

[Главная](#)[Новости](#) | [Помощь](#) | [Список](#) | [Поиск](#)

Название игры: Ведьмак - 2

**Список блоков:**

[Общие правила, разное](#)[Боевка](#)[Фортификация](#)[Штурмы, Осады](#)[Плен](#)[Медицина, лекари](#)[Ранения](#)[Страна мертвых](#)[Магия](#)[Магические существа](#)[Экономика](#)[Животные, охота](#)

Блок: Общие правила, разное



**Ведьмак.**

1999 год.

v. 2.0

**Общие положения.**

**Подача заявок и начало игры.**

Игра "Ведьмак" проводится в Северо-Западном регионе (Ленинградская область) в первую неделю августа (5-8.08.99).

Заезд на игру начинается с 3 августа.

Для участия в игре следует заранее подать заявку и получить согласие мастеров. В заявке необходимо сообщить хотя бы минимальную информацию о себе и роль, которую хотелось бы сыграть. В случае командной заявки необходимо сообщить указанную выше информацию по каждому члену команды.

Игрок обязан до игры сдать оргвзнос в размере 1-3 USD в рублях по курсу ЦБ; точная сумма взноса определяется в каждом случае отдельно. Для Москвы и более удаленных регионов взнос в любом случае не превышает 1 USD.

Вся информация по игре и роли будет сообщаться игроку только после принятия его заявки и сдачи им оргвзноса.

Мастера оставляют за собой право отказа в приеме заявки, как отдельных игроков, так и команд. Игрок, приехавший на игру, но не подавший заявку, не будет иметь возможности участвовать в игре (кроме отдельных исключений).

Мастера-разработчики игры: Джулиан, Алексей Белинский, Ирина (Айрин), Галль, Элринг, Кошка, Август.

### **О мастерах.**

До начала игры работу с игроками ведет группа мастеров-разработчиков (см. выше). На полевой игре, кроме упомянутых мастеров, будут также работать региональные мастера и полигонная команда. Региональные мастера занимаются отслеживанием выполнения правил и ведут игру в своем регионе. Полигонная команда занимается техническим обеспечением игры и поддержанием порядка на полигоне. Все мастера во время выполнения своих функций носят желтые нарукавные повязки. Мастера могут выходить в игру в эпизодических ролях. Мастера-разработчики играют информационку за ключевых персонажей, находящихся вне моделируемой территории.

### **Требования и санкции.**

Мы полагаем, что люди приезжают на игру играть, берут с собой игровые прикиды asf. При несоблюдении этих положений, а также правил и указаний мастеров наступает время санкций. На игре существует только две мастерские санкции - предупреждение и вывод игрока из игры. Болезни и т.п. в качестве санкций не используются.

Имя персонажа сообщается игроку вместе с остальной информацией. Использование на игре какого-либо другого имени не допускается.

### **Игровое и неигровое имущество.**

Изъятие у игроков их личного имущества без их согласия и ведома, является неигровым действием и наказывается в соответствии с действующим законодательством.

Отбирать, красть и снимать с трупа можно игровые деньги, бирки с оружия или доспехов и, в отдельных случаях, магические предметы.

### **Специальные требования.**

Игрок в состоянии "вне игры" носит на голове белую повязку, которую должен привести на игру сам. Игрок может находиться "вне игры" только если он идет в туалет, в мертвятник или к мастеру.

Игроки, обнаруженные в нетрезвом состоянии вне своей палатки, немедленно выводятся из игры вплоть до ее окончания.

Все гостиницы, лавки и трактиры являются игровой территорией.

### **Охрана природы.**

Игроки и команды, уличенные в порубке зеленых деревьев, разбрасывании мусора asf, будут караться мастерами, причем с особой жестокостью.

### **Некоторые важные сведения (о мире и игре).**

Мастера считают одной из своих основных задач создание и проведение этой игры таким образом, чтобы в минимальной степени отойти от мира, описанного А.Сапковским. Это вызвано не только горячей любовью мастеров к этой книге, но и тем, что описанный мир весьма реалистичен и не нуждается в каких-либо доработках и дополнениях.

