квестовые предметы не являются артефактами.

1.4. **Идентификация** — навык, позволяющий распознавать артефакты и квестовые предметы (подробнее см. Раздел 3 этих правил).

1.5 Цикл: артефактные циклы — с 10:00 до 14:59, с 15:00 до 19:59, с 20:00 до 2:00. Это значит, что перезарядка артефактов и их использование требуются/возможны в КАЖДЫЙ из этих циклов согласно сертификату артефакта (разовые артефакты).

1.6 Артефакты можно использовать только с учетом ограничений других правил. То есть, например, если ночью запрещены длинномеры, а артефакт — это копье, его нельзя использовать.

1.7 Артефакты и квестовые предметы должны находиться на игровой территории. На тихое время (с 2:00 до 10:00) артефакты с сертификатами надо сдать региональному мастеру. Перед началом боевого времени артефакты можно получить обратно. Делается это для того, чтобы исключить возможность взять артефакты “по жизни”. Квестовые предметы или пока не прошедшие Идентификацию предметы оставляйте на игровой территории.

1.8 ПОСЛЕ ОКОНЧАНИЯ ИГРЫ ВСЕ АРТЕФАКТЫ И КВЕСТОВЫЕ ПРЕДМЕТЫ НЕОБХОДИМО СДАТЬ НА МАСТЕРКУ.

2. Артефакты

Кратко самое важное:

Артефакты и квестовые предметы имеют специальную маркировку (чип) с уникальным номером. По нему нельзя понять, что перед вами, но можно понять, что это игровая ценность.

О получении или потере артефакта необходимо оповещать регионального мастера.

Артефакты работают только при наличии сертификата. Отчуждать артефакт можно только с сертификатом, если он уже есть (прошла Идентификация).

Артефакты вводит только МГ.

Любой персонаж, отряд или локация могут иметь не более двух артефактов одного вида.

Идентичные эффекты артефактов не суммируются.

Некоторые артефакты могут применять определенные фракции. Об этом будет пометка в сертификате.

На тихое время (с 2:00 до 10:00) артефакты с сертификатами надо сдать региональному мастеру. Перед началом боевого времени артефакты можно получить обратно. Делается это для того, чтобы исключить возможность взять артефакты “по жизни”.

Виды артефактов

По цели эффекта:

2.1 Индивидуальные — данные предметы имеют особое свойство или несколько, распространяющиеся только на владельца артефакта.

2.2 Отрядные — данные артефакты имеют особое свойство или несколько, которые распространяются на сформированный отряд (см. Правила по боевым взаимодействиям, п.8). Такие артефакты всегда хранятся у знаменосца Отряда. Свойства таких артефактов распространяются ТОЛЬКО на собранный Отряд, а активация этих свойств утверждается у мастера при формировании отряда. При расформировании отряда свойства артефакта перестают действовать. На группу персонажей не действуют.

2.2.1 Знаменосец должен держать знамя и касаться отрядного артефакта для того, чтобы тот работал.

2.3 Локационные — данные артефакты имеют особое свойство или несколько, которые распространяются на игровую локацию. **Подобные артефакты после идентификации могут храниться ТОЛЬКО на видном месте на городской площади (для городов — п. 5.3.1 правил по локациям) либо на видном месте укрепленного лагеря/стоянки/деревни/пещеры — не далее 10 метров от входа в локацию. Действие эффектов таких артефактов активно только если артефакт находится в нужном месте и он замечен для персонажа, первый раз вошедшего в локацию.**

2.3.1 Эффект локационных артефактов распространяется только на персонажей, находящихся в пределах территории локации.

2.3.1.1 Территория локаций типа Город, Укрепленный лагерь, Пещера расположена в границах периметра локации.

2.3.1.2 Территория локаций типа Стоянка/Деревня расположена в 3 метрах от границы, охватывающей все строения локации.

2.3.2. Если мастер не видит артефакт на должном месте, эффекты артефакта не учитываются.

2.3.3 Некоторые локационные артефакты требуют присутствия мастера-региональщика или мастера-сюжетника для своего применения, если это требование указано в сертификате артефакта.

2.4 **Корабельные** — данные артефакты приносят пользу только команде и пассажирам речных судов и только в ходе плавания или ивентов, с ним связанных.

По принципу работы:

2.5 **Постоянные** — артефакты, эффектом которых можно пользоваться постоянно.

2.6 **Разовые** — артефакты, эффект которых может быть получен ограниченное количество раз в артефактный цикл. Если разовые артефакты можно использовать более одного раза, то они имеют лимит по использованию в цикл или требуют перезарядки. Перезарядка артефактов происходит автоматически раз в цикл, с началом нового цикла или иным способом, указанным в сертификате.

2.7 **Составные** — артефакты, состоящие из нескольких частей. Все части должны иметь маркировку — дробь в номере составной части. Для получения действующего составного артефакта необходимо собрать все его части и сертификат. Составные части артефактов также могут иметь собственные особые свойства и иметь свой сертификат, но они перестанут действовать и потеряют свою силу, если артефакт, частью которого они являются, будет собран полностью и будет иметь соответствующий сертификат.

Дополнительно:

2.8 Если вы нашли артефакт или квестовый предмет, но не хотите им пользоваться — мы настоятельно рекомендуем продать его другим игрокам, сдать МГ, или подарить кому-то ещё, дабы ценные предметы не пылились “в пожизняке” всю игру. В любом случае не забудьте вернуть их на мастерку.

2.9 Некоторые локационные артефакты имеют скрытые эффекты, которые известны мастеру-региональщику. Он сам отследит их действие.

2.10 Любой персонаж, отряд или локация могут иметь не более двух артефактов одного вида.

2.11 Идентичные эффекты артефактов не суммируются. (Например, если два разных предмета дают персонажу вардсейв, то вардсейв срабатывает только один раз). Схожие эффекты (например вардсейв и защита от магических снарядов) — складываются по эффекту (при попадании двух снарядов в примере срабатывает защита от снарядов, а потом — вардсейв).

2.12 Некоторые артефакты могут применяться только определенными фракциями. То есть расы из фракций Порядка не применяют артефакты фракции Разрушения и наоборот. Кто может применять артефакт — написано в сертификате. Для других фракций он бесполезен даже при идентификации (см. ниже раздел 3).

3. Идентификация артефактов и квестовых предметов

3.1. Каждый артефакт и квестовый предмет отмечен специальным чипом с уникальным номером. По нему нельзя понять, что перед вами, но можно понять, что это игровая ценность. Эти предметы вводит МГ. Это неигровая маркировка, она нужна для того, чтобы мастера могли понять, что за вещь у них в руках. Все остальное не в нашем ведении и мы не можем ответить “что означает эта вещь”.

3.2. Идентифицировать предметы могут только персонажи с **навыком Идентификация**. Потому что не все персонажи столько учились, чтобы понять, что за вещь перед ними (Пример: крестьянин не может опознать артефакт сил Разрушения).

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

3.4. Навык Идентификация до игры выдаётся по согласованию с сюжетной группой после выкладывания квесты и проверки лимита навыков на локацию. Мы не выдаем весь лимит навыков в одну команду и стараемся распределять его равномерно. Также можно обучиться навыку на игре (см. Правила по свойствам, навыкам и специальным взаимодействиям).

3.5. Игрок с навыком Идентификация:

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

3.6. Региональный мастер связывается с сюжетной группой и получает информацию, передает ее игроку. Если это артефакт, он выдаст сертификат. Если это квестовый предмет, то даст по нему игровую информацию.

4. Уничтожение артефактов и квестовых предметов

4.1. Уничтожение любого артефакта и квестового предмета производится через выдачу личного или командного квеста на его уничтожение. Получить такой квест можно до игры у регионального мастера или на игре у сюжетного игротеха или регионального мастера. Например, просто так без квеста отправить кораблем вещь за пределы полигона не получится.

4.2. Составные артефакты можно уничтожить только если собраны все их составные части.

4.3. Процесс уничтожения любого артефакта и квестового предмета проводится в присутствии мастера.

4.4. После уничтожения все артефакты и квестовые предметы, а также их части сдаются на мастерку.

5. Квестовые предметы

5.1 Квестовые предметы отмечены специальным чипом с уникальным номером. Эти предметы вводит МГ. Это неигровая маркировка, она нужна для того, чтобы мастера могли понять, что за вещь у них в руках. Все остальное не в нашем ведении, и мы не можем ответить “что означает эта вещь”. Если вы видите какую-то вещь с номером — см. раздел “Идентификация артефактов и квестовых предметов”

5.2 Квестовые предметы являются отчуждаемыми, то есть могут быть украдены, обменены и взяты с трупа.

5.3 Квестовые предметы имеют исключительно сюжетную и/или квестовую ценность, и не дают владельцам никаких особых способностей.

5.4. Квестовые предметы сдаются мастерам по завершению квеста и получению награды за квест.

5.5 Не забывайте сдавать квестовые предметы на мастерку, даже если не смогли завершить квест.

Правила по зельеварению

Помните, что алхимия – это магия, а создание зелий – зельеварение, которым занимаются аптекари.

Если вы не аптекарь – просто помните, что после открытия пробирки и извлечения бумажки пути назад нет: надо разворачивать, проверять наличие мастерской печати, читать текст – и исполнять. Ваш персонаж уже выпил зелье.

1. Основные понятия

1.1. **Аптекарь** – навык, позволяющий варить зелья и лечить болезни (см. Правила по навыкам, свойствам и специальным взаимодействиям).

1.2. Аптекарь – персонаж, обладающий одноимённым навыком. Аптекарь должен иметь книгу знаний. Книга знаний – игровой непобираемый предмет (отобрать нельзя, посмотреть содержимое против желания владельца – можно). Если аптекарь также является врачом, магом, жрецом и т.п. – для записи всех профильных знаний, заклинаний, рецептов и молитв используется одна и та же книга.

1.3. **Зелье** – игровой предмет, представляющий собой небольшую пробирку с заверенным мастерской печатью сертификатом (внутри), воздействующий на состояние персонажей.

1.4. **Лаборатория** – антуражное помещение, предназначенное для создания зелий.

1.5. **Сад** – антуражная территория, предназначенная для культивации растительных ингредиентов.

1.6. **Ингредиенты** – то, из чего создаются зелья:

1.6.1. Аптекарские **травы** – ресурс, который выращивается в саду.

1.6.2. Ремесленные – производятся ремесленниками (в соответствии с правилами по экономике).

1.6.3. Уникальные – находятся в данжах и некоторых опасных местах.

1.6.4. Трофейные – получают насильственным путём (жетоны игротехов).

1.6.5. Магия – для создания некоторых зелий применяется алхимия. В таком случае в ходе приготовления зелья маг (это может быть сам аптекарь – или маг с аптекарем могут работать совместно) расходует одно из применений небоевых заклинаний текущего цикла, вкладывая его в зелье. Также магию можно заменить варпстоуном, но у этого могут быть последствия.

2. Рецепты зелий

- 2.1. Аптекарь может готовить только зелья, рецепты которых есть в его книге знаний (с подтверждением мастерской печатью).
- 2.2. Для изучения свитка игрок вклеивает его в свою книгу знаний, либо переписывает и отдаёт оригинал мастеру, который заверяет запись в книге своей печатью. Запись в книге неотделима от книги.
- 2.3. Копировать и переписывать свитки нельзя. Напрямую переписывать знания из книги в книгу нельзя. Вынимать из книги вклеенные в неё свитки или страницы с заверенными мастером записями нельзя.
- 2.4. Получение новых знаний о лечении болезней возможно с помощью специальных свитков. Их можно найти в приключениях, получить как награду за квест, купить у мастерского торговца, их можно создавать (см. Правила по экономике). Свитки одноразовые, подбираемые.
- 2.5. Персонаж с навыком Аптекарь может 2 раза в экономический цикл создать свиток рецепта зелья, потратив на каждый чернила (игровой ресурс): самостоятельно внести в свиток известный ему рецепт (с названием, номером, описанием и ингредиентами) и заверить печатью у регионального или профильного мастера, сдав ресурс.

3. Приготовление зелий

- 3.1. Создание зелий возможно только в фармацевтических лабораториях. Необходимо присутствие профильного или регионального мастера.
- 3.2. Подготовка включает в себя составление списка изготавливаемых зелий и списка ингредиентов, необходимых по рецептам. Расходуемые ингредиенты изымаются на этом этапе, независимо от результата, региональным или профильным мастером. Также на этом этапе мастер проверяет наличие у персонажа навыка и рецепта.
- 3.3. Определившись с тем, какие зелья будут приготовлены и передав мастеру необходимые ингредиенты, игрок отыгрывает приготовление зелья любым антуражным (и безопасным) образом.
- 3.4. По завершению приготовления зелья мастер выдаёт игроку заполненные сертификаты зелий, заверенные мастерской печатью. Затем сертификат складывается так, чтобы нельзя было прочитать написанное сквозь пробирку и вкладывается внутрь пробирки с торчащим наружу уголком бумаги, чтобы сертификат можно было беспрепятственно достать из пробирки.
- 3.5. При изготовлении клинкового яда вместо сертификата выдаётся чип-наклейка “Удар в спину”.

4. Зелья

- 4.1. Если эффект зелья одноразовый, то зелье действует до первого срабатывания эффекта. После срабатывания игрок обязан уничтожить сертификат.
- 4.2. Одна порция зелья действует только на одного персонажа, если в описании не написано иначе.
- 4.3. Оглушенному или парализованному персонажу можно “вливать” зелье без его согласия.
- 4.4. Нельзя изобрести новое зелье в процессе игры.

5. Лаборатория

- 5.1. Фармацевтическая лаборатория. Должна быть оборудована с соблюдением правил пожарной безопасности и здравого смысла. Является постоянным зданием или его частью. При наличии и использовании химической или любой бьющейся посуды и реагентов для проведения реакций, они не являются предметами в игре – не подбираемы и не уничтожаемы, а здание, в котором расположена лаборатория, отмечается как небоевое.
- 5.2. Возможность использования лаборатории подтверждается сертификатом с мастерской печатью, выдаваемым профильным или региональным мастером.
- 5.3. Число лабораторий и аптек определяется региональным мастером по согласованию с профильным мастером. Новые аптекари обучаются согласно описанию навыка (см. Правила по навыкам, свойствам и специальным взаимодействиям). До окончания обучения ученик не может самостоятельно использовать изучаемые навыки. Создание новых лабораторий на игре допускается и контролируется региональными мастерами.
- 5.4. Лаборатория может быть улучшена несколько раз. Описания улучшений будут распространяться как в виде свитков (или их фрагментов), так и в виде обычных слухов. Для улучшения лаборатории могут быть задействованы: инженеры, трактаты, маги, ресурсы и т.д.

6. Сады и огороды

- 6.1. Сад травника – антуражная территория, которая будет использоваться для культивации растительных ингредиентов.

Сад не является строением, не имеет хитов и не может быть уничтожен. При отыгрыше порчи посевов (пожизнёвая порча и уничтожение антуража не допускается, повреждать живые растения тоже нельзя!), мастером ставится отметка в сертификате сада и размер следующей выдачи урожая значительно снижается.

6.2. Сад может располагаться как вне здания, на огороженной территории, так и в здании в отдельном помещении.

6.3. Рекомендации к оформлению сада:

- Площадь не менее 4 квадратных метров (определяется мастером на глаз),
- Использование растений (можно искусственные),
- Имитация системы ирригации или полива,
- Наличие садового инвентаря,
- Табличка для стационарного размещения сертификата сада (размер сертификата – лист А4).

6.4. Сад чипуется профильным мастером. Наличие сада на начало игры необходимо заранее согласовать с профильным и региональным мастерами. Разбиение нового сада на игре допускается и контролируется региональными мастерами.

6.5. При чиповке на сад травника выдаётся сертификат, содержащий в себе всю информацию о саде (уровень улучшения, график и размер выдачи урожая и т.д.). Сертификат всегда должен находиться в саду. Сад без сертификата не существует.

6.6. Выдача урожая происходит один раз в экономический цикл. Выдача урожая (чипы аптекарской травы) осуществляется согласно информации из сертификата данного сада. При отсутствии хозяев сада, урожай будет оставаться рядом с сертификатом сада и может быть украден.

6.7. Каждый сад может получить некоторое число улучшений, аналогично улучшениям лаборатории. Улучшение сада увеличивает размер урожая.

Приложение о рецептах

Всего предусмотрено 25 рецептов зелий. Ниже описаны наиболее известные из них. Зелья делятся на обычные, редкие и уникальные. На старте большинство аптекарей получит 10 рецептов, причём рецепт редкого зелья считается за два, а уникального – за три.

Пожелания по рецептам принимаются профильным мастером до 15 августа и только от игроков с подтверждённым навыком в заявке. Итоговый список известных рецептов может не соответствовать запрошенному игроком. Игроки, не приславшие пожелания, получают набор рецептов на усмотрение мастеров.

Лечение болезней:

Слеза Шалии, обычное – На 6 часов снимает все симптомы лёгких телесных заболеваний.

Эль Праудбелли, обычное – На 6 часов снимает все симптомы тяжёлых телесных заболеваний.

Любрехтский бальзам, обычное – На 6 часов снимает все симптомы лёгких душевных болезней.

Успокаивающий нектар Эсмеральды, обычное – На 6 часов снимает все симптомы тяжёлых душевных болезней.

Щит голубя, редкое – Используется для создания медицинской маски, защищающей от заражения болезнями при тактильном контакте.

Яды и противоядия:

Клинковый яд, уникальное – создаёт чип “удар в спину”.

Веретено, обычное – Обычный яд. Пищевой. Полный паралич (нельзя двигаться, разговаривать и применять любые свойства и навыки, но видит и слышит происходящее вокруг) на 30 минут.

Налёт старости, редкое – Обычный яд. Пищевой. Сильно трясутся руки. Нельзя крафтить и держать оружие. Бессрочно.

Сердцеубийца, уникальное – Смертельный яд. Пищевой. Смерть через 30 минут.

Слабое противоядие, обычное – Моментально излечивает любой обычный яд (на нём будет написано, что он обычный).

Сильное противоядие, редкое – Моментально излечивает любой яд.

Лечение ран:

Подорожник, обычное – Заменяет перевязку при тяжёлом ранении.

Малое целебное зелье, обычное – Через три минуты (досчитать до 200) после употребления восстанавливает один хит. Не работает при тяжёлом ранении.

Профилактика:

Зелье крепкого здоровья, редкое – Один раз защищает от заражения любой болезнью. Не лечит уже имеющиеся болезни. Действует до конца цикла (10:00).

Зелье крепкого желудка, редкое – Один раз защищает от любого пищевого яда. От уже принятых ядов не помогает. Отравленная пища (напиток итд) остаётся опасной для следующего едока. Действует до конца цикла (10:00).

Зелье крепкой психики, редкое – Один раз защищает от ментального воздействия. Действует до конца цикла (10:00).

Зелье бдительности, редкое – Один раз защищает от оглушения или удара в спину. Действует до конца цикла (10:00).

Стойкость мученика, уникальное – Даёт одноразовое свойство Сопротивление пыткам. Действует на одно применение пыток к персонажу (3 пыточных действия).