Фактически игра начнется в начале мая 1999 года, и будет идти в виде кабинетных игр и ситуационнок вплоть до начала полевой части. Ситуация в моделируемом мире на начало игры соответствует началу второй книги, а полевой игры - середине второй книги (в моделируемом мире - начало мая) с учетом появившихся сюжетных изменений.

Мастера обещают, что каждому игроку до игры будет выдана подробная квента его персонажа и вся дополнительная информация, которой располагает этот персонаж.

Масштаб времени на полевой игре - 1 день:1 неделя. В связи с этим обучение на игре невозможно. Кстати, заметим, что на игре отсутствуют профессиональные уровни (для

всех профессий). Таким образом, очевидно, что каким персонаж входит в игру, таким он ее и закончит.

Кроме этого, мастера хотят отметить, что, хотя в правилах никак явно не ограничивается возможность перемещения отдельных персонажей, игрок, за реальный день прошедший от Оксенфурта до Цинтры и обратно, скорее всего не переживет этого дня (мы об этом позаботимся).

На моделируемой территории находятся две важные водные артерии – Яруга и Понтар. Вне зависимости от реалий полигона эти реки будут моделироваться. Переправляться через реки можно по мостам, на лодках, паромах и судах (при наличии оных). Проблемы переправы отдельных персонажей решаются индивидуально. Возможность переправы армии тесно связана с макроэкономикой (см. Экономика).

### **Свойства не людских рас.**

**Краснолюды** (моделирование - борода до пояса).

Могут ездить на лошади (не на боевом коне), но не получают +1 хит, будучи верхом.

Краснолюды имеют +1 хит на снятие на топорах всех типов. Стандартное оружие - меч, боевой топор, ударное. Стандартный доспех - легкий. Запрещенное оружие - лук. Запрещенный доспех - тяжелый, рыцарский; щиты.

**Гномы** - (моделирование - длинный нос).

Могут ездить на лошади (не на боевом коне), но не получают +1 хит, будучи верхом.

Стандартное оружие - кинжал, меч. Стандартный доспех - легкий. Запрещенное оружие - лук, двуручный меч, древковое. Запрещенный доспех - тяжелый, рыцарский; щиты.

**Низушки.**

Не могут ездить на лошади.

Низушки имеют +1 хит на снятие на коротком луке. Стандартное оружие - кинжал. Стандартный доспех - нет. Запрещенное оружие - древковое, любое двуручное, длинный лук, ударное. Запрещенный доспех - все, кроме легкого.

**Эльфы** (моделирование - макияж (увеличение и удлинение глаз)).

Все эльфы умеют ездить на лошадях, но рыцарский конь не дает им никаких преимуществ (т.е. всадник получает +1 хит так же, как и в случае обычного коня). Любой "конь" носится за поясом, т.е. оставляет свободными обе руки.

Эльфы имеют +1 хит на снятие на луках всех типов. Стандартное оружие – лук, меч, кинжал. Стандартный доспех - нет или легкий. Запрещенное оружие - двуручный меч, древковое (копье, алебарда и т.д.), ударное, боевой топор. Запрещенный доспех - тяжелый, рыцарский; щиты.

Эльфы в состоянии скрыться (но только по одиночке) от преследования в лесу (т.е. находясь не на дороге и вне пределов видимости любого населенного пункта), если только их преследователь не обучен специальным умениям (т.е. не является ведьмаком, егерем, лесничим и т.д.). Воинское формирование не может преследовать эльфов в лесу, если оно не является специальным егерским подразделением.

Все эльфы имеют базовые познания в медицине.

**Особенности мира и отдельных его представителей.**

**Информационное пространство. (Некоторая информация).**

**Магия и маги.**

В первоисточнике приводятся сведения по истории магии не менее чем известны среднему обитателю данного мира, большая часть полезной информации находится в третьей книге (беседа Геральта с Вильгефорцем). На всякий случай перечислим основные события, упомянутые там.

Магия нордлингов ведет свою историю от Йана Беккера, первого человека в северных землях, овладевшего Силой вскоре после высадки первых поселенцев. Первые маги организовали обучение детей, имеющих способности к колдовству. Вслед за созданием королевств маги вышли из-под юрисдикции отдельных правителей, поставив магию вне государственной и религиозной политики.

Впрочем, чародеям не понадобилось много времени для того, чтобы начать вмешиваться в дела королей. Создание Ордена с Капитулом во главе несколько уменьшило рост числа магов, параллельно объединив тех, кто пережил этот процесс.

Профессиональные маги, то есть прошедшие обучение в женской школе в Аретузе или в мужской в Бан Арде и являющиеся членами Ордена, встречаются относительно редко; далеко не каждый город может позволить себе иметь городского мага. В советах всех королей севера предусмотрены места для чародеев, так как несмотря на серьезные материальные затраты содержание придворного мага – королем или городского – комесом окупается: скоростью связи, помощью против монстров и магов ренегатов (возможно и Орденских, но это дело мага и здесь бывает по-разному). В уставе Ордена перечисляются обязанности мага-резидента (во всяком случае сами чародеи так говорят), а мелкие детали – оплата труда и тому подобное определяются отдельно в каждом трудовом соглашении.

Наем чародея на постоянную работу по карману только правителям и крупным купеческим союзам. Люди, не располагающие средствами для содержания мага на постоянной службе, могут обратиться с конкретным делом к членам Ордена, держащим частную практику (тоже касается и властей в случае, если проживающий на территории города/области маг не заключил с ними договора о постоянной работе).

Отношение к магам основной массы населения состоит из зависти и уважения в равной пропорции, поскольку от простого человека их отличает: материальное благополучие и образование, накладывающие отпечаток на манеру общения; не ясные, но заведомо большие возможности влияния на окружающую действительность (в том числе и людей) и фактическое бессмертие (чародеев можно, хотя и сложно, убить, но смерть от старости им не грозит).

### Друиды.

"Это такие мутанты, бродяги, которые болтаются по миру и поклоняются священным дубам" (3-203)

Друидов в мире мало, а уж тех, кто владеет Силой, вообще можно пересчитать по пальцам одной руки. Друид – прежде всего лекарь, эколог, воспитатель и советчик. Они считают себя древнейшим мистическим сообществом, возможно не без оснований. Для общения с нечеловеческими расами друиды используют старшую речь, которая также нужна и для заклинательной магии. Сама магия напрямую связана с природой и, как правило, является ритуальной. Развитие магии друидов шло в сторону исцеления, контроля над экосистемами и получения информации о мире. Агрессивный друид – явление невозможное, а единственное оружие, которое может быть использовано друидом – это дорожный или ритуальный посох. Те заклинания, которые можно использовать в бою, не убьют, а только остановят агрессию. На жизнь в мире друиды зарабатывают целительством, предсказаниями, повышением урожайности посевов и воспитанием детей. То, что многим не понятно, а некоторым ещё и сильно мешает – это

забота друидов о природе, о сохранении равновесия в Море. Живя на природе и не вредя своему организму, друиды являются естественными долгожителями. А ещё друиды поклоняются священным Дубам, давно и регулярно, видят в этом занятии смысл и немалую для себя пользу.

### **Языки.**

В моделируемом мире существуют: всеобщий язык, Старшая речь, язык краснолюдов и язык гномов. Имеются также нильфгаардский и скеллигский диалекты Старшей речи.

На игре всеобщий язык моделируется русским языком, а Старшая речь - Старшей речью (учебник и словарь разработаны мастерами). Остальные языки также моделируются русским.

Эльфы, маги и друиды должны владеть Старшей речью в совершенстве.