Магические зелья (требует вложения магии или варпстоуна):

Зелье лечения, уникальное – Через три минуты (досчитать до 200) после употребления восстанавливает все хиты. Не излечивает болезни и отравление.

Кровь виверны, уникальное – Ментальное воздействие. Принявший зелье обязан правдиво ответить на один следующий услышанный им вопрос.

Панацея, уникальное – Моментально излечивает все болезни.

Правила по магии и жречеству

Правила для персонажей без магии:

– Если маг кинул в вас мягкий шар с лентами и попал в любую часть вашего тела, антуража или оружия – вам нанесён урон 5 хитов.

– Если маг или жрец раскручивает над головой шар с лентами, то он неуязвим для оружия.

– Если вы видите мага или жреца с накинутой на голову вуалью, то он невидим для вас.

– Если маг или жрец дотронулся до вас рукой или оружием в небоевой обстановке и называл вам магический эффект, то вам надо принять этот эффект, если у вас нет к нему иммунитета. Чтобы снять этот эффект, обратитесь к другому магу или жрецу.

– Если вы взяли предмет, а на нём чип “Магическая ловушка!”, то вам нанесён урон 5 хитов.

Правила для магов и жрецов:

1. Магические способности

1.1. На игре моделируется тайная (Arcane) магия, которую применяют маги и колдуны, божественная (Divine) магия, которую применяют жрецы различных культов, и рунная (Runic) магия — особое искусство dwarфов, построенное на знании рун. Магические способности, доступные школы магии и культы указаны в описании юнитов.

Персонажи, практикующие магию, обозначены далее в правилах как “Заклинатель”.

1.2. Количество персонажей с магическими способностями лимитировано. Для контроля лимитов каждый игрок получает один чип “Осколок магии” вместе с игровым паспортом при регистрации 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. Чип непобираемый (не отчуждается ничем, включая обыски и ментальные заклинания) и может быть передан другому персонажу исключительно добровольно.

1.3. Для активации способности Маг, Жрец, Воин-священник или Мастер Рун игроку необходимо:

1.3.1. Иметь заявку на персонажа с типом юнита, которому доступна магическая способность (п.2.1, 3.1, 4.1, 4.4).

1.3.2. Пройти фотодопуск (см. Правила по антуражу).

1.3.3. Получить допуск на полигоне, где мастер по магии проверяет знание правил по магии, гуманность маг. снарядов и содержимое книги заклинаний/молитвенник. По итогам он ставит печать в игровой паспорт и книгу заклинаний/молитвенник.

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 на сайте игры).

1.3.4. Сдать 10 чипов “Осколок магии” (безвозвратно) мастеру по магии при регистрации или по ходу игры.

1.3.5. Если игрок не смог пройти допуск антуража, то ему будет предложена роль (и юнит), соответствующие фактическому антуражу. До сдачи Осколков магии персонаж не может использовать способности из п.1.3, даже если его персонаж допущен к игре.

2. Ранги тайной (Arcane) магии

2.1. Маг (стартовая способность) / Архимаг

2.2. На старте магу доступны все заклинания его школы.

2.3. Маг может использовать небоевые заклинания до 8 раз за игровой цикл и боевые заклинания согласно описаниям.

2.4. Архимаг — при повышении ранга, маг получает доступ к дополнительным свойствам некоторых заклинаний (см. Приложение “Школы Тайной магии”).

Информация о способе получения этого ранга будет доступна в ходе игры.

Ранг Архимаг теряется при окончательной смерти персонажа.

3. Ранги рунной (Rune) магии

3.1. Мастер Рун (стартовая способность) / Легендарный Мастер Рун

3.2. На старте Мастеру Рун доступны все руны и их сочетания.

3.3. Мастер Рун может использовать небоевые сочетания рун до 8 раз за игровой цикл и боевые сочетания рун согласно описаниям.

3.4. Легендарный Мастер Рун — при повышении ранга Мастер Рун получает доступ к дополнительным свойствам заклинаний (см. приложение “Рунная магия”). Информация о способе получения этого ранга будет доступна в ходе игры.

Ранг Легендарный Мастер Рун теряется при окончательной смерти персонажа.

4. Ранги божественной (Divine) магии

4.1. Жрец (стартовая способность) / Лектор

4.2. На старте жрецу доступны все заклинания его культа.

4.3. Жрец может использовать небоевые заклинания до 8 раз за игровой цикл и боевые заклинания согласно описаниям.

4.4. Воин-священник (стартовая способность) / Лектор

4.5. На старте воину-священнику доступны все заклинания его культа.

4.6. Воин-священник может использовать небоевые заклинания до 4 раз за игровой цикл и боевые заклинания согласно описаниям.

4.7. Лектор — При повышении ранга жрец получает доступ к дополнительным свойствам некоторых молитв (см. приложение “О молитвах”).

Ранг Лектор теряется при окончательной смерти персонажа.

4.8. Послушник — навык, ранг персонажа, обучающегося божественной магии на игре, и не имеющего других магических способностей. Такой персонаж сохраняет свой тип юнита (или меняет его на подходящий, например, “мирный житель”). Получить этот навык можно только и исключительно в ходе игры.

Процесс получения навыка описан в Правилах по свойствам, навыкам и специальным взаимодействиям.

4.8.1. Ранг Послушника получается в ходе инициации в храме культа, не требует сдачи Осколков магии. Количество Послушников, принятых в каждом храме за игру, не может превышать его уровень, о чём делается мастерская отметка в сертификате храма.

4.8.2. Послушник на старте знает 1 первое заклинание своего культа и может изучить все прочие заклинания своего культа по мере прохождения обучения в храме, но не быстрее, чем 1 заклинание за 2 часа учёбы. Изученные заклинания записываются в молитвенник и заверяются региональным мастером или мастером по магии.

4.8.3. Послушник может использовать небоевые заклинания 4 раза за игровой цикл.

4.8.4. Смена юнита на жреческий для доступа к полноценной божественной магии согласовывается с мастером по магии.

5. Магический цикл, изучение, сотворение и восстановление заклинаний

5.1. Магический цикл равен игровому циклу и длится сутки с 10:00 утра до 09:59 утра следующего дня.

5.2. Все магические эффекты заканчиваются вместе с циклом (бафы, дебафы и т.д.) или с окончательной смертью персонажа до истечения цикла, на которого действует эффект, если не указано иначе в описании.

5.3. После окончания боя или применения небоевой магии Заклинателю необходима медитация не менее 5 минут для возобновления его магической активности (сидя молча без каких-либо действий). Медитация может происходить не сразу, а через какое-то время, но пока Заклинатель не медитировал, он не может творить никакие заклинания, боевые или небоевые.

5.4. Нестандартные заклинания. Заклинатели могут проводить на игре и другие разовые (не повторяющиеся дважды за игру) магические действия, не описанные мастерскими заклинаниями, согласовав их до игры с мастерами по магии (участники, символизм, время проведения и подробный сценарий действий, материальные компоненты, описание магического пространства, обоснование результата и т.д.). Несогласованные до игры действия мастерами не отслеживаются и особых игротехнических последствий у них не будет.

5.5. На игре будут способы восполнения дневного лимита небоевых заклинаний. После каждого восполнения заклинатель отмечает это в своей книге заклинаний:

5.5.1. Особые ритуалы в храмах для жрецов;

5.5.2. Медитация не менее 5 минут в магических точках силы (вымпелы с символами всех ветров магии), установленные МГ в произвольных местах;

5.5.3. Специальные зелья и артефакты.

5.5.4. Заклинатель может восстановить не более 8 небоевых заклинаний в цикл.

6. Типы заклинаний

6.1. Баф/дебаф – благословение/проклятие, накладывает на реципиента (персонаж, отрядное – накладывается на знамя, строение – указывается на сертификат строения) или предмет положительный или негативный эффект. Эффекты от дважды наложенного заклинания не складываются.

6.2. Ментальное – заклинание, воздействующее на психику и волю персонажа. Не работает на персонажей с иммунитетом к ментальному воздействию, но заклинание тратится, как если бы оно сработало.

6.3. Ритуал – для сотворения заклинания необходимо провести символические действия, минимальное время которых указано в описании. Обязательным элементом является горение бенгальского огня. Эффект вступает в действие по завершению ритуала и после того, как потух бенгальский огонь. При наступлении боевого взаимодействия (см. Правила по боевым взаимодействиям) ритуал прерывается. Другие рекомендуемые элементы ритуала — это создание магического пространства, наполнение его магической энергией (освящение), подготовка участников (очищение), магических атрибутов, инструментов, компонентов, жертвы, озвучивание намерения, символические действия, жертвование, активация эффекта, завершение ритуала, сворачивание магического пространства.

Если Заклинатель хочет использовать одно заклинание, требующее ритуала, несколько раз подряд, то это можно сделать за один ритуал (засчитывается в использование дневного лимита и без промежуточных медитаций).

6.4. Личное – может быть использовано заклинателем только на себя.

6.5. Касательное – для активации эффекта необходимо прикоснуться к реципиенту или объекту воздействия рукой, посохом, жезлом и т.п.

6.6. Площадное или локационное – действует на обозначенную площадь, локацию и всех персонажей в них.

6.7. Боевое – можно использовать в бою. Если в описании заклинания не сказано, что оно боевое, то оно небоевое! Всё время штурма локации считается одним боем. Заклинатель считается вышедшим из боя, если штурм локации завершён, или заклинатель покинул отряд штурмующих. Сотворение боевых заклинаний лимитировано количеством использований в течении одного боя и происходит согласно их описаниям. Количество боев, в которых заклинатель может принимать участие с использованием магической силы (после восстановления), не ограничено.

Внимание, уважаемый заклинатель! Если не уверен, что ситуация мирная, то во избежание неигрового конфликта, лучше воздержись от использования небоевых заклинаний!

Ответственность на тебе!

6.8. Магический снаряд – боевое заклинание, общее для многих школ. Осуществляется броском снаряда в цель. Рикошет не засчитывается. Снимает с персонажа, в которого попал, 5 хитов или 1 осадный хит со строения, военной машины и т.п.

Магический снаряд моделируется антуражным шаром из мягкого материала 6–10см диаметра, желательно с “хвостом” длиной не менее 20 см, соответствующим Правилам по допуску метательного оружия. Для использования в ночной боёвке магический снаряд должен иметь рабочую подсветку, в противном случае урон не наносится.

6.9. Отрядное — заклинание применяется в момент формирования отряда. Маркируется прикреплением наклейки эффекта магии с названием к сертификату отряда. Время действия — до расформирования отряда (снять магический эффект отрядного заклинания невозможно иным способом, если в описании заклинания не указано иначе). В любой момент времени на отряд может действовать только одно отрядное заклинание.

7. Рунная магия

7.1. Модель рунной магии основана на сочетании 6 базовых рун: 2 рун Намерения (Разрушения и Сокровища) и 4 рун Стихий (Огня, Камня, Металла и Эля).

7.2. Чтобы активировать эффект рунной магии, Заклинатель рисует сочетание известных ему рун на наклейке магии, пишет название эффекта, срок действия, и прикрепляет на объект или отдаёт реципиенту. Список сочетаний рун находится в приложении о заклинаниях.

8. Храмы

8.1. Храмы – это строения или специально обозначенные участки на территории игры, служащие местом силы и проведения жреческих ритуалов, с габаритными размерами не менее чем 3х6м.

8.2. Храм должен иметь алтарь как сакральный центр храма и место принесения жертв

8.3. С помощью инженерных работ, затрат экономических ресурсов, квестовых действий и т.п. храмы могут получить дополнительные возможности для жрецов своего культа, что указано на сертификате строения, например:

- увеличение количества реципиентов одного конкретного заклинания, сотворённого в храме;
- получение жрецом дополнительных заклинаний в цикл;
- другие дополнительные возможности по согласованию с мастером по магии и религии.

8.4. Информация о способах улучшения храма может быть найдена по игре или получена жрецом на старте игры.

8.5. Храм на начало игры считается храмом 1го уровня и может быть улучшен до 3го.

8.6. Осквернение храма. Храм может быть осквернён магом сил разрешения (хаос, скавены, темные эльфы, вампиры, некроманты, зеленокожие) или магусом скрытого культа. Осквернение осуществляется при помощи проведения ритуала внутри храма с обязательным принесением в жертву живого персонажа. Ритуал должен быть начат не позднее 01:50 (т.е. не позднее чем за 10 минут до начала тихого времени) и длиться не менее 5 минут. Требуется присутствия регионального мастера или мастера по магии. По завершении ритуала мастер наклеивает на сертификат храма соответствующую наклейку. После этого храм теряет все бонусы от его уровня и больше не может использоваться для проведения жреческих ритуалов до момента восстановления.

8.7. Очищение храма. Осквернённый храм может быть очищен при помощи ритуала “очищение”, доступного всем жрецам (см. Правила по магии и жречеству – приложение о молитвах, пункт 0), способным творить божественную магию. Ритуал должен длиться не менее 5 минут и требует присутствия регионального мастера или мастера по магии. Наклейка магического эффекта “очищение”

клеится поверх наклейки осквернения. После этого потребуется некоторое время, чтобы храм восстановился. Он снова начнет работать как обычно и восстановит все бонусы от уровня в начале следующего цикла, считая с момента прикрепления наклейки “очищение”.

9. Магические фамилиары

9.1. Фамилиары – это существа, демоны, одушевлённые предметы и механизмы, которые могут быть спутниками персонажей со способностью “Маг”, и наделены особыми свойствами. У мага может быть только 1 фамилиар. Однажды призвав фамилиара, маг не может его сменить на другого.

9.2. Фамилиар отыгрывается другим игроком в антураже (демон, голем, призрак и т.п.) и начинает игру вместе с магом. Антураж и характеристики фамилиара согласовываются с МГ до игры (с мастером по магии и по необходимости – с мастерами по антуражу и по монстрам).

9.3. Фамилиары являются разумными и могут общаться с другими персонажами, могут иметь свои мотивы и игровые цели. Фамилиары исполняют приказы своего хозяина (иногда слишком буквально).

9.4. Фамилиар должен постоянно находиться рядом со своим хозяином. Если фамилиар оказался далее, чем в 5 метрах от хозяина, то фамилиар не может общаться с другими персонажами, и если не может вернуться к хозяину более 5 минут, возвращается в свою локацию, а маг теряет приобретённые от фамилиара способности.

9.5. Фамилиар умирает окончательной смертью только вместе с окончательной смертью хозяина.

9.6. Если фамилиар вернулся из мертвятника раньше хозяина, то по согласованию со своим региональным мастером может вернуться в игру обычным монстром без хозяина. После выхода в игру маг-хозяин может привязать к себе этого монстра, проведя ритуал, согласованный с мастером по магии.

9.7. Если фамилиар является существующим юнитом то его характеристики и требования к антуражу аналогичны прописаному юниту. Если уникальный – то по согласованию с мастером по антуражу (антураж) и мастером по монстре (характеристики).

Правила по магии и жречеству – приложение о заклинаниях тайной магии – школы

Заклинания

0. Магический снаряд — это заклинание известно всем магам.

Боевое. Осуществляется броском снаряда в цель. Рикошет не засчитывается. Снимает с персонажа, в которого попал, 5 хитов, или 1 осадный хит со строения, военной машины и т.п.

Во время ночной боёвки в момент броска магический снаряд должен иметь работающую диодную подсветку, в противном случае урон не наносится.

Использование 2 раза за бой.

Архимаг. Использование +1 раз в бой.

1. Школа Огня

1.1. **Клеймение огнём.** *Касательное. Ритуал.* Оставшееся время действия другого бафа или дебафа на реципиенте-персонаже обнуляется и заменяется на полный новый срок. Моделируется дополнительной наклейкой магии рядом с первоначальной.

1.2. **Кипящая кровь.** *Дебаф. Касательное.* Реципиент оказывается парализован (может только говорить) и через 2 минуты умирает временной смертью, отыгрывая мучения от вскипающей крови. Может быть снято Очищением, Поцелуем зимы или повторным касанием Заклинателя. Не действует на монстров.

Архимаг. +1 реципиент.

1.3. **Магическая ловушка.** *Баф.* Маг прикрепляет наклейку бафа на страницу книги, свиток, карту, конверт, внутреннюю поверхность шкатулки, сундука, под стоящий кубок таким образом, чтобы она не была видна без прямой манипуляции предметом. Наклейка должна содержать текст “Магическая ловушка! -5 хитов! Одноразовое” и дату наложения заклинания. Персонаж, обнаруживший эту наклейку, получает урон 5 хитов (как Магический снаряд) и должен уничтожить наклейку. Заклинание нельзя использовать как оружие, например, раскрывать свиток с ловушкой перед лицом оппонента.

1.4. **Магический замок/оковы.** *Касательное. Дебаф.* При наложении заклинания на дверь или сундук, они не могут быть открыты без магии. Моделируется привязыванием широкой чёрной лентой и

магической наклейкой “Магический замок” с датой каста. Маг должен находиться снаружи строения, если заклинание накладывается на дверь. Не может быть использовано на ворота локации и люк скавенского подкопа.

При наложении на персонажа, он считается находящимся в кандалах, не может атаковать, использовать заклинания, летать и бегать. Запястья аккуратно связываются между собой широкой черной лентой. Маг, наложивший оковы, может в любой момент касанием завершить действие заклинания и снять ленту. Время действия – до конца цикла. Заклинанием можно открыть обычный замок или оковы (См. правила по локациям, строениям и территориям п.10.3.1.3.)

Архимаг. Может открыть заклинанием чужой магический замок или оковы

1.5. Разрушение. Боевое. Касательное. Наносит урон в 6 осадных хитов любому объекту или строению, обладающему осадными хитами. Дополнительную информацию об осадных хитах и осадном уроне см. в Правилах по боевым взаимодействиям. Использование 1 раз за бой.

Архимаг. Использование +1 раз за бой.

1.6. Атрибут Акши. Заклинатель восстанавливает себе лимит на 1 небоевое заклинание после боя, в котором Заклинатель поразил “Разрушением” ворота локации или судно, но не более 4 раз в цикл. Использование не входит в лимит дневных заклинаний.

2. Школа Небес

2.1. Второй шанс. Касательное. Реципиент обязан повторить попытку, связанную с игротехническим броском кубика, вытягиванием камней в медицине и т.п. Результат больше не может быть изменён, в т.ч. повторным заклинанием.

2.2. Полёт. Личное. Баф. Дает персонажу возможность перемещаться по воздуху и пересекать водные преграды. Не может переносить грузы или других персонажей. Не может пересекать ворота или стены локаций.

Не может быть использовано в боевом взаимодействии. Заклинатель накрывается голубой вуалью не менее 1 кв.м. (не может быть поражён оружием ближнего боя или касательным заклинанием, не может сам применять оружие и касательные заклинания). Время действия — 1 час или до снятия вуали. Архимаг. Действует на 1 дополнительного персонажа, которого надо держать за руку.

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

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

Архимаг. +1 реципиент.

2.5. Разрушение. Боевое. Касательное. Наносит урон в 6 осадных хитов любому объекту или строению, обладающему осадными хитами. Дополнительную информацию см. в Правилах по боевым взаимодействиям. Использование 1 раз за бой.

Архимаг. Использование +1 раз за бой.