### **Литература.**

В моделируемом мире существуют книги, подборка которых будет представлена на игре. Среди них встречаются художественные, научные, энциклопедические и справочные издания. Книги находятся в библиотеках и личных собраниях персонажей.

Мастера рекомендуют игрокам прочитать большую часть доступной их персонажам литературы заранее.

**Перечень моделируемых поселений с указанием примерного количества персонажей (все именованные персонажи описаны или упомянуты в книге).**

#### **1. Нильфгаардские провинции.**

Цинтра

- город Цинтра - столица (35): Мэнно Коегоорн, Эван Гельвет
- город Аттре (25)
- город Тигг - баронство (15)
- форт Норрик (10)
- партизаны (8) - дюк Виндхальм и его люди.

#### **2. Верхний Содден.**

- город Контерро (20) - Элан Трахх, Мортейсен
- форт Одилл (10)

#### **3. Нордлинги.**

Нижний Содден

- город Кальдер (15)
- крепость Майена (10)
- форт Видорт (10)

#### **4. Бругге.**

- город Бругге (20) - столица: король Вензлав, Виссегерд
- город Диллинген (10) - Золтан Хивай, Персиваль Шуттенбах

#### **5. Темерия.**

- город Вызима (40) - столица: король Фольтест, Кейра Мец, Феркарт, баронесса Ла Валетта, Бронибор, Донимир из Тройи, Райла из Лирии.
- город Марибор (25) - Вэра Левенхаупт, Рауль Обри
- замок Гутбург (15) - Даниель Эчеверри

#### **6. Вердэн.**

- столица Хэмвейр (30) - король Эрвилл, Кистрин, Альвина
- город Випон (20)

#### **7. Редания.**

- город Оксенфурт (30) - Филиппа Эйльхарт, Сигизмунд Дийкстра, Ори Ройвен,

Радклифф, Шани, Линус Питт.

Блок: Боевка



## **Боевые правила.**

### **Общие положения.**

Поражаемая зона - полуторная. Использование приемов рукопашного боя запрещено. Допускаются только перехваты руки за предплечье (ниже локтя, но выше запястья). Удары ногой в щит разрешены.

За удар в голову или в пах противника засчитывается саморанение вследствие неумелого обращения с оружием - в 0 хитов. Если противник считает, что сам виноват, он может спасти от этого.

### **Хитовость персонажей:**

- люди - 2 хита,
- эльфы - 2 хита,
- краснотелы - 3 хита,
- гномы - 3 хита,
- низушки - 2 хита

Рыцарь может иметь +1 хит. Хиты могут добавляться также за особо качественный прикид.

### **Порядок снятия хитов.**

Для самого общего случая (персонаж в доспехах, на лошади, имеющий дополнительные хиты и магическую защиту) порядок снятия хитов следующий: "магические" хиты, доспешные хиты, дополнительные личные хиты, хиты лошади, нательные хиты. В случае отсутствия, каких либо типов хитов общий порядок не изменяется.

Доспешные хиты не восстанавливаются - доспех подлежит перековке (если снята только часть доспешных хитов, доспех подлежит ремонту); хиты лошади не восстанавливаются; дополнительные личные хиты восстанавливаются через 30 минут после боя (в небоевой обстановке); нательные хиты (если после боя их осталось больше 0) восстанавливаются в небоевой обстановке со скоростью хит в 20 минут.

### **Доспехи.**

- Лёгкий - кожа, войлок и т.п. на футболку и больше, очень хорошая кожа на майку, тегилай, полукираса - 1 хит.;
- Средний - кожа, усиленная металлом на футболку, металлический доспех на корпус - 2 хита;
- Тяжёлые доспехи:
  - доспех типа бехтереца (металл+металл) на поражаемую зону - 4 хита,
  - доспехи, не удовлетворяющие этому условию, но лучше средних - 3 хита,
- Латный рыцарский доспех - 5 хитов (засчитывается в присутствии тяжелого шлема),
- Набедренники + наплечники к среднему и лёгкому - +1 хит;
- Наручи+поножи - позволяют отбивать оружие.

Боевые перчатки с защищённой металлом ладонью позволяют перехватывать клинковое оружие за клинок.

**Шлемы:**

- Тяжёлый - обязательно прикрывающий лицо (хотя бы частично) и заднюю часть головы - +2 хита;
- Легкий - реально защищающий от игрового оружия, но не удовлетворяющий требованиям тяжелого - +1 хит.

**Оружие.**

- Кинжал - длина не более чем кисть+предплечье, с гардой. Снимает 1 хит.
- Одноручное клинковое (меч, сабля и т.д.) - длина не более чем до середины бедра владельца. Снимает 1 хит.
- Двуручный меч - длина не менее чем до середины груди, но не более чем до подбородка владельца. Снимает 3 хита.
- Промежуточные варианты считаются полуторником, снимают 1 хит, не могут использоваться с оружием в паре, длиннее кинжала.
- Одноручные: топор, чекан снимают 1 хит.
- Двуручный топор, алебарда, боевой молот - снимают 3 хита.
- Ударное одноручное (шестопер, булава) - 1 хит
- Ударное двуручное - 2 хита
- Копья: не длиннее роста владельца с вытянутой рукой. Снимают 1 или 2 хита в зависимости от исполнения оружия и воли мастера.
- Колюще-рубящее древковое оружие (алебарды, гизармы, глевии и т.д.): не длиннее роста владельца с вытянутой рукой. Снимает 2 - 3 хита в зависимости от исполнения оружия.
- Дубины: общая длина не более чем до плеча владельца. Снимают 1 хит. Оглушения не дают. Тычковые удары дубиной не защитываются.
- Кистени: диаметр ударного элемента не менее 10 см. Рукоять – не менее локтя владельца. Рабочая часть - не более локтя владельца. Снимают 1 хит. При работе кистенем защитываются саморанения в любую часть тела, снимающие 1 хит.
- Метательное оружие: для метательного оружия поражаемая зона полная...
- Луки:
  - ростовые - снимают 2 хита;
  - короткие - снимают 1 хит.
- Арбалеты - снимают 3 хита.

Кулуарки делаются только ножом или кинжалом по незащищённому горлу (от уха до уха) в небоевой обстановке и опускают в -2 хита.

Оглушение (на 1 минуту) имитируется ударом рукоятью меча по спине в небоевой обстановке. Человека в шлеме следует оглушать ударным оружием.

Двуручное оружие в одной руке снимает 1 хит.

Щиты бывают разные, но ростовые щиты (т.е. высотой более чем до середины груди владельца) не допускаются.

Оружие и доспехи не должны быть травмоопасны как для владельца, так и для его противников. Если мастера не уверены в безопасности данного оружия, они могут проверить его на владельце (без доспехов).

**Воинские формирования.**

Воинским формированием (ВФ) считаются от 3 до 10 профессиональных солдат, в том числе как минимум один офицер, при знамени формирования (хоругвь, штандарт и т.д.).

Каждый солдат должен иметь значок или другой отличительный знак с гербом государства.

Воинское формирование является постоянной тактической единицей и может быть организовано только распоряжением главнокомандующего войсками соответствующего государства. Каждое воинское формирование находится "на балансе" своего государства. На передвижение воинских формирований накладывается следующее ограничение: для пехоты - не более двух переходов от одного населенного пункта к другому за реальные сутки (с обязательным заходом в промежуточные населенные пункты), для кавалерии - не более 4-х переходов.

Не менее 50% солдат, входящих в состав пехотного воинского формирования, должны быть вооружены колющим или колюще-рубящим древковым оружием (копья, алебарды, глеивы и т.д.).

Все солдаты и офицеры, находящиеся в составе воинского формирования, имеют х3 хитов и х3 на снятие.

Боевая магия имеет пониженную эффективность при использовании против воинского формирования.

Учет потери хитов после боя производится стандартным образом после того, как оставшиеся хиты будут поделены на три (с округлением в ближайшую сторону).

Блок: Фортификация



### **Крепости, осады и штурмы.**

#### **Типы укреплений:**

1-й тип - частокол. Стена моделируется тремя веревками, высота верхней 1.5м. Ворота - конверт, высота та же.

2-й тип - городская стена. (Земляной вал, камень и т. д.). Моделируется конвертами с веревкой по верхнему краю, высота - 1.7м. Ворота - конверт, высота та же.

3-й тип - стена крепости. Стена - конверты, по верхнему краю жердь, высота - 2м. Ворота цельные из жердей, высота 1.5м.

Рвом считается канава шириной не менее 1м и глубиной от 0,8м до 0,8 м. Игрок, упавший в ров, считается убитым. Ров должен быть строго под стеной и не должен быть замаскирован.

#### **О реальных крепостях.**

Реальной крепостью считается укрепление со следующими характеристиками:

Стена из жердей (бревен) длиной не менее 8м (остальное - конверты), верхняя балка должна выдерживать вес 3 человек и удар плечом, высота не менее 3м. Ворота из жердей. Штурмуется только через ворота с помощью стенобитных машин - 25 ударов. Предметы, сброшенные со стены, снимают в два раза больше хитов.

Следует отметить, что мастера не заставляют никого строить реальные крепости. НО: реальная крепость штурмуется только "по жизни", а не по хитам.

Блок: Штурмы, Осады



Осады и штурмы укрепленных населенных пунктов (крепостей, замков, фортов,

укрепленных городов) могут осуществляться только воинскими формированиями при наличии соответствующей осадной техники. Кавалерийские отряды не могут перевозить с собой осадные машины, в т.ч. тараны.

### Осадные орудия.

**Таран** - длина не менее 2.5 м, диаметр не менее 25 см. Несут четыре человека на веревках. Удары наносятся с разбега не менее 2.5 м.

**Тяжелый таран** - длина не менее 3 м, диаметр не менее 25 см, боевая часть обита жестью. Несут 4 человека на цепях. Удары наносятся с разбега не менее 2.5 м.

**Баллиста** - станок длиной не менее 1.5 м, лук - 90 см. Обслуживается двумя людьми. Транспортировка - не менее одного человека, если это воинское подразделение и не менее четырех человек, если нет. Снаряды - мешки с травой или водой или стрелы с обязательным смягчением. При попадании в любую часть тела или щит обычного человека снимает 7 хитов, солдата в составе ВФ - 6 хитов.

**Катапульта** - рычаговая, рама не менее 150х90 см. Обслуживается двумя людьми. Транспортировка - аналогично баллисте. Снаряды - мешки с травой или водой. Человека убивает на месте, с солдата в составе ВФ снимает 7 хитов.

Да, кстати, щит в обеих вышеописанных ситуациях выходит из строя.

**Стенобитная машина** - тяжелый таран на колесном станке со щитом для obsługi.

### Что чего выносит.

| Тип укрепления | Таран | Тяжелый таран | Баллиста | Катапульта | Стенобитная машина |
|----------------|-------|---------------|----------|------------|--------------------|
| Ворота 1 типа  | 10    | 8             | 6        | 5          | 4                  |
| Стена 1 типа   | 12    | 10            | 8        | 7          | 5                  |
| Ворота 2 типа  | нет   | 20            | 15       | 12         | 10                 |
| Стена 2 типа   | нет   | нет           | 25       | 20         | 15                 |
| Ворота 3 типа  | нет   | нет           | нет      | 20         | 25                 |
| Стена 3 типа   | нет   | нет           | нет      | нет        | 30                 |

**Ров** - форсируется с помощью фашин и мостков.

### Возможности осажденных.

**Камни** (мешки только с травой), сбрасываются с вытянутых рук, снимают 6 хитов, если попадают по щиту - 3 хита (щит выходит из строя). При попадании в незащищенную голову убивает на месте, у солдата в составе ВФ снимает 6 хитов.

**Бревна** (свернутая пенка), сертифицируется до штурма, снимает 4 хита.

**Катапульты и баллисты** могут использоваться для обороны, но они должны быть жестко закреплены на башнях, или на земле; при попадании в постройку собственной крепости она разрушается на общих основаниях.

**Потайные ходы** бывают.

### Модели осадных орудий.

Характеристики баллист, катапульт и стенобитных машин, указанные в разделе "Осадные орудия", относятся к "реальным", т.е. действующим осадным машинам. На игре существует возможность использовать модели осадных машин, внешний вид которых будет указан непосредственно на игре. Для использования такой модели необходимо собрать ее и транспортировать к месту назначения (правила транспортировки аналогичны правилам для действующих орудий). При применении таких моделей при осаде крепости время, необходимое для разрушения стен (ворот) зависит от количества используемых машин и типа крепости. Модели осадных машин могут быть разрушены "по жизни". Каждую модель при использовании должны обслуживать 2 человека.

Для изготовления таких моделей мастера рекомендуют запастись гвоздями и веревками. Учтите, что все модели должны сертифицироваться мастерами так же, как и действующие орудия. Кроме того, все государства (или армейские подразделения) имеют определенный лимит осадной техники.

Блок: Плен



Связывание имитируется куском верёвки на ноге (связаны ноги) или/и руке (связаны руки). Освободиться можно, перерезав верёвки (проведя по ним игровым клинком без помощи связанных конечностей).

Блок: Медицина, лекари



### **Медицина.**

Можно выделить три большие группы: ранения и повреждения травматического характера, эпидемические заболевания и неэпидемические заболевания. Отметим сразу, что на игре не будут моделироваться заболевания, которые не встречаются в нашем мире. Поэтому, обычному персонажу будет вполне достаточно тех медицинских познаний, которыми обладает игрок "по жизни". Для персонажей, в той или иной степени связанных с медициной (лекари, маги, эльфы и т.д.), дополнительная информация будет сообщена индивидуально.

Помните: универсальных лекарств НЕ СУЩЕСТВУЕТ. Любая болезнь лечится сочетанием нескольких медикаментозных препаратов и дополнительных рекомендаций (если она лечится). Если Вас не лечит врач, вероятность летального исхода (при соответствующих заболеваниях) - 100%. Если Вас лечит врач, то, возможно, что Вы останетесь живы.

Время, необходимое для выздоровления от ранения - НЕ МЕНЕЕ 1/2 часа, для выздоровления от болезни - НЕ МЕНЕЕ 2-3 часов.

Блок: Ранения



### **Ранения и смерть.**

Играющий, с которого сняли все хиты до 0, считается раненым. Умирает, если в течение 15 минут не оказана квалифицированная лекарская помощь. Передвигается на корточках

или на четвереньках, может звать на помощь. Помочь ему передвигаться может 1 человек.

Играющий с -1 хитом - тяжелораненый. Может шепотом звать на помощь, передвигаться не может. Умирает, если соответствующая медицинская помощь не оказана в течении 5 минут. Чтобы перенести его, нужно 2 человека.

Смерть наступает при -2 хитах.

Блок: Страна мертвых



### **Страна Мертвых.**

Игрок, попав в Страну Мертвых (мертвятник), должен сообщить мастеру основную информацию о жизни и смерти своего персонажа. Время нахождения в мертвятнике - 4-5 часов. В этот период времени игрок может быть выпущен в игру в эпизодической роли на 1 - 2 часа. По истечении указанного выше срока игрок, скорее всего, выходит в новой роли.

Блок: Магия



### **Магия.**

Заклинания имеют, как правило, вербальный и (или) соматический компонент; могут быть исключения, для которых достаточно ментального усилия. По окончании произнесения заклинания маг объявляет time stop и сообщает жертве об эффекте (в некоторых случаях это может делать мастер), по требованию предъявляет сертификат, содержащий наименование и действие примененной чары. Слова и жесты, сопровождающие заклятие, не обязаны быть замеченными жертвой и вообще каким-либо игроком.

Все маги являются мастерскими (в области магии) персонажами со всеми вытекающими отсюда последствиями.

Блок: Магические существа



### **О монстрах, их убиении, ведьмаках и других интересных вещах.**

Как известно, монстров в моделируемом мире много и они весьма разнообразны. На игре монстры тоже будут.

Информацию о монстрах можно почерпнуть из первоисточника, игровой литературы и от знающих людей, например ведьмаков (если найдете хоть одного). Кстати, если многие жители этого мира могут похвастаться тем, что хоть раз в жизни видели какую-нибудь нечисть, мало кто может сказать, что видел ведьмака. Делайте свои выводы.

Вместе с тем мастера утверждают, что в полном соответствии с первоисточником на игре даже крестьяне смогут убить практически любого монстра. Вопрос только, какой ценой.

Мастера не будут сообщать о стандартах моделирования монстров, однако гарантируют, что, встретив монстра, Вы сразу поймете, что это - ОН.

## Блок: Экономика



### Экономика.

Экономика на игре, как и в реальном мире, делится на макро- и микроэкономику.

Макроэкономика полностью виртуальна, и о ней имеют представление только ее субъекты (короли, комесы, наместники, крупные землевладельцы, банкиры, крупные торговцы). В общем случае субъекты макроэкономики могут не совершать активных действий в ее рамках, но, по крайней мере, должны адекватно реагировать на текущие изменения политической, экономической, климатической и т.д. ситуации. Помните, все стоит денег (а война - тем более). Все, происходящее в рамках макроэкономики, непосредственно влияет на остальные уровни игры и наоборот.

Микроэкономика (на уровне отдельного персонажа) делится на реальную (для всех персонажей) и виртуальную (для значительной их части). Реальная экономика традиционна - кузнецу заказывают меч за одну золотую монету, солдат получает жалованье - две серебряных и т. д. Виртуальная экономика тоже относительно проста - кузнец, отковавший за реальный день один меч в рамках реальной экономики, в то же время отковывает за неделю, прошедшую в моделируемом мире, множество других вещей (сельхозорудия, инструмент и т. д.); очевидно, что он несет при этом определенные расходы и получает определенный доход. Учет этих процессов на игре осуществляют региональные мастера. При желании игрок может вмешаться в этот процесс - его персонаж будет совершать какие-либо действия (закупка руды лучшего качества, обучение новых учеников, покупка нового оборудования), направленные на улучшение качества продукции, производимой кузницей, или увеличение объема производства. Действия, совершенные в рамках виртуальной экономики, влияют на реальную (и не только) и наоборот. Совмещение реальной и виртуальной микроэкономики на полевой игре осуществляют мастера-посредники (региональные мастера). Персонажи, являющиеся субъектами макроэкономики, или в силу специфики профессии хорошо осведомленные о состоянии дел в соответствующих областях торговли или производства, на начало игры будут располагать этой информацией (не забудьте потребовать ее от мастеров, как только ваша заявка будет принята).

Действия, которые персонаж может совершить в рамках макроэкономических взаимоотношений или виртуальной экономики, ограничены только реальной жизнью.

На игре не предусматривается моделирование процессов добычи или выращивания чего-либо. Кроме того, на игре полностью отсутствуют чипы.

На игре имеет место хождение значительного числа различных валют.

## Блок: Животные, охота



### Лошади.

Далеко не все персонажи владеют искусством верховой езды.

**Конь:** моделируется палочкой с лошадиной головой, которую игрок должен держать в левой руке. Боевыми возможностями не обладает. Пеший не может убежать от всадника и догнать его. В бою всадник имеет +1 хит.

**Рыцарский (боевой) конь:** моделируется аналогично, носится за поясом игрока. В бою всадник имеет +2 хита.

2.0.0.3