2.6. Атрибут Азир. Касательное. Ритуал 5 минут (составление гороскопа) определяет магические бафы и дебафы на другом персонаже в небоевой обстановке. Использование не входит в лимит дневных заклинаний.

3. Школа Зверя

3.1. Смена формы. Личное. Баф. Моделируется надеванием костюма птицы, обязательно включающего в себя крылья и маску (допуск проводится мастером по магии). Дает персонажу возможность перемещаться по воздуху и пересекать водные преграды. Не может переносить грузы или других персонажей. Не может пересекать ворота или стены локаций.

Не может быть использовано в боевом взаимодействии. Заклинатель надевает костюм птицы (не может быть поражён оружием ближнего боя или касательным заклинанием, не может сам применять оружие и касательные заклинания). Время действия — 1 час или до снятия костюма.

3.2. Создание яда. Касательное. Заклинание может быть использовано 1 раза в цикл. Наклейка магического эффекта крепится на антуражный флакон. У регионального мастера такой флакон любой

игрок может обменять на чип любого яда (наклейка снимается, сам антуражный флакон остается у хозяина) или же на чип-наклейку “удар в спину” в случае клинкового яда.

Архимаг. +1 порция яда.

3.3. Морок. Касательное. Ментальное. Дебаф. Заклинатель выбирает один из 4 эффектов и накладывает его на реципиента. Реципиент не помнит применения этого заклинания. На выбор: (заклинатель указывает время на наклейке для реципиента):

- реципиент не может использовать магию или 1 из навыков: Аптекарь, Врач, Инженер, Судоходство, Ремесленник. Также не может присоединяться к отрядам. Время действия – 1 час;
- реципиент отыгрывает паранойю, меланхолию или слабоумие по обоюдному согласию. Время действия – 1 час;
- реципиент забывает 1 персонажа или помнит, что видел кого-то другого. Время действия – до конца цикла;
- реципиент забывает, что был в каком-либо месте (в данже, в плену и тд.). Время действия – до конца цикла.

Архимаг. +1 реципиент.

3.4. Живительная сфера. Личное. Баф. Ритуал 5 минут, на бенгальский огонь на негорючую часть прикрепляется наклейка магии. Находясь в тяжелом ранении в небоевой обстановке, Заклинатель зажигает заготовленный бенгальский огонь и полностью восстанавливает себе все хиты после окончания его горения.

3.5. Изгнание хвори. Касательное. Ритуал 1 минута. Реципиент исцеляется от любой болезни или яда. Архимаг. +1 реципиент.

3.6. Атрибут Гур. Личное. Баф. Реципиент получает +1 хит. В качестве визуализации — легкий доспех (как минимум – защита корпуса) из кожи и меха. Время действия – до конца цикла. Использование не входит в лимит дневных заклинаний.

4. Школа Жизни

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

Использование 1 раз за бой.

4.2. Живительная сфера. Личное. Баф. Ритуал 5 минут, на бенгальский огонь на негорючую часть прикрепляется наклейка магии. Находясь в тяжелом ранении в небоевой обстановке, Заклинатель зажигает заготовленный бенгальский огонь и полностью восстанавливает себе все хиты после окончания его горения.

4.3. Изгнание хвори. Касательное. Ритуал 1 минута. Реципиент исцеляется от любой болезни и яда. Архимаг. +1 реципиент.

4.4. Лечение ран. Касательное. Ритуал 1 минута. Восстанавливает 1 реципиенту до 5 хитов. Архимаг. +1 реципиент.

4.5. Сады обновления. Баф. Ритуал в саду травника 1 минуту. Следующий урожай от 1 культивируемого растения на выбор Заклинателя повышается на 3 чипа. Наклейка крепится на сертификате сада. На каждый сад можно наложить это благословение только 1 раз в магический цикл.

Архимаг. +3 чипа.

4.6. Атрибут Гиран. Ритуал 1 минута в саду травника во время сбора урожая. Заклинатель восстанавливает лимит на 1 небоевое заклинание, но не более 4 раз в цикл. Использование не входит в лимит дневных заклинаний.

5. Школа Металла

5.1. 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 каста надо предупредить регионального мастера о его совершении.

Архимаг. Дополнительная копия зелья.

5.2. Философский камень. *Касательное. Ритуал.* Требуется присутствия мастера. Мастеру сдается 1 варп-камень. Заклинатель проводит алхимический ритуал и превращает руду в монеты. По итогу ритуала мастер забирает варп-камень и отдает 1 золотую монету. За 1 заклинание можно преобразовать только 1 варп-камень. Можно использовать всего 1 раз в день!

Архимаг. До 5 варп-камней в золото за каст.

5.3. Магический замок/оковы. *Касательное. Дебаф.* При наложении заклинания на дверь или сундук, они не могут быть открыты без магии. Моделируется привязыванием широкой чёрной лентой и магической наклейкой “Магический замок” с датой каста. Маг должен находиться снаружи строения, если заклинание накладывается на дверь. Не может быть использовано на ворота локации и люк скавенского подкопа.

При наложении на персонажа, он считается находящимся в кандалах, не может атаковать, использовать заклинания, летать и бегать. Запястья аккуратно связываются между собой широкой черной лентой. Маг, наложивший оковы, может в любой момент касанием завершить действие заклинания и снять ленту. Время действия – до конца цикла. Заклинанием можно открыть обычный замок или оковы (См. правила по локациям, строениям и территориям п.10.3.1.3.)

5.4. Разрушение. *Боевое. Касательное.* Наносит урон в 6 осадных хитов любому объекту или строению, обладающему осадными хитами. Дополнительную информацию об осадном хитосъёме см. в Правилах по боевым взаимодействиям. Использование 1 раз за бой.

Архимаг. Использование +1 раз за бой.

5.5. Стальное дерево. *Касательное. Баф.* Маг добавляет 5 осадных хитов хитов до конца цикла любому объекту или строению, обладающему осадными хитами. Дополнительную информацию см. в Правилах по боевым взаимодействиям. Заклинатель прикрепляет наклейку на сертификат объекта. Можно использовать не чаще 1 раза в цикл на один и тот же объект.

5.6. Атрибут Чамон. Ритуал 1 минута в лаборатории. Определяет эффект (идентифицирует) 1 зелье или яд. Использование не входит в лимит дневных заклинаний.

6. Школа Смерти

6.1. Забрать жизнь. *Касательное.* Ритуал 1 минута, включающий принесение жертвы или пытки, приводящие в состояние тяжёлого ранения. Реципиент восстанавливает до 5 хитов. Заклинатель не может выступать в качестве жертвы.

Архимаг. +1 жертва и +1 реципиент.

6.2. Последняя просьба. *Касательное.* Применяется только к персонажу, который умер не более 10 минут назад (игрок еще не успел уйти в мертвятник). Заклинание не действует на упокоенных персонажей и нежить. Реципиент обязан правдиво ответить на 1 вопрос заклинателя, но может отвечать иносказательно и метафорически.

Архимаг. +1 вопрос.

6.3. Разрушение. *Боевое. Касательное.* Наносит урон в 6 осадных хитов любому объекту или строению, обладающему осадными хитами. Дополнительную информацию об осадном хитосъёме см. в Правилах по боевым взаимодействиям. Использование 1 раз за бой.

6.4. Создание яда. *Касательное.* Заклинание может быть использовано 1 раза в цикл. Наклейка магического эффекта крепится на антуражный флакон. У регионального мастера такой флакон любой игрок может обменять на чип любого яда (наклейка снимается, сам антуражный флакон остается у хозяина) или же на чип-наклейку “удар в спину” в случае клинкового яда.

Архимаг. +1 порция яда.

6.5. Кипящая кровь. *Дебаф. Касательное.* Реципиент оказывается парализован (может только говорить) и через 2 минуты умирает временной смертью, отыгрывая мучения от вскипающей крови. Может быть снято Очищением, Поцелуем зимы или повторным касанием Заклинателем. Не действует на монстров.

6.6. **Атрибут Шаиш.** *Личное. Баф.* Восстанавливает 1 хит после завершения медитации после боя, в котором Заклинатель поразил “Магическим снарядом” другого персонажа. Действует до конца цикла. Использование не входит в лимит дневных заклинаний.

7. Школа Теней

7.1. **Идущий в тени.** *Личное.* Заклинатель становится невидимым на 1 час. Заклинание моделируется тёмной вуалью не менее 1 кв метра, наброшенную на голову заклинателя на всё время действия. Не становится неслышным и может получать урон. Может открывать двери и взаимодействовать с предметами (двигать, забирать). Эффект снимается, если заклинатель атаковал, сам получил урон или снял вуаль.

Архимаг. Длительность – до снятия вуали. +1 дополнительный реципиент (надо держать за руку всё время)

7.2. **Переход в тень.** *Баф.* Маг завешивает тёмной вуалью не менее 1 кв м дверь в строение. Дверь невидима для других персонажей, кроме самого заклинателя и персонажей, которых он может провести, держа за руку. Невидящие дверь персонажи не могут использовать её, в т.ч. вести через нее боевые действия. Эффект действует 10 минут или пока Заклинатель находится в строении или не дальше 10 метров от вуали и контролирует эффект (не оглушён, не использует боевые заклинания и тп), иначе действие заклинания прекращается. Не действует на ворота локации.

Архимаг. Отрядная невидимость на 1 час. Моделируется прикреплением вуали к знамени. Требуется контроля мастером. Эффект заканчивается, когда отряд объявляет штурм, если член отряда атаковал кого-либо или командир снимает вуаль со знамени.

7.3 **Морок.** *Касательное. Ментальное. Дебаф.* Заклинатель выбирает один из 4 эффектов и накладывает его на реципиента. Реципиент не помнит применения этого заклинания. На выбор: (заклинатель указывает время на наклейке для реципиента):

- реципиент не может использовать магию или 1 из навыков: Аптекарь, Врач, Инженер, Судоходство, Ремесленник. Время действия – 1 час;
- реципиент отыгрывает паранойю, меланхолию или слабоумие по обоюдному согласию. Время действия – 1 час;
- реципиент забывает 1 персонажа или помнит, что видел кого-то другого. Время действия – до конца цикла;
- реципиент забывает, что был в каком-либо месте (в данже, в плену и тд.). Время действия – до конца цикла.

Архимаг. +1 реципиент.

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

7.5. **Немота.** *Дебаф. Ментальное. Касательное.* Реципиент не может говорить, использовать заклинания, быть командиром отряда в течение 2 часов. Реципиент не помнит, что на него было наложено это заклинание.

7.6. **Атрибут Улгу.** Ритуал 1 минута. *Касательное.* Заклинатель может проверить наличие магической ловушки на двери или предмете, не активируя её. Использование не входит в лимит дневных заклинаний.

8. Школа Света

8.1. **Упокоение.** *Касательное.* Ритуал 5 минут. Заклинатель отменяет у мёртвого персонажа эффект свойства юнита “Нетленность”. Крайне желательно присутствие мастера. Ритуал, проведённый для других мёртвых персонажей может сократить время отсидки в Мертвятнике (требуется отметка мастера в ДК, время отсидки сокращается на 1 час, но не менее 1 часа).

8.2. **Колдовской взор.** *Баф. Личное.* Заклинатель 2 часа видит невидимых персонажей (включая тех, кто находится под действием заклинаний “Идущий в тени”, “Переход в тень” и “Смена формы – Древень”) и может их атаковать. Заклинатель также видит наличие магических аур на персонажах или предметах

(но не определяет их). Моделируется повязыванием чёрной ленты на посох или оружие заклинателя. Архимаг. Действует до конца цикла.

8.3. **Очищение.** *Касательное.* С реципиента, предмета или строения снимаются эффекты всех магических дебафов или бафов.

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

Архимаг. +1 реципиент.

8.5. **Лечение ран.** *Касательное.* Ритуал 1 минута. Восстанавливает 1 реципиенту до 5 хитов.

Архимаг. +1 реципиент.

8.6. **Атрибут Хиш.** Ритуал 3 минуты, включающий в себя диалог с Реципиентом. Определяет (идентифицирует) ментальную болезнь на Реципиенте. *Касательное.* Использование не входит в лимит дневных заклинаний.

9. Тёмная магия

9.1. **Забрать жизнь.** *Касательное.* Ритуал 1 минута, включающий жертву или пытки, приводящие в состояние тяжёлого ранения. Реципиент восстанавливает до 5 хитов. Заклинатель не может выступать ни в качестве жертвы, ни в качестве реципиента.

Архимаг. +1 жертва и +1 реципиент.

9.2. **Кипящая кровь.** *Дебаф. Касательное.* Реципиент оказывается парализован (может только говорить) и через 2 минуты умирает временной смертью, отыгрывая мучения от вскипающей крови. Может быть снято Очищением, Поцелуем зимы или повторным касанием Заклинателем. Не действует на монстров.

9.3. **Разрушение.** *Боевое. Касательное.* Наносит урон в 6 осадных хитов любому объекту или строению, обладающему осадными хитами. Дополнительную информацию см. в Правилах по боевым взаимодействиям. Использование 1 раз за бой.

Архимаг. Использование +1 раз за бой.

9.4. **Морок.** *Касательное. Ментальное. Дебаф.* Заклинатель выбирает один из 4 эффектов и накладывает его на реципиента. Реципиент не помнит применения этого заклинания. На выбор: (заклинатель указывает время на наклейке для реципиента):

- реципиент не может использовать магию или 1 из навыков: Аптекарь, Врач, Инженер, Судоходство, Ремесленник. Время действия – 1 час;
- реципиент отыгрывает паранойю, меланхолию или слабоумие по обоюдному согласию. Время действия – 1 час;
- реципиент забывает 1 персонажа или помнит, что видел кого-то другого. Время действия – до конца цикла;
- реципиент забывает, что был в каком-либо месте (в данже, в плену и т.д.). Время действия – до конца цикла.

Архимаг. +1 реципиент.

9.5. **Магическая ловушка.** *Баф.* Маг прикрепляет наклейку бафа на страницу книги, свиток, карту, конверт, внутреннюю поверхность шкатулки, сундука, под стоящий кубок таким образом, чтобы она не была видна без прямой манипуляции предметом. Наклейка должна содержать текст “Магическая ловушка! -5 хитов! Одноразовое” и дату наложения заклинания. Персонаж, обнаруживший эту наклейку, получает урон 5 хитов (как Магический снаряд) и должен уничтожить наклейку. Заклинание нельзя использовать как оружие, например, раскрывать свиток с ловушкой перед лицом оппонента.

9.6. **Атрибут Дхар.** *Личное.* Ритуал 1 минута, включающий принесение в жертву другого персонажа (не нежить), даёт заклинателю +1 магический снаряд в следующем бою (дополнительные жертвы или ритуалы не суммируются). Использование не входит в лимит дневных заклинаний.

10. Высшая магия

10.1. Призматическая аура. *Личное. Баф.* Заклинатель выбирает 1 из 8 заклинаний “Атрибут” “цветных” школ магии и может применять его. Действует до конца цикла. Повторное применение заклинания прекращает эффект предыдущего.

Архимаг: Заклинатель дополнительно знает заклинания соответствующей школы и может их использовать.

10.2. Путь через миры. *Личное. Касательное.* Ритуал 1 минута. Моделируется накидыванием на голову белой вуали размером не менее 1х1 м. Реципиент считается невидимым, нематериальным, неуязвимым к любым взаимодействиям, сам не может взаимодействовать с другими персонажами и предметами в игре, и должен незамедлительно двигаться до ворот своей локации, где эффект заклинания заканчивается, а вуаль снимается. Если заклинатель не достиг ворот своей локации в течении 30 минут, то он оказывается в состоянии тяжёлого ранения, и эффект заклинания заканчивается.

Архимаг. +1 реципиент, которого Заклинатель должен держать за руку всё время действия заклинания (в противном случае реципиент оказывается в состоянии тяжёлого ранения, и эффект заклинания заканчивается). Для архимага целью назначения могут быть ворота любой локации, что фиксируется в книге заклинаний в момент каста.

10.3. Колдовской взор. *Баф. Личное.* Заклинатель 2 часа видит невидимых персонажей (включая тех, кто находится под действием заклинаний “Идущий в тени”, “Переход в тень” и “Смена формы – Древень”) и может их атаковать. Заклинатель также видит наличие магических аур на персонажах или предметах (но не определяет их). Моделируется повязыванием чёрной ленты на посох или оружие заклинателя.

Архимаг. Действует до конца цикла.

10.4. Магическая эгида. *Личное. Боевое.* Заклинатель раскручивает над головой ленту с мячом. Пока мяч крутится (но не более 1 минуты), заклинатель не получает урона хитов ни от каких взаимодействий. При этом заклинатель не может совершать никаких других действий, кроме перемещения. Эгида не наносит вреда другим персонажам при касании. При намеренном прерывании вращения другими игроками заклинатель может возобновить вращение.

Использование: 1 раз за бой

10.5. Лечение ран. *Касательное.* Ритуал 1 минута. Восстанавливает 1 реципиенту до 5 хитов.

Архимаг. +1 реципиент.

10.6. Очищение. *Касательное.* С реципиента, предмета или строения снимаются эффекты всех магических дебафов или бафов.

11. Школа Некромантии

11.1. Инвокация Нехека. *Касательное.* Ритуал 1 минута. Восстанавливает 5 хитов, которые можно разделить по 3 персонажам – нежити.

Архимаг. 10 хитов, которые можно разделить по 5 персонажам – нежити.

11.2. Обращение в зомби. *Касательное.* Ритуал 1 минута. Заклинание используется только на персонажа (не нежить, не демона), умершего не более 10 минут назад. Только с согласия игрока-реципиента. На 1 час превращает персонажа в зомби. По истечению срока или после гибели зомби получает от заклинателя карточку с отметкой регионального мастера, которая позволяет сократить срок отсидки в мертвятнике на 1 час. Заклинатель получает карточки для зомби по необходимости у своего регионального мастера. За одно использование заклинания можно поднять до 3-х зомби. Это заклинание можно использовать до 3 раз в цикл сверх лимита.

Архимаг. До 9 зомби.

11.3. Разрушение. *Боевое. Касательное.* Наносит урон в 6 осадных хитов любому объекту или строению, обладающему осадными хитами. Дополнительную информацию см. в Правилах по боевым взаимодействиям. Использование 1 раз за бой.

Архимаг. Использование +1 раз за бой.

11.4 Последняя просьба. *Касательное.* Применяется только к персонажу, который умер не более 10 минут назад (игрок еще не успел уйти в мертвятник). Заклинание не действует на упокоенных

персонажей и нежить. Реципиент обязан правдиво ответить на 3 вопроса заклинателя, но может отвечать иносказательно и метафорически.

11.5 Магический замок/оковы. *Касательное. Дебаф.* При наложении заклинания на дверь или сундук, они не могут быть открыты без магии. Моделируется привязыванием широкой чёрной лентой и магической наклейкой “Магический замок” с датой каста. Маг должен находиться снаружи строения, если заклинание накладывается на дверь. Не может быть использовано на ворота локации и люк скавенского подкопа.

При наложении на персонажа, он считается находящимся в кандалах, не может атаковать, использовать заклинания, летать и бегать. Запястья аккуратно связываются между собой широкой черной лентой. Маг, наложивший оковы, может в любой момент касанием завершить действие заклинания и снять ленту. Время действия – до конца цикла. Заклинанием можно открыть обычный замок или оковы (см. правила по локациям, строениям и территориям п.10.3.1.3.)

11.6. Атрибут Дхар. *Личное.* Ритуал 1 минута, включающий принесение в жертву другого персонажа (не нежить), даёт заклинателю +1 магический снаряд в следующем бою (дополнительные жертвы или ритуалы не суммируются). Использование не входит в лимит дневных заклинаний.

12. Малая магия

12.1. Колдовской взор. *Баф. Личное.* Заклинатель 2 часа видит невидимых персонажей (включая тех, кто находится под действием заклинаний “Идущий в тени”, “Переход в тень” и “Смена формы – Древень”) и может их атаковать. Заклинатель также видит наличие магических аур на персонажах или предметах (но не определяет их). Моделируется повязыванием чёрной ленты на посох или оружие заклинателя.

Архимаг. Действует до конца цикла.

12.2. Последняя просьба. *Касательное.* Применяется только к персонажу, который умер не более 10 минут назад (игрок еще не успел уйти в мертвятник). Заклинание не действует на упокоенных персонажей и нежить. Реципиент обязан правдиво ответить на 3 вопроса заклинателя, но может отвечать иносказательно и метафорически.

12.3. Забрать жизнь. *Касательное.* Ритуал 1 минута, включающий жертву или пытки, приводящие в состояние тяжёлого ранения. Реципиент восстанавливает до 5 хитов. Заклинатель не может выступать в качестве жертвы.

Архимаг. +1 жертва и +1 реципиент.

12.4. Морок. *Касательное. Ментальное. Дебаф.* Заклинатель выбирает один из 4 эффектов и накладывается его на реципиента. Реципиент не помнит применения этого заклинания. На выбор: (заклинатель указывает время на наклейке для реципиента):

- реципиент не может использовать магию или 1 из навыков: Аптекарь, Врач, Инженер, Судоходство, Ремесленник. Время действия – 1 час;
- реципиент отыгрывает паранойю, меланхолию или слабоумие по обоюдному согласию. Время действия – 1 час;
- реципиент забывает 1 персонажа или помнит, что видел кого-то другого. Время действия – до конца цикла;
- реципиент забывает, что был в каком-либо месте (в данже, в плену и тд.). Время действия – до конца цикла.

Архимаг. +1 реципиент.

12.5. Второй шанс. *Касательное.* Реципиент обязан повторить попытку, связанную с игротехническим броском кубика, вытягиванием камней в медицине и т.п. Результат больше не может быть изменён, в т.ч. – повторным заклинанием.

12.6. Принятие Дхар. Ритуал 10 минут — Заклинатель меняет школу на Тёмную магию (обратное невозможно) — заменяет свои заклинания на заклинания Тёмной магии и получает атрибут. Требуется контроля мастером, который ставит отметку в гримуаре и в ДК.

13. Магия Рогатой Крысы

13.1. Ужасная мутация. *Касательное.* Ритуал 1 минута. Реципиент подвергается мучительной мутации. Также можно добавить мутацию чисто визуальную, без эффекта, используя имеющийся антураж. Использование должно контролироваться и предварительно согласовываться с мастером. Обязательно (!) наличие соответствующего антуража. На демонов, юниты нежити, халфлингов, Рыцарей Грааля не действует.

При применении на сквена позволяет реципиенту временно приобрести человеческий облик (частично) или умереть мучительной смертью.

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

Архимаг. Дополнительная копия зелья.

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

13.4. Морок. *Касательное. Ментальное. Дебаф.* Заклинатель выбирает один из 4 эффектов и накладывает его на реципиента. Реципиент не помнит применения этого заклинания. На выбор: (заклинатель указывает время на наклейке для реципиента):

- реципиент не может использовать магию или 1 из навыков: Аптекарь, Врач, Инженер, Судоходство, Ремесленник. Время действия – 1 час;
- реципиент отыгрывает паранойю, меланхолию или слабоумие по обоюдному согласию. Время действия – 1 час;
- реципиент забывает 1 персонажа или помнит, что видел кого-то другого. Время действия – до конца цикла;
- реципиент забывает, что был в каком-либо месте (в данже, в плену и тд.). Время действия – до конца цикла.

Архимаг. +1 реципиент.

13.5. Разрушение. *Боевое. Касательное.* Наносит урон в 6 осадных хитов любому объекту или строению, обладающему осадными хитами. Дополнительную информацию см. в Правилах по боевым взаимодействиям. Использование 1 раз за бой.

Архимаг. Использование +1 раз за бой.

13.6. Сила варп-камня. Пожирание 1 варп-камня даёт +1 магический снаряд в следующем бою.

Пожирание дополнительных варп-камней эффект не увеличивает. Использование не входит в лимит дневных заклинаний.

14. Школа магии Слаанеша

14.1. Экстатический союз. *Касательное.* Ритуал 5 минут. 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 музицирование. 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. +1 реципиент.

14.2. Доминация. *Ментальное. Касательное. Дебаф.* 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 1 минуту. Не моделируется ничем, заклинатель отмечает каст и время в книге. Реципиент не помнит, что на него было наложено это заклинание.

Архимаг. +1 реципиент. Количество команд не ограничено. Время действия – 1 час.

14.3. Морок. Касательное. Ментальное. Дебаф. Заклинатель выбирает один из 4 эффектов и накладывает его на реципиента. Реципиент не помнит применения этого заклинания. На выбор: (заклинатель указывает время на наклейке для реципиента):

- реципиент не может использовать магию или 1 из навыков: Аптекарь, Врач, Инженер, Судоходство, Ремесленник. Время действия – 1 час;
- реципиент отыгрывает паранойю, меланхолию или слабоумие по обоюдному согласию. Время действия – 1 час;
- реципиент забывает 1 персонажа или помнит, что видел кого-то другого. Время действия – до конца цикла;
- реципиент забывает, что был в каком-либо месте (в данже, в плену и тд.). Время действия – до конца цикла.

Архимаг. +1 реципиент.

14.4. 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).

14.5. Кипящая кровь. Дебаф. Касательное. Реципиент оказывается парализован (может только говорить) и через 2 минуты умирает временной смертью, отыгрывая мучения от вскипающей крови. Может быть снято Очищением, Поцелуем зимы или повторным касанием Заклинателем. Не действует на монстров.

14.6. Аура Превосходства. Личное. Заклинатель восстанавливает лимит на 1 небоевое заклинание, когда становится командиром отряда, но не более 4 раз в цикл. Использование не входит в лимит дневных заклинаний.

15. Школа магии Тзиинча

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

Использование: 1 раз за бой

15.2. Жнец магии. Личное. Баф. Заклинатель может скопировать к себе в spellбук до 2 ранее неизвестных ему заклинаний из чужих книг заклинаний магов любых школ и применять их. В конце цикла заклинания исчезают. В начале следующего цикла Заклинатель обязан зачеркнуть эти заклинания, использовать их он не может, если не изучил повторно.

Архимаг. Скопированные заклинания не исчезают в конце цикла.

15.3. Колдовской взор. Баф. Личное. Заклинатель 2 часа видит невидимых персонажей (включая тех, кто находится под действием заклинаний “Идущий в тени”, “Переход в тень” и “Смена формы – Древень”) и может их атаковать. Заклинатель также видит наличие магических аур на персонажах или предметах (но не определяет их). Моделируется повязыванием чёрной ленты на посох или оружие заклинателя.

15.4. Разрушение. Боевое. Касательное. Наносит урон в 6 осадных хитов любому объекту или строению, обладающему осадными хитами. Дополнительную информацию см. в Правилах по боевым взаимодействиям. Использование 1 раз за бой.

Архимаг. Использование +1 раз за бой.

15.5. Стальное дерево. Касательное. Баф. Маг добавляет 5 осадных хитов хитов любому объекту или строению, обладающему осадными хитами до конца цикла. Дополнительную информацию см. в Правилах по боевым взаимодействиям. Заклинатель прикрепляет наклейку на сертификат объекта. Можно использовать не чаще 1 раза в цикл на один и тот же объект.

Архимаг. +15 осадных хитов.

15.6. Ужасная мутация. Касательное. Ритуал 1 минута. Реципиент подвергается мучительной мутации. Также можно добавить мутацию чисто визуальную, без эффекта, используя имеющийся антураж. Использование должно контролироваться и предварительно согласовываться с мастером. Обязательно (!) наличие соответствующего антуража. На демонов, юниты нежити, халфлингов, Рыцарей Грааля не действует.

16. Школа магии Нургла

16.1. Кипящая кровь. *Дебаф. Касательное.* Реципиент оказывается парализован (может только говорить) и через 2 минуты умирает временной смертью, отыгрывая мучения от вскипающей крови. Может быть снято Очищением, Поцелуем зимы или повторным касанием Заклинателем. Не действует на монстров.

16.2. Подношение Нурглу. Ритуал 1 минута. Маг отыгрывает ритуальное убийство жертвы. Жертва умирает временной смертью. Затем выбирает реципиента с меткой Хаоса, и реципиент получает сокращение 1 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. Не действует на окончательную смерть и в случае ее наступления сразу спадает. Получение бафа фиксируется в ДК любым мастером.

16.3. Разрушение. *Боевое. Касательное.* Наносит урон в 6 осадных хитов любому объекту или строению, обладающему осадными хитами. Дополнительную информацию см. в Правилах по боевым взаимодействиям. Использование 1 раз за бой.

Архимаг. Использование +1 раз за бой.

16.4. Создание яда. *Касательное.* Заклинание может быть использовано 1 раза в цикл. Наклейка магического эффекта крепится на антуражный флакон. У регионального мастера такой флакон любой игрок может обменять на чип любого яда (наклейка снимается, сам антуражный флакон остается у хозяина) или же на чип-наклейку “удар в спину” в случае клинкового яда.

Архимаг. +1 порция яда.

16.5. Гниль Нургла. *Дебаф* ресурсной точки/сада травника. Ритуал 5 минут. Ресурсная точка теряет ½ от своего следующего урожая/производства.

Архимаг. Ресурсная точка полностью теряет следующий урожай/производство.

16.6. Глотка Нургла. *Личное.* Любое зелье, принятое Заклинателем, восстанавливает 5 хитов. Можно применять в тяжёлом ранении.

17. Магия Вааагх!

17.1. Разрушение. *Боевое. Касательное.* Наносит урон в 6 осадных хитов любому объекту или строению, обладающему осадными хитами. Дополнительную информацию см. в Правилах по боевым взаимодействиям. Использование 1 раз за бой.

Архимаг. Использование +1 раз за бой.

17.2. Фанатик. *Боевое. Касательное.* Заклинатель касается реципиента-гоблина (действует только на ночного гоблина) и указывает ему первоначальное направление. Гоблин-фанатик раскручивает вокруг себя мягкий шар металлического окраса на верёвке длиной не более 2 метров и движется без остановок по полю боя.

Попадание шара по персонажам снимает 5 хитов (в т.ч. по щиту и оружию). Пока мяч крутится, гоблин-фанатик не может быть оглушён, не получает урона хитов от оружия ближнего боя, иммунен к ментальному воздействию, но при этом не может совершать никаких других действий, кроме перемещения. Гоблин-фанатик поражается дистанционным оружием и магическими снарядами как обычно. Как только гоблин-фанатик остановился или шар прекратил свое движение, заклинание считается рассеявшимся, и гоблин-фанатик попадает в состояние тяжёлого ранения. Столкновение гоблина-фанатика или шара со зданием, строением, воротами, техникой, военной машиной наносит им ущерб в 1 осадный хит, заклинание считается рассеявшимся, и гоблин-фанатик попадает в состояние тяжёлого ранения.

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

17.3. Лечение ран. *Касательное.* Ритуал 1 минута. Восстанавливает 1 реципиенту до 5 хитов.

Архимаг. +1 реципиент.

17.4. Магический замок/оковы. *Касательное. Дебаф.* При наложении заклинания на дверь или сундук, они не могут быть открыты без магии. Моделируется привязыванием широкой чёрной лентой и магической наклейкой “Магический замок” с датой каста. Маг должен находиться снаружи строения,

если заклинание накладывается на дверь. Не может быть использовано на ворота локации и люк скавенского подкопа.

При наложении на персонажа, он считается находящимся в кандалах, не может атаковать, использовать заклинания, летать и бегать. Запястья аккуратно связываются между собой широкой черной лентой.

Маг, наложивший оковы, может в любой момент касанием завершить действие заклинания и снять ленту. Время действия – до конца цикла. Заклинанием можно открыть обычный замок или оковы (См. правила по локациям, строениям и территориям п.10.3.1.3).

Архимаг. Может открыть заклинанием чужой магический замок или оковы.

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

17.6. Вааагх!!! После боя с участием не менее 10 зеленокожих Заклинатель восстанавливает себе лимит на 1 небоевое заклинание. Использование не входит в лимит дневных заклинаний.

18. Ледяная магия

18.1. Колдовской взор. Баф. Личное. Заклинатель 2 часа видит невидимых персонажей (включая тех, кто находится под действием заклинаний “Идущий в тени”, “Переход в тень” и “Смена формы – Древень”) и может их атаковать. Заклинатель также видит наличие магических аур на персонажах или предметах (но не определяет их). Моделируется повязыванием чёрной ленты на посох или оружие заклинателя.

18.2. Стальное дерево. Касательное. Баф. Маг добавляет 5 осадных хитов любому объекту или строению, обладающему осадными хитами до конца цикла. Дополнительную информацию см. в Правилах по боевым взаимодействиям. Заклинатель прикрепляет наклейку на сертификат объекта. Можно использовать не чаще 1 раза в цикл на один и тот же объект.

Архимаг. +15 осадных хитов.

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

18.4. Поцелуй зимы. Касательное. Дебаф. Реципиент парализован на 5 минут (не может самостоятельно двигаться, говорить и взаимодействовать). После окончания эффекта реципиент восстанавливает 1 хит. Заклинатель может снять эффект касанием.

18.5. Разрушение. Боевое. Касательное. Наносит урон в 6 осадных хитов любому объекту или строению, обладающему осадными хитами. Дополнительную информацию см. в Правилах по боевым взаимодействиям. Использование 1 раз за бой.

Архимаг. Использование +1 раз за бой.

18.6. Ментальный щит. Касательное. Реципиент получает свойство “Иммунитет к ментальному воздействию” на 2 часа.

Архимаг. +1 реципиент.

Правила по магии и жречеству – приложение о молитвах

Молитвы

0. Очищение — это заклинание известно всем жрецам.

Касательное. Ритуал 5 минут. С реципиента, предмета или строения снимаются эффекты всех магических дебафов или бафов, а также осквернения на усмотрение заклинателя. В случае очищения строения требуется присутствие регионального мастера или мастера по магии.

1. Культ Верены

1.1. Дар Верены. Баф. Личное. Действует до конца цикла. Использование магического допроса не входит в лимит дневных заклинаний.

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

Лектор. +1 реципиент.

1.3. **Немота. Дебаф. Ментальное. Касательное.** Реципиент не может говорить, использовать заклинания, быть командиром отряда в течение 2 часов. Реципиент не помнит, что на него было наложено это заклинание.

Лектор. +1 реципиент.

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

Использование: 1 раз за бой

1.5. **Магический замок/оковы. Касательное. Дебаф.** При наложении заклинания на дверь или сундук, они не могут быть открыты без магии. Моделируется привязыванием широкой чёрной лентой и магической наклейкой “Магический замок” с датой каста. Жрец должен находиться снаружи строения, если заклинание накладывается на дверь. Не может быть использовано на ворота локации. При наложении на персонажа, он считается находящимся в кандалах, не может атаковать, использовать заклинания, летать и бегать. Запястья аккуратно связываются между собой широкой черной лентой. Жрец, наложивший оковы, может в любой момент касанием завершить действие заклинания и снять ленту. Время действия – до конца цикла.

Заклинанием можно открыть обычный замок или оковы (См. правила по локациям, строениям и территориям п.10.3.1.3.)

Лектор. Может открыть заклинанием чужой магический замок или оковы.

1.6. **Приговор. Ментальное. Дебаф.** В течении 1 минуты заклинатель зачитывает реципиенту обвинение в преступлении и 1 из видов наказания на выбор жреца:

- отыгрыш публичного покаяния в течении 2 часов;
- получение увечья (навсегда);
- запрет на вступление в отряды на 2 часа;
- тяжелое ранение;
- невосприимчивость к бафам и лечению на 2 часа.

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

2. Культ Морра

2.1. **Сон. Касательное. Дебаф.** Погружает реципиента в сон на 10 минут. Реципиент не может двигаться, не запоминает происходящего вокруг, но может быть разбужен нанесением урона. После окончания 10 минут сна реципиент восстанавливает 1 хит. Не действует на нежить и демонов. Не может быть использовано на самого заклинателя.

Лектор: Реципиент восстанавливает все хиты, излечивается от ядов, болезней и дебафов.

Лектор. +1 реципиент.

2.2. **Дар Морра. Баф. Личное.** Действует до конца цикла. Использование Упокоения не входит в лимит дневных заклинаний.

2.3. **Упокоение. Касательное.** Заклинатель отменяет у мёртвого персонажа эффект свойства “Нетленность”, проведя над его телом ритуал (не менее 10 минут). Крайне желательно присутствие мастера. Ритуал, проведённый для других мёртвых персонажей (не менее 5 минут) может сократить время отсидки в Мертвятнике (требуется отметка мастера в ДК, время отсидки сокращается на 1 час).

2.4. **Возлюбленный смерти. Баф. Касательное.** Реципиент получает свойство “Ищущий смерти” на 2 часа.

Лектор: +2 реципиента. Реципиенты не могут быть подняты в виде нежити.

2.5. **Последняя просьба. Касательное.** Применяется только к персонажу, который умер не более 10 минут назад (игрок еще не успел уйти в мертвятник). Заклинание не действует на упокоенных

персонажей и нежить. Реципиент обязан правдиво ответить на 3 вопроса заклинателя, но делает это не прямо, а иносказательно.

Лектор: +1 реципиент.

2.6. Путь домой. *Отрядное.* Члены отряда получают свойство “Ищущий Смерти”. Находясь в состоянии тяжелого ранения могут добровольно и мгновенно умереть временной смертью, после чего не могут быть воскрешены в виде нежити.

3. Культ Ранальда

3.1. Дар Раналда. *Баф. Личное.* Может спрятать на себе 1 вещь от обыска (размером не более 50 см). Действует до конца цикла.

3.2. Морок. *Касательное. Ментальное. Дебаф.* Заклинатель выбирает один из 4 эффектов и накладывает его на реципиента. Реципиент не помнит применения этого заклинания. На выбор: (заклинатель указывает время на наклейке для реципиента):

- реципиент не может использовать магию или 1 из навыков: Аптекарь, Врач, Инженер, Судоходство, Ремесленник. Также не может присоединяться к отрядам. Время действия – 1 час;
- реципиент отыгрывает паранойю, меланхолию или слабоумие по обоюдному согласию. Время действия – 1 час;
- реципиент забывает 1 персонажа или помнит, что видел кого-то другого. Время действия – до конца цикла;
- реципиент забывает, что был в каком-либо месте (в данже, в плену и т.д.). Время действия – до конца цикла.

Лектор. +1 реципиент.

3.3. Магический замок/оковы. *Касательное. Дебаф.* При наложении заклинания на дверь или сундук, они не могут быть открыты без магии. Моделируется привязыванием широкой чёрной лентой и магической наклейкой “Магический замок” с датой каста. Жрец должен находиться снаружи строения, если заклинание накладывается на дверь. Не может быть использовано на ворота локации.

При наложении на персонажа, он считается находящимся в кандалах, не может атаковать, использовать заклинания, летать и бегать. Запястья аккуратно связываются между собой широкой черной лентой. Жрец, наложивший оковы, может в любой момент касанием завершить действие заклинания и снять ленту. Время действия – до конца цикла. Заклинанием можно открыть обычный замок или оковы (См. правила по локациям, строениям и территориям п.10.3.1.3).

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. Идущий в тени. *Личное.* Заклинатель становится невидимым на 1 час. Заклинание моделируется тёмной вуалью не менее 1 кв метра, наброшенной на голову заклинателя на всё время действия. Не становится неслышимым и может получать урон. Может открывать двери и взаимодействовать с предметами (двигать, забирать). Эффект снимается, если заклинатель атаковал, сам получил урон или снял вуаль.

Лектор. Длительность – до снятия вуали. +1 дополнительный реципиент (надо держать за руку всё время)

3.6. Магическая ловушка. *Баф.* Маг прикрепляет наклейку бафа на страницу книги, свиток, карту, конверт, внутреннюю поверхность шкатулки, сундука, под стоящий кубок таким образом, чтобы она не была видна без прямой манипуляции предметом. Наклейка должна содержать текст “Магическая ловушка! -5 хитов! Одноразовое” и дату наложения заклинания. Персонаж, обнаруживший эту наклейку, получает урон 5 хитов (как от Магического снаряда) и должен уничтожить наклейку. Заклинание нельзя использовать как оружие, например, раскрывать свиток с ловушкой перед лицом оппонента.

Лектор. Может заклинанием разрядить магическую ловушку (наклеив поверх свою наклейку магии).

4. Культ Сигмара

4.1. **Дар Сигмара.** *Баф. Личное.* Действует до конца цикла.

Жрец. Реципиент получает свойство иммунитета к ментальному воздействию.

Воин-жрец. Снижает реципиенту урон от “Магического снаряда” до 1 хита. Моделируется повязыванием жёлтых лент на оба предплечья.

4.2. **Клеймение огнём.** *Касательное. Ритуал.* Оставшееся время действия другого бафа или дебафа на реципиенте-персонаже обнуляется и заменяется на полный новый срок. Моделируется дополнительной наклейкой магии рядом с первоначальной.

Лектор. Может продлить время действия эффекта до конца магического цикла.

4.3. **Возлюбленный смерти.** *Баф. Касательное.* Реципиент получает свойство “Ищущий смерти” на 2 часа.

Лектор: +2 реципиента. Реципиенты не могут быть подняты в виде нежити.

4.4. **Приговор.** *Ментальное. Дебаф.* В течении 1 минуты заклинатель зачитывает реципиенту обвинение в преступлении и 1 из видов наказания на выбор жреца:

- отыгрыш публичного покаяния в течении 2 часов;
- получение увечья (навсегда);
- запрет на вступление в отряды на 2 часа;
- тяжелое ранение;
- невосприимчивость к бафам и лечению на 2 часа.

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

4.5. **Сердце грифона.** *Баф. Касательное.* Действует 2 часа. Находясь в состоянии тяжелого ранения, реципиент может самостоятельно передвигаться шагом, а также помогать передвигаться другому тяжело раненому персонажу.

Лектор. +2 реципиента.

4.6. **Молот Сигмара.** *Воин-жрец. Отрядное.* Тараны, военные машины, а также монстры, имеющие такую возможность, в составе отряда снимают осадные хиты вдвое быстрее. Воин Священник может снимать осадные хиты со скоростью 1 осадный хит в минуту.

5. Культ Таала и Рии

5.1. **Сады обновления.** *Баф. Ритуал* в саду травника 1 минуту. Следующий урожай от 1 культивируемого растения на выбор Заклинателя повышается на 2 чипа. Наклейка крепится на сертификате сада. На каждый сад можно наложить это благословение только 1 раз в магический цикл.

Лектор. 3 чипа.

5.2. **Дар Таала и Рии.** *Ритуал* 1 минута в саду травника во время сбора урожая. Заклинатель восстанавливает лимит на 1 небоевое заклинание, но не более 4 раз в цикл. Работает только 1 раз в цикл для каждого сада. Использование не входит в лимит дневных заклинаний.

5.3. **Сон.** *Касательное. Дебаф.* Погружает реципиента в сон на 10 минут. Реципиент не может двигаться, не запоминает происходящего вокруг, но может быть разбужен нанесением урона. После окончания 10 минут сна реципиент восстанавливает 1 хит. Не действует на нежить и демонов. Не может быть использовано на самого заклинателя.

Лектор: Восстанавливает все хиты, излечивается от ядов, болезней и дебафов.

5.4. **Смена формы – Древень.** *Боевое. Личное. Касательное.* Заклинатель прижимает обе руки к живому дереву. Становится невидимым, неуязвимым для боевых и других любых взаимодействий; не может

двигаться, использовать другие заклинания, но может разговаривать. Эффект спадает, когда маг отпускает руки от дерева.

Использование 1 раз за бой.

5.5. Житница Таала/Скорбь Ри. *Баф/Дебаф.* Касательное. Заклинание требует проведения ритуала не менее 5 минут. При добыче ресурсов на ферме или лесопилке удваивает или в два раза снижает выработку ресурсной точки на усмотрение заклинателя. Действует до следующей добычи ресурсов. На каждую ферму или лесопилку можно наложить это благословение только 1 раз в магический цикл.

Лектор: утраивает выработку или снижает выработку до 0.

5.6. Утешение Ри. *Отрядное.* Жрец Таала, входящий в отряд, проводит ритуал 5 минут. Члены отряда восстанавливают все хиты, после чего эффект заклинания заканчивается. Ритуал нельзя проводить в пределах городов.

6. Культ Ульрика

6.1. Возлюбленный смерти. *Баф. Касательное.* Реципиент получает свойство “Ищущий смерти” на 2 часа.

Лектор: +2 реципиента. Реципиенты не могут быть подняты в виде нежити.

6.2. Дар Ульрика.

Жрец. Ритуал 3 минуты, благословляющий другого ульриканца на поединок. Проводится непосредственно перед поединком. Заклинатель восстанавливает лимит на 1 небоевое заклинание, но не более 2 раз в цикл. Использование не входит в лимит дневных заклинаний.

Жрец-воин. *Личное. Баф.* Действует до конца цикла. Снижает реципиенту урон от удара монстра до 1 хита на 2 часа. Моделируется повязыванием синих лент на оба предплечья.

6.3. Немота. *Дебаф. Ментальное. Касательное.* Реципиент не может говорить, использовать заклинания, быть командиром отряда в течение 2 часов. Реципиент не помнит, что на него было наложено это заклинание.

6.4. Стальное дерево. *Касательное. Баф.* Жрец добавляет 5 осадных хитов любому объекту или строению, обладающему осадными хитами. Дополнительную информацию см. в Правилах по боевым взаимодействиям. Заклинатель прикрепляет наклейку на сертификат объекта. Можно использовать не чаще 1 раза в цикл на один и тот же объект.

Лектор. +15 осадных хитов.

6.5. Ментальный щит. *Касательное.* Реципиент получает свойство “Иммунитет к ментальному воздействию” на 2 часа.

Лектор. +1 реципиент.

6.6. Час Волка. *Отрядное.* Если член отряда получает урон больший или равный текущему количеству его хитов, то он не переходит в состояние тяжелого ранения, а остается в 1 хите. Если у члена отряда по любой причине остался (или изначально был) только 1 хит, то любой урон переводит его в состояние тяжелого ранения.

Моделируется повязыванием синей ленты на плечо или предплечье.

7. Культ Шалли

7.1. Дар Шалли. *Баф. Личное.* Действует до конца цикла.

Заклинатель получает свойство Соппротивление болезням.

7.2. Изгнание хвори. *Касательное.* Ритуал 1 минута. Реципиент исцеляется от любой болезни и яда.

Лектор. +1 реципиент.

7.2. Лечение ран. *Касательное.* Ритуал 1 минута. Восстанавливает 1 реципиенту до 5 хитов.

Лектор. +1 реципиент.

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

7.4. Немота. *Дебаф. Ментальное. Касательное.* Реципиент не может говорить, использовать заклинания, быть командиром отряда в течение 2 часов. Реципиент не помнит, что на него было наложено это заклинание.

7.5. Живительная сфера. *Личное. Баф.* Ритуал 5 минут, на бенгальский огонь на негорючую часть прикрепляется наклейка магии. Находясь в тяжелом ранении в небоевой обстановке, Заклинатель зажигает заготовленный бенгальский огонь и полностью восстанавливает себе все хиты после окончания его горения.

Лектор. Касательное. Ритуал 5 минут. Воскрешение другого персонажа, умершего не раньше 10 минут назад. Требуется контроль мастера.

7.6. Магическая эгида. *Личное. Боевое.* Заклинатель раскручивает над головой ленту с мячом. Пока мяч крутится (но не более 1 минуты), заклинатель не получает урона хитов ни от каких взаимодействий, на него не действуют никакие свойства. При этом заклинатель не может совершать никаких других действий, кроме перемещения. Использование: 1 раз за бой.

8. Культ Мирмидии

8.1. Щит Мирмидии. *Баф. Касательное.* Накладывается непосредственно на щит реципиента. В течение 2 часов этот щит может полностью заблокировать один попавший в него магический снаряд. При срабатывании эффекта баф рассеивается. От попаданий в оружие, элементы антуража, и в самого реципиента не защищает.

Лектор. Длится до конца цикла.

8.2. Пылающее Солнце. *Дебаф. Касательное.* Реципиент отыгрывает слепоту в течение часа, не может пользоваться оружием, использовать навыки и боевые заклинания, передвигается только шагом.

Лектор. + 1 реципиент.

8.3. Дар Мирмидии. *Личное. Баф.*

Жрец. Иммунирует к удару в спину/оглушению/отравлению. Срабатывает один раз на первое применение любого из перечисленных эффектов к персонажу. После срабатывания действие эффекта прекращается.

Жрец-воин. Иммунирует к магическому снаряду/снарядам военных машин/осадному вооружению. Срабатывает один раз на первое применение любого из перечисленных эффектов к персонажу. После срабатывания действие эффекта прекращается.

8.4. Приговор. *Ментальное. Дебаф.* В течении 1 минуты заклинатель зачитывает реципиенту обвинение в преступлении и 1 из видов наказания на выбор жреца:

- отыгрыш публичного покаяния в течении 2 часов;
- получение увечья (навсегда);
- запрет на вступление в отряды на 2 часа,
- тяжелое ранение,
- невосприимчивость к бафам и лечению на 2 часа.

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

8.5. Орлиный взор. *Баф. Личное.* Жрец 2 часа видит невидимых персонажей (включая тех, кто находится под действием заклинаний “Идущий в тени”, “Переход в тень” и “Смена формы – Древень”) и может их атаковать. Моделируется повязыванием чёрной ленты на оружие заклинателя.

Лектор. Длится до конца цикла.

8.6. **Вдохновляющее Лидерство.** *Отрядное.* Присоединение новых участников к отряду после его создания стоит столько же, сколько присоединение участников к отряду во время его создания.

9. Культ Мананна

9.1. **Лицо Утопленника.** *Дебаф. Касательное.* Легкие реципиента наполняются соленой водой, которая время от времени стремится наружу. Реципиент не может говорить, не может пользоваться оружием или использовать свойства и навыки (в т.ч. магию), передвигается только шагом в течение часа.

9.2. **Дар Мананна.** *Личное. Баф.*

Жрец не учитывается в лимите пассажиров и экипажа судна, а также не требует припасов для участия в плавании. Также жрец не может утонуть (попадая в воду, обязан двигаться к своему судну или ближайшему берегу, в зависимости от того, что ближе).

9.3. **Благословение / Проклятие Альбатроса.** *Баф/Дебаф. Касательное.*

Накладывается на судно. Грузоподъемность ИЛИ вместимость по пассажирам увеличивается/уменьшается на 2 до завершения следующего плавания. Грузоподъемность и вместимость по экипажу не может стать больше возможного для судна максимума или меньше минимального состава экипажа.

Лектор. Воздействует сразу на оба параметра судна.

9.4. **Моряцкая Удача.** *Баф.*

Накладывается во время подготовки к отплытию. Требуется ритуал (не менее 5 минут). Жрец в присутствии мастера выбирает случайное количество (от 1 до 3) заповедей Мананна в случайном порядке. Экипаж и пассажиры неуклонно следуют им до конца плавания. Пока действует эффект, судно получает 2 дополнительных осадных хита. По завершению плавания (независимо от исхода) действие эффекта прекращается. Список заповедей можно найти здесь.

Лектор. 3 осадных хита и Жрец сам может выбрать заповеди.

9.5. **Магическая эгида.** *Личное. Боевое.* Заклинатель раскручивает над головой ленту с мячом. Пока мяч крутится (но не более 1 минуты), заклинитель не получает урона хитов ни от каких взаимодействий. При этом заклинитель не может совершать никаких других действий, кроме перемещения.

Использование: 1 раз за бой

9.6. **Разрушение.** *Боевое. Касательное.* Наносит урон в 6 осадных хитов любому объекту или строению, обладающему осадными хитами. Дополнительную информацию см. в Правилах по боевым взаимодействиям.

Использование 1 раз за бой.

Лектор. Наносит 10 осадных хитов.

10. Культ Урсунa

10.1. **Изгнание хвори.** *Касательное.* Ритуал 1 минута. Реципиент исцеляется от любой болезни и яда.

Лектор. +1 реципиент.

10.2. **Дар Урсунa.** *Личное. Баф.*

Жрец может продолжать бой, имея 0 хитов. Любой полученный в этом состоянии урон немедленно приводит к временной смерти. По завершении боя или по истечении 1 минуты переходит в состояние тяжелого ранения. Моделируется повязыванием зеленой ленты на плечо или предплечье.

10.3. **Крепкая кость.** *Баф. Касательное.* Реципиент получает иммунитет к оглушению и осадному вооружению (не к урону от военных машин) до конца цикла.

10.4. **Лечение ран.** *Касательное.* Ритуал 1 минута. Восстанавливает 1 реципиенту до 5 хитов.

Лектор. +1 реципиент.

10.5. **Медвежье чутье.** *Баф. Личное.* Заклинатель 2 часа видит невидимых персонажей (включая тех, кто находится под действием заклинаний “Идущий в тени”, “Переход в тень” и “Смена формы – Древень”)

и может их атаковать. Отыгрывается недоверчивостью к окружающим на грани паранойи. Моделируется повязыванием чёрной ленты на оружие заклинателя.

10.6. Возлюбленный смерти. Баф. Касательное. Реципиент получает свойство “Ищущий смерти” на 2 часа.

Лектор: +1 реципиент. Реципиенты не могут быть подняты в виде нежити.

Правила по магии и жречеству – приложение рунная магия

Рунная магия

1. Базовые руны

Может использовать персонаж со свойством Мастер Рун.

- 1.1. Разрушения + Огня = Магическая ловушка
- 1.2. Разрушения + Камня = Разрушение
- 1.3. Разрушения + Металла = Очищение
- 1.4. Разрушения + Эля = Создание яда
- 1.5. Сокровища + Огня = Клеймение огнём
- 1.6. Сокровища + Камня = Магическая эгида
- 1.7. Сокровища + Металла = Стальное дерево
- 1.8. Сокровища + Эля = Лечение ран

2. Мастер-руны

Может использовать персонаж со свойством Легендарный Мастер Рун.

- 2.1. Разрушения + Огня + Эля = Ментальный щит
- 2.2. Разрушения + Камня + Эля = Возлюбленный смерти
- 2.3. Сокровища + Огня + Эля = Изгнание хвори
- 2.4. Сокровища + Камня + Металла = Философский камень

3. Описание эффектов базовых рун

3.1. Магическая ловушка. Баф. Маг прикрепляет наклейку бафа на страницу книги, свиток, карту, конверт, внутреннюю поверхность шкатулки, сундука, под стоящий кубок таким образом, чтобы она не была видна без прямой манипуляции предметом. Наклейка должна содержать текст “Магическая ловушка! -5 хитов! Одноразовое” и дату наложения заклинания. Персонаж, обнаруживший эту наклейку, получает урон 5 хитов (как Магический снаряд) и должен уничтожить наклейку. Заклинание нельзя использовать как оружие, например, раскрывать свиток с ловушкой перед лицом оппонента. Легендарный Мастер Рун. Может заклинанием разрядить магическую ловушку (наклеив поверх свою наклейку магии).

3.2. Разрушение. Боевое. Касательное. Наносит урон в 6 осадных хитов любому объекту или строению, обладающему осадными хитами. Дополнительную информацию см. в Правилах по боевым взаимодействиям. Использование 1 раз за бой.

3.3. Очищение. Касательное. С реципиента, предмета или строения снимаются эффекты всех магических дебафов или бафов на усмотрение заклинателя.

3.4. Создание яда. Касательное. Моделируется по правилам ядов см. Правила по Зельеварению. Заклинание может быть использовано 1 раза в цикл, утром маг получает у мастера 1 чип яда по выбору. Легендарный Мастер Рун. +1 порция яда.

3.5. Клеймение огнём. Касательное. Ритуал. Время действия другого бафа или дебафа на реципиенте-персонаже обновляется, то есть оставшееся время действия обнуляется и заменяется на полный новый срок. Моделируется дополнительной наклейкой магии рядом с первоначальной.

Легендарный Мастер Рун. Может продлить время действия эффекта до конца магического цикла.

3.6. Магическая эгида. Личное. Боевое. Заклинатель раскручивает над головой ленту с мячом. Пока мяч крутится (но не более 1 минуты), заклинатель не получает урона хитов ни от каких взаимодействий, на

него не действуют никакие свойства. При этом заклинатель не может совершать никаких других действий, кроме перемещения. Использование: 1 раз за бой

3.7. Стальное дерево. Касательное. Баф. Маг добавляет 5 осадных хитов любому объекту или строению, обладающему осадными хитами. Дополнительную информацию см. в Правилах по боевым взаимодействиям. Заклинатель прикрепляет наклейку на сертификат объекта. Можно использовать не чаще 1 раза в цикл на один и тот же объект

Легендарный Мастер Рун. +15 осадных хитов.

3.8. Лечение ран. Касательное. Ритуал 1 минута. Восстанавливает 1 реципиенту до 5 хитов.

Легендарный Мастер Рун. +1 реципиент.

4. Описание эффектов мастер-рун

4.1. Ментальный щит. Касательное. Реципиент получает свойство “Иммунитет к ментальному воздействию” на 2 часа

Легендарный Мастер Рун. +1 реципиент.

4.2. Возлюбленный смерти. Баф. Касательное. Реципиент получает свойство “Ищущий смерти” на 2 часа.

Легендарный Мастер Рун. +1 реципиент.

4.3. Изгнание хвори. Касательное. Ритуал 1 минута. Реципиент исцеляется от любой болезни и яда. Легендарный Мастер Рун. +1 реципиент.

4.4. Философский камень. Касательное. Требуется 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. Можно использовать всего 1 раз в день!

Легендарный Мастер Рун. До 5 единиц руды в золото за каст.

Правила по рыцарям и оруженосцам

1. Общие положения

1.1. Роли рыцарей на игре моделируются тремя юнитами:

- Рыцарь Империи из рыцарского ордена с уникальными свойствами;
- Рыцарь Империи рыцарского ордена без уникальных свойств;
- Рыцарь Бретоннии, имеющий доступ к Добродетелям.

1.1.1. Рыцарь Империи, принадлежащий к одному из выбранных МГ орденов: Неугасимого Света, Пантеры, Черной Стражи, Ордена Ворона, Ордена Сияющего Солнца, Белого Волка — моделируется юнитом “Имперский рыцарь” с доступом к рангам Рыцарей Империи.

1.1.2. Рыцарь Империи, не принадлежащий к одному из выбранных МГ орденов, моделируется юнитом “Имперский рыцарь” без доступа к рангам Рыцарей Империи. Предпочтительно использовать ордена из бэка. Придуманные игроками ордена согласовываются в индивидуальном порядке.

1.1.3. Рыцарь Бретоннии — моделируется юнитом “Бретоннский рыцарь” с доступом к рангам Рыцарей Бретоннии. Доступ может быть ограничен для некоторых персонажей согласно бэку.

1.2. **Роль оруженосца** Рыцаря Империи моделируется юнитом “Житель Империи”. Роль оруженосца Рыцаря Бретоннии моделируется любым юнитом фракции Бретоннии, кроме Дев Грааля и Рыцарей Бретоннии.

1.3. Ранги Рыцарей Империи — уровни для рыцарей, открывающие доступ к уникальным свойствам для юнита Рыцарь Империи.

1.4. Ранги рыцарей Бретоннии — уровни для бретоннских рыцарей, открывающие доступ к Бретоннским Рыцарским Добродетелям (уникальным свойствам юнита) юниту “Бретоннский рыцарь”.

1.5. **Лимиты рыцарей** — максимальное количество Рыцарей Империи и Бретоннии в отдельной взятой команде. Количество Рыцарей Империи из ордена без доступа к уникальным свойствам не

лимитируется.

1.6. **Подвиг** — выдающееся действие, необходимое для повышения ранга. Рыцари Империи решают сами в своем ордене, что считать подвигом, согласовав определение с региональным мастером и сюжетной группой. Что считается подвигом у Рыцарей Бретоннии, решает региональный мастер и сюжетная группа.

1.7. **Визуальные маркеры** рангов Рыцарей Империи и Бретоннии — требования к антуражу, указывающие на ранг Рыцарей Империи и Бретоннии.

2. Лимиты Рыцарей Империи и Бретоннии

2.1. Рыцарии Империи имеют следующие ограничения по количеству в команде:

- рыцари внешнего круга — без ограничения;
- рыцари внутреннего круга — на начало игры треть от общего количества рыцарей внешнего круга ордена, заявленных в команду. Может быть превышен во время игры. Можно заявляться одиночкой вне лимита на усмотрение сюжетной группы и мастера по рыцарям.
- прецептор — 1 на десять рыцарей ордена в команде.

2.2. Рыцари Бретоннии имеют следующие ограничения по количеству:

- странствующие рыцари — без ограничения;
- рыцари королевства — 1 на 3 не рыцарских юнитов Бретоннии в команде. Может быть превышен во время игры. Можно заявляться одиночкой вне лимита на усмотрение сюжетной группы и мастера по рыцарям.
- Рыцарь-в-Поиске — 1 на 5 не рыцарских юнитов Бретоннии в команде. Можно заявляться одиночкой вне лимита на усмотрение сюжетной группы и мастера по рыцарям.
- рыцарь Грааля — 1 на 10 не рыцарских юнитов Бретоннии в команде. Лимит не может быть превышен на игре. Можно заявляться одиночкой вне лимита на усмотрение сюжетной группы и мастера по рыцарям.

2.4. Во время игры лимит Рыцарей Империи и Бретоннии может быть превышен.

3. Ранги

3.1. На игре моделируется **три ранга Рыцарей Империи** в порядке возрастания силы:

- рыцари внешнего круга;
- рыцари внутреннего круга;
- прецепторы.

Свойства каждого ранга определены МГ, и не выбираются игроками.

3.1.1. Рыцари внешнего круга получают 1 уникальное свойство ордена.

3.1.2. Рыцари внутреннего круга получают 2 уникальных свойства ордена.

3.1.3. Прецепторы получают 3 уникальных свойства ордена.

3.2 На игре моделируется **четыре ранга Рыцарей Бретоннии** в порядке возрастания силы:

- странствующие рыцари;
- рыцари королевства;
- рыцари-в-поиске;
- рыцари Грааля.

Бретоннские Рыцарские Добродетели соответствующего ранга игрок выбирает самостоятельно.

3.2.1. Странствующие рыцари — получают Добродетель “Странствующих рыцарей”.

3.2.2. Рыцари королевства — получают Добродетель “Странствующих рыцарей” и выбирают одну из Добродетелей “Рыцарей королевства”.

3.2.3. Рыцари-В-Поиске — получают Добродетель “Странствующих Рыцарей” и выбирают по одной из Добродетелей “Рыцарей королевства” и “Рыцарей-В-Поиске”.

3.2.4. Рыцари Грааля — получают Добродетель “Странствующих Рыцарей” и выбирают по одной из Добродетелей “Рыцарей королевства”, “Рыцарей-в-Поиске” и “Рыцарей Грааля”.

3.2.5. Добродетели предыдущего ранга сохраняются при его повышении.

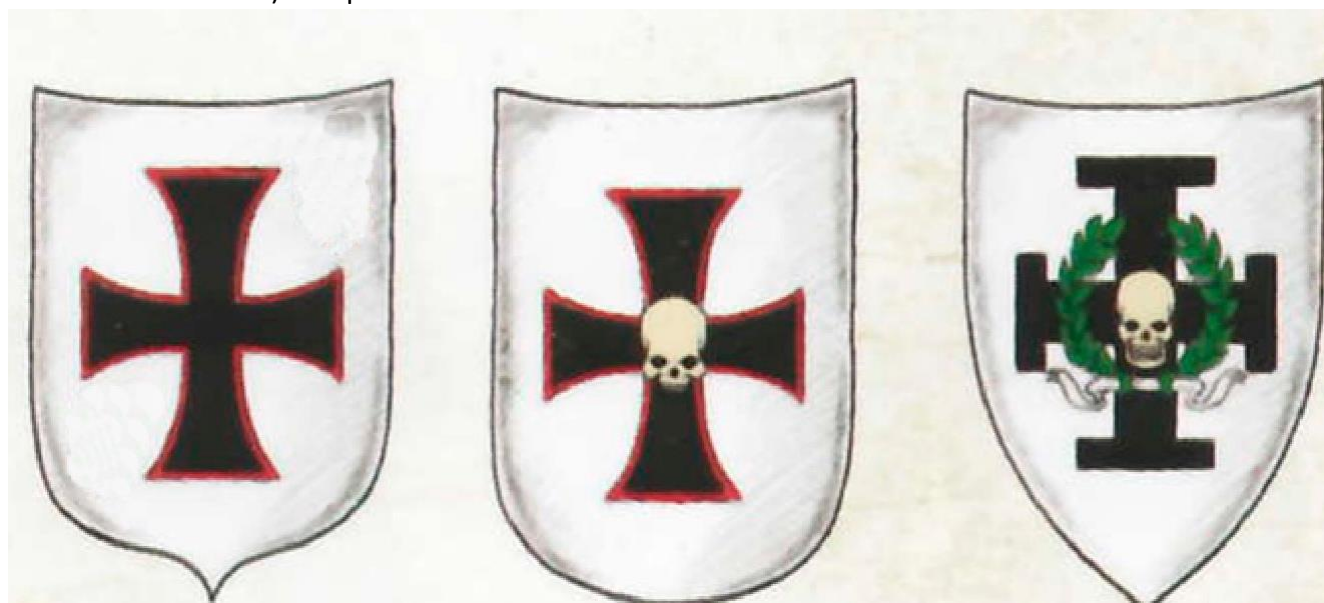
3.2.6. При потере Добродетели “Странствующих рыцарей” Бретоннский рыцарь **теряет доступ ко всем прочим добродетелям.**

4. Визуальные маркеры

4.1. Маркером ранга Рыцаря Империи или Бретоннии служит геральдический блазон, изображённый на наплечном или нагрудном щитке-айлете. Маркеры ранга не являются гербами персонажа и несут только игромеханическую функцию.

4.2. Для Рыцарей Империи маркерами ранга служат следующие символы:

- рыцарь внешнего круга — на белом фоне черный гербовый крест (на выбор: лапчатый, клинчатый уширенный, костыльный).
- рыцарь внутреннего круга — на белом фоне белый череп, вписанный в черный гербовый крест (на выбор: лапчатый, клинчатый уширенный, костыльный).
- прецептор — на белом фоне белый череп, вписанный в крест (лапчатый, клинчатый уширенный, костыльный) и обрамленный зеленым венком.



4.3. Для Рыцарей Бретоннии маркерами ранга служат следующие символы:

- странствующий рыцарь — айлет без геральдических фигур. Цвет и деление поля не важны.
- рыцарь королевства — айлет с любой геральдической фигурой кроме лилии и грааля. Цвет фигуры не важен.
- Рыцарь-в-Поиске — айлет с лилией. Цвет фигуры не важен.
- рыцарь Грааля — айлет с Граалем. Цвет фигуры не важен.



5. Повышение и потеря ранга

5.1. Игроки могут увеличить ранг на одну ступень при условии, что:

- персонаж совершил подвиг;
- отыграно получение ранга (только для Рыцарей Империи).

5.2. Получение нового ранга у Рыцарей Империи, понижение ранга или исключение рыцаря из ордена предполагает голосование рыцарей внутреннего круга и прецептора, а также соответствующую церемонию. Детали голосования (наличие кворума, например) и церемонии — на усмотрение рыцарей внутреннего круга.

5.3. После голосования и церемонии, игрок должен получить отметку в ДК о присвоении нового ранга Рыцаря Империи с новым свойством, соответствующим ордену (см. Приложение Ранги Рыцарей Империи).

5.4. Записи в ДК об изменении ранга Рыцарей Империи и Бретоннии вносятся региональным мастером, мастером мертвятника или на регистрации.

5.5. Рыцари Империи и Бретоннии теряют один ранг сверх начального при окончательной смерти (ранг Рыцаря Внешнего круга и ранг Странствующего рыцаря сохраняются).

6. Оруженосцы и посвящение в рыцари

6.1. Любой рыцарь может иметь одного оруженосца за игру. В случае смерти оруженосца рыцарь может взять нового.

6.2. Любой оруженосец Рыцаря Империи может стать Рыцарем Империи в ранге Рыцаря Внешнего Круга по итогу службы своему господину.

6.3. Оруженосец рыцаря Бретоннии **не может стать рыцарем.**

6.4. Смена юнита оруженосца Рыцаря Империи происходит при условии, что:

- у игрока есть антураж, соответствующий описанию юнита Рыцаря Империи.
- господин оруженосца считает, что оруженосец достойно прошел службу. Что считать достойной службой игроки определяют сами.
- произведено посвящение оруженосца в рыцари; церемония аналогична той, что происходит при повышении ранга.

6.5. Смена юнита производится после посвящения оруженосца в рыцари региональным мастером, мастером мертвятника или на регистрации.

ПРИЛОЖЕНИЕ

1. Список Бретоннских Рыцарских Добродетелей

1.1. Добродетели странствующих рыцарей

1.1.1. Добродетель рыцарства

Даёт юниту свойство “Доблесть воина” и возможность пользоваться другими добродетелями.

Теряет добродетель, если не бросил или не принял вызов на поединок с другим враждебным обладателем этого свойства (другие бретоннские рыцари, избранные хаоса, слееры, некоторые вампиры), а также, если выбран любой другой культ кроме “Культа Леди” или он был сменён в процессе игры.

1.2. Добродетели рыцарей королевства

1.2.1. Добродетель Мужества

Срок посмертия сокращается до 1 часа, если умер в бою один на один с монстром.

Теряет добродетель, если напал на монстра не в одиночку.

1.2.2. Добродетель Турнирного Бойца

Рыцарь получает свойство “Иммунитет к оглушению”.

Рыцарь теряет эту добродетель, если в течение дня не участвовал в поединке.

1.2.3. Добродетель Уверенности

Рыцарь получает свойство “Иммунитет к ментальному воздействию”.

Теряет добродетель, если разговаривал с простолюдином (представителем низших сословий) как с равным или вышестоящим.

1.2.4. Достоинство Дисциплины

Рыцарь может брать в созданный им отряд до 10 странствующих Бретонских рыцарей без затраты ресурсов.

Теряет добродетель, если избежал боевой ситуации или отступил из боя, будучи в отряде или возглавляя его.

1.2.5. Добродетель Долга

Рыцарь может присоединиться к отряду под командованием Бретонского рыцаря без затраты ресурсов.

Теряет добродетель, если отказался от присоединения к отряду под командованием Бретонского рыцаря.

1.2.6. Добродетель Сочувствия

Рыцарь может создавать без затраты ресурсов отряд, состоящий только из юнитов бретонских крестьян (Житель Бретоннии, Пилигрим Грааля или Мэн-эт-армс). Рыцарь должен возглавлять такой отряд.

Теряет добродетель, если добил бретонского крестьянина или отдал приказ убить/казнить бретонского крестьянина.

1. 3. Добродетели Рыцаря-В-Поиске

1.3.1. Добродетель Стоицизма

Персонаж может самостоятельно передвигаться в состоянии тяжелого ранения, может говорить, но не может бегать и сражаться. Движение возможно только по завершении боевого взаимодействия.

Рыцарь теряет добродетель, если заговорил с женщиной.

1.3.2. Добродетель Пылкого Рыцаря

Рыцарь получает свойство “Парное оружие” (см. список Свойств, приложение к Правилам по Свойствам и навыкам)

Рыцарь теряет эту добродетель, если в течение дня никого не вызвал на поединок.

1.3.3. Добродетель Благородного Пренебрежения

Рыцарь получает свойство “Ищущий смерти” (см. список Свойств, приложение к Правилам по Свойствам и навыкам)

Рыцарь теряет эту добродетель, если использует щит.

1.3.4. Добродетель Чистоты

Рыцарь получает свойство “Иммунитет к яду”.

Рыцарь теряет эту добродетель, если говорил с простолюдинами, кроме своего оруженосца.

1.3.5. Добродетель Героизма

Оружие монстра наносит рыцарю 1 хит урона в поединке один на один.

Теряет добродетель, если сбежал из боя с монстром или уклонился от такого боя.

1.4. Добродетели Рыцаря Грааля

1.4.1. Добродетель Идеала

Рыцарь не может подвергнуться порче Хаоса и мутировать, а также восстанавливает после боя потерянные хиты, помолившись 10 минут у алтаря Леди, реликвий культа Леди Озера или в её часовне.

Рыцарь теряет добродетель, если потерял одну из добродетелей, которой уже обладает.

2. Ранги рыцарей Империи: Уникальные свойства

2.1. Рыцарь Внешнего круга

Описание:

Рыцари внешнего круга — это основа ордена. Не все рыцари могут похвастаться благородной кровью, но каждый из них это профессиональный солдат, обученный сражаться в тяжелом доспехе со смертоносным оружием в руках. Они элита армии Империи.

2.1.1. Уникальные свойства для Ордена Неугасимого Света:

Богатенький сынок — стартовый капитал утроен.

2.1.2. Уникальные свойства для Ордена Пантеры:

“Берегитесь милорд!” — персонаж со свойством может отправиться в мервятник вместо персонажа, которому служит, или командира отряда, в котором состоит. Только в случае неокончательной смерти.

2.1.3. Уникальные свойства для Черной Стражи и Ордена Ворона:

Возможность пользоваться имперскими луками и арбалетами.

2.1.4. Уникальные свойства для Ордена Сияющего Солнца:

Тактик — бесплатное участие в отряде.

2.1.5. Уникальные свойства для Ордена Белого Волка

Стойкость Ульрика (см. список Свойств, приложение к Правилам по Свойствам и навыкам)

2.2. Рыцарь Внутреннего круга

Описание:

Рыцари внутреннего круга это лучшие из лучших. Эти воины не единожды продемонстрировали боевую доблесть и преданность идеалам ордена, за что и были вознесены на вершину иерархии. Они командуют рыцарями на поле боя, представляют братство в суде и принимают важные решения. Они — одни из величайших воинов Старого Света, и многим из них доверяют опасные секреты ордена.

2.2.1. Уникальное свойство для Ордена Неугасимого Света:

Ищущий смерти (см. список Свойств, приложение к Правилам по Свойствам и навыкам)

2.2.2. Уникальное свойство для Ордена Пантеры:

Иммунитет к удару в спину (см. список Свойств, приложение к Правилам по Свойствам и навыкам)

2.2.3. Уникальное свойство для Черной Стражи и Ордена Ворона:

Иммунитет к ментальному воздействию (см. список Свойств, приложение к Правилам по Свойствам и навыкам)

2.2.4. Уникальное свойство для Ордена Сияющего Солнца:

Стратег — необходимо вдвое меньше ресурсов для создания отряда. Эффект нескольких рыцарей не суммируется.

2.2.5. Уникальное свойство для Ордена Белого Волка

Волчья голова — Иммунитет к оглушению (см. список Свойств, приложение к Правилам по Свойствам и навыкам)

2.3. Рыцарь-прецептор

Описание:

Рыцарь внутреннего круга, удостоенный чести управлять прецепторией ордена.

2.3.1. Уникальное свойство для Ордена Неугасимого Света:

Допрос Верены — аналогично заклинанию Доминация (см. Правила по магии и жречеству: Приложение о заклинаниях тайной магии), применяется один раз в сутки.

2.3.2. Уникальное свойство для Ордена Пантеры:

Покров Нетерпимости — магические снаряды снимают 1 хит, а не 5.

2.3.3. Уникальное свойство для Черной Стражи и Ордена Ворона:

Убийца нежити — добытый рыцарем вампир умирает окончательной смертью.

2.3.4. Уникальное свойство для Ордена Сияющего Солнца:

Стратегический расчёт — минус 25% осадных хитов ворот при штурме локации отрядом, где командиром является рыцарь-прецептор.

2.3.5. Уникальное свойство для Ордена Белого Волка

Волчья стая — если в отряде присутствуют только рыцари Белого Волка, формирование отряда не требует расхода припасов.

Правила по вампирам

1. Общие положения

- 1.1. Лимиты вампиров — максимально допустимое количество вампиров на момент начала игры.
- 1.2. Ранги вампиров — уровни вампира, открывающие доступ к уникальным свойствам для юнитов вампиров.
- 1.3. Сильные стороны — дополнительные навыки вампира с положительным эффектом. Количество зависит от ранга.
- 1.4. Слабые стороны — дополнительные навыки вампира с отрицательным эффектом. Количество зависит от ранга.
- 1.5. Визуальные маркеры ранга — требования к антуражу, указывающему на ранг вампира.
- 1.6. Кровавый поцелуй — ритуал, в результате которого человек добровольно превращается в вампира.
- 1.7. Упокоение вампира — окончательная смерть для вампира, которая производится с помощью заклинания “Упокоение” или применения “Укуса вампира” к другому вампиру.
- 1.8. Укус вампира — особое действие вампира. Приводит к окончательной смерти персонажей из плоти и крови. Нейтрализует свойство “Нетленность”. Жертва должна быть не в состоянии сопротивляться: оглушена, связана, в тяжёлом ранении или по собственной воле.

2. Лимиты

- 2.1. Лимиты вампиров в начале игры:
 - 1 вампир лорд на каждую линию крови;
 - 3 вампира графа на каждую линию крови;
 - лимит трэллерей на каждую линию крови определяется МГ.
- 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 моделируется три ранга вампиров в порядке возрастания силы: трэлли, графы, лорды.
- 3.2. Трэлли на старте игры получают 2 слабые стороны и 1 сильную сторону.
- 3.3. Графы на старте игры получают 1 слабую сторону и 2 сильные стороны.
- 3.4. Лорды на старте игры получают 3 сильные стороны.
- 3.5. Игрок самостоятельно выбирает слабые и сильные стороны, и сообщает о выборе региональному мастеру.
- 3.6. Ранги не переносятся на следующую игру, если игрок заявляется тем же персонажем.

4. Визуальный маркер ранга

- 4.1. Вампиры в зависимости от ранга имеют следующие визуальные маркеры:
 - Трэллер — обязан носить клыки.
 - Граф — грим (бледное лицо) и клыки.
 - Лорд — маска, моделирующая звероподобное лицо вампира и клыки.
- 4.2. Вампир может игнорировать ношение визуальных маркеров вампира ценой невозможности использовать свои сильные стороны.
- 4.3. Некоторые сильные стороны у линий крови дают возможность частично игнорировать визуальный маркер ранга без штрафа.
- 4.4. При ношении закрытого шлема лордам вампирам не обязательно носить маску, но сняв его, игрок обязан надеть маску.

5. Повышение и потеря ранга

- 5.1. Игроки могут увеличить ранг на одну ступень, применив к другому игротехническому или неигротехническому персонажу-вампиру, чей ранг выше, артефакт с эффектом “Упокоение” или “Укус вампира”. Браслет жизни убитого персонажа нужно затем отдать региональному мастеру.
- 5.2. Повышение рангов с помощью игротехнических персонажей-вампиров определяется мастером по игротехникам.

- 5.3. Возможно повышение ранга в качестве выполнения квеста, если он предусмотрен МГ.
- 5.4. При повышении ранга персонаж теряет одну слабость на свой выбор 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 слабость по выбору мастера 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 усмотрения 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 невозможно.
- 6.3. Обращающий теряет одну ступень ранга.
- 6.4. Обращенный получает ранг трэлль.

Приложение. Сильные и слабые стороны линий крови.

1. Сильные стороны:

1.1. Стратег

Эффект: Создание отряда требует вдвое меньше ресурсов.

1.2. Человечье обличье

Эффект: Вампир может игнорировать свой визуальный маркер ранга без штрафа, используя маркер на ступень ниже. Лорд — использует маркер графа, граф — маркер трэлля, трэлль — игнорирует маркеры полностью.

1.3. Доминация

Эффект: как у заклинания. Применяется до трех раз в сутки.

1.4. Милость хозяина

Эффект: Не убивает жертву при кормлении, если не хочет этого.

1.5. Воля вампира

Эффект: Раз в сутки позволяет игнорировать слабость на свой выбор. В начале игровых суток необходима отметка регионального мастера в ДК о том, какая слабость игнорируется.

1.6. Ядовитая кровь

Эффект: вампир с ядовитой кровью получает раз в день три чипа пищевого яда Веретено.

1.7. Связи

Эффект: 4 макроресурса на выбор игрока в начале игры.

1.8. Темное соблазнение

Эффект: Магический допрос три раза день.

2. Слабые стороны:

2.1. Страх святых мест.

Эффект: В храме, роще, садах Морра или любом другом имеющем границы священном месте любого бога (в том числе Хаоса) у вампира всегда 1 хит, он не может кастовать и использовать эффекты своих сильных сторон.

2.2. Чувствительность к варп-камню

Эффект: Игрок должен продемонстрировать свои клыки при тактильном контакте с варп-камнем. Если игрок не делает этого — его персонаж считается упокоенным (не забывайте свои клыки). Игнорируется эффект “Человечье обличье”

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 встречаемых персонажей наказывается МГ, но игрок может выбирать, кого он хочет добить из поверженных персонажей.

2.4. Жажда первенства

Эффект: не присоединяется к отряду, если не будет им командовать.

2.5. Тоска по родной земле

Эффект: Вне своей локации вампир теряет эффект от свойства “Нетленность”. Окончательная смерть наступает по общим правилам.

2.6. Сентиментальность

Эффект: Вампир не может собственноручно причинить вред тому, кто просит пощады.

2.7. 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.

2.8. Мнимая божественность

Эффект: Вампир не может отказывать в вызове на поединок.

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 шею, и лицо до глаз). Игнорирование эффекта и отыгрыша — строго наказывается МГ.

2.10. Любовь вампира

Эффект: Региональный мастер игрока каждые сутки выбирает в любой локации персонажа, которого вампир должен убить. Если за одни сутки с момента объявления цели вампир не убил её или его, он не может воспользоваться эффектами сильных сторон в течение следующего экономического цикла. Если персонаж умер не от руки вампира, убийство все равно засчитывается.

2.11. Одержимость прекрасным

Эффект: По прошествии 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.

2.12. Избирательность в еде

Эффект: Питаться можно только эльфами, женщинами, рыцарями Империи или Бретоннии, капитаном Империи, магами Империи, ведьмами, колдунами, стихийными магами, магами Хаоса.

2.13. Уверенность Дракона

Эффект: Не может отступать или бежать из боя.

2.14. 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.

2.15. Боязливый гость

Эффект: Не может зайти в локацию без приглашения. Приглашение может исходить от кого угодно.

2.16. Жажда Знаний

Эффект: Не может использовать эффект сильных сторон, если за два экономических цикла не раздобыл игровой документ (книги, свитки и т.д.).

2.17. Мучитель

Эффект: Не может использовать эффект сильных сторон, если в течение одного экономического цикла не пытал или не был свидетелем пыток.

2.18. Кровавая жажда

Эффект: Должен убить с помощью “Укус вампира” одного персонажа из крови и плоти. В противном случае вампир теряет свойство “Нетленность” и доступ к сильным сторонам.

Правила по скрытым культам, сектам и тайным обществам

1. Общие положения:

1.1. Культист/сектант/член тайного общества — это персонаж, который на старте игры уже вовлечен в явную еретическую деятельность, согласно законам Империи или даже всего Старого Света. Он может об этом не знать, не считать это чем-то плохим, или быть вынужденным служить своему культу — однако на старте он уже **вовлечен**.

1.2. Культисты делятся на три группы, по возрастанию их знаний, умений и значимости для культа:

Пешка — персонажи, которые не имеют представления о сути верований или деятельности культа или общества. Пешка может быть слугой, случайным попутчиком или заблудшей душой, которую культ стремится посвятить в свои ряды. У пешки нет никаких специальных навыков или меток.

Посвященный — персонажи, которые понимают природу культа, но не посвящены в конечные или подлинные цели своей деятельности и являются ближайшим окружением магуса. Это полноценные культисты, которые уже идеологически и верно служат своему магусу и творят темные дела. Только один посвященный в ходе выполнения специального квеста может возвыситься до ранга **магус**. На начало игры в культе не может быть больше 5 **посвященных**.

Магус — лидер и де-факто глава ячейки культа в регионе, который безусловно знает конечную задачу культа, а также методы и жертвы, которые придется принести. Магус может **может инициировать пешек в посвященных**.

1.3. Все культы/секты/тайные общества **всегда** враждебны представителям **фракции** Воинов Хаоса.

1.4. Допуск ячейки культа осуществляется региональным мастером локации и мастером по скрытым культам и тайным обществам. Если хотя бы одна инстанция отказала в допуске, ячейка не допущена.

1.5. Образование новых ячеек культов/сект/тайных обществ на полигоне по игре возможно только при согласовании с региональным мастером локации, в которой образуется ячейка, и сюжетной группой. Предпочтение отдаётся культам, которые уже прописаны в источниках по Warhammer Fantasy.

1.6. Новые образованные на игре ячейки культов/сект/тайных обществ не участвуют в данной модели правил и не имеют способностей.

1.7. Напоминаем, пожизнёвая порча и кража имущества культов рассматривается в соответствии с пунктом **1.5.** Правил поведения и проживания на полигоне.

2. Механики:

2.1. Ячейки — у одного и того же культа на полигоне **может быть** несколько ячеек, которые возглавляются магусом, действуют независимо друг от друга и могут даже не знать о существовании друг друга. **Образовать новую ячейку на полигоне нельзя.** Передавать магусов и посвященных из одной ячейки в другую нельзя. Слияние ячеек игромеханически **невозможно**. Состоять одновременно более чем в одной ячейке нельзя. Каждая ячейка подчиняется всем нижеследующим положениям.

2.2. Роли — роли членов ячейки секты/культа/тайного общества имеют двойственную природу. **Внешней** ролью является то, кем персонаж притворяется, а **внутренней** является скрытая роль культиста/сектанта/члена тайного общества. То есть если культист Штрэмфельса притворяется лодочником, то лодочник — **внешняя** роль, а культист Штрэмфельса — **внутренняя** роль. Внутренняя роль при этом есть только у тех, кто достиг ранга **посвященного**.

2.3. Инициация в Культ — каждый магус ячейки может, проведя **обязательный ритуал по канону своего культа**, обратить **пешку в посвященного**, приняв клятву верности делам культа. Этому сопутствует раскрытие подлинной сущности культа для посвященного. У каждого культа — свой, неповторимый ритуал, который может требовать ресурсов, жертв, магического эффекта. После

чего **посвящённому** проставляется соответствующая отметка в его паспорт игрока региональным мастером его стартовой локации.

2.4. Возвышение — Один раз за игру за прогресс по основным задачам ячейки или особо красивый отыгрыш ячейка может получить от сюжетной группы разрешение провести ритуал возвышения **посвящённого** в ранг **магуса** в ходе особенно сложного ритуала.

Если магус ячейки мёртв, сложность ритуала возрастает. **Окончательная смерть** всех действующих **магусов культа/общества** приводит к тому, что культ/общество больше не может возвышать **пешек** до ранга **посвящённого**. Выжившие **посвящённые** сохраняют свои дополнительные способности культа/секты/общества, и могут продолжать выполнять задачи культа, о которых им известно.

2.5. Особые способности культистов — Все **посвящённые** имеют дополнительную особенность в виде свойства, мутации, возможности применять одно конкретное заклинание, навыка или увеличенного количества игровых ценностей, чипов специальных взаимодействий или ресурсов на усмотрение МГ. Все **магусы** имеют дополнительную особенность **посвящённых** своего культа и ещё одну дополнительную особенность сверх того в виде свойства, мутации, возможности применять одно конкретное заклинание, навыка или увеличенного количества игровых ценностей, чипов специальных взаимодействий или ресурсов на усмотрение МГ.

2.6. Отчетность — Представители ячейки должны писать отчетность своим тёмным покровителям через мастерскую почту минимум раз в игровые сутки, дабы сюжетная группа могла следить за прогрессом и координировать и направлять их ответами соответствующим образом.

Аналогичным образом должны поступать охотники на ведьм из Священного ордена Храмовников Сигмара. Светские вичхантеры обязаны отчитываться перед своим непосредственным нанимателем-феодалом, а тот в свою очередь перед своим сюзереном в лице некой вышестоящей власти, которая не присутствует на полигоне, через мастерскую почту.

Чаще тоже можно, но необязательно. Отсутствие своевременной отчётности для ячеек культов/сект/тайных обществ, вичхантеров и нанявших вичхантеров феодалов ведёт к вбросу дополнительной сюжетной информации против них в игру. Правдивость и точность вброшенной информации остаётся на усмотрение МГ.

2.7. Преследование — на старте игры каждый храмовый **охотник на ведьм** получает вводную о том, какой именно культ он преследовал, преследует и должен искоренить. Когда какая-либо из ячеек этого культа совершает ритуал или выполняет свой квест в имперской локации, охотник на ведьм получает через мастеров письмо от своего руководства из ордена с уликами или указанием на то, где эти улики искать, но не ранее чем через три часа после выполнения культистами квеста или ритуала.

Преследуемый культ может быть только **один**. После того как все ячейки этого культа были **ликвидированы**, руководство ордена назначает охотнику на ведьм новую цель для **преследования** на усмотрение **сюжетной группы**.

Если **феодал**, (или бургомистр, если он является **главой локации**), нанял светского **охотника на ведьм** с выдачей соответствующей лицензии и выплатой жалования, то нанятый им светский охотник на ведьм получает улики о деятельности любого культа, который проводит ритуалы или выполнил квест из своей культовой цепочки в пределах **локации нанимателя** (только внутри локации, не рядом с локацией, не под стенами локации), но без указания на то какой культ и за что несёт ответственность. Если светский охотник на ведьм во время проведения членами культа/секты/тайного общества ритуала или выполнения квеста отсутствовал в локации, **выдача улик не производится**. Помните, что охотники на ведьм — это узкоспециализированные ответственные лица, задача которых вести расследования, а не приключаться. И если светский охотник проворонил деятельность культа, наниматель вправе отозвать лицензию или отказать в выплате жалования.

Обращаем ваше внимание на то, что деревенские старосты не имеют полномочий для выдачи лицензий, поэтому даже если они наняли светского охотника на ведьм, данная механика не будет работать, если охотнику не выдал лицензию **феодал**, владеющий данной деревней.

2.8. Улики — Каждое продвижение культа по основному квесту неизбежно оставляет улики, которые могут обнаружить охотники на ведьм. Чем большего эффекта добивается ячейка культа/секты/тайного общества, тем больше улик они оставляют — тем очевиднее будут наводки для охотников.

2.8.1. Уликами никогда не могут являться реальные и игровые имена игроков культа/секты/тайного общества, а также их локация базирования. Улики не могут быть введены в игру раньше, чем через три часа после совершения культом/сектой/тайным обществом ритуала или выполнения квеста. Если ритуал возвышения пешки в посвящённого не предполагает жертв или магического вмешательства, улики об этом ритуале не выдаются никому.

2.8.2. Когда культ выполняет ритуал на территории **имперской локации** или завершает выполнение квеста из квестовой цепочки культа на территории **имперской локации**, храмовый охотник на ведьм, преследующий данный культ, получает информацию о том, что преследуемый культ совершил конкретный ритуал с конкретным эффектом с точным указанием локации, но не ранее чем через три часа после совершения ритуала/завершения квеста. Если культ совершил ритуал или выполнил квест за пределами имперской локации, преследующие его **храмовые** охотники на ведьм не получают улики об этом квесте/ритуале.

Пример: *Култ Штромфельса проник в один из домов в городском порту, чтобы совершить там жертвоприношение во имя своего жуткого божества. В этой же локации культ Пурпурной длани подсыпал порошок из варп-камня в колодец, чтобы вызвать у жителей спонтанные мутации. А другая ячейка культа Штромфельса ещё через час разложила по всей локации амулеты, приманивающие водных тварей.*

Через три часа после того, как культисты Штромфельса из первой ячейки завершили свой ритуал с жертвоприношением, преследующие их культ храмовые охотники на ведьм получают улики о произошедшем ритуале (в том числе в какой локации произошёл ритуал, но не точное указание места, а также каким был или будет эффект этого ритуала). При этом о деятельности Пурпурной длани эти охотники информации не получают (и наоборот, преследующий Пурпурную длань охотник не получит информацию о последователях акульского бога). Через три часа после того, как вторая ячейка культа Штромфельса завершила квест с раскладыванием приманок для чудовищ, преследующие их охотники также получают улики в виде сюжетной информации.

2.8.3. Нанятый правителем локации (то есть бургомистр или владеющий локацией феодал), в которой был совершён ритуал, светский охотник на ведьм получает информацию о том, что в его локации был совершён ритуал с указанием конкретного места, но **не** получает информацию о том какой конкретно культ несёт ответственность за совершение ритуала, а также о его эффектах.

Пример: *В свою очередь если в локации находился светский охотник на ведьм, которого нанял глава этой локации (феодал/бургомистр) с выдачей соответствующей лицензии, на момент каждого из вышеописанных действий культистов, то он получит информацию о каждом из вышеописанных действий, но БЕЗ указания на то какой именно культ и за что несёт ответственность, так как знания и выучка светских охотников всегда значительно уступают аналогичным у храмовых.*

2.8.4. Если у ячейки (именно ячейки, а не конкретного культа) есть второй магус или общее количество посвящённых и магусов превысило 5 игроков, мастерская группа может выдать квестовую информацию персонажу или персонажам, которые становятся “случайными свидетелями” и знают одну-две особые приметы культистов, но не их имена, не точный тип юнита и не локацию базирования культа. Выдача дополнительных улики может осуществляться как в виде устной информации, так и в виде записок, квестовых предметов или иным способом на усмотрение сюжетной группы, но не ранее чем через три часа после завершения квеста или ритуала.

Пример: *в ячейке культа Штромфельса один магус, но уже 9 посвящённых. Суммарное количество магусов и посвящённых в этой ячейке больше 5 игроков. Всякий раз, когда конкретно эта ячейка будет совершать ритуал или завершит квест, в игру вбрасывается одна дополнительная улика. Во второй ячейке культа Штромфельса суммарное количество магусов и посвящённых всего 4 игрока, но у ячейки уже есть второй магус. Всякий раз, когда ячейка завершает квест или совершает ритуал, в игру вбрасывается одна дополнительная улика.*

Третья ячейка культа Штромфельса не соответствует ни одному из приведённых условий выше, так как у неё всего один магус, а суммарное количество магусов и посвящённых меньше 5 игроков. Дополнительные улики о деятельности этой ячейки в игру не вводятся.

2.8.5. Если в ячейке два магуса или суммарное количество посвящённых и магусов превышает 10 человек, ячейка также получает информацию о том какие улики были вброшены и/или кто стал

случайным свидетелем их деятельности, но не ранее чем через три часа после завершения квеста или ритуала.

Пример: Возвращаясь к примеру выше. В первой ячейке культа Штромфельса всего один магус, но суммарное количество посвящённых и магусов достигло порога в 10 игроков. Поэтому всякий раз, когда о деятельности ячейки вбрасывается дополнительная улика, ячейка также получает информацию о том, где и какая улика была вброшена в игру. Если улика была введена в игру не напрямую преследователям, а некоему “случайному свидетелю”, культисты ячейки получают информацию о том, кто именно стал случайным свидетелем.

Вторая ячейка не достигла порога в 10 игроков, но у неё уже два магуса. Поэтому она также получает информацию о дополнительных уликах, которые вбрасываются в игру в результате этой конкретной ячейки.

2.9. Ликвидация ячейки — если все **посвящённые** и **магусы** ячейки погибли окончательной смертью, ячейка считается расформированной. Все задачи ячейки, которые не были выполнены до этого момента, считаются проваленными. Игроки ячейки больше не могут выйти на полигон как культисты, но могут продолжать игру **внешней** ролью, при этом у персонажа больше нет **внутренней** роли, до тех пор, пока он не будет завербован в другую ячейку и не пройдёт путь становления от **пешки**, до **посвящённого** по игре в соответствии с вышеописанными правилами.

Правила по мутациям

1. Общие положения

1.1. Влияние сил Хаоса на персонажей моделируется получением персонажем разнообразных мутаций.

1.2. Различают Большие и Малые мутации.

1.2.1. Большие мутации:

- антураж мутации готовится и привозится игроками;
- доступны только юнитам фракций Воины Хаоса и Северные племена;
- могут быть взяты персонажами на старте или получены во время игры;
- избавиться от мутации невозможно;
- не имеют негативных эффектов.

1.2.2. Малые мутации:

- антураж мутаций предоставляется МГ или готовится самими игроками;
- доступны и другим фракциям (кроме Нежити и отдельных юнитов, у которых в описании указано, что они не могут получить мутации);
- могут быть взяты персонажами на старте или получены во время игры;
- персонаж может попытаться избавиться от некоторых мутаций хирургическими или магическими способами;
- могут иметь как полезные, так и негативные эффекты.

1.3. От получения мутации на игре нельзя отказаться, но можно лишиться положительного эффекта за действия, грубо противоречащие мировоззрению подарившего мутацию божества (например, потерять эффект мутации Кхорна за трусость на поле боя; мастером делается отметка в игровом паспорте).

1.4. Получить одну и ту же мутацию можно только 1 раз, если в описании не указано иначе.

1.5. Полученные на игре мутации теряются после окончательной смерти персонажа, после временной смерти – сохраняются. Мутации, выбранные игроком на старте игры, сохраняются после окончательной смерти по желанию игрока, если игрок выходит тем же юнитом.

1.6. До начала игры персонаж может выбрать определенное количество мутаций, в зависимости от юнита и по согласованию со своим региональным мастером (который может установить лимит на определённые мутации).

1.6.1. Мародёр Хаоса может выбрать **1** мутацию на начало игры.

1.6.2. Воин Хаоса, Отверженный Хаоса могут выбрать до **2** мутаций на начало игры.

1.6.3. Избранный Хаоса, Маг Хаоса могут выбрать до **3** мутаций на начало игры.

1.6.4. Бонд Северных племён может выбрать **1** мутацию на начало игры.

1.6.5. Шаман Северных племён может выбрать до **2** мутаций на начало игры.

1.6.6. Вождь Северных племён может выбрать до **3** мутаций на начало игры.

1.6.7. Монстры хаоса могут иметь большие мутации по согласованию с мастером по монстрам.

1.7. Малая мутация — может быть выдана мастером, чтобы отобразить изменения тела персонажа под влиянием энергии Хаоса, в следующих случаях:

- касание варп-камня;
- последствие некоторых болезней;
- использование артефактов Хаоса или чтение гримуаров Хаоса;
- пребывание в местах проявления Тёмной магии;
- Участие в неудачных или плохо подготовленных магических ритуалах.

2. Описания Малых мутаций:

2.1. Рука палача

Может использоваться вместо специальных инструментов для пыток.

Негативный эффект: если персонаж взялся за оружие этой рукой, то может выпустить его, только если убьёт другого персонажа этим оружием в течение ближайших 10 минут, в противном случае этой рукой больше нельзя пользоваться до конца цикла (отыгрыш судорог или паралича руки).

Антураж: 1 перчатка на руку.

2.2. Харизматик

Персонаж может снять прикосновением ментальный эффект (баф или дебаф) с другого персонажа до 3 раз в цикл.

Негативный эффект: персонаж должен раз в день выступить с публичной речью или с другим перформансом (небоевым) перед аудиторией не менее 10 человек и не менее 3 минут.

Антураж: 1 перчатка на руку.

2.3. Первый симптом

Иммунитет к болезням, кроме ментальных болезней.

Негативный эффект: душевная болезнь на выбор мастера.

Антураж: 1 или несколько мутировавших пальцев.

2.4. Малая клешня

Клешня может быть использована в качестве оружия для оглушения или для разрезания веревок связанного персонажа.

Негативный эффект: персонаж не может держать в этой руке оружие и использовать двуручное оружие.

Антураж: клешня на кисть.

2.5. Малое щупальце

Персонаж умеет вскрывать щупальцем замки и получает 3 чипа отмычек в день от своего регионального мастера.

Негативный эффект: персонаж не может держать в этой руке оружие и использовать двуручное оружие.

Антураж: одно или несколько щупалец вместо кончиков пальцев.

2.6. Колдовской глаз

Персонаж видит персонажей под действием эффекта “Невидимости”, “Форма Дерева” и “Переход в тень”, пока Колдовской глаз не закрыт головным убором, повязкой и т.п.

Негативный эффект: персонаж слепнет на время нахождения в храме любого бога.

Антураж: третий глаз на шее или теле (за исключением конечностей).

2.7. Любопытный глаз

Персонаж может отыгрывать, что видит этим глазом, и не может быть оглушён, пока глаз не прикрыт одеждой или антуражем.

Негативный эффект: раз в час персонаж должен на минуту дать глазу осмотреться вокруг.

Антураж: перчатка с глазом на ладони.

2.8. Прозрачная плоть

Персонаж может становиться невидимым (аналогично заклинанию “Идущий в тени”) до 3 раз в день.

Негативный эффект: после выхода из невидимости персонаж попадает в состояние оглушения.

Антураж: костюм, моделирующий прозрачную кожу (с принтом в виде внутренних органов и мышц).

2.9. Земноводное

Персонаж не умирает от утопления, когда попадает в воду. Должен провести в воде 10 минут на месте “затопления”, после чего выходит на ближайший берег невредимым.

Негативный эффект: персонаж не может использовать стрелковое оружие.

Антураж: перчатка с перепонками.

2.10. Ведьмин нос

Персонаж может определить название и свойства зелья или яда. Владелец мутации вскрывает флакон с зельем/ядом и читает текст на чипе, не показывая его другим игрокам, после чего возвращает чип во флакон и закрывает его.

Негативный эффект: когда персонаж прикасается к персонажу другой расы, он обязан громко чихнуть.

Антураж: длинный накладной нос (с бородавкой).

3. Описания Больших мутаций:

3.1. Большая Клешня (Лапа)

Вместо руки отмеченного вырастает чудовищная клешня, или огромная когтистая лапа, покрытая кошмарными шипами и когтями.

Клешня считается обычным оружием, размерами 50-100 см в длину и не менее 20 см в ширину, при попадании по врагу (не в щит) снимает 1 хит. Дает персонажу свойство Парное оружие.

Моделируется согласно пункту 3 Правил по допуску оружия ближнего боя «Клиновое оружие» и подчиняется соответствующим правилам.

Требования к антуражу: моделирование клешни вместо одной из рук.

3.2. Мутированная туша

Считается тяжёлым доспехом (+2 хита), нельзя комбинировать с обычными доспехами.

Требования к антуражу: каркасное туловище.

3.3. Чудовищные наросты

Из тела бойца растут чудовищные костяные наросты, кожа вокруг грубеет и становится подобной камню.

Иммунитет к дистанционному оружию (в т.ч. — к осадным снарядам и снарядам военных машин), кроме магических снарядов. Нельзя комбинировать с любыми доспехами.

Требования к антуражу: моделируется наростами из спины и плеча, наросты должны быть видны из-за спины. Не менее 3 наростов длиной минимум по 50 см.

3.4. Глазастость

Множество глаз растёт по всему телу хаосопоклонника. Эти глаза позволяют ему видеть будущее и предвидеть некоторые вещи.

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, диаметр не меньше 3 сантиметров.

3.5. Дополнительная рука

Дает свойство Парное оружие.

Требования к антуражу: моделируется Дополнительной полноценной рукой, растущей из тела. Рука может кончаться клешней или лапой, но должна быть нормального или большего чем обычная рука размера.

3.6. Хитиновый панцирь

Награжденный под воздействием ветров Хаоса мутирует в жуткого покрытого хитином монстра. Кожа становится твердой, жвалы и щупальца рвутся изо рта, а руки заканчиваются мерзкими хваталками. Является полным доспехом для персонажа, нельзя комбинировать с любыми доспехами.

Требования к антуражу: моделируется полный костюм в виде хитинового покрытия, включая голову, руки и ноги.

3.7. Щупальце

Кости руки становятся мягкими, а пальцы удлинняются и сливаются в процессе мучительной трансформации. Кошмарное покрытое зубьями и наростами щупальце рассекает жертв на куски. При попадании снимает 1 хит. Захлест за щит засчитывается. Моделируется согласно пункту 4 Правил по допуску оружия ближнего боя «Инерционное оружие» и подчиняется соответствующим правилам.

Требования к антуражу: щупальца делаются из мягких материалов без твердого сердечника, без узлов. Длина от 50 до 160 см.

3.8. Сущность Демона

Аналогично свойству юнита Нетленность, в т.ч. — способы упокоения.

Нельзя убить персонажа окончательной смертью, кроме специальных способов, как Упокоение.

Требования к антуражу: две!!! пары рогов на шлеме или кошмарные рога, растущие из мутировавшей демонообразной головы.

3.9. Голоса в голове

Иммунитет к удару в спину и к оглушению.

Требования к антуражу: моделируется дополнительными лицами на голове/лице/шлеме размером не менее 15 см.

3.10. Чумной Горб Нургла

Тело избранного сочтется гнилью, доспехи распадаются под напором кошмарной гниющей плоти, внутри которой роятся жужжащие разлагающиеся мухи Нургла, разносящие смертоносные болезни. Только для персонажей с **культом Нургла**.

Персонаж в начале игрового цикла генерирует до 10 карточек болезней и ядов на усмотрение регионального мастера, который их выдаёт.

Требования к антуражу: моделируется в виде Большого горба-улья, с чумными мухами Нургла, шипами, бубонами и наростами, растущими из любой части тела.

3.11. Восхитительные округлости

Только для персонажей с **культом 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 одной большой ярко выраженной грудью, выросшей на доспехе или теле, либо несколькими мелкими парами (от 3 и более).

3.12. Кровавая Ярость Кхорна

Только для персонажей с **культом Кхорна**.

Дает персонажу свойство Вардсейв. Нельзя комбинировать с любыми доспехами, а также Мутированным Телом, 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 видной и противнику и маршалу.

3.13. Создатель Червоточины

Только для персонажей с **культом Тзинча**.

До 3 небоевых заклинаний в цикл, применённых к персонажу, не занимают дневной лимит заклинаний у использовавших их заклинателей (персонаж сам решает, какие 3 заклинания).

Требования к антуражу: моделируется в виде птичьего клюва на лице или на шлеме.

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.

1. Подкоп производится скавенами или их союзниками и моделируется двумя частями – лазом, внешней частью (вне локации) и люком, внутренней частью (внутри локации).

1.1. **Внутренняя часть (люк)** моделируется участком метр на метр, на котором размещается антуражный круглый или квадратный люк. Люк состоит из открывающейся части и рамки, а также должен быть оснащен механизмом открывания в виде петель. Люк может размещаться как внутри здания, так и на улице. Место размещения люка в обязательном порядке должно быть согласовано с мастером региональщиком локации, в которой он размещен, а сам люк зачипован, как предмет в игре.

1.2. **Внешняя часть подкопа (лаз)** 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 границ. Внешняя часть подкопа не может находиться в границах другой локации.

2. 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 люка осуществляется скавеном или его союзником в присутствии 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. На люке размещается сертификат с мастерской печатью. Установленная модель люка может быть замаскирована.

2.2. Установка лаза в присутствии мастера 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 должна использоваться модель бура. Установка внешней части подкопа требует значительных затрат экономических ресурсов (20 варп-токенов). 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 утрачен (то есть на месте работ не осталось необходимого числа скавенов, включая инженера), процесс следует начать с начала, учитывая необходимость восполнения потерь среди “рабочей группы”. Расход ресурсов происходит по окончании работ.

2.3. Работы по установке подкопа можно проводить с наступлением времени дневной боёвки (10:00) и до окончания ночной боёвки (02:00). Если по наступлению тихого времени работы не завершены, то подкоп считается незавершенным и работы должны быть начаты заново с окончанием тихого времени. Ресурсы при этом не тратятся.

3. Установленный подкоп (люк и лаз) могут быть разрушены, в случае их обнаружения. Для этого необходимо чтобы юнит с навыком “Инженер” потратил 5 единиц ресурса “Пороховой заряд”, 4 единицы ресурса “Стройматериалы” и 2 единицы ресурса “Инструменты”. Подкоп разрушается только в присутствии мастера. При этом люк сдается региональному мастеру локации где был обнаружен и уничтожен, лаз остается на месте и помечается сертификатом “Разрушен”.

4. Люк, после его физического обнаружения, может быть закрыт на игровой замок.

На один люк можно разместить до 3 игровых замков. Для этого чипы-наклейки “Замок” наклеиваются в сертификат люка. Замок может быть вскрыт при помощи отмычки, магического заклинания или порохового заряда по общим правилам по Замкам (см. Правила по локациям, строениям и территориям, п. 10.3.1.).

4.1. Мастер региональщик локации вправе установить дополнительные требования к закрытию люка.

5. Подкоп может иметь сколько угодно входов и выходов, но не менее одного лаза и одного открытого люка.

6. Проход скавенов по подкопу возможен в обе стороны и осуществляется в присутствии мастера региональщика локации.

7. Для входа в лаз или люк скавен должен остановиться 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.

7.1. 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.

8. Скавен, выходящий из подкопа, не покинувший пятиметровую зону рядом с люком или лазом, считается для остальных игроков «вне игры» и входит в игру только покинув пятиметровую зону, или начав боевое взаимодействие.

8.1. Контроль пятиметровой зоны осуществляется мастером региональщиком локации или присутствующим маршалом, спорные случаи могут и будут трактоваться не в пользу персонажа, использующего подкоп.

Что надо знать игрокам про игротехнических персонажей

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 механик игры и продвижение сюжета.

Кого из игротехников вы можете встретить на игре:

Полигонный игротехник – это игротехники, чьи задачи в основном сосредоточены вокруг боевых взаимодействий, сюжетных ивентов и некоторых квестов. Их вы можете встретить на дорогах полигона, в специально обозначенных зонах и даже внутри своей локации во время ивента. Крупные отряды полигонных игротехников всегда ходят в сопровождении мастера или маршала. Полигонные игротехники имеют особые правила воскрешения, а также их набор способностей может отличаться от стандартных. На игре таких команд несколько: Зеленокожие, Бистмены, Монстры и др. Вместо браслета жизни Полигонные игротехники используют жетон игротехника. Жетон побираем и является игровой ценностью, может являться компонентом рецептов для изготовления зелий или задач квеста.

Игротехник Данжена – это небольшие команды числом до 10 человек, вывозящие микролокации, которые работают по особым правилам. Обычно Данжен это место, где вы сможете добыть ценный игровой лут и/или информацию. Правила работы данжена и время его работы располагаются перед его входом. Прежде чем войти в данжен, настоятельно рекомендуем с ними ознакомиться.

Мастерский игротехник – это игротехник, обеспечивающий функционирование определенных моделей. Например, мастерский торговец, игротехник мертвятника или сюжетные игротехники. Такие игротехники обычно не ведут боевых взаимодействий, если это не является их непосредственной задачей. Некоторых из таких игротехников нельзя убить или ограбить, например мастерского торговца, о чем он сообщает игрокам.

Временные игротехники:

При наличии потребности у МГ и желания у игрока, игрок из мертвятника может выйти временным игротехником и выполняет функции, описанные выше. (Напоминаю, что игроки в игровых мертвятниках после “временной смерти” отыгрывают своих персонажей и игротехниками не являются. После “окончательной смерти” игрок в игровом мертвятнике отыгрывает временную роль или уже новую).

Что еще стоит знать про игротехников:

- На игротехников часто распространяются особые правила, о которых вы можете не знать. Игротехник знает, что делает. Если его действия вызывают у вас сомнения, уточните у мастера.

- Игротехники не отправляются в мертвятник, а следуют к себе в локацию в состоянии “вне игры” или возрождаются недалеко от места смерти возле сопровождающего их мастера через определенный промежуток времени.
- Игротехники могут атаковать игроков волнами см. Правила по боевки Раздел №9. Количество волн и интервал между их появлением регулируется договоренностью между сопровождающим игротехов мастером и игроками до начала боевого столкновения.
- Игротехники вне зависимости от условий возрождения должны иметь жетон игротехника. Игротехники без жетонов могут находиться только в состоянии “вне игры”.
- Игротехник может вас добить, но делает это он не по своему усмотрению, а по указанию своего мастера до боевого столкновения или после него.
- Игротехник не должен отказываться от ведения с вами игрового взаимодействия на основании того, что он игротехник. Однако он может вести это игровое взаимодействие на свое усмотрение.
- Монстр – это тип юнита, он может быть игротехником, или игроком, или временным персонажем. Правила, что Монстр – это всегда игротех, нет.

Набег (нападение игротехников на игровую локацию)

Орки, нежить, бистмены – все эти ужасные создания могут совершить набег на окрестности поселения. Если их не прогнать, они потопчут посевы, пожгут лес, отравят источники воды и попросту изгадят все вокруг. Чем быстрее набег будет отражен, тем лучше.

- Группа полигонных игротехников однородного состава в сопровождении своего регионального мастера может совершить Набег на окрестности локации.
- Группа игротехников располагается недалеко от локации, поднимает знамя, использует музыкальные инструменты или просто громко шумит. Игроки в локации извещаются о начале Набега. Это может сделать региональный мастер локации, но также извещение может произойти и по игре. Например, к воротам локации явится один из игротехников и начинает угрожать.
- По умолчанию на отражение Набега выделяется 20 минут, но это время может корректироваться. В таком случае региональный мастер локации и/или региональный мастер игротехников сообщит скорректированное значение.
- Чтобы отразить Набег, необходимо как можно быстрее вступить в сражение с игротехниками и победить их с учетом возрождений.
- Если игроки слишком долго игнорировали Набег или не сумели победить игротехников, то их локацию ждут болезни, проклятия и снижение Благосостояния локации см. Правила по экономике. Последствия Набега объявляет региональный мастер локации.
- Если Набег отбит игроками, то негативных последствий для локации нет, а победители получают трофеи. Трофеи выдаются региональным мастером игротехников и/или игротехниками и/или региональным мастером локации. Плюс можно собрать с тел жетоны игротехника.
- Возможен вариант, когда игротехники до отбития Набега успели нанести ущерб локации. В таком случае негативные последствия для локации будут, но и трофеи победителям достанутся.

Карта полигона:

