

Мастерская Группа «Война и Мир»



**Правила
ПРИ «Ведьмак
«Меч предназначения»**

17-21 июля 2019 года

Оглавление:

1. Общие правила по проведению мероприятия	2 стр.
2. Правила по боевым взаимодействиям	7 стр.
3. Правила по экономике	20 стр.
4. Правила по медицине	38 стр.
5. Правила по алхимии	50 стр.
6. Правила по магии	60 стр.
7. Правила по науке	68 стр.
8. Правила по религии и культам	73 стр.
9. Правила по генетике	80 стр.
10. Правила по посмертию	84 стр.
11. Рейтинг репутации власти	86 стр.
12. Правила по монстрам и данжам	87 стр.
13. Правила по ведьмакам	90 стр.
14. Правила по пыткам	94 стр.

Общие правила по поведению на мероприятии и технике безопасности.

1. Общие правила

- 1.1. Настоящие правила (далее Правила) обязательны к прочтению и должны соблюдаться всеми посетителями (далее Гость) и участниками (далее Участник) полевой ролевой игры «Ведьмак - Меч Предназначения» (далее ПРИ) на всей территории проведения ПРИ (далее Полигон). Факт ознакомления с Правилами подтверждается подписью в специальном журнале при регистрации.
- 1.2. ПРИ проводится на территории Павлово-посадского района Московской области, рядом с озером Светлое, в период с 17 по 21 июля 2019 года.
- 1.3. Гости и Участники ПРИ должны пройти обязательную регистрацию в мастерском лагере (далее Мастерка) до начала ПРИ, либо сразу после установки жилого лагеря в случае прибытия на полигон после начала ПРИ.
- 1.4. Организаторы оставляют за собой право удалять с Полигона посетителей, не прошедших регистрацию, а такжеGuestов и Участников ПРИ в случае несоблюдения правил.
- 1.5. Игроки обязуются корректно вести себя с местным населением и избегать неигровых конфликтов между собой. Рукоприкладство, хамство, употребление ненормативной лексики будут пресекаться мастерами вплоть до удаления с полигона.
- 1.6. Организаторы ПРИ не несут ответственности за действия Guestов и Участников, входящие в противоречие с законами РФ, за ущерб здоровью и имуществу других лиц, произошедшие при нарушении настоящих правил. Игроки, совершившие действия, противоречащие действующему законодательству РФ, передаются в руки сотрудников полиции.
- 1.7. В случае несоблюдения Участником или Guestом настоящих Правил, вследствие чего, другому Участнику или Guestу будет причинен какой-либо ущерб (материальный, физический, любой формы тяжести), вся ответственность за нанесения такого ущерба ложится полностью на Участника или Guestа его причинившего. Участник или Guest, причинивший ущерб, несет полную ответственность в соответствии с действующим законодательством Российской Федерации, в том числе Гражданский кодекс (ГК РФ), Кодекс об административных правонарушениях (КоАП РФ), Уголовный кодекс (УК РФ), Лесной кодекс, федеральные законы и подзаконные акты, акты органов местного самоуправления, инструкции, рекомендации, положения, приказы и так далее.
- 1.8. Запрещается присутствие на полигоне вне палатки в состоянии алкогольного или иного опьянения. При нарушении этого пункта правил, организаторы оставляют за собой право удаления нарушителя с полигона.
- 1.9. Запрещается привоз на полигон травматического, охотничьего и прочего оружия.
- 1.10. О возникновении внештатных ситуаций (травм, конфликтов и пр.) необходимо сообщить ближайшему мастеру или члену полигонной команды.
- 1.11. Все присутствующие на игре Гости и Участники должны иметь игровые костюмы. Любой посетитель без костюма может быть удален с полигона. Требование к ношению костюма: от парада, означающего начало игры - и до завершающего парада. Исключение составляют заезжающие игроки, которым необходимо пройти в сторону локации размещения через Мастерку, а так же ситуации форс мажора. Игрок может находиться без костюма в неигровой зоне.
- 1.12. Самостоятельное купание лиц младше 18 лет, а также купание без купальников и плавок,

то есть голым, запрещено.

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

2. Игровые и неигровые территории

2.1. Полигон условно разделен на игровые и неигровые территории. Игровые взаимодействия совершаются только на игровых территориях.

2.2. К неигровым территориям относятся:

- Жилые лагеря
- Парковочная зона
- Мастерка
- Территории, отмеченные на карте как не игровая территория

2.3. Запрещено злоупотребление границами неигровых территорий для получения любых игровых преимуществ.

3. О медицине

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

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

3.3. Организаторы настоятельно не рекомендуют лицам, страдающим тяжелыми хроническими заболеваниями, приезжать на игру. Такие посетители обязаны пройти отдельную регистрацию у врача. В ДК таких посетителей обязательно должна быть пометка о заболеваниях и группе крови.

3.4. Организаторы настоятельно не рекомендуют беременным женщинам приезжать на игру. В противном случае организаторы не несут ответственность за здоровье беременной женщины и ребенка. При малейшей угрозе здоровью организаторы настоятельно рекомендуют немедленно эвакуироваться с полигона.

3.5. Посетителю настоятельно рекомендуется иметь минимальную личную аптечку, в которую входят лекарства, необходимые ему для повседневного употребления и в случае обострения хронических заболеваний.

3.6. При получении травмы или обострении хронического заболевания следует незамедлительно обратиться к полигонному врачу.

3.7. На полигоне оказывается только первичная медицинская помощь. При необходимости будет произведена эвакуация в областную больницу.

3.8. При возникновении споров о невозможности продолжения игры или участия в боевых взаимодействиях по состоянию здоровья, решение остается за полигонным медиком.

4. Транспорт

4.1. При движении по полигону обязательно включение аварийной сигнализации. Максимальная скорость движения транспортного средства по полигону ограничена 20 км/ч (за исключением экстренных случаев, например угроза жизни).

4.2. Обращаем ваше внимание, что на полигоне узкие дороги и не везде есть возможность разъехаться встречным машинам безопасно. Просьба быть очень внимательными и заранее продумывать варианты разъездов

4.3. На полигоне будет организована парковочная зона для транспортных средств, отмеченная специальными маркерами. Уточнить месторасположение парковки можно на регистрации.

- 4.4. В период проведения ПРИ любое движение ТС на полигоне запрещено, за исключением машин экстренных служб, полигонной команды, а также машин снабжения (в строго оговоренные временные интервалы). ТС, имеющие право беспрепятственного проезда по полигону, будут промаркированы, за маркерами просьба обратиться к членам полигонной команды.
- 4.5. Автомобили снабжения имеют право передвижения по полигону с 08:00 до 10:00 и с 12:00 до 14:00. В отдельных случаях возможно смещение временного интервала по согласованию с членом полигонной команды.
- 4.6. На игровой и лесной части полигона запрещено оставлять любые автомобили вне специально оборудованной парковки. (ст. 8.39 КоАП РФ штраф от 3000 до 4000 рубл. плюс конфискация транспортного средства). Исключения возможны только для автомобилей полигонных служб.
- 4.7. Заезд на загрузку-разгрузку до начала и после окончания игры осуществляется без ограничения, однако после автомобиль должен уехать на парковку.

5. Несовершеннолетние и дети

- 4.8. Присутствие на полигоне лиц в возрасте до 18 лет возможно на следующих условиях:
- Детей - лиц в возрасте до 14 лет:
 - Сопровождение родителей или ближайших родственников, которые несут за них полную персональную ответственность. Если ребенок едет не в сопровождении родителя - необходима доверенность на сопровождающее лицо.
 - Детей не оставляют без присмотра хотя бы одного из сопровождающих в течение всего времени пребывания на полигоне. Мастера оставляют за собой право удалить с полигона взрослых игроков, поставивших своего подопечного в опасное положение или оставивших его без присмотра (например, самостоятельное купание детей в водоёмах).
 - Дети в игре не участвуют. Они могут ходить по полигону в костюме, иметь игровое имя, однако не могут быть убиты, похищены и подвергнуты любому аналогичному игровому взаимодействию. Так или иначе, костюм для ребенка необходим.
 - О наличии ребенка на полигоне необходимо сообщить региональному мастеру и предоставить всю необходимую информацию до 5 июля.
 - Несовершеннолетних- лиц в возрасте от 14 до 18 лет:
 - Наличие взрослого сопровождающего.
 - Наличие доверенности от родителей на сопровождающее лицо.
 - Мастера могут отказать несовершеннолетним в участии в боевых столкновениях без объяснения причин.
- 4.9. Ответственность за действия ребёнка и его здоровье ложится на сопровождающего родителя, опекуна или сопровождающее лицо.
- 4.10. Лица до 18 лет, появившиеся на игре без выполнения вышеизложенных условий, на полигон допускаться не будут.
- 4.11. Доверенность пересылается МГ не позднее, чем 5 июля 2019 г. в электронной форме (скан с подписями) или передается на полигоне при регистрации.
- 4.12. Родители, опекуны и сопровождающие лица обязаны заранее предоставить МГ исчерпывающую информацию о детях и несовершеннолетних: ФИО, паспортные данные, адрес прописки и проживания, ФИО и контакты родителей (в случае с опекунами и сопровождающими лицами), номер полиса ОМС, противопоказания, непереносимость лекарств, аллергии, перенесенные болезни и травмы.
- 4.13. На полигоне родители, опекуны и сопровождающие лица обязаны носить с собой свидетельство о рождении (для лиц от 14 лет - паспорт) и полис ОМС ребёнка или

несовершеннолетнего. Допускаются ксерокопии. При отсутствии документов в чрезвычайной ситуации госпитализация в лечебное учреждение может быть затруднительна.

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

5. Экология и санитарные правила

5.1. Запрещается:

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

5.2. Требования к игровым постройкам:

- все игровые постройки должны быть согласованы с региональным мастером.
- все некапитальные постройки (конверты, навесы из ПВХ, столбы под нетканку и т.д.) после окончания мероприятия должны быть разобраны и сложены на входе в локацию (ямы от столбов необходимо закопать).
- капитальные строения (крепости, башни, штурмовые стены, кабаки и т.д.) должны возводиться с учетом возможности их безопасного использования.
- запрещено в процессе строительства любых игровых сооружений травмировать корневую систему деревьев. Любые другие работы (выкопать траншею и т.д.), выполненные без травмирования деревьев разрешены.
- Запрещено использование горбыля в качестве несущих конструкций в любом строении.

5.3. Рекомендации по устройству жилого лагеря:

- выбирая место для лагеря, согласуйте его точное расположение с мастером (представителем орг. группы) локации, заранее озаботьтесь наличием мест для

палаток и кострища.

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

5.4. Мусор любого происхождения необходимо аккуратно собирать в мешки и складировать в специально отмеченных местах. Команда отвечает как за свою локацию, так и за примыкающие ей территории. К мусору относятся все предметы неприродного происхождения, в том числе стеклянные бутылки, консервные банки, бумага и т. д. Также мусором считается все привезенное игроками и оставленное на полигоне. Мешки для мусора можно получить у полигонной команды.

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

5.6. Самостоятельная утилизация (сжигание, закапывание) и массовое хранение мусора запрещено.

5.7. Экологический взнос сдается при регистрации Участника или Гостя и составляет 500 руб.

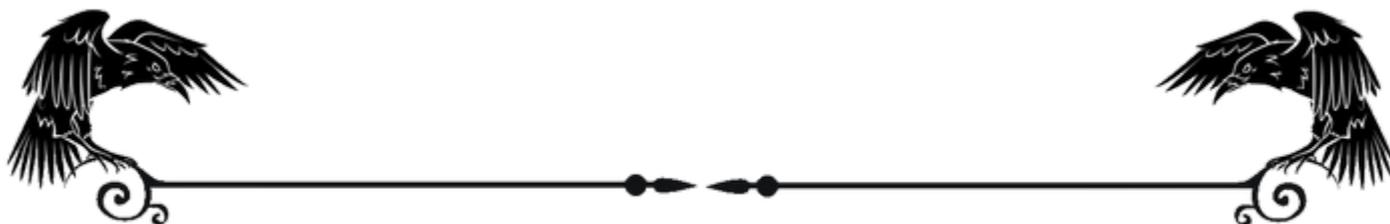
Возврат экологического взноса происходит после проверки жилого лагеря и локации.

6. Питьевая и техническая вода

- 6.1. МГ предоставляет на игру по 5 л питьевой воды бутылированной на каждого игрока, оплатившего взнос. Также МГ выделяет воду кабакам, готовящим еду за игровые. Всем игрокам, оплатившим взносы до игры вода будет выдаваться в локации централизованно. Игрокам, оплатившим взносы на полигоне вода будет выдаваться на мастерке.
- 6.2. МГ обустроит около 10 кубов с технической водой, расположенных рядом с основными локациями. Эти кубы будут доступны для всех игроков бесплатно и будут находиться вне игровых городов. Кубы с водой будут располагаться на подставках и оборудованы фурнитурой для использования. Настоятельно просим после использования шлангов плотно закрывать кран. Эти кубы предназначены для использования кабаками и игроками. Вода, используемая для душа, бани и прочих заведений будет согласовываться с мастером по АХЧ и оплачиваться отдельно.

7. О домашних животных

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



Правила по боевым взаимодействиям.

1. Общие положения

Поражаемая зона:

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

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

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

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

Разрешенные действия:

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

Запрещенные действия:

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

Без шлема нельзя пользоваться никаким щитом, даже баклером.

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

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

2. Хиты

У простых персонажей 2 «нательных» хита.

Доспех добавляет хиты, попадание оружием снимает хиты.

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

Сначала снимаются «доспешные» хиты, потом «нательные». Если у персонажа снимается один нательный хит, он становится легкораненым, если оба нательных хита, то тяжелораненым.

Тяжелораненый должен немедленно упасть/присесть на одно колено и перестать участвовать в бою.

Сколько хитов дают доспехи:

+ 1 хит: Легкие доспехи - корпусный доспех и защита ВСЕХ суставов (колени и локти). Допускается использование скрытой защиты суставов.

+2 хита: Средние доспехи - полный бригаантный, ламеллярный или ламинарный доспех, $\frac{3}{4}$ латный (пластик) или смешанный (брига+латы).

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

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

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

При отсутствии важных элементов доспеха, бонусы не работают.

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

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

3. Добивание, ранения, смерть

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

При падении в макробоевке - тяжелое ранение.

Осадная техника наносит тяжелое ранение.

Убить тяжелораненого или оглушенного (см. раздел «Добивание») персонажа можно. Для этого надо обозначить удар и произнести «добиваю».

1. Доспешные хиты восстанавливаются полностью, только после окончании боя/штурма и восстановления нательных хитов.

2. Потеря хитов при отсутствии перевязки:

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

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

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

3. Восстановление хитов происходит в лечебницах и полевом госпитале, по правилам медицины.
4. С помощью перевязки можно остановить потерю хитов (остановить кровотечение) на 30 минут. Перевязка применяется однократно и независимо от вида ранения.

4. Правила по допуску оружия

Оружие бывает дневное и ночное:

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

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

Оружие должно выглядеть как оружие.

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

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

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

По иным вопросам см. пункт 5.2.1.

P.S.: Если хочется чего-либо еще, обращайтесь к мастеру по боевке ДО игры.

Шпаги, рапиры и колющее клинковое запрещено.

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

4.1. Клинковое оружие ближнего боя

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

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

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

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

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

4.2. Древковое оружие ближнего боя

Копья. Общая длина до 220 см. Используются только для колющих ударов. Наконечник – резиновый гнущийся (резина выступает за твердый удерживающий элемент не менее, чем на 7 см), либо

обычное смягчение диаметром не менее 7 см. Также допускается наконечник из реактопласта. Древяко гладкое, без заноз.

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

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

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

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

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

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

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

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

4.3. Нестандарт

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

4.4. Стрелковое оружие

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

Луки - натяжение до 15кг.

Арбалеты - натяжение до 19 кг.

Не допускаются:

Луки и арбалеты с противовесами, прицелами, системами блоков;

Модели из ярко выраженных современных материалов;

Модели, содержащие современные надписи или раскраску.

Древяко стрелы / болта - деревянное, диаметр должен быть не менее 7 мм. Пластик, карбон и явный косослой категорически не допускаются. Оперение должно быть сделано из мягких материалов и иметь антуражный вид. Длина стрелы не более 70см.

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

Запрещено использовать чужие стрелы без разрешения владельца.

4.5. Ночное оружие

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

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

Ночное оружие чипуется специальным чипом.

4.6. Щиты

Не должны иметь железной кромки – щиты должны быть обклеены 3 слоями ткани по всему ранту, чтобы исключить образование заусенцев. Щитом с разбитой кромкой пользоваться нельзя. Край желательно обшивать кожей.

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

При использовании любого щита, обязателен шлем!

5. Дневное и ночное время

Моделируется два суточных боевых цикла:

Дневное время с 9.00 до 21.00.

Можно пользоваться любым допущенным оружием, щитами.

Ночное время с 21.00 до 9.00.

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

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

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

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

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

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

6. Отдельные аспекты боевых взаимодействий

6.1. Оглушение

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

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

6.2. Кулуарные убийства

Не моделируются. Альтернатива кулуарному убийству — оглушение+добивание

6.3. Обыски / воровство / грабеж

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

Нельзя заявить полный обыск.

На игре побираемы:

Общая игровая валюта;

Все игровые ресурсы (провизия, макроресурсы);

Все трофеи, артефакты; вещи с чипом предмет в игре, за исключением тех, у которых прописана непобораемость (проклятые предметы и т.д.)

Ингредиенты;

Лестницы и приравненные к ним настилы, тараны (тараны побираемы и уничтожимы). Нельзя воровать остальные виды осадных орудий, но можно их разрушить (см. раздел про осадные орудия). Личные вещи игроков, оружие, доспехи и прочее снаряжение — непобораемы.

6.4. Связывание

Моделируется легким связыванием конечностей веревкой. В особых случаях игрока могут заковать в двумеритовые цепи или кандалы, нужен кузнец и соответствующий игровой инвентарь. Связывать по жизни нельзя. Веревка не должна причинять связанному неудобства. В кандалах игрок бегать не может, может только медленно ходить.

Веревку связанный может перерезать об игровое оружие, на это необходимо 2 минуты, перерезание веревки должно отыгрываться и выглядеть как перерезание. Связанного может освободить другой игрок. Для того что бы снять кандалы и цепи понадобится кузнец.

6.5. Пленение

После 2х часов пленения, игрок при желании может заявить о добровольном уходе из жизни или продолжить игру.

7. Макробоёвка и армии

7.1. Условия сбора армии

1. Армию собирает любой человек, способный на это, по логике мира игры, по решению регионального мастера. Собравший армию получает статус полководца. Приоритет на сбор армии у правителя, он может назначить полководца, если правителя нет в локации, армию может собрать верховный военачальник (маршал/генерал) или наследник правящего рода. Экономические условия сбора армии **см. в правилах по экономике**.
2. Армия создается в своей локации.
3. Отличительный знак армии - армейский флаг (древко 2м+ полотнище не менее 1м на 75 см).
4. Резервные бойцы оплачиваются (мобилизуются) при создании армии.
5. Две и более армии могут действовать в союзе. Также армии могут объединиться в одну, и выбрать единого командующего.
6. Минимальное количество бойцов для сбора армии 15 человек.

7.2. Армия

1. Создание армии оплачивается ресурсами.
2. Армии могут штурмовать города, разорять локации.
3. Армия может включать в себя резервных бойцов (моделируются лентами на знамени).
4. Персонажи (**за исключением полководцев, правителей и магов**), состоящие в армии, не погибают (не теряют роли) до окончания резервных бойцов (лент).
5. Полководцы (те, кто собрал и ведет армию, к ним же приравнены правители), правители и маги могут быть убиты (выведены в тяжран и добиты), в процессе боя. Полководец отмечается дополнительной широкой лентой перекинутой через плечо.
6. Перемещение армии происходит исключительно по дорогам.
7. Удаление от флага армии более чем на 50 метров, выводит бойца из армии (на него не распространяются армейский правила), до возвращения к флагу.
8. Бойцы в составе армии должны носить шлем, без шлема в боевке армии участвовать нельзя.
9. Боевое взаимодействие между армией и персонажами допустимо и происходит по правилам релимакробоевки, т.е. необходим минимальный комплект защитного снаряжения:
Для лучников: стальной или пластиковый шлем, защитные очки (в случае открытого шлема)
Для бойцов ближнего боя: стеганая защита корпуса, стальной шлем, скрытая или явная защита суставов.
10. На бойцов в составе армии не действует никакая магия, а так же все наложенные ранее заклинания и бафы. Бойцов армии нельзя атаковать заклинаниями. Маги в составе армии могут кастовать только по лентам армии и снимать осадные хиты с ворот крепостей (**см. п. 12**)

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

7.3. Резервные бойцы

Резервные бойцы бывают 3х типов: резервные бойцы (ленты) армии, резервные бойцы (ленты)

стражи и резервные бойцы каравана. Точка респауна – знамя армии/стражи/каравана.

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

Резервные бойцы армии:

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

Резервные бойцы (ленты) стражи:

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

Игроки замеченные в читерстве сразу отправляются в мертвятник.

8. Фортификации и параметры стен

Длина стены, а также количество бойниц для каждого укрепления определяется до игры и составляет от 15 м включая ворота.

Запрещено строить стены и башни, образующие коридор.

Запрещено строить стены в виде сужающейся воронки.

Штурмовые коридоры, котлы после ворот запрещены

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

8.1. Участок для штурма

Часть стены **должна быть штурмуемой**, ее высота составляет 2-2,5 метра, длина штурмуемого участка должна составлять не менее 5 метров.

Участок штурмовой стены обязательно должен иметь настил, высота настила 1-1,5 метра (1 метр от высоты стены), ширина настила 1 метр и более. Настил должен выдерживать одоспешенных людей.

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

Бойницы для стрелков: ширина от 50 см, высота начала бойницы от настила: не выше 120 см. В бойницы можно залезть во время дневной и ночной боевки.

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

Высота ворот – не менее 2 м.

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

Рвы рыть запрещено.

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

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

8.2. Мантилеты

Имеют осадные хиты (от 2 до 5) и уничтожаются попаданием снарядов из катапульт и требушетов. При уничтожении мантилета осадными орудиями, те кто был за ним получают минус хит осколками. Мантилеты запрещено устанавливать ближе чем на 3 метра от ворот – это означает, что после ворот и до мантилетов на расстоянии в 3 (три) метра есть свободная площадка. Ширина мантилетов не более 1,5 метров/ Высота не более 2х метров

8.3. Подземные ходы

На игре не моделируются.

8.4. Запрещено!

Штурмовые коридоры.

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

Устраивать завалы и создавать стационарные препятствия на входе в крепость.

Строить дополнительные штурмовые стены внутри города.

Копать волчьи ямы.

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

9. Штурм

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

9.1. Штурм поселений

Штурмовать можно тремя способами:

Влезть на стену через участок, предназначенный для штурма, после снятия осадных хитов со стены или если стена ниже 3х метров. Это можно делать в любое время, кроме «тихого часа», единственное ограничение – обязательное наличие шлема на влезающем. Использование лестниц необязательно.

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

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

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

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

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

Нельзя работать контактным оружием со стен/настила до земли и с земли по людям, стоящим на стенах/настилах. Это не логично (стены высокие) и травмоопасно, удары снизу-вверх чаще всего приходят в голову и лицо.

Прыжок/падения с настила во время боя - тяжран, со стены - игровая смерть.

9.2. Штурм помещений

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

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

9.3. Штурм внутренних укрепленных строений.

Усадьбы, донжоны, внутренние укрепленные строения и их ворота, чипуются мастером по боевке. Ворота должны быть не менее 2х метров шириной, сносятся по осадным правилам, осадными машинами. Внутренние укрепленные строения могут быть разрушены осадными машинами, при снятии всех осадных хитов со строения (попадания в стены), в этом случае все, кто находится в здании, попадают в тяжран и оглушение.

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

9.4. Камни

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

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

Согласуйте свои камни с мастером по боевке заранее!

Есть два способа использовать камни.

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

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

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

9.5. Осадные орудия

Рекомендуется заранее согласовать осадные орудия с мастером по боевке

В эту категорию входят:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Лестницы и приравненные к ним предметы неуничтожимы, но могут быть украдены.

10. Осады

10.1. Города и крепости можно брать в осаду. Для того что бы выдерживать осаду, на складе города должны быть в наличие ресурсы еды в необходимом количестве.

10.2 Полководец громко и четко, чтоб осажденные его слышали, объявляет начало осады.

Осаждающие ставят осадный лагерь, моделируется палаткой из нетканки обозначающей склад, туда же складывается провизия.

- Осада длится от 1го до 4х часов, каждый час расходуется 2 ресурса еды, так же в городе по истечению часа начинает расходоваться 2 ресурса еды, если склады заполнены, если они пусты или еда уничтожена, по истечению часа город считается павшим.

- Пополнить уничтоженные запасы еды можно в течении 10 минут.

- Осаждающие могут начать осаду не имея ресурсов на все 4 часа осады, могут пополнять провизию с помощью поставок и фуражиров.

10.3 В случае окончания ресурса еда (или уничтожения склада с провизией) до окончания осады и не возможности пополнить ее в течении 10 минут у осаждающих: осада снимается и армия врага должна отступить к себе в город.

10.4 В случае окончания ресурса еда (или уничтожения склада с провизией) до окончания осады и не возможности пополнить ее в течении 10 минут у обороняющихся, осада считается успешной.

10.5. Во время осады можно вести боевые действия.

10.6. Если в течении 4х часов осада не снята и осадный лагерь не разрушен, осада считается успешной.

10.7. При успешной осаде: ворота открываются, бойцы не могут защищать городские ворота (отходят от ворот и стен на расстояние 10 метров)

11. Магическое столкновение

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

Маги, присутствующие в составе армий, могут собрать круг и скастовать два заклинания. На каст каждого заклинания дается не более 5 минут. [Подробнее в блоке правил по магии стр. 68.](#)



Правила по экономике

Данные правила построены на основе предыдущих версий правил по экономике МГ “Война и Мир”

1. Общая информация

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

В игровых сутках предусмотрено два экономических цикла:

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

Моделирование циклов по временным рамкам:

- * Среда (17 июля) – 1 цикл, вечерний;
- * Четверг (18 июля) – 2 цикла, утренний и вечерний;
- * Пятница (19 июля) – 2 цикла, утренний и вечерний;
- * Суббота (20 июля) – 1 цикл, объединенный.

2. Финансовая система

2.1 На игре моделируется три вида монет:

- Золотой
- Серебряный
- Медный

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

2.2 Ввод и вывод денег

До начала игры игроки получают:

- Казну локации (Размер казны определяется мастером по экономике на игре). Казна должна быть смоделирована и иметь реальное воплощение (например сундук, ящик).
- Стартовый капитал игрока в рамках лимитов, определенных согласно роли.

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

Ввод денег в игру происходит через:

- Провинции:

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

- Имена дворян:

Доход с имени выдается мастером-региональщиком 1 раз в экономический цикл. Не полученный своевременно доход у мастера региональщика не может быть получен в другой экономический цикл. Доход с провинции и имений можно получить в любое время экономического цикла.

- Иные источники получения денег: прохождение данжей, продажа добычи и трофеев игротехникам, через занятие торговлей, наем на работу.

Деньги выводятся через:

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

2.3 Банк Вивальди:

На игре будет смоделирован банковский дом Вивальди. Банк выполняет как игровые, так и игротехнические функции.

Подробнее о работе Банка см. Приложение к настоящим правилам.

2.4 Налоги

2.4.1 Игровые налоги

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

Налоги будут собираться сборщиком налогов/казначеем.

Сбор налогов происходит один раз в цикл.

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

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

2.4.2 Мастерские налоги

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

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

Мастерский налог равен 70% от дохода.

3. Провинции и имения

3.1. Провинции

Провинция – это виртуальная экономическая территория локации. Владеть провинцией может только локация, в лице правителя.

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

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

3.2. Имения

Имения — это виртуальная экономическая территория дворян.

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

Имениями не могут владеть члены семей правителей локации.

Количество имений в локации определяется на начало игры и в течение игры не изменяется. Имения внутри одной локации приносят одинаковый доход. Максимальное количество имений на локацию ограничено.

На начало игры часть имений будет распределена между игроками, другая часть будет находиться у главы локации.

Имение может быть пожаловано главой локации за заслуги.

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

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

- Смерть владельца имения;

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

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

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

- Распоряжение глава локации;

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

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

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

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

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

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

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

4. Торговля и караваны

4.1 Торговля – необходимое условие для обеспечения потребностей локации в макроресурсах.

Торговля осуществляется в торговых домах, сооруженных игроками локации.

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

ТД неуничтожим, но может быть разграблен.

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

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

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

Пример: Караван создан в Редании: Караван провел сделку в ТД Темерии (о чем получил запись в сертификате), караван и ТД, в котором проводилась сделка, получают бонус по 1 серебряному от регионального мастера Темерии, остальные сделки каравана в локации в сертификате не

фиксируются, по возвращении в свою локацию, то есть в Реданию, караван сдает сертификат с отметкой о сделке, проведенной в ТД Темерии, региональному мастеру Редании и получает за это бонус в 1 серебряный.

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

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

4.2. Торговцы

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

На старте игры:

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

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

Обучение длится два цикла. Ученик во время обучения должен присутствовать на всех сделках. Экзаменом считается проведение учеником самостоятельной торговой сделки в присутствии мастера по экономике, либо регионального мастера. Если сделка проходит удачно, то ученик получает навык «Торговец», о чем в паспорт игрока вносится соответствующая запись.

4.3. Караваны

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

Торговый караван:

- Может перемещаться только по дорогам.
- Формируется только игроком с навыком «Торговец» в торговом доме. Стоимость создания каравана равна **1 серебряный+1 еда**. Стоимость создания выплачивается мастеру-региональщику в городе создания каравана. Мастер-региональщик выдает сертификат каравана и ленты охраны каравана. Торговый караван действует с момента создания и до момента возвращения в свою локацию.
- Имеет 5 лент охраны каравана. Ленты каравана выдаются при формировании каравана у мастера-региональщика. Ленты каравана не могут быть использованы при обороне / штурме и осаде городов – их использование возможно только за пределами городских стен.
- Моделируется небольшим флагом (в цветах локации, в которой был сформирован караван), носилками или телегой, и бойцами охраны (не менее одного).
- Требуется постоянного присутствия игрока с навыком «Торговец». При смерти или выбывания по иной причине игрока с навыком «Торговец», караван лишается возможности получения бонусных денег за сделки, если игрок отстает от каравана более чем на 25 метров, он считается выбывшим из каравана и не может использовать ленты каравана.

5. Макроресурсы и макропроизводство

5.1. Макроресурсы – это ресурсы, предназначенные для:

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

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

	Локация	Основной	Дополнительный
1	Военный лагерь (Нильфгаард)	Лесопилка	Кожевенная мастерская
2	Назаир (Нильфгаард)	Шахта	Кожевенная мастерская
3	Цинтра	Шахта	Кожевенная мастерская
4	Каздвен	Лесопилка	Ткацкое производство
5	Редания	Каменоломня	Ткацкое производство
6	Темерия	Лесопилка	Кожевенная мастерская
7	Экспедиционный корпус Скеллиге, база клана Ан Крайт	Лесопилка	Ткацкое производство
8	Дол-Блатанна	Каменоломня	Ткацкое производство
9	Махакам	Шахта	Каменоломня
10	Белхавен	Шахта	Кожевенная мастерская
11	Монастырь черного солнца	Каменоломня	Ткацкое производство

Еда, может добываться в каждой локации.

Каждая Локация постоянно потребляет макроресурс Еда.

Еда сдается раз в цикл региональному мастеру, локация потребляет 4 единицы еды в цикл.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Производства макроресурсов – неуничтожимы, но могут быть повреждены с соответствующим штрафом к объему производства, моделируется срывом сертификата. Повреждение - 2 к выработке. (Пример: у локации улучшенная шахта (7 ресурсов), уничтожили сертификат улучшения макропроизводства - 2, повредили - 2 (срыв сертификата) и того поврежденная шахта вырабатывает 3 ресурса, пока ее не отремонтируют).

5.2. Виды ресурсов:

В игре моделируются следующие ресурсы:

- **Камень** - участвует в сборе армии, покупке лент, апгрейдах и строительстве.
- **Железная руда** - участвует в сборе армии, покупке лент, апгрейдах, создании слитков железа.
- **Дерево** - участвует в сборе армии, покупке лент, апгрейдах и строительстве.
- **Еда** - участвует в сборе армии, покупке лент, нужна для выживания локации, формировании караванов.
- **Кожа** - участвует в сборе армии, покупке лент как дополнительный ресурс, апгрейдах.
- **Ткань** - участвует в сборе армии, покупке лент как дополнительный ресурс, апгрейдах.

- **Шкуры** - перерабатывается в кожу.
- **Шерсть** - перерабатывается в ткань.
- **Слитки железа** - получаются из железной руды - нужны для апгрейдов и различных изделий.

Требования к ресурсам:

- Камень - моделируется тремя сбитыми досками размером 15 на 15 см., покрашенными в белый цвет;
- Железная руда – моделируется куском бесформенной массы (из монтажной пены или иного заменяющего материалы) размером 15на15на15 см., окрашенным в черный цвет;
- Дерево - моделируется «чурбаком» длиной не менее 30 см. и диаметром не менее 10 см.;
- Слитки железа - моделируется доской размером 15 на 10 см., окрашенным в серый цвет;
- Еда - моделируется плотным черным пакетом/мешком, набитым травой, листьями размером 20 на 20 на 10 см.;
- Кожа - моделируется сложенной в несколько слоев черной/коричневой нетканой размером 50 на 30 см.
- Ткань - моделируется доской 40 на 5 см. с намотанной на нее белой нетканой размером 50 на 30 см.;
- Шкуры - моделируется черной/коричневой нетканой размером 50 на 30 см.;
- Шерсть - моделируется сложенной в несколько слоев белой нетканой размером 50 на 30 см.

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

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

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

5.3. Требования к производствам макроресурсов

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

Правила по выработке/производству макроресурсов.

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

Выработка/производство ресурсов происходит один раз в цикл.

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

Основные ресурсы

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

Максимальный возможный лимит 8 единиц ресурса в цикл.

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

Каменоломня (камень) – моделируется вырытой в земле ямой, глубиной не менее 0,7 метра, шириной не менее 1,5 метра и длиной не менее 2 метров, моделирующей карьер.

Возможно моделирование альтернативным способом по согласованию с мастером по экономике.

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

В каменоломне может работать только игрок с навыком «Камнетес». (см. п. 7 правил).

Шахта (Железная руда) – моделируется вырытой в земле траншеей глубиной не менее 0,7 метра, моделирующей узкий лаз шахты, с расширением в месте добычи, шириной не менее 1 метра общей длиной не менее 2 метров,

Возможно моделирование альтернативным способом по согласованию с мастером по экономике.

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

В шахте может работать только игрок с навыком «Шахтер». (см. п. 7 правил).

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

Возможно моделирование альтернативным способом по согласованию с мастером по экономике.

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

На лесопилке может работать только игрок с навыком «Лесоруб» (см. п. 7 правил).

Дополнительные ресурсы

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

Кузница производит три слитка железа из одной руды.

Производства дополнительных ресурсов не может быть улучшены.

Орудия труда также не подлежат улучшению.

Время отыгрыша 30 минут

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

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

Кузница может находиться в любой локации.

В кузнице может работать только игрок с навыком «Кузнец». (см. п. 7 правил).

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

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

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

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

Возможно моделирование альтернативным способом по согласованию с мастером по экономике.

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

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

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

1 слот поля = 2 ресурса еда (зерно)

1 слот фермы = 1 свинья/корова/овца

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

Поле пшеницы (сельское хозяйство - еда) - моделируется вспаханным полем вне локации или в деревне вне городских стен 2x2 метра, на котором всходят посевы (моделируется выкладыванием ресурса зерно (1 слот 1 мешок)), **поле на старте имеет 4 слота**, каждый слот увеличивает зерно x2, количество слотов может быть увеличено по правилам науки (через прослушивание лекций в Академии, простолюдин/наемный рабочий получает навык «Агроном» (Диплом), дает +1 слот) и по правилам улучшения орудия труда (см. ниже - п. 7.1 Кузнец) + 1 слот, **максимально Поле может иметь 6 слотов**. Увеличение лимитов производства за счет количества агрономов не предусмотрено.

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

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

Зерно с поля можно украсть. Если у вас украли зерно и на складе не осталось зерна на посев, его можно будет купить у игротехнических торговцев и в других локациях.

Поле должно быть обозначено табличкой «Поле пшеницы», на которой с обратной стороны крепится сертификат производства.

Уважаемые игроки озаботьтесь запасными болванками ресурса еда.

Ферма (еда, шкуры или шерсть) – моделируется загоном 2x2 метра, в котором в течение цикла пасутся прочипованные овцы (дают шерсть и еду) или свиньи (дают шкуру и еду) и разделочным столом, вне локации или в деревне вне городских стен, **ферма на старте имеет 4 слота для скота**, количество слотов может быть увеличено по правилам науки: через прослушивание лекций в Академии, простолюдин/наемный рабочий получает навык «Животноводство» (Диплом), что дает +1 слот и по правилам улучшения орудия труда (см. ниже - п. 7.1 Кузнец) + 1 слот, **максимально Ферма может иметь 6 слотов. Увеличение лимитов производства за счет количества животноводов не предусмотрено.**

1 корова/свинья/овца=1 ресурс еда/шкура/шерсть.

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

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

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

Уважаемые игроки озаботьтесь запасными болванками животных.

Пример:



5.4 Склады

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

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

Требования к складу:

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

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

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

В локации может быть несколько складов.

6. Полезные ископаемые

На игре моделируются следующие полезные ископаемые:

- Двимеритовая руда
- Лазурит
- Пирит
- Ребис
- Квибрит

-Киноварь
-Камни из Ис

Двимеритовая руда добывается в шахтах Махакама следующим образом:

Один раз в цикл один из шахтеров, в присутствии регионального мастера, бросает кубик
1-2 ничего не добыто;
3-4 добыта 1 двимеритовая руда;
5-6 добыто 2 двимеритовых руды.

Остальные минералы добываются аналогичным способом в игровой шахте (кубик бросает один из шахтеров) или каменоломне (кубик бросает один из камнетесов).
Распределение минералов по шахтам и каменоломням происходит в случайном порядке.

7. Профессии и ремесла

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

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

Количество ремесленников на старте игры лимитировано.

7.1. Профессии

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

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

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

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

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

У каждого ремесленника должно быть орудие труда.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Каждый инженер должен подготовить на выбор: трактаты по ремонту/строительству осадных орудий, ремонту ворот, ремонту макропроизводств (можно схемы и чертежи с пояснениями), объем не более 2 (двух) страниц А4 и прислать их на согласования мастеру по экономике. Согласованные трактаты на старте игры будут прочитованы мастером по экономике и разрешены к использованию.

Трактаты принимаются до 1 июня. Игроки, не приславшие трактаты до указанной даты, не получают никаких знаний на старте игры.

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

***Трактаты написанные на тетрадных листах допускаться не будут.**

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

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

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

Торговец (см. п. 4.2 правил);

Лекарь/фельдшер (см. Правила по Медицине);

Алхимик (см. правила по Алхимии);

Генетик (см. правила по Генетике);

Палач (см. правила по пыткам).

***На старте игры каждый игрок может иметь только одну профессию.**

7.2. Обучение

Один ремесленник может обучать только **одного** ученика за раз.

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

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

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

Обучение ремеслу кузнец происходит следующим образом:

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

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

Обучение профессии инженер:

Игрок, желающий получить профессию инженер, должен обратиться на технический факультет учебного заведения, пройти полный курс обучения и получить диплом.

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

7.3. Обучение в учебных заведениях.

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

8. Правила по строительству, ремонту и улучшению.

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

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

Все улучшения должны иметь визуальный характер.

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

Процесс строительства занимает 30 минут

Процесс ремонта занимает 20 минут

Улучшение баллист, катапульт и требушетов:

1 уровень улучшения +1 к хитосъему

2 уровень улучшения +5 хитов

3 уровень улучшения +1 к хитосъему

Улучшения ворот и осадных башен:

1 уровень улучшения +5 хитов

2 уровень улучшения +10 хитов

3 уровень улучшения +15 хитов

Процесс улучшения осадных орудий занимает 20 минут

Улучшение Макропроизводств:

На игре будет возможно улучшить лесопилку, шахту, каменоломню.

Улучшение смотри пункты производств.

Процесс улучшения макропроизводств занимает 30 минут

Навык по улучшению макропроизводств, ворот и осадной техники на старте игры не предусмотрен. Для изучения навыка (см. п. 4.4 правила по Науке).

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

После завершения игрового процесса региональный мастер выдает сертификат с печатью.

9. Микропроизводства

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

Производства микроресурсов должны иметь реальное воплощение.

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

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

Микропроизводства находятся в частной собственности.

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

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

- смерть владельца производства.

«Умерший» игрок – владелец производства передает сертификат на свое владение мастеру региональщику или мастеру мертвятника для последующей передачи наследнику. Для вступления в наследование необходимо уведомить о таком праве мастера региональщика.

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

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

Требования к производству микроресурсов

Производство должно соответствовать следующим критериям:

- антуражность, реальная работа и продажа продукции, ведь от этого будет зависеть доход.

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

10. Экономика военных действий.

Экономика регулирует следующие аспекты военных действий:

- оплата сбора армии, получение лент армии;

Ленты армии нельзя закупить и использовать отдельно от армии – предварительное формирование армии является обязательным условием. Создание армии само по себе лент не дает, но лишь позволяет их применять при дальнейшей закупке.

Ленты армии выдаются мастером региональщиком после передачи макроресурсов.

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

Стоимость сбора армий и покупки лент армии:

Стоимость формирования армии: 2 еды + 2 основных ресурса (камень/руда/дерево) + 2 других основных ресурса (камень/руда/дерево) + 2 второстепенных ресурса (кожа/ткань)

Пример: 2 еды+2 руды+2 дерева+2 кожи

Формирование армии возможно при наличии 15 живых бойцов и дает +10 лент армии.

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

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

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

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

Общие положения

1. Банк исповедует цели банка и руководствуется собственной прибылью в торговых и политических вопросах.
2. С Банком нужно играть!
3. Задача банка - решать проблемы, быть площадкой переговоров, объединяя интересы различных сил и государств. С Банком можно больше, чем в одиночку!
4. Если Центральное отделение (Темерия) теряет доверие к Филиалу, то оно может отозвать лицензию.

Структура банковской системы

- Банковские операции сопровождаются выдачей подтверждающих документов с печатью банка. Предъявление выданных документов возможно в любом отделении банка.
- Банк имеет право выпуска собственных векселей.
- В случае штурма и захвата локации движимое и недвижимое имущество, включая имения, макропроизводства, правами на которые обладает Банк, остаются у Банка.

Функции банка

Начальные числовые значения будут уточнены ближе к игре

1. Работа доски объявлений
1. Биржа ресурсов (макро и микро)
 - a. Скупка ресурсов
 - b. Продажа комплектов ресурсов
 - c. Продажа отдельных ресурсов
2. Выдача кредитов
 - a. Государственный кредит выдается сроком на цикл (или несколько), обеспечивается доходом локации (деньги, ресурсы, прочее). Можно закладывать имения, в том числе захваченные у других государств. В том случае, если к означенному сроку кредит не выплачен, залог переходит под управление банка.
 - b. Выдача кредита под залог

Возможные варианты: макроресурсы, ингредиенты и иные ценные игровые предметы;

- a. Кредитование производства под долю выработки ресурса
 - b. Кредитование обучения профессий в Оксенфурте
 - c. Кредитование непромышленных учреждений (бордели, госпитали, больницы) под долю с доходов
2. Банковские вклады/переводы (*стоимость услуги будет уточнена*)
 - a. Вклады под процент
 - b. Вклады с наследованием (прописывается, кому передать в случае смерти владельца)
 - c. Вексель с возможностью обналичивания в другом отделении
 3. Инвестиции
 - a. Инвестирование в локальные/глобальные проекты
 - b. Вклады в проекты (инвестиционный портфель)
 4. Хранение предметов, транспортировка предметов и сообщений

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

В случае невыполнения обязательств заложенное имущество переходит во владение Банка.

Работа и безопасность банка

Банк является небоевой зоной. Банк нельзя ограбить или уничтожить. При этом можно убить и обокрасть служащих вне банка.

Векселя

Банк выпускает собственные векселя. Векселя именные, игрок по желанию может вписать другого игрока. Возможно принятие векселя для обеспечения банковских сделок, оплаты услуг и покупок в банке.

Возможны операции типа торговли/обмена ресурсами с оплатой клиентом векселями, принятие векселя как вклада в банк. В Банке можно обналичить игротехнические векселя.

Приложение №2 Стартовые цены

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



Правила по медицине

1. Общие положения.

1.1. Уважаемые игроки, заявки на лекарей подаются профильному мастеру, только после предварительного согласования вакансии с региональным мастером, с 1 сентября 2018 г., на адрес: <https://vk.com/id51532612>.

1.2. Количество медиков на локацию: 2 лекаря, 1 фельдшер.

1.3. Что может произойти с персонажем на игре?

1.3.1. Ранения:

- легкое ранение: состояние, при получении которого персонаж сохраняет возможность сражаться и передвигаться, но не может бегать. При нахождении в состоянии легкого ранения без перевязки в течение 30 минут, персонаж переходит в состояние тяжелого ранения.

- тяжелое ранение: состояние, в котором персонаж не может продолжать сражение, должен упасть (максимально быстро!), может только стонать и тихо звать на помощь, не может двигаться или ползти. Если его не перевязать в течение 30 минут, персонаж умирает.

1.3.2. Увечье:

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

1.3.3. Болезнь:

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

1.6.4. Смерть:

- прекращение существования персонажа.

2. Медицинский персонал на игре.

2.1. Существует несколько типов квалификации игровых медиков вне зависимости от их происхождения и места проживания. Все они могут лечить как в стационарных, так и в полевых госпиталях в рамках своих знаний. Вне зависимости от квалификации ни один медик не в состоянии сам себя вылечить от ранений.

2.2. Фельдшер.

2.2.1. Это персонаж, имеющий навыки исцеления ранений. Умеет перевязывать легкие и тяжелые ранения (остановка кровотечения) и оперировать легкие ранения. Умеет принимать роды. Оперировать тяжелые ранения только под руководством лекаря. Не может лечить болезни. Не может изготавливать лекарства. Не может лечить себя от ранений и делать себе перевязку.

2.3. Лекарь.

2.3.1. Лекарь - персонаж, имеющий навыки исцеления легких и тяжелых ранений, лечения болезней и некоторых увечий (ампутированная конечность не восстанавливается, но возможно протезирование). Умеет принимать роды. Умеет изготавливать лекарства от известных ему болезней. Такой специалист может лечить себя сам от болезней. Может передавать свои знания ученикам (см. п.10. Обучение). Не может лечить себя от ранений и делать себе перевязку.

2.3.2. Игрок, претендующий на роль лекаря, должен описать в квенте следующее:

- своего учителя и учреждение, в котором он обучался медицине,

- перечень своих достижений (умений) в области медицины.

- по желанию написать несколько трактатов (темы трактатов п.2.5.) для создания игровой библиотеки.

2.3.3. Трактат представляет собой литературное произведение на заданную тему, рисунки и схемы приветствуются. Размер трактата: не менее 1 листа формата А4, включая схемы или рисунки, если они не занимают более $\frac{1}{3}$ от общего объема текста. В зависимости от содержания трактата и раскрытия темы в нем описываемой, трактат может быть использован как игровой документ, после чиповки у мастера по медицине.

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

2.5. Темы трактатов: <https://drive.google.com/file/d/0BwduBCXaYp92Q3IHV0g2OEtWTFU/view>

3. Медицинские учреждения на игре.

3.1. Стационарный госпиталь.

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

3.1.2. Требования к госпиталю:

- отдельное помещение с навесом (тентом),
- операционная – наличие стола обязательно,
- лаборатория – место для изготовления лекарств и хранения ингредиентов.

3.1.3. Требования к лаборатории:

- наличие очага (источник огня);
- наличие оборудования и посуды для изготовления лекарств и хранения ингредиентов;
- полки или стеллажи для хранения посуды и ингредиентов (можно совместить с лабораторным столом);
- лабораторный стол;
- библиотека по желанию (полка с трактатами, свитками и т.п.);
- оборудованные помещения для пациентов (лежанки): для больных отдельно, для раненых отдельно, можно разгородить просто занавеской;
- наличие VIP- палаты (по желанию).

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

3.2. Полевой госпиталь .

3.2.1. Полевой (передвижной) госпиталь допустим и желателен только при ведении военных операций, в нем осуществляется лечение легких ранений и оказание первой помощи при тяжелых ранениях, болезни в полевом госпитале не лечат, восстановление хитов в полевом госпитале не осуществляется.

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

3.3. Лечение ранений и болезней в домашних условиях.

3.3.1. Требования: отдельное помещение (комната) для пациента с лежанкой, постоянное присутствие сиделки.

3.3.2. Для проведения лечения легкого ранения необходимо пригласить лекаря или фельдшера. Для проведения лечения тяжелого ранения (операции) или лечения болезни необходимо пригласить лекаря.

3.3.3. Необходимо ограничить доступ к больному. Любой игрок, посещающий больного может заразиться болезнью, в том числе лекарь и сиделка, при несоблюдении мер предосторожности см. п.4.8. Отслеживается региональным мастером.

3.3.4. Время реабилитации после ранения или болезни увеличивается в 3 раза. Легкое ранение - 1,5 часа, тяжелое ранение - 3 часа, болезнь - 3 часа. Результат лечения определяется лекарем.

4. Инвентарь для лекаря.

4.1. Сумка для хранения лекарств, инструментов и материалов для перевязки.

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

4.3. Книга лекаря, с описанием симптомов болезней, способов лечения ранений. Книга не побираема.

4.4. Лекари могут обмениваться знаниями между собой, для этого необходимо, после переписывания нового рецепта или способа приготовления лекарства (название, состав, эффект) зачиповать его у регионального или профильного мастера (поставить печать). Не полностью переписанный рецепт чиповке не подлежит.

- 4.5. Инструменты: щипцы (клещи), пинцет, ножи – можно использовать пластиковые, иглы (желательно круглые), нитки (желательно красного цвета), медицинский пластырь на тканевой основе, шириной 3см и 5см - для моделирования швов, клей.
- 4.6. Письменные принадлежности: бумага, перо или стило.
- 4.7. Инструменты для моделирования увечий, шрамов: уголь, кетчуп, фукорцин, кисточки.
- 4.8. Защитные средства, необходимые при лечении болезней во избежание заражения: балахон (накидка), перчатки, маска (кожаные или полотняные).
- Одноразовые маски и латексные перчатки не допускаются.**
- 4.9. Оборудование и посуда для изготовления лекарств и хранения ингредиентов.
- 4.10. Весь инвентарь игроки завозят на игру самостоятельно.

5. Ранения

Ранения бывают:

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

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

5.1. Перевязка (оказание первой помощи).

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

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

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

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

5.1.4. В качестве перевязочного материала используется натуральная ткань. Марлевые бинты и нетканка не допускается.

5.1.5. Если перевязка сделана поверх одежды или доспехов, с применением нетканки или марлевых бинтов, сбилась или размоталась, на момент поступления в госпиталь - к полученному ранению присоединяется осложнение: гангрена.

5.2. Лечение ранений в полевом госпитале:

- легкое ранение: обработка раны, наложение швов, перевязка;
- тяжелое ранение: перевязка с целью остановки кровотечения и предотвращения дальнейшей потери хитов или наложение шины (при ранении конечности), далее транспортировка в стационарный госпиталь.

5.3. Лечение ранений в стационарном госпитале.

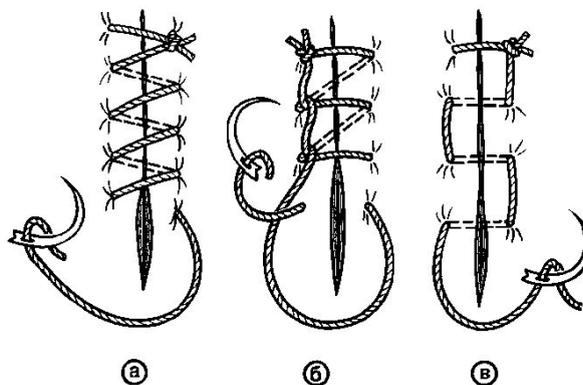
5.3.1. Лекарь укладывает раненого персонажа на стол. Снимает доспехи и одежду таким образом, чтобы получить доступ к ране. Требуется вывести из помещения посторонних при лечении дам!

5.3.2. Лекарь при возможности, дает персонажу обезболивающее средство.

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

5.3.4. Накладывает швы (обязательно).

Моделирование швов: на место ранения параллельно наклеиваются 2 полоски пластыря максимально близко друг к другу таким образом, чтобы внутренние края полосок пластыря неплотно прилегали к коже, оставляя возможность для сшивания краев; внутренние края полосок пластырей сшиваются иглой с красной нитью, как показано на рисунке. Вариант выполнения шва на усмотрение лекаря;



5.3.6. Наложение повязки, если требуется.

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

В этом случае считается, что раненому была оказана только первая помощь, соответственно через 1 час он умирает – тяжелое ранение, или легкое ранение через 30 мин переходит в тяжелое, несмотря на нахождение в стационарном или полевом госпитале.

5.3.8. Каждое ранение - отдельная операция с отыгрышем.

5.3.9. В случае если у игрока, получившего ранение, одновременно имеется и болезнь, то вначале лекарь должен сделать перевязку, а потом провести лечение ранения и болезни, очередность лечения определяется лекарем. Время реабилитации в таких случаях увеличивается вдвое, и до окончания реабилитации игрок не может покинуть госпиталь во избежание распространения болезни.

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

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

5.4. Реабилитация, восстановление хитов.

5.4.1. В полевом госпитале: -30 мин пребывания в госпитале после операции для легкого ранения.

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

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

5.4.4. Время реабилитации можно сократить в 2 раза - дать раненому восстанавливающее зелье.

5.5. Результат лечения.

5.5.1. Каждый лекарь на старте игры получает колоду из 15 карт – карты жизни, карты болезни, карты смерти по 5 карт каждого наименования.

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

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

- стационарный госпиталь +1 карта жизни;

- прием обезболивающего средства +1 карта жизни;
- наличие у персонажа болезни дополнительно к ранению + 1 карта болезни и + 1 карта смерти;
- лечение проводилось жрицей Мелителе +2 карты жизни;
- проведение массового молебна в госпитале/лечебнице жрицами Мелителе - из колод присутствующих, которым требуется медицинская помощь (раненые, роженицы) убираются все карты смерти. Карты болезни остаются. Действует в течение 30 минут после проведения молебна.

5.5.4. По окончании лечения пациент вытаскивает карту:

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

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

6. Увечья

6.1. Получение увечий происходит по следующим причинам:

- 6.1.1. В результате осложнения после лечения ранений (см. Таблицу осложнений).
- 6.1.2. В результате проведения исследований с применением хирургии.
- 6.1.3. В результате нападения монстра. Карточку с описанием увечья выдает игротехник (монстр), нанеший увечье.
- 6.1.4. Увечье типа «потеря органа» вылечить невозможно.

6.2. Отыгрыш увечий.

Игрок, получивший увечье, обязан постоянно отыгрывать его наличие.

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

7. Болезни.

7.1. Моделирование болезней.

- 7.1.1. На игре моделируется несколько болезней, некоторые из них известны широко (столбняк, брюшной тиф, чесотка), информацию о более редких болезнях возможно будет узнать в ходе игры.
- 7.1.2. Заражение персонажа болезнью всегда определяется течением игры. Заболеть и заразиться болезнью может любой персонаж в любом месте. различными способами, включая лекарей и госпитали.

7.1.3. Условия возникновения болезней:

- отсутствие макроресурса «Еда» в локации (см. Правила по экономике);
- осада локации;
- наличие на территории локации, неубранного мусора или незахороненных трупов;
- неубранный мусор и незахороненные трупы животных на скотных дворах (фермах),
- отсутствие защитных средств см. п.4.8 при лечении заразных больных, а также нарушение режима заразным больным и самовольный уход из госпиталя до окончания лечения.

Определяется броском кубика в присутствии регионального мастера, если на карточке нет других условий заражения:

- 1-4 заболел; 5-6 не заболел, карточку болезни выдает региональный мастер;
- нападение монстры (карточку болезни выдает игротехник-монстр);
- нахождение в госпитале в одном помещении больных и раненых и др;
- отсутствие защитной одежды (маска, перчатки на персонале госпиталя при лечении заразных больных).

7.1.4. Болезнь моделируется карточкой с указанием симптомов болезни и продолжительности их действия. В нижней строке карточки болезни указан символ, являющийся кодовым обозначением болезни.

Пример карточки болезни

Карточка болезни.	
1 час	Головная боль
2 час	Жар
3 час	Озноб
4 час	Раздражительность
5 час	Светобоязнь
6 час	Кома до смерти на 10 час
☉	

7.1.5. Если болезнь не смертельна – больной по порядку отыгрывает симптомы, указанные в карточке болезни. Последний симптом отыгрывается до излечения или до смерти персонажа от других причин.

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

7.1.7. Лечение болезней может проводиться только в стационарном госпитале врачом. Поэтому при получении болезни игроку следует отправиться в госпиталь как можно скорее. В редких случаях, если, допустим, заболел король или знатный господин, лечение может проводиться на дому.

7.1.8. Применение лекарств обязательно. Для каждой болезни существует отдельное лекарство, для лечения других болезней оно не подходит.

7.1.9. Обезболивающее средство и лекарства для лечения обычных болезней готовят врачи.

7.1.10. Для лечения болезней, вызванных укусами монстры, используются специальные зелья. Готовят алхимики.

7.2. Лечение болезней.

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

7.2.2. Врач на основании жалоб пациента, и руководствуясь своими записями в Книге врача, по симптомам пытается определить болезнь. Наблюдение за больным врач ведет до тех пор, пока не установит название болезни.

7.2.3. Болезнь определена, врач назначает лекарство.

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

7.2.5. Лекарство должно полностью соответствовать этикетке, где прописано название лекарства и дата изготовления.

7.2.6. После приема лекарства и начала времени реабилитации, лекарь должен подтвердить правильность поставленного диагноза и назначенного лекарства у регионального мастера. Региональный мастер сверяет код болезни в карточке персонажа со своей "Таблицей болезней".

7.2.7. Код и название совпали - болезнь и лекарство определены верно. Пациент здоров. Карточка болезни сдается региональному мастеру.

7.2.8. Код и название не совпали – болезнь определена неверно. Лекарь продолжает наблюдать пациента до установления верного диагноза. Затем назначает лекарство от той болезни, которой страдает пациент.

7.2.9. В этом случае, несмотря на лечение, пациент получает осложнение (см. Таблицу болезней).

7.2.10. Если лекарь не знает лекарства от этой болезни - болезнь считается невылеченной и больной остается в госпитале, пока не получит лекарства или умрет. Если пациент покидает госпиталь до окончания лечения, следует поставить в известность регионального мастера.

7.2.11. Ввиду особенностей организма ведьмаков, при проведении лечения достаточно предварительной постановки диагноза и назначения лекарства. После приема лекарства ведьмак волен покинуть госпиталь и долечиваться самостоятельно.

7.3. Реабилитация.

7.3.1. Один час, время отсчитывается сразу после приема лекарства. На время реабилитации больной получает временное ограничение игровых действий (не может носить доспехи, ходить, бегать).

7.3.2. Время реабилитации можно сократить до 30 мин, приемом восстанавливающего или укрепляющего зелья (готовят алхимики).

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

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

7.4. Результат лечения.

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

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

7.4.3. Лекарь не смог определить болезнь:

- болезнь смертельна – пациент умирает;

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

7.5. Моделирование осложнений после болезни.

7.5.1. Шрамы от язв или следы от расчесов – фукорцин.

7.5.2. Оспины - шоколад, кофе.

7.5.3. Черные зубы - черный уголь.

8. Лекарства.

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

8.1. Представляют собой любую лекарственную форму (мазь, жидкость и т.д.), помещенные во флакон/пробирку с крышкой, к флакону/пробирке с помощью ниток прикрепляется этикетка (пазл) с

названием лекарства и датой изготовления.

8.2. Рецепт лекарства представляет собой этикетку (пазл), который собирается из кусочков пазлов-самоклеек ингредиентов см. п.9. Каждый кусочек пазла наклеивается на свое место с одной стороны этикетки. На обратной стороне этикетке продублированы названия ингредиентов, эта сторона не заполняется, а оставляется для проверки правильности приготовления лекарства. Вверху этикетки продельвается отверстие, в которое продевается нитка для прикрепления этикетки к флакону/пробирке.

Образец этикетки-рецепта (пазл):

Морилка				
Болитолов	Мандрагора	Купорос	Эктоплазма	Гематит
Дата изготовления: 17.07.19 .				

8.3. Каждое лекарство изготавливается по определенному рецепту-этикетке. Лекарство готово, когда этикетка (пазл) только с одной стороны заполнена полностью (см. п.8.2.), в том числе лекарем на этикетке прописана дата изготовления лекарства.

8.4. Выбор отыгрыша процесса изготовления лекарств остается на усмотрение игроков.

8.5. Отыгрыш процесса изготовления лекарства проводится, отдельно для каждого вида лекарства, то есть в одном котле нельзя одновременно варить разные лекарства, даже имея полный набор ингредиентов. Один лекарь не может одновременно готовить разные лекарства, даже при наличии необходимого оборудования (посуды).

8.6. Количество доз лекарства, которое можно приготовить в течение одного процесса, зависит от следующих условий:

- 1 доза лекарства - 1 кусочек пазла каждого ингредиента, входящего в его состав;
- полностью заполненная этикетка-пазл на каждую дозу лекарства;
- соблюдение требований п.8.5.

Периодически отслеживается региональным или профильным мастером.

8.7. Бланки этикеток на лекарства на старте игры выдает профильный мастер, далее региональный мастер.

9. Ингредиенты

9.1. При изготовлении лекарств используются растительные, минеральные и органические (биологические) ингредиенты.

9.2. Растительные ингредиенты моделируются искусственным растением.

Растут на лесных полянках (игротехнический момент).

9.2.1. Браконьерский сбор лекарственных растений лицами, не имеющими навыков, предусматривающих их использование (алхимики, ведьмаки, лекари, а также лица специально нанятые для сбора растений), приводит к гибели места произрастания и переносу полянки.

9.2.2. Некоторые растения можно выращивать в теплице (см. п.12).

На старте игры готовых теплиц нет ни в одной локации.

9.2.3. Каждое растение промаркировано ярлыком с названием растения, к растению прикреплен пакетик с кусочком пазла - чип с названием ингредиента для наклеивания на этикетку лекарства.

9.2.4. Использованное растение без пакетика с пазлом, при отсутствии возможности посадки в теплицу, сдается региональному мастеру.

9.3. Минеральные ингредиенты представляют собой пакетик снабженный ярлыком с названием ингредиента, внутри находится кусочек пазла для наклеивания на этикетку лекарства.

9.3.1. Минеральные ингредиенты покупают в торговых домах, у торговцев (караванная торговля), некоторые можно добыть в данжах или в шахтах.

9.4. Органические (биологические) ингредиенты:

- являются частями живых существ (как разумных, так и не очень);
- специалистами по добыче редких ингредиентов органического происхождения являются ведьмаки.
- ингредиенты органического /биологического происхождения моделируются пакетиком с кусочком пазла, снабженный ярлыком с названием ингредиента.

- 9.5. Использованные ингредиенты (пакетики с ярлыком без пазла) сдаются региональному мастеру.
- 9.6. Ингредиенты (пакетики с кусочками пазла) отчуждаемы, ими можно обмениваться, продавать и покупать.
- 9.7. Для приготовления 1 дозы лекарства расходуется (наклеивается на этикетку лекарства) по 1 чипу (кусочку пазла) каждого ингредиента, входящего в состав лекарства, как указано в рецепте.

10. Обучение на игре

На начало игры не может быть никаких ускоренных учеников. Все игроки, подававшие заявки на ученика фельдшера или ученика лекаря, подчиняются общим требованиям по обучению - как по количеству учеников, так и по времени обучения.

Лекарь (не фельдшер) может передать свои знания и умения ученикам при соблюдении следующих условий:

- не более 1 ученика за 2 экономических цикла;
- обучение игрока происходит ступенчато: сначала до навыка «фельдшер» - 2 экономических цикла, затем до навыка «лекарь» - 2 экономических цикла;
- обучение платное на усмотрение преподавателя;
- необходимо в начале каждой стадии обучения поставить в известность регионального мастера.

10.1. Обучение игрока до навыка «лекарь».

Возможно только для игроков со статусом фельдшер.

10.1.1. Процесс обучения:

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

10.1.2. Экзамен:

- сдается в присутствии регионального или профильного мастера;
- проходит в виде устного опроса: ученик отвечает на вопросы преподавателя, исходя из уровня знаний, полученных во время прохождения обучения, а также желательно провести показательное вскрытие трупа с подробным объяснением проводимых действий и последующим зашиванием или представить трактат о проведении вскрытия с подробным описанием своих действий (не менее одного листа формата А4);
- преподаватель оценивает уровень подготовки ученика и решает вопрос о возможности присвоения ему навыка «лекарь» или о передаче экзамена, в том случае, если ученик отвечает неудовлетворительно.

10.1.3. Экзамен сдан успешно. Региональный или профильный мастер ставит отметку в паспорте игрока о присвоении ему навыка «лекарь».

10.2. Обучение игрока до навыка «фельдшер».

10.2.1. Процесс обучения:

- в процессе игры лекарь разрешает ученику присутствовать при лечении легко и тяжелораненых пациентов;

- ученик под руководством лекаря осваивает навыки наложения повязок, остановки кровотечения;
- помогает лекарю при проведении операций, не менее 3-х, записывает свои наблюдения;
- преподаватель, ознакомившись с записями, получает представление об уровне знаний, усвоенных учеником и, либо разрешает ученику сдавать экзамен, либо продолжает обучение.

10.2.2. Экзамен:

- сдается в присутствии регионального или профильного мастера;
- проходит в виде устного опроса: ученик отвечает на вопросы преподавателя, исходя из уровня знаний, полученных во время прохождения обучения;
- преподаватель оценивает уровень подготовки ученика и решает вопрос о возможности присвоения ему навыка «фельдшер» или о пересдаче экзамена, в том случае, если ученик отвечает неудовлетворительно.

10.2.3. Экзамен сдан успешно. Региональный или профильный мастер ставит отметку в паспорте игрока о присвоении ему навыка «фельдшер».

10.2.4. Другие варианты обучения см. «Правила по науке».

11. Беременность и роды

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

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

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

11.4. Беременность длится 9 часов. Первые три часа отыгрывается токсикоз (по желанию), с 4-го часа моделируется живот. В середине беременности женщина должна обратиться в храм Мелитэле или госпиталь, в деревне к фельдшеру, для нелюдей - к лекарю или фельдшеру и проверить течение беременности - жрица/лекарь/фельдшер формирует базовую колоду 2 карты жизни + карта смерти. При хорошем отыгрыше беременности может быть добавлена карта жизни. При участии в боевке, наличии болезни - карта смерти. В случае вытягивания карты смерти беременность считается прерванной.

11.5. Для проведения родов необходимо прибыть в храм Мелитэле или в госпиталь, или позвать фельдшера или повитуху.

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

11.7. Роды проходят в присутствии регионального или профильного мастера.

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

11.9. Куклы для отыгрыша родов завозятся игроками самостоятельно (деревянные болванки или прочие заменители не допускаются). Генокоды куклам не выдаются.

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

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

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

Роженица тянет карты из обеих колод.

11.12. Возможно существование других модификаторов, о некоторых лекари будут знать, о других могут выяснить в процессе игры. Более подробно будет описано в закрытой версии правил для лекарей/фельдшеров.

12. Правила по сексуальным взаимодействиям.

12.1. Добровольный секс отыгрывается удалением пары с посторонних глаз не менее, чем на пять минут, действия по договоренности между игроками - например массаж или кормление вкусняшкой с ложечки (сгущенка, нуттела, йогурт или другое по желанию).

12.2. Изнасилование: желательно зафиксировать жертву, чтобы не убежала, можно поигрово связать. Насильник делает массаж головы или массаж плеч (если жертва против массажа головы) в течении 5 минут, либо отжимание рядом с жертвой, если жертва категорически против физического контакта (отжаться 10 раз).

12.3. В борделе – по договоренности сторон, по умолчанию способ отыгрыша секса в борделе это массаж, но могут быть и другие варианты.

12.4 Карточки секса - по желанию игроки могут сделать карточки и дарить/обмениваться ими с партнером после отыгрыша.

13. Теплицы

13.1. Для выращивания растений в ходе игрового процесса лекарь/алхимик может оборудовать теплицу.

На начало игры готовых теплиц нет ни в одной локации.

13.2. Для постройки теплицы необходимо следующее:

- инженер, чтобы сделать чертеж;
- крестьянин или ремесленник для постройки;
- 1 макроресурс «Дерево».

13.3. Моделирование:

- огороженное колышками с натянутыми между ними нетканкой на высоте 30 см пространство, условно разделенное на грядки/лунки, размером не менее 15х15 см, отдельно для каждого растения;
- общее количество растений в теплице не более 10;
- на одну грядку/лунку можно посадить только одно растение.

Внимание! Даже одинаковые растения не могут расти на одной грядке/лунке.

13.4. Лекарь/алхимик должен поставить в известность о постройке теплицы регионального мастера, отдать ему чертеж теплицы, созданный инженером, чип макроресурса «Дерево» и получить чип теплицы с печатью.

Внимание! Без чиповки теплицу использовать нельзя.

Посадкой и разведением растений может заниматься игрок с навыком лекарь/алхимик.

13.5. Для посадки растения необходимо, найти в лесу, искусственное растение (далее саженец) и перенести/посадить на грядку.

13.6. Каждое искусственное растение/саженец снабжено ярлыком с названием растения и пометкой «♣ - годен к пересадке», а также пакетиком, в котором находится кусочек пазла, необходимый для создания этикетки лекарства (см. п. 8 «Лекарства»).

Образец ярлыка растения допустимого к пересадке:



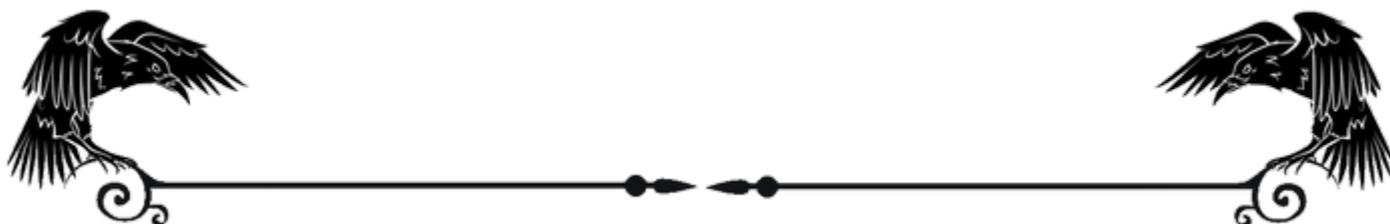
Саженцы без соответствующей отметки на ярлыке для пересадки не годятся.

13.7. Поставить в известность о посадке растения регионального мастера и предъявить ему грядку/лунку с растением.

- 13.8. Растение без ярлыка с названием считается погибшим и урожай не приносит.
- 13.9. Со следующего цикла после посадки, на каждое растение, 1 раз в цикл будет выдано 2 пакетика с кусочком пазла. Отслеживается региональным или профильным мастером.
- 13.10. Ассортимент растений в теплице может меняться, но общее количество растений остается неизменным.
- 13.10. Теплица может быть расположена как в локации, так и за ее пределами (храмы Мелителе).
- 13.11. Теплицы побираемы, могут быть разрушены при военных действиях или вследствие ограбления.
- 13.12. Восстановление теплицы - см. п.13.2- п.13.5.

14. Лекарь до начала игры получает.

- 14.1. Бланки этикеток-рецептов на лекарства
- 14.2. Таблицу осложнений после болезней.
- 14.3. Таблицу осложнений после ранений.
- 14.4. Мастерская группа не предоставляет компоненты для отыгрыша приготовления лекарств.
- 14.5. Все необходимое оборудование игроки завозят самостоятельно.



Правила по Алхимии

1. Общие положения

Уважаемые игроки, заявки на алхимиков подаются мастерам по медицине и алхимии, после предварительного согласования вакансии с региональным мастером, с 1 сентября 2018 г., на адрес: <https://vk.com/id51532612>.

Лимит: 1 алхимик на 100 человек, если в сетке ролей локации не предусмотрено больше.

Алхимия – это наука о трансформации веществ из простого в сложное, из малоценных веществ в совершенные состояния, а также об использовании скрытых свойств природных ингредиентов. Используя метод «соединяя подобное с подобным», алхимик на основе растительных, минеральных и животных ингредиентов, при помощи различных алхимических процессов, создает зелья, обладающие различными эффектами.

Для создания любого алхимического зелья требуется:

1. Алхимик, производящий реакцию.
2. Лаборатория и алхимические инструменты, приборы.
3. Рецепт зелья.
4. Ингредиенты.

1.1. Алхимик - персонаж, имеющий навыки приготовления зелий/лекарств. Может передавать свои знания ученикам (см. п.б. Обучение).

1.2. Игрок, претендующий на роль алхимика, должен описать в квенте следующее:

- почему Ваш персонаж вообще захотел заниматься алхимией,
- учреждение, в котором он обучался алхимии,
- имя учителя, его происхождение и опыт в изучении алхимии,
- сроки обучения,
- перечень своих достижений (умений) и неудач,
- почему занимается алхимией сейчас, какие цели преследует.

Ответы на эти вопросы внутри ваших квент с нетерпением ждет мастер по алхимии. Чем более развернуты и логичны будут ответы, тем больше ваш персонаж может узнать.

1.3. Написать несколько трактатов (темы трактатов п.1.4.) для создания игровой библиотеки. Трактат представляет собой литературное произведение на заданную тему, рисунки и схемы приветствуются. В зависимости от содержания трактата и раскрытия темы в нем описываемой, трактат может быть использован как игровой документ, после чиповки у мастера по алхимии.

1.4. Темы трактатов по ссылке:

https://drive.google.com/open?id=1F0fFLBBlzhQAAtPh99J-JbJZfhP_kwBigXh8tKqK4e48.

2. Требования к алхимической лаборатории и инструментам:

1. Отдельное помещение с крышей или навесом (тентом).
2. Стол для опытов.
3. Стол или полки для хранения ингредиентов.
4. Игровую библиотеку (книги, свитки, трактаты, письменные принадлежности, нитки и т.д.).
5. Книга алхимика, куда он записывает рецепты зелий, свойства ингредиентов, свойства растений, схемы технологических процессов т.д. Книга непобираема.
6. Алхимики могут обмениваться знаниями между собой, для этого необходимо, после переписывания нового рецепта или способа приготовления зелья (название, состав, эффект, код алхимических процессов), зачиповать его у регионального или профильного мастера (поставить печать). Не полностью переписанный рецепт чиповке не подлежит и этикетка-пазл не выдается.
7. Подручные средства для изготовления зелий:
 - источник огня (моделируемый очаг);
 - котелок для изготовления зелий;
 - тигель для выпаривания жидкости и получения кристаллов;
 - реторта для процесса дистилляции
 - сосуды для хранения зелий;
 - емкости для хранения ингредиентов,
 - ножи для нарезки;
 - ступку и пестик для измельчения ингредиентов.
8. Защитные средства, необходимые во время проведения опытов:
 - маска (кусок полотна с завязками, прикрывающий нос и рот);
 - фартук или балахон;
 - перчатки (кожаные, полотняные).

Одноразовые медицинские маски и перчатки не допускаются.

Лаборатория должна быть зачипована мастером по алхимии или региональным мастером.

3. Алхимические процессы и катализаторы.

Название процесса	Код
Возгонка	В
Ректификация	Р
Дистилляция (перегонка)	Д

Прокаливание (кальцинирование)	ϸ
Коагуляция (сгущение)	Ϲ

3.1. Каждый алхимик может заявить знание любого количества алхимических процессов представленных на игре, подтвердить свой навык и получить соответствующий катализатор.

3.2. Навык владения алхимическим процессом подтверждается:

до игры:

- наличием трактата, описывающего определенный алхимический процесс, трактат предоставляется на согласование профильному мастеру;

на игре:

- наличием минимального набора оборудования для осуществления отыгрыша алхимического процесса, описанного в трактате и сам трактат. Трактат чипуется профильным мастером на игре.

3.3. Алхимики не подтвердившие знание алхимических процессов соответствующими трактатами на старте игры получают 2 катализатора рандомно.

3.4. Каждому алхимическому процессу соответствует определенный катализатор, для других процессов он не подходит. Без применения катализатора процесс не работает и зелье приготовить невозможно.

3.5. Катализатор представляет собой пакетик с кристаллическим порошком. На пакетик наклеен чип с кодом соответствующего алхимического процесса. Катализатор используется неоднократно, то есть содержимого одного пакетика может хватить для приготовления n-го количества зелий. Выдается профильным мастером, в соответствии с п.3.

4. Зелья и т.п.

Все зелья всегда являются многокомпонентными и состоят минимум из 5-ти ингредиентов - растительных, минеральных и органических (биологических).

ПО ЖИЗНИ ПИТЬ ЗЕЛЬЯ НЕ НАДО! ТОЛЬКО СМОДЕЛИРУЙТЕ ПРОЦЕСС ПРИЕМА.

4.1. Создание (приготовление) зелий.

4.1.1. Зелья представляют собой пробирку или флакон с крышкой, внутри цветная жидкость, к флакону/пробирке с помощью ниток прикрепляется этикетка (пазл) с названием зелья, обозначением алхимического процесса, эффектом и сроком действия, датой изготовления.

4.1.2. Этикетка зелья представляет собой пазл, который собирается из кусочков пазлов-самоклеек ингредиентов см. п.5. Каждый кусочек пазла наклеивается на свое место с одной стороны этикетки. На обратной стороне этикетке продублированы названия ингредиентов, эта сторона не заполняется, а оставляется для проверки правильности приготовления зелья.

Вверху этикетки прорезывается отверстие, в которое продевается нитка для прикрепления этикетки к флакону/пробирке.

Образец этикетки/рецепта (пазл):

КОД: Ϲ	М о р и л к а
Время приема: _____	Изготовлено: <u>17.07.19</u>
1 час отгоняет комаров	

Болиголов	Мандрагора	Купорос	Эктоплазма	Гемати т
-----------	------------	---------	------------	-------------

4.1.3. Создание зелья на игре моделируется, по принципу отыгрыша алхимического процесса используемого при приготовлении зелья, согласно коду указанному в рецепте. Цвет зелья обусловлен добавлением катализатора, используемого для данного процесса.

4.1.4. Отыгрыш приготовления зелья:

- Алхимик собирает все необходимые ингредиенты.
- В соответствии с кодом, указанным в рецепте воспроизводит алхимический процесс изготовления зелья.
- По окончании отыгрыша процесса во флакон или пробирку наливает воду и добавляет 1-2 крупинки катализатора.
- Отыгрыш процесса изготовления зелья проводится отдельно для каждого вида зелья, то есть в одном котле нельзя одновременно варить разные зелья, даже имея полный набор ингредиентов.

4.1.5. Каждое зелье изготавливается по определенному рецепту. Зелье готово когда этикетка - пазл заполнена полностью.

4.1.6. Количество доз зелья, которое можно приготовить в течение одного процесса, зависит от следующих условий:

- 1 доза зелья - 1 кусочек пазла каждого ингредиента, входящего в его состав;
- полностью заполненная только с одной стороны (см. п.4.1.2.) этикетка-пазл на каждую дозу зелья;
- соблюдение требований п.4.1.4.

Периодически отслеживается региональным или профильным мастером.

4.1.7. Бланки этикеток на зелья на старте игры выдает профильный мастер, далее региональный мастер.

4.1.8. Прием зелья отыгрывается открыванием крышки пробирки/флакона и надрыванием этикетки. Содержимое выливается.

4.2. Использование зелья.

4.2.1. Одновременно два зелья использоваться не могут, для организма это слишком тяжелая нагрузка (персонаж, употребивший два зелья подряд, впадает в состояние тяжелого ранения).

4.2.3. При использовании зелья, которое подразумевает действие в течение некоторого времени, игрок должен сохранить пробирку с этикеткой или этикетку зелья, с пометкой о времени приема зелья (начало действия зелья).

В случае чита - нарушения данного правила - считается, что зелье не подействовало.

4.2.4. Если один игрок не верит другому, что у того имеется определенный эффект от зелья, он имеет право после сцены взаимодействия попросить показать этикетку зелья, с указанием момента начала действия. Если выяснится, что игроком был допущен чит, то помимо вышеуказанных последствий все негативные действия от такого игрока в адрес других персонажей-участников сцены взаимодействия отменяются.

4.3. На игре в общем случае могут быть следующие виды зелий:

4.3.1. Лечебные - применяются для лечения осложнений, возникающих после лечения болезней или ранений.

4.3.2. Восстанавливающие - сокращение периода реабилитации после лечения ранений или болезней.

4.3.3. Наркотические - применяются для обезболивания.

4.3.4. Дезинфицирующие - применяются для обработки ран с целью предотвращения осложнений.

4.3.5. Накладывающие положительный временный эффект на характеристики персонажа (например, временный иммунитет к болезням).

4.3.6. Накладывающие временный отрицательный эффект на персонажей, (применяются только осознанно, например на плененных персонажей, скрытно подмешать в питье или еду такое зелье невозможно, пример - сыворотка правды).

4.3.7. Еще раз конкретизируем случаи, когда к Вам может быть применено зелье с каким-либо отрицательным эффектом:

- Вас усыпили или, парализовали или как-либо иначе обездвижили и влили зелье в горло (смоделировали это);
- Вас загипнотизировали или иным образом воздействуют на Вас, в результате чего Вы обязаны выполнить приказ и выпить зелье (по игре выпить).

4.3.8. Подлить зелье, скрытно нельзя. В данной ситуации эффект зелья аннулируется.

4.4. Каких эффектов зелий точно нет на игре:

- зелье бессмертия;
- зелья наносящие телесные повреждения (алхимический огонь);
- зелье увеличивающее хитосъем, за исключением ведьмачьих эликсиров;
- зелье абсолютного иммунитета к магии (иммунитеты к отдельным заклинаниям и временный иммунитет к магии могут быть);
- зелье воскрешения.

Список запрещенных зелий может быть дополнен.

4.5. Модель изобретения зелья.

4.5.1. Для изобретения нового зелья требуется знание и навык использования алхимических процессов. Схема и описание процесса, его цветовой катализатор и код, должны быть записаны в «Книге алхимика»

4.5.2. В состав зелья обязательно должно входить:

Для отрицательного эффекта не менее:	Для положительного эффекта не менее:
- 3 растительных ингредиентов; - 2 минеральных ингредиентов; - 2 органических (биологических) ингредиентов.	- 4 растительных ингредиентов; - 2 минеральных ингредиентов; - 1 органического (биологического) ингредиента.

4.5.3. Для создания 1 дозы зелья используется по 1 чипу каждого ингредиента, входящего в его состав. Все ингредиенты, входящие в состав зелья должны быть разными, наличие двух одинаковых ингредиентов (чипов) в составе одного и того же зелья недопустимо.

4.5.4. Каждый ингредиент обладает какими-либо свойствами, как положительными (лечебными), так и отрицательными (токсическими). Сведения о свойствах ингредиентов оформлены в виде свитков, которые нужно искать по игре. Некоторые сведения алхимика получают на старте игры. Таким образом, для создания зелья обладающего восстанавливающим действием нужно подобрать соответствующие ингредиенты в заданном выше количестве.

4.5.5. Данные по подбору ингредиентов и методику создания зелья с использованием алхимических процессов необходимо изложить в письменном виде, оформив в виде трактата на листе бумаги формата А 4, не менее страницы описания. В трактате также обязательно должно быть описан желаемый эффект и продолжительность действия зелья, которое Вы хотите получить.

4.5.6. Далее алхимик собирает все требуемые ингредиенты для создания зелья и приступает к

процессу изготовления (см. п.4.1.). Приготавливается не менее 3-х порций зелья для исследования и 1 порция для последующей чиповки.

4.5.7. Готовое зелье необходимо испытать на 3-х пациентах- добровольцах. Все наблюдения за воздействием зелья на пациентов записать в «Книгу алхимика».

4.6. Чиповка рецепта нового зелья.

4.6.1. Профильный или региональный мастер проверяет качество изготовления зелья (цвет зелья должен соответствовать алхимическому процессу, который использовался при его приготовлении см. п.4.1.3, проверяет трактат по изготовлению, все записи и наблюдения за пациентами из «Книги алхимика».

4.6.2. Региональный мастер до принятия окончательного решения должен связаться с профильным мастером.

На трактат с описанием создания нового зелья мастер по алхимии ставит печать.

4.6.3. Эффекты, которыми могут обладать новые зелья, соответствуют пунктам 4.3.1. - 4.3.6.

Соответственно, зелья с эффектами согласно пункту 4.4. не могут быть созданы.

5. Ингредиенты (чипы).

5.1. При изготовлении зелий используются растительные, минеральные и органические (биологические) ингредиенты.

5.2. Растительные ингредиенты моделируются искусственным растением. Растут на лесных полянках (игротехнический момент).

5.2.1. Браконьерский сбор лекарственных растений лицами, не имеющими навыков, предусматривающих их использование (алхимики, ведьмаки, лекари, а также лица специально нанятые для сбора растений), приводит к гибели места произрастания и переносу полянки.

5.2.2. Некоторые растения можно выращивать в теплице (см. п.10). На старте игры готовых теплиц нет ни в одной локации.

5.2.3. Каждое растение промаркировано ярлыком с названием растения, к растению прикреплен пакетик с кусочком пазла - чип с названием ингредиента.

5.2.4. Использованное растение без пакетика с пазлом, при отсутствии возможности посадки в теплицу, сдается региональному мастеру.

5.3. Минеральные ингредиенты представляют собой пакетик снабженный ярлыком с названием ингредиента, внутри находится кусочек пазла для наклеивания на этикетку зелья.

5.3.1. Использованный ингредиент (пакетик с ярлыком без пазла) сдается региональному мастеру.

5.3.2. Минеральные ингредиенты покупают в торговых домах, у торговцев (караванная торговля), некоторые можно добыть в данжах и в шахтах.

5.4. Органические (биологические) ингредиенты:

- являются частями живых существ (как разумных, так и не очень);

- специалистами по добыче редких ингредиентов органического происхождения являются ведьмаки.

- ингредиенты органического /биологического происхождения моделируются пакетиком с кусочком пазла, снабженный ярлыком с названием ингредиента.

5.4.1. Использованный ингредиент (пакетик с ярлыком без пазла) сдается региональному мастеру.

5.5. Ингредиенты (пакетики с кусочками пазла) отчуждаемы, ими можно обмениваться, продавать и покупать.

5.6. Для приготовления 1 дозы зелья расходуется (наклеивается на этикетку зелья) по 1 чипу (кусочку пазла) каждого ингредиента, входящего в состав зелья, как указано в рецепте.

6. Обучение на игре.

6.1. Алхимик может передать свои знания и умения ученикам при соблюдении следующих условий:

- не более 1 ученика за 2 экономических цикла.

обучение проводится только в дневное время.

6.2. Процесс обучения.

6.2.1. На начало игры не может быть никаких ускоренных учеников. Все игроки, подававшие заявки на ученика алхимика, подчиняются общим требованиям по обучению - как по количеству учеников, так и по времени обучения.

6.2.2. В процессе игры алхимик разрешает ученику присутствовать при приготовлении зелий:

- ученик под руководством алхимика осваивает навыки сбора лекарственных растений и их преобразованию в вещества, пригодные для приготовления зелий (сушка, измельчение и др.);
- помогает алхимику готовить зелья, записывает свои действия;
- преподаватель, ознакомившись с записями, получает представление об уровне знаний, усвоенных учеником и разрешает ученику самостоятельно приготовить зелье;
- зелье приготовлено правильно (решает преподаватель), процесс обучения продолжается, приготовленное зелье может вступать в игру.

Внимание! Алхимик может научить ученика только тем способам приготовления зелий, которые ему известны.

- записать все свои наблюдения и действия в собственную Книгу алхимика;
- преподаватель, ознакомившись с правильностью изложения знаний и умений в Книге ученика разрешает ему самостоятельно приготовить еще как минимум два зелья по другим рецептам;
- ученик справился с заданием – алхимик допускает ученика к экзамену.

6.3. Экзамен сдается на 2 цикл обучения:

- сдается в присутствии регионального или профильного мастера,
- проходит в виде устного опроса: ученик отвечает на вопросы преподавателя, исходя из уровня знаний, полученных во время прохождения обучения,
- преподаватель оценивает уровень подготовки ученика и решает вопрос о возможности присвоения ему навыка «алхимик» или о пересдаче экзамена, в том случае, если ученик отвечает неудовлетворительно.

6.4. Экзамен сдан успешно. Региональный или профильный мастер ставит отметку в паспорте игрока о присвоении ему навыка «алхимик».

7. Алхимик до начала игры получает.

7.1. Катализаторы к оформленным и зачипованным алхимическим процессам.

7.2. Бланки этикеток/рецептов на зелья.

7.3. Вся остальная информация приобретается в ходе игры.

7.4. Мастерская группа не предоставляет компоненты для отыгрыша приготовления зелий, посуду для приготовления зелий, пробирки, флаконы и т.д., **за исключением фисштеха.**

7.5. Все необходимое оборудование игроки завозят самостоятельно.

7.6. Каждый персонаж, согласованный и утвержденный по профессии - алхимик профильным мастером, может выбрать из нижеприведенного списка 4 рецепта.

7.7. Заявку на рецепты с указанием названия зелья прошу до игры выслать на адрес: <https://vk.com/id51532612>.

7.8. Список зелий.

Название	Эффект
----------	--------

Родимчик	Средство для прерывания беременности
Стойкость	Дает владельцу на 1 час иммунитет к пыткам. Во время пыток персонаж может не отвечать на заданные вопросы. Через 1 час наступает смерть.
Регенератор	Сокращает время восстановления после ранений в 2 раза. Однократное
Избавление	Иммунитет от болезней, кроме болезней от монстры и Катрионы на 6 часов
Морок	Усыпляющее зелье. Персонаж засыпает на 20 мин.
Горбач	Увеличение ресурса организма, в течение 1 часа может в одиночку переносить тяжелораненых и двойное количество груза.
Болтун	Сыворотка правды. Говорит только правду в течение 15 мин.
Здравник	Сокращает время восстановления после болезни в 2 раза. Однократное
Оберег	Применение зелья во время родов, позволяет избежать осложнений.
Молчун	После приема зелья персонаж теряет способность разговаривать и может объясняться только жестами. Действует 30 мин
Каприз	Приворотное зелье. Персонаж в течение 2 часов отыгрывает влюбленность (защищает, дарит подарки и т.д.)
Активатор	Иммунитет от болезней на 1 сутки
Тошнотка	Персонаж, проводящий любое магическое воздействие на одушевленный или неодушевленный объект, испытывает тошноту, рвоту и головную боль в течение 10 мин. Действует 2 часа
Шанс	Поднимает из тяжрана за 5 мин. Применяется однократно, при повторном применении смерть.
Фантом	Персонаж ничего не помнит, никого не узнает, агрессивен к окружающим. Действует 2 часа.
Сухотка	Иммунитет к первому любому магическому воздействию, включая магию монстров. Длительность 2 часа.
Сухой лед.	Останавливает кровотечение. Перевязка не нужна.
Чистняк	Эликсир от лимфомикоза

Заглоток	Эликсир от ленточной хвори
Кривогон	Эликсир от лесного клещевика
Лунник	Эликсир от призрачного тремора
Везунчик	Иммунитет от болезней монстры на 1 сутки.

8. Фисштех.

8.1. Фисштех представляет собой пробирку с веществом в виде кристаллов или порошка белого цвета со сладким вкусом, снабженную этикеткой.

8.2. Фисштех обладает следующими свойствами:

- 1) Обезболивающий эффект, длится 1 час. В течение этого времени на персонажа не действуют пытки. При лечении ранений персонажу не нужно обезболивающее.
 - 2) Невосприимчивость к оглушению.
 - 3) Персонаж, находящийся под воздействием фисштеха, получив легкое ранение, может продолжать сражаться без оказания первой помощи, до перехода в тяж. ран. Время в тяж. ране до наступления смерти продлевается в 2 раза, игрок может самостоятельно передвигаться до госпиталя.
 - 4) Обладает наркотическим свойством, вызывает эйфорию, галлюцинации и привыкание.
- 8.3. После приема фисштеха игрок должен сохранить этикетку/пробирку на все время действия наркотика, дата и время приема отмечается на этикетке. Если на этикетке не отмечено время приема фисштеха, персонаж не может воспользоваться его эффектами.
- 8.4. После двух приемов фисштеха возникает зависимость.
- 8.5. Фисштехзависимый персонаж должен принимать наркотик не менее 2-х раз в день.
- 8.6. Отыгрыш приема фисштеха и последствий, вызываемой им наркотической зависимости, остается на усмотрение игрока.
- 8.7. Для производства фисштеха, как согласованного до игры, так и создаваемого в ходе игрового процесса необходимо:
- лаборатория (чип выдает мастер по алхимии);
 - трактат на производство, зачипованный мастером по алхимии, трактат подбираем.
- 8.8. При отсутствии чипа, лаборатория считается разрушенной, производство фисштеха прекращается до восстановления лаборатории, см Правила по экономике.
- 8.9. При отсутствии трактата производство фисштеха прекращается до восстановления трактата и последующей чиповки у мастера по алхимии.
- 8.10. Количество производств, а также количество производимого ими фисштеха ограничено.
- 8.11. Сведения о производстве и возможности приобретения фисштеха известны некоторым персонажам, а также эти знания можно приобрести в процессе игры.
- 8.12. Пробирки и этикетки выдает мастерская группа.

9. Двимерит.

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

Двимеритовая руда – моделируется куском бесформенной массы размером 15на15на15 см., снабженную соответствующим чипом (выдается мастерской группой).

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

9.3. Двимеритовые наручники или ошейники в законченном виде: полоска из кожи или кожзаменителя + чип двимерита.

9.2.

9.4. На начало игры в готовом виде ни наручников, ни ошейников не существует.

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

9.6. Для создания двумеритового изделия требуются:

- полоска кожи ширина 3-4 см и длина 30-40 см (моделирование наручников или ошейника);
- 1 шт двумеритовой руды (макет с чипом);
- 1 пробирка/флакон специального зелья присадки (варится алхимиками).

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

9.7. Возможен свой вариант моделирования наручников и ошейника. Для этого необходимо представить модель наручников или ошейника профильному мастеру на согласование до игры.

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

10. Теплица.

10.1. Для выращивания растений в ходе игрового процесса алхимик/лекарь может оборудовать теплицу.

На начало игры готовых теплиц нет ни в одной локации.

10.2. Для постройки теплицы необходимо следующее:

- инженер, чтобы сделать чертеж;
- крестьянин или ремесленник для постройки;
- 1 макроресурс «Дерево».

10.3. Моделирование:

- огороженное колышками с натянутыми между ними нетканкой на высоте 30 см пространство, условно разделенное на грядки/лунки, размером не менее 15x15 см, отдельно для каждого растения;
- общее количество растений в теплице не более 10;
- на одну грядку/лунку можно посадить только одно растение.

Внимание! Даже одинаковые растения не могут расти на одной грядке/лунке.

10.4. Алхимик/лекарь должен поставить в известность о постройке теплицы регионального мастера, отдать ему чертеж теплицы, созданный инженером, чип макроресурса «Дерево» и получить чип теплицы с печатью.

Внимание! Без чиповки теплицу использовать нельзя.

Посадкой и разведением растений может заниматься игрок с навыком алхимик/лекарь.

10.5. Для посадки растения необходимо, найти в лесу, искусственное растение (далее саженец) и перенести/посадить на грядку.

10.6. Каждое искусственное растение/саженец снабжено ярлыком с названием растения и пометкой «♣ - годен к пересадке», а также пакетиком, в котором находится кусочек пазла, необходимый для создания этикетки/рецепта (пазл) зелья (см. п. 4 «Зелья»).

Образец ярлыка растения допустимого к пересадке:



Саженьцы с ярлыком без соответствующей отметки для пересадки не годятся.

10.7. Поставить в известность о посадке растения регионального мастера и предъявить ему грядку/лунку с растением.

10.8. Растение без ярлыка с названием считается погибшим и урожай не приносит.

10.9. Со следующего цикла после посадки, на каждое растение, 1 раз в цикл будет выдано 2 пакетика с кусочком пазла. Отслеживается региональным или профильным мастером.

10.10. Ассортимент растений в теплице может меняться, но общее количество растений остается неизменным.

10.11. Теплица может быть расположена как в локации, так и за ее пределами.

10.12. Теплицы подбираемы, могут быть разрушены при военных действиях или вследствие ограбления.

10.13. Восстановление теплицы - см. п.10.2- п.10.5.



Правила по магии

1. Общие правила

1.1. Основные термины

1.1.1. Маг, чародей – персонаж, обладающий магическими способностями, т.е. возможностью использовать на игре заклинания, и умеющий их применять. Обязательный элемент – книга заклинаний, в которой записаны и прочитованы (мастерская печать) все заклинания, доступные магу.

1.1.2. Ученик - персонаж, обладающий магическими способностями, однако еще не умеющий ими пользоваться.

1.1.3. Заклинание - воздействие, подразумевающее наличие игровых последствий, на себя или другого персонажа (персонажей) посредством:

активации петарды/хлопушки либо другого активатора (будет в описании каждого заклинания); произнесения названия заклинания и/или эффекта для донесения информации до цели; при необходимости (если прописано в описании конкретного заклинания) - касания или иного сопутствующего действия. Нет контакта - нет эффекта.

1.1.4. Заклинание в книге магов должно содержать полную информацию из списка заклинаний. Книга должна быть антуражной и подходить под вселенную Ведьмака.

1.1.5. Цель заклинания — сам маг, другой игрок, либо иной объект. Будет прописано для каждого заклинания. Существует ряд заклинаний, которые могут работать иначе (не как указано) на монстров, ведьмаков и высших вампиров.

1.2. Магические способности

1.2.1. Маги делятся по силе на 3 уровня: мэтр, магистр и архимаг.

- 1.2.2 Маги делятся по 4м специализациям: боевая магия, менталистика, наука и целительство и некромантия. Все специализации утверждаются с мастером по сюжету, до 1 июля 2019 года.
- 1.2.3. Повысить уровень мага чрезвычайно сложно, на это уходят десятки лет, поэтому на игре этой возможности не будет.
- 1.2.4. Ученики могут учиться у архимагов, не более одного на архимага, либо в Магической Академии Нильфгаарда или Бан Арде, по правилам обучения в академии.
- 1.2.5. Маги сопровождающие армию во время боевки должны находится возле штандарта армии, заклинания по лентам и крепостям кастуют от флага с лентами их армии, в присутствии рега или маршала.
- 1.2.6. Если маг добровольно надевает на себя шлем, он лишается возможности колдовать. Боевой маг может носить доспехи, без шлема, доспешные хиты при этом не добавляются. Если мага убили, в составе армии, когда кончились ленты – мага убили окончательно и он идет в мертвятник.
- 1.2.7. Активаторы заклинаний магов (петарды, бенгальские огни и т.п.) непобораемы, взаимодействие с ними других игроков, кроме самого мага, запрещено.
- 1.2.8. Маг не может колдовать в тяжелом ранении (маг плохо себя чувствует, тут по аналогии с невозможностью делать перевязку самому себе), за исключением некоторых заклинаний, у которых прямо в описании прописана возможность использования в состоянии тяжелого ранения.

2. Система доступности заклинаний (механика модели).

2.1. Система доступности заклинаний предполагает следующее:

- 2.1.1. Нельзя брать заклинания выше своего уровня (мэтр первый, магистр второй, архимаг третий);
- 2.1.2 Все маги должны потратить не менее половины очков на магию своей специализации;
- 2.1.3. Каждое заклинание имеет свою стоимость в очках магии. Стоимость 2 и 3 уровня заклинаний включает стоимость предыдущих этой ветки, если вы берете заклинание уровня архимаг, то первые два получаете автоматически и вписываете в спеллбук.
- 2.1.4. Заклинания распределяются по школам, свою школу можно узнать у мастера по сюжету, у мэтров специализации нет;
- 2.1.5. В рамках своей школы все берут заклинания соответственно своему рангу (или ниже, при желании). Магистр не может взять больше одного заклинания второго уровня из чужой специализации, первого уровня любое количество. Архимаг не может взять в сумме больше двух заклинаний второго уровня не своей специализации. Третьего не берет из чужой специализации вообще, первого уровня любое количество.
- 2.1.6. Заклинание “Телепорт” относится ко всем школам магии.
- 2.1.7. Перед игрой, на регистрации, каждому магу чипуются заклинания, заранее прописанные им в спеллбук, заклинания необходимо согласовать с мастером по сюжету, до 1 июля 2019 года.
- 2.1.8. Книгу заклинаний маги всегда должны носить с собой. Это игротехническая вещь, дающая магу право колдовать. Она непобораема. Заглянуть в книгу заклинаний и узнать возможности мага нельзя. Можно уточнить после использования заклинания мага/ученика мага, имел ли он право на данное заклинание – попросить показать страницу с конкретным заклинанием (потому что маг его уже обозначил – показал свою возможность). Можно попросить показать, как выглядит метка телепорта мага, если он телепортировался к метке и утверждает, что она его. А вот пролистать книгу заклинаний например оглушенного мага нельзя.
- 2.1.9. Маги могут использовать магические посохи и трости. Исключительно LARP, чипуются отдельно, имеют хитосъём 2. Нанесенные повреждения считаются физическими и работают как на игроков, так и на некоторых монстров. Данное оружие работает только в руках у мага.
- 2.1.10. **Магическая лаборатория** - дает возможность проводить исследования и выполнять различные сложные магические действия, является обязательным требованием для некоторых

заклинаний и ритуалов (указано в спеллисте). Лаборатория является отдельным игровым помещением с крышей/навесом;

Должна обязательно иметь:

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

3. Моделирование и отыгрыш заклинаний.

3.1. Любое заклинание требует следующих этапов:

3.1.1. Отыгрыш.

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

- Зажигание бенгальского огня - в случае, если заклинание действует по времени.

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

3.1.2. В каждом заклинании будут прописаны: метод взаимодействия с целью, маркер и эффект.

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

3.1.3. Озвучивание эффекта - название заклинания.

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

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

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

3.1.6. Требования к активаторам:

3.1.7.1. Петарда Корсар 1–2 или хлопушка без конфети.

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

3.1.8. Требования к посоху/трости мага:

3.1.8.1. должен выполнять требования и быть зачипован в соответствии с правилами по боевке в части ЛАРПового оружия ближнего боя;

4. Правила по ученикам

Ученик мага – это персонаж, с талантом к магии (записано в аусвайсе), который проходит обучение у своего учителя, учеников могут брать только архимаги. Один архимаг может иметь одного ученика

единовременно, ученик согласовывается с мастером по сюжету, до 1 июля 2019 года. Так же ученики могут обучаться в магической академии в ГЗБ и школе магов в Бан Арде. Лимит 5 учеников, они также согласуются до 1 июля 2019 года, с мастером по сюжету.

У каждого ученика должна быть магическая книга, в которую он заносит информацию с лекций и практических занятий.

Фазы обучения:

I. Абитуриент - ученик слушает и конспектирует лекции по теории магии от своего наставника и помогает ему, выполняет различные вспомогательные работы. Фаза длится - 24 часа и начинается с первой лекции зафиксированной у мастера/региональщика, печатью на странице с лекцией. Минимальное количество лекций - 3 штуки, длительность каждой лекции 25 минут. Ученики архимагов могут вместо прослушивания лекций получить на самостоятельное изучение заверенные МГ трактаты авторства своих учителей, с последующей проверкой усвоенных оттуда знаний. Не менее трех трактатов.

В конце сдает экзамены по теории магии, по лекциям которые у них записаны, обязательно присутствие мастера региональщика или профильного мастера.

II. Ученик - выбирает тему и пишет трактат по магии в своей книге, описание 2 практических работ с преподавателем (помощь в лаборатории, практика в поле, использование заклинаний и т.д.), минимальный объем каждой работы - 1 лист, размером А4. Данную страницу чипует региональный или профильный мастер. Фаза длится - 24 часа.

III. Практикант - Получает 3 очка магии для стартового спеллбука. Учитель отправляет ученика на самостоятельное сложное задание, задание выбирает учитель-архимаг или ректор учебного заведения.

После выполнения задания практикант сдает экзамен:

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

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

6. Если экзаменуемый проваливается, то он имеет право на единственную пересдачу, не менее чем через 6 часов после текущего экзамена.

Образцы заданий:

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

IV. Выпускник - получает полноценный спеллбук, может добрать заклинания до уровня Мэтр, количество очков выдается на мастерке и там же чипуется книга с выбранными заклинаниями.

5. Правила по телепортам

Телепортация магов работает по заранее установленным меткам телепорта.

Метка - уникальный для каждого мага символ, вписываемый в квадрат, её изображение должно присутствовать в книге заклинаний.

Метка это особый личный символ мага, нанесенный на неподвижную несъемную поверхность черным маркером, площадью 10х10 см. Эта метка видима всем и ее нельзя стереть. В одной локации может быть строго одна метка. Место установки метки вносится в спеллбук. Нельзя поставить метку в игротехнических локациях, например данжах.

Сама телепортация происходит следующим образом – маг объявляет использование заклинания телепорта и зажигает бенгальский огонь. Как только бенгальский огонь догорает, маг надевает белую вуаль на голову и идёт к одной из его меток. Как только маг надел вуаль, маг становится полностью неуязвим ни к каким эффектам, не может никаким образом взаимодействовать ни с кем и ни с чем. Как только маг доходит до своей метки, он снимает вуаль и действие заклинания считается законченным.

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

Количество меток лимитировано — магистр 3, архимаг 5. Количество меток не зависит от того, какой уровень телепорта взял себе игрок.

6. Правила по магическим эффектам.

Магические эффекты одного типа (например +1 хит, +2 хита, или иммунитеты к первой атаке) не складываются, даже если были наложены разным путем (артефакт+аура). Также не складываются однотипные артефакты, т. е. два артефакта на +1 хит, будут давать +1 хит в сумме, а не +2 хита. Баф на +1 хит и +2 хита, будут давать 2 хита, более слабый эффект этого типа не работает.

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

Пример:

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

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

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

В лимиты аур не входят ауры, наложенные посредством артефакта.

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

7. Правила по артефактам

Создание артефакта: Маги, начиная с магистра, при изучении заклинания могут создавать артефакты, для создания артефакта нужна заготовка артефакта (игровой предмет, добывается на игре). Наложить можно только эффект заклинания, которое знает маг, заклинание должно иметь длительный эффект (Длительное). Созданный таким образом артефакт может использовать кто угодно, даже если в описании вставленного в него заклинания указано, что работает оно только на мага. Один маг может создать 1 артефакт в цикл. Подробнее - в спеллбуке.

Можно создать не более одного артефакта в цикл.

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

Без целого сертификата с печатью мастера, артефакт считается разряженным.

Зарядка артефакта: происходит с помощью мастера при наличии заклинания «зарядить артефакт»,

выдается новый сертификат, на разряженный артефакт, и он снова работает.

Опознание артефакта: происходит с помощью мастера при наличии заклинания «опознание артефакта», маг узнает что за артефакт попал к нему в руки по номеру на артефакте.

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

8. Магическая связь

1. На старте игры ряду магов в соответствии с видением мастеров допущены ксеногlossы. Маги, которым допущены ксеногlossы, должны подготовить книжки или антуражные коробочки, в которые эти ксеногlossы прятать. Ксеногlossы отыгрываются мобильным телефоном, простейшей нокией или схожим агрегатом, без выхода в интернет, не смартфон, с громкой связью. Это все маги обеспечивают себе сами и только те, кому допущена связь. *Модель телефона и предмет, в который его будут прятать, согласовывается с Екатериной Поликарповой и Риной Рэй до игры.*
2. Книжки и мобилы чипуются на мастерке, там же выдается симкарта и в телефон вбиваются номера других ксеногlossов и наименования.
3. Ксеногlossы полностью побираемы только магами друг у друга, если ксеногloss изымает другой человек, маг ломает симкарту и отдает ксеногloss, телефон и испорченную симку.
4. По данному прибору можно только разговаривать. Разговаривать по ксеногlossу можно только следующим образом:
 - не вынимая его из книжки
 - только по громкой связи
 - только по указанным номерам
5. Любой мастер может проверить ксеногloss у мага, если обнаружится, что с симки совершались звонки на другие номера или отправлялись смски, ксеногloss считается сломанным и изымается до конца игры.
6. Заряд батареи телефона и количество денег на нем ограничено, при слишком активном использовании ксеногloss может разрядиться в прямом и игровом смысле, и это проблема мага
7. Количество ксеногlossов на игре ограничено и не может быть пополнено.

9. Магическое столкновение

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

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

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

Для атакующих:

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

Для защищающихся:

1. Заклинание на снятие лент арми с противника (**Гром Альзура**)

2. Заклинание на защиту ворот (**Щит Альзура**)

Действие макрозаклинаний считается из разницы сумм очков силы кругов.

Вне зависимости от результата противостояния, магический круг не может снять больше 30 лент или 30 хитов с крепости

1. Заклинание "Гром Альзура", круг магов

- Магистр или архимаг формирует круг из всех желающих магов любой специализации недалеко от знамени своей армии.
- Сила круга равна сумме силы участников:
- +3 за каждого мэтра
- +5 за каждого магистра
- +10 за каждого архимага
- Считается сила круга и сравнивается с силой круга оппонента.
- Разница в силе вычитается из лент проигравшей стороны.

2. Заклинание "Землетрясение Стаммельфорда", круг магов.

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

3. Заклинание "Щит Альзура", круг магов.

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

Пример:

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

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

Итого 26 очков (первая сторона) - 23 очка (вторая сторона) = 3
2 сторона проиграла и теряет 3 ленты.

9. Основы

Что магия может на игре (наиболее типичные эффекты):

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

Что магия не может на игре:

- Не воскрешает;
- Не влияет на экономику.

10. [Список заклинаний \(смотреть по ссылке\)](#)



Правила по науке

1. Общие положения.

- 1.1. Уважаемые игроки заявки на преподавателей учебных заведений подаются профильным мастерам, только после предварительного согласования вакансии с региональным мастером на адрес:

<https://vk.com/id51532612> - факультет медицины и траволечения, факультет химии. школы медицины при храмах Мелитэле.

<https://vk.com/id50102109> – факультет естественных наук, факультет изящных искусств, факультет сверхъестественных явлений.

1.2. Со старта игры функционируют следующие учебные заведения:

- Оксенфуртская академия;
- Академия Назаира (два факультета: естественные науки и изучения сверхъестественных явлений);
- Школы медицины при храмах Мелитэле.

1.3. На игре возможно открытие новых учебных заведений (см. п. 5 Настоящих правил).

2. Учебные заведения на игре.

2.1 Оксенфуртская академия - локация Редания.

Профессии, которым можно обучиться в Оксенфуртской академии:

Основные: полный курс - 6 лекций и 1 семинар: Алхимик Инженер, Лекарь.

Профессии: Менестрель, Хореограф, Художник - по желанию абитуриентов.

Дополнительные: сокращенный курс - 2 лекции и 1 семинар: Агроном (кафедры химии 1 лекция и истории 1 лекция), Животновод (кафедра зоологии 1 лекция и медицины 1 лекция).

2.1.1. Ректор академии: профессор в какой-либо области знаний, руководит преподавательским составом, по желанию может также преподавать.

2.1.2. Факультет медицины и траволечения:

- кафедра хирургии и родовспоможения: профессор;
- кафедра терапии и траволечения: профессор.

2.1.3. Факультет химии:

- кафедра алхимии и зельеварения: профессор, бакалавр.

2.1.4. Факультет естественных наук:

- кафедра техники: профессор, бакалавр;
- кафедра истории: профессор археологии, профессор всеобщей истории, бакалавр;
- кафедра зоологии: профессор зоологии позвоночных, профессор зоологии беспозвоночных, бакалавр.

2.1.5. Факультет изящных искусств:

- кафедра музыки и пения: профессор;
- кафедра танца и хореографии: бакалавр
- кафедра живописи: профессор;

2.1.6. Факультет изучения Сверхъестественных явлений: профессор.

2.1.6. Дополнительно: библиотекарь/секретарь.

2.1.7. Требования к академии:

- отдельное здание/ия, изолированное от посторонних, находится в городе;
- наличие отдельного помещения для проведения лекций (в помещении одновременно можно проводить лекцию только по одному предмету, одновременно проводить лекции по нескольким предметам в одном помещении нельзя). Помещение для лекций должно быть оборудовано местами для студентов (скамейки, пенки);
- наличие журнала регистрации студентов и слушателей, ведет журнал ответственный преподаватель;
- наличие библиотеки (свитки и трактаты с лекциями и прочими знаниями, изучаемыми в академии по всем кафедрам, не менее 5 на каждую область знаний);
- наличие письменных принадлежностей (бумага, перо);
- наличие лаборатории/мастерской для проведения семинаров по алхимии (зельеварению), изготовлению лекарств, (требования к лаборатории см. Правила по алхимии и Правила по медицине, требования к мастерской см. Правила по экономике);
- наличие расписания лекций и семинаров.

Наличие госпиталя при академии приветствуется.

2.2 Школы медицины при храмах Мелитэле.

Профессии, которым можно обучиться:

Полный курс - 6 лекций и 1 семинар, экзамен: Лекарь (2 экономических цикла, но не более одного игрового дня);

Сокращенный курс – 2 лекции и 1 семинар, экзамен: фельдшер, аналогично от фельдшера до лекаря (один экономический цикл).

2.2.1. Глава школы – жрица Мелителе, помощницы: послушница (повитуха), послушница (фельдшер).

2.2.2. Требования к преподавательскому составу:

- персонаж, претендующий на роль главы школы лекарей при храме Мелитэле - должен представить до игры на согласование мастеру по медицине/науке квенту с описанием своего персонажа и подробным обоснованием выбора профессии преподавателя.

На игре, при отсутствии выполненных требований п.2.2.2, жрица Мелителе школу открыть не может.

2.2.3. Требования к школе:

- отдельное здание, изолированное от посторонних, находится при храме Мелитэле;

- наличие отдельных помещений для проведения лекций/семинаров, оборудованное местами для студентов (скамейки), **предусматривать возможность ведения записей лекций, не более 10 мест;**

- наличие журнала регистрации студентов, ведет журнал послушница-фельдшер;

- наличие письменных принадлежностей (бумага, перо/ручка);

- наличие библиотеки: свитки и трактаты с лекциями и прочими знаниями, в области медицины (терапия, хирургия, акушерство) и траволечения не менее 5 на каждую область знаний);

- наличие лаборатории для проведения семинаров по изготовлению лекарств (требования к лаборатории см. Правила по алхимии и Правила по медицине);

- наличие расписания лекций и семинаров.

2.2.4. При выполнении всех требований, изложенных в п.п.2.2.1-2.2.3., школа чипуется профильным мастером.

3. Преподавательский состав

3.1. **Профессор** – персонаж, имеющий навыки преподавания в своей области знаний. Проводит лекции и семинары для студентов и принимает экзамены.

3.1.1. Игроки, претендующие на роль профессора, должны до игры предоставить на согласование мастеру по науке цикл лекций (не менее 6). Тексты лекций для каждой кафедры должны быть составлены в соответствии с профильными правилами, кафедра истории и зоологии предоставляет лекции в соответствии с мира Ведымака. *Исключение факультет изящных искусств и факультет сверхъестественных явлений лекции может не предоставлять.*

3.1.2. Профессор **не может читать лекции вне стен академии.**

3.1.3. Профессор может заниматься практической деятельностью в своей области знаний.

3.1.4. Профессор не может одновременно читать лекции и заниматься практической деятельностью в качестве лекаря/алхимика/инженера вне стен академии. То есть, если возникла необходимость в привлечении профессора для осуществления практической деятельности, обусловленной его специализацией, лекции переносятся на другое время или на следующий экономический цикл. Периодически отслеживается региональным мастером.

3.2. **Бакалавр**, проводит семинары для студентов в своей области знаний:

- обучение изготовлению лекарств,

- обучение изготовлению зелий,

- обучение наложению повязок и шин, остановке кровотечений,

- обучение технологиям (составление схем технологических процессов);

3.2.1. Не может проводить лекции и принимать экзамены.

3.2.2. Бакалавр не может одновременно проводить семинары и заниматься практической деятельностью в своей области. То есть, если возникла необходимость в привлечении бакалавра для осуществления практической деятельности, обусловленной его специализацией, семинары переносятся на другое время или на следующий экономический цикл. Периодически отслеживается региональным мастером.

3.3. **Глава школы Мелителе жрица-лекарь**, – персонаж, имеющий навыки преподавания в своей области знаний (медицина и траволечение). Проводит лекции для студентов и принимает экзамены. Игрок, претендующий на роль, должен до игры предоставить на согласование мастеру по науке цикл лекций (не менее 6), по своему курсу обучения. Жрица-лекарь не может одновременно проводить лекции и заниматься практической деятельностью в качестве лекаря вне стен школы. То есть, если возникла необходимость в лечении больных и раненых и изготовлении лекарств, в другой локации, также в госпитале и лаборатории не имеющим отношения к школе, лекции переносятся на другое время или на следующий цикл. Периодически отслеживается региональным мастером.

3.4. **Послушница-фельдшер**, персонаж, помогающий жрице при проведении лекций и семинаров, может обучать наложению повязок и шин, остановке кровотечений. Не может читать лекции и принимать экзамены. Не может одновременно проводить семинары и заниматься практической деятельностью вне стен школы (другая локация, госпиталь, не имеющий отношения к школе). То есть, если возникла необходимость в лечении раненых, семинар переносится на другое время или на следующий экономический цикл. Периодически отслеживается региональным мастером.

3.5. **Послушница – повитуха**, персонаж, имеющий навыки помощи роженицам. Может проводить семинары по родовспоможению. Не может читать лекции и принимать экзамены. Не может одновременно проводить семинары и заниматься практической деятельностью вне стен школы. То есть, если возникла необходимость в помощи при родах вне стен школы (другая локация), семинары переносятся на другое время или на следующий экономический цикл. Периодически отслеживается региональным мастером.

4. Процесс обучения в учебных заведениях

4.1. Общие положения.

4.1.1. Данный вид обучения обязателен, только для студентов, посещающих академию и школы Мелитэле. Проведения в качестве обучения выездных лекций и семинаров не предусмотрено.

4.1.2. Длительность обучения, включая сдачу экзамена, на любом из вышеперечисленных факультетов академии не более 2 экономических цикла.

Длительность обучения, включая сдачу экзамена, в школе Мелителе см. п.2.2.

4.1.3. Расписание курсов обучения составляется каждой кафедрой в соответствии с учебным планом.

4.1.4 Учебный план до игры должен быть согласован с мастерами по науке.

4.1.5. Обучение платное.

4.1.6. Каждому студенту, оплатившему обучение, выдается зачетный листок с перечнем лекций и семинаров, которые он должен посетить по своему курсу обучения.

4.1.7. Зачетный листок заполняется администрацией академии, или послушницей - фельдшером школы Мелитэле в соответствии с расписанием лекций и семинаров по данному курсу обучения

4.1.8. О посещении студентом каждого занятия (лекции, семинара), преподавателем ставится отметка в зачетном листке.

4.1.9. Посещать одновременно несколько курсов обучения на разных кафедрах нельзя.

4.1.10. Количество студентов на лекции или семинаре ограничивается наличием посадочных мест в аудитории см. п. 2.1.7 и п. 2.2.2.

Внимание! В одной и той же аудитории нельзя одновременно проводить лекции и семинары по разным дисциплинам, а также совмещать одновременное проведение лекций и семинаров.

4.1.11. По окончании обучения сдается экзамен.

4.1.12. При удовлетворительной оценке, полученной на экзамене, студенту выдается диплом академии (школы).

4.1.13. Студент, получивший диплом, должен обратиться к профильному или региональному мастеру для проставления мастерской печати и получения записи в паспорт игрока о приобретенном им навыке (профессии).

4.1.14. Пересдача экзамена может быть назначены **только** в следующий экономический цикл, согласно расписанию экзаменов.

4.1.15. Бланки дипломов предоставляются мастерской группой.

4.2. Обучение.

4.2.1. Студент должен прослушать курс из 6 лекций (исключение профессии Агроном и Животновод), законспектировать полученные знания.

4.2.2. Пройти занятие на семинаре по своему курсу.

4.2.3 Обучение в Оксенфурте:

- курс лекций, согласно плану обучения на выбранной кафедре. Лекции можно посещать как в течение одного игрового дня, так и в другие дни, согласно расписанию;
- прохождение практических занятий на кафедре (семинар);
- сдача экзамена.

4.3. Экзамен:

- студент допускается к экзамену при полностью заполненном зачетном листке с отметками преподавателей и наличии полного конспекта лекций и семинара по соответствующему курсу обучения;

- проходит в виде устного опроса: студент отвечает на вопросы преподавателя кафедры;

- студент, удовлетворительно ответивший на все вопросы, считается выдержавшим экзамен и получает диплом. Игрок получивший диплом, должен проставить в нем печать у регионально или профильного мастера, а также получить запись в паспорт игрока;

- студент, неудовлетворительно ответивший на вопросы, считается не выдержавшим экзамен. Дата пересдачи экзамена назначается на следующий экономический цикл.

4.4. Последипломное образование (для слушателей академии и прочих соискателей ученой степени).

4.4.1. Выпускник любого факультета, **кроме агрономов и животноводов**, а также соискатель какой-либо области наук, представленных в академии, может предложить на рассмотрение ученому совету академии диссертацию, проект усовершенствования технологического или алхимического процесса, новый способ проведения хирургического вмешательства или протезирования и т. п.

Вольные слушатели с определением кафедры по своему желанию (например палач, кузнец), также могут защитить диссертацию.

4.4.2. Ученый совет формируется из профессорского преподавательского состава, а именно: ректор или проректор и по одному профессору от кафедры, минимальный состав ученого совета 5 человек, с обязательным присутствием профессора той кафедры, по которой проходит защита диссертации.

4.4.3. Тема диссертации может быть получена непосредственно в академии, или предложена соискателем на рассмотрение профилирующей кафедры.

4.4.4. Тема диссертации утверждается профессорами академии на игре, в течение не более двух часов с момента подачи (на начало игры нет никаких ускоренных процессов защиты диссертации).

4.4.5. Объем диссертации примерно 2 листа формата А4, включая рисунки или схемы оборудования, но при условии, что рисунок схема не занимают более половины всего документа.

4.4.6. Соискатель **ОПЛАЧИВАЕТ** возможность защитить проект в Ученом Совете.

4.4.7. Время, когда Ученый совет академии, принимает защиты диссертаций/проектов будет указано в штатном расписании Университета. При отдельных обстоятельствах Ученый совет может собраться вне расписания.

4.4.8. Защита проекта/диссертации проводится в присутствии мастера по науке. Игрок может защитить не более одной диссертации в цикл. Успешно защищенная диссертация передается в библиотеку учебного заведения.

4.4.9. При положительной оценке проекта/диссертации, игрок получает сертификат, который чипуется профильным мастером. Данный сертификат используется в качестве игрового документа (улучшение осадных орудий, добавление карт при лечении, улучшение технологий производства макроресурсов и т.д).

5. Новые учебные заведения

5.1. Требования к учебному заведению:

5.1.1. для открытия учебного заведения необходимо наличие двух факультетов, укомплектованных преподавательским составом (ректор, профессора и бакалавры).

5.1.2. Ресурсные затраты на создание учебного заведения из двух факультетов:

- 6 слитков железа;
- 3 единиц дерева;
- 2 единиц камня;
- 2 единицы кожи/ткани.

Сдается профильным мастерам.

5.1.3. Ресурсные затраты на открытие каждого следующего факультета:

- 2 слитков железа;
- 1 единиц дерева;
- 2 единиц камня;
- 1 единицы кожи/ткани.

Сдается профильным мастерам.

5.1.4. Наличие Устава учебного заведения (свод правил, регулирующих организацию и порядок деятельности);

5.1.5. План постройки учебного заведения (количество зданий: лабораторий, мастерских, аудиторий, библиотека, кабинет ректора, канцелярия);

5.1.6. Наличие учетной документации (штатное расписание сотрудников, журнал регистрации студентов, расписание занятий по кафедрам и т.п.);

5.2. Требования к преподавательскому составу:

5.2.1. Персонаж, претендующий на роль ректора, проректора и профессора, должен в обязательном порядке иметь ученую степень, **подтвержденную защищенной диссертацией, по своему предмету.**

5.2.2. Персонаж, претендующий на роль бакалавра, обязан предоставить диплом по соответствующей профессии или документ его заменяющий.

5.2.3. Остальные сотрудники набираются по общим основания, отыгрыш на усмотрение игроков.

5.3. После выполнения всех требований учебное заведение получает соответствующий сертификат.

5.4. Во всем остальном учебное заведение руководствуется Настоящими правилами.



Правила по религии и культам

1. Общие положения:

1.1 Религия представлена основными культурами упоминаемыми в книге.

1.2 Религиозный обряд погребения влияет на время нахождения в мертвятнике, при захоронении на городском кладбище или по правилам погребения культа (минус один час в мертвятнике, проставляется региональным мастером в ДК умершего, требуется региональный мастер).

1.3 Религия дает некоторые бонусы, за хорошо отыгранные массовые службы и молебны, дать или не дать бонус решает мастер региональщик присутствующий на обряде.

1.4. Некоторые обряды описаны в файле-приложении к правилам, однако игроки всегда могут провести обряд на свое усмотрение.

1.5 Нельзя заявлять религии не упоминающиеся в книге.

1.6 Некоторые религии не дают каких то бонусов.

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

2. Виды культов и верований.



2.1 Культ Великого Солнца в Нильфгаарде.

Основой веры является поклонение Великому Солнцу. Последователи культа считают, что всё живое на земле появилось благодаря Великому Солнцу. Считается, что данная религия была распространена среди жителей Юга благодаря смешению с Dhu Seidhe. В основе культа – главенствующее мужское начало. Это объясняет тот факт, что основные жреческие должности в иерархии культа занимают мужчины.

Символом культа является изображение солнца.



2.2 Культ Вечного Огня

Культ Вечного Огня — главный реданский культ, распространённый во многих Северных королевствах. Основой веры является поклонение Вечному (Негасимому) Пламени.

Олицетворением Вечного Пламени являются любые проявления огня. Согласно верованию, Вечный Огонь составляет сущность всего живого. В основе культа – главенствующее мужское начало. Это

объясняет тот факт, что основные жреческие должности в иерархии культа занимают мужчины.

Иерархическая структура культа выглядит следующим образом:

Во главе культа стоит иерарх. По сложившейся традиции главный храм Вечного Пламени и местонахождением иерарха является Редания, где веру в Вечное Пламя поддерживает около 80 % населения.

На территории других государств во главе культа стоят наместники — главы культа в данном государстве. Главы культа подчиняются иерарху. Следующую ступень составляют жрецы культа. Как правило, в городах и населённых пунктах имеется один или несколько жрецов, в обязанности которых входят забота о духовном благополучии паствы, отправление служб и обрядов, приумножение рядов верующих. Далее располагаются адепты (монахи) культа. Они помогают жрецам, заботятся о храмах, капищах, помогают верующим.

Вооружённой десницей Культа Вечного Пламени является Орден Белой Розы. Орден является рыцарским боевым формированием. Изначальной задачей ордена была охрана жрецов культа, храмовых построек, защита верующих. Во главе ордена стоит Великий Магистр, подчиняющийся непосредственно иерарху.



2.3 Культ богини Мелитэле

Мелитэле — богиня урожая, плодородия и природы. Как и природа, она приносит спокойствие, и равновесие во всё, к чему прикасается. Этот культ очень близок по духу вере друидов, естественность и гармония свойственны обеим верам. Жрицы этого культа славятся своими лекарскими способностями. Они становятся вещуньями в храмах, повитухами и лекарками, специализирующимися по женским и детским болезням, странствующими друидками, учительницами либо гувернантками.

Самая мирная религия на территории северных королевств. Проповедует терпимость и помощь ближнему. Религия терпимо относится к магам. Цель религии — помощь ближнему, а интересы её служителей далеки от политики. Как правило, Мелитэле служат женщины.

Её храм — пристанище для всех страждущих. Это место, где всегда можно насладиться покоем и безопасностью, место, где вам всегда помогут и не возьмут за это платы.



2.4 Культы Скеллиге - Хеймдаль и Фрейя

Жители Скеллиге почитают богиню Фрейю и своего прародителя Хеймдаля.

Фрейя - богиня плодородия, любви и красоты, известная также как Великая Мать. Большинство сторонников культа богини сосредоточено на островах Скеллиге во главе с главной жрицей, Сигдрифой. Фрейя изображается как золотоглазая беременная женщина в длинном балахоне. На шее у нее ожерелье с огромным бриллиантом, Брисингаменом. Согласно легендам, Фрейя путешествует по миру в облике сокола или кота. Больше всего ценит в людях любовь к земледелию, к семье и ближнему, любовь к животным и природе. Люди поклоняющиеся богине чтут эти ценности.

Хеймдалль - Легенда гласит, что, когда наступит *Tedd Deireadh*, Час Конца, Час Белого Хлада и Волчьей Пурги, Хеймдалль встанет против злых сил из страны Морхёг, против демонов и призраков Хаоса. Он встанет на Радужном Мосту и затрубит в рог, подавая знак, что время братья за оружие и строиться в ряды. Для *Rag naí Roog*, Последней Битвы, в которой решится, опустится ли ночь или настанет рассвет.

Хеймдалль был женат на Хейлин, с которой они стали родителями шестерых сыновей: Гриммдара, Броддра, Тира, Сове, Откелла и Модольфа — которые впоследствии стали основателями соответственно клана ан Крайт, клана Димун, клана Турсеах, клана Броквар, клана Хеймай и клана Друммонд



2.5 Дева Полей или *Dana Meabdh*

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

Почитается старшими расами и простыми селянами.

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



2.6 Пророк Лебеда

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



2.7 Культ Корама Агх Тэра

Культ Львиноголового Паука (Корам Агх Тэра) - тёмный культ. Его адепты мастера проклинать и насылать ужас, магия адептов этого культа исключительно сильна. Говорят, что в храмах культа проводятся человеческие жертвы, с помощью которых жрецы могут призвать тёмное воплощение

своего бога.

Он запрещён практически повсеместно, последователи этого культа объявлены вне закона и им предусмотрена смертная казнь. Храмов Львиноголового паука не так много и это не величественные сооружения, а небольшие неприметные снаружи часовни или алтари, ибо им приходится скрываться и нередко менять места для поклонения.

Правила по культу Корам Агх Тэра.



2.8 Друидизм

Друиды - защитники Матери Природы.

Друиды верят во взаимосвязи всего сущего, в природу, что даёт жизнь, которую они ценят превыше всего – в любом её проявлении. И сама природа для них есть Жизнь. Кроме того, они всячески стараются защитить природу. Но это вовсе не означает, что друиды беззащитны.

Друиды живут отшельничеством, часто в лесах, нередко в Брокилоне. Их сила сродни магии дриад. Друиды могут общаться с животными на основе эмпатических волн, проще говоря, принимая и передавая эмоции животным. Чтобы стать друидом, не обязательно обладать силой, поскольку друидство сродни жречеству и даже очень близко ему. Но наиболее сильные друиды получают из одарённых.

Доподлинно известно, что у друидов процветает культ деревьев, и одно из них – Дерево Дружбы – является священным и почитается ими как земля свободная от войн и разногласий, как место, где каждый может почувствовать свою связь с природой, её гармонию и спокойствие. Здесь невозможны боевые столкновения или драки.

Иерархия: Старший друид-мужчина называется Иерофант, женщина - Фламиника.

Друиды обладают магией, в основном природной.

Правила по культу друидов

2.9. Верование краснолюдов

Влоemenmagde (Дева Полей) - богиня-мать, богиня жизни, покровительница плодородия и деторождения. Краснолюдки обращаются к ней за спокойствием в семье и клане, часто обращаются с мольбами об удачном замужестве или рождении ребенка. Её символ - чаша с водой.

Рундурин Старый - бог огня в кузнице, неистовый как пламя. Он покровительствует кузнецам и инженерам, а также рудкопам и каменотесам. Его символ - молот и наковальня. Часто в махакамских кузнях можно увидеть небольшой алтарь поклонения Рундурину. От краснолюдов часто можно услышать клятву “Клянусь бородой (рыжей) Рундурина!”

Мелензигил - бог гор, тёмный и старый, воплощённый в виде высокой и неприступной горы. Покровитель мёртвых и страж чертогов, куда после сожжения уходят души подгорного народа. Его символ - стилизованное изображение горы с тремя пиками.

Парцарокс - бог врачеватель и миротворец. Покровитель лекарей. Его символ - белый муфлон и фляга.

Азанбар - бог войны и горных лавин. Считается суровым и искусным воином. Краснолюды воздают ему хвалу перед предстоящей битвой. Азанбар не любит коварство и ложь, поэтому слышит только молитвы тех, кто воюет за правое дело и оберегает свою землю, родину и родню. Его символ - топор.



3. Массовые молебны

Краткое богослужение (минимум 10 минут) просительного или благодарственного характера (благодарственный молебен) с молитвенным обращением к Богу, происходит на святом месте (храм и около храма, круг друидов, жертвенный алтарь, часовня, монастырь и тд). На массовом молебне должно присутствовать минимум - 10 человек (прихожан, послушников и тд). Проводить молебен должен жрец, старший друид и тд. (в зависимости от веры). Молебен должен быть красивым, ярким, чтобы привлечь внимание бога. Сам молебен проводится на усмотрение игроков, но должен содержать отличительные черты культа, так же содержать конкретное обращение к богу. Если молебен проведен неуважительно или некачественно, то бог может не откликнуться или быть разгневан. (необходимо присутствие мастера). На одну армию накладывается один баф ленточек.



4. Кладбища.

В каждой локации должно быть кладбище, оно позволяет хоронить умерших с отпеванием, что снижает время отсидки в мертвятнике (минус 2 часа от общего срока, если и по правилам религии и на кладбище). В случае не выявления кладбища, мастер сам назначает какое то место кладбищем, в любом удобном ему месте и называет это место древним захоронением. Так же, в случае, если у города не производятся захоронения на кладбище в подобающем виде, это грозит эпидемиями и возникновением различной нежити.

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



5. Осквернение и очищение святых мест

Некоторые религии могут осквернять святые места:

- Культ Корама Агх Тэра может осквернить святые места всех религий.

Культу Корама Агх Тэра для осквернения необходимо пролить кровь 3 разумных существ одновременно, в святом месте.

- Культы солнца и огня могут выжечь святые места культа Корама Агх Тэра.
- Культ Мелитэле может отмолить святое место культа Корама Агх Тэра.

Культу Огня, Солнца и Мелитэле необходимо провести массовую молебну на святом месте культа Корам Агх Тэра для его очищения.

После проведения осквернения на храм, алтарь или любое святое место, вещается чип, после этого до очищения нельзя получать никакие бонусы от святых мест, все внутренние строения при храме или святом месте (госпиталь и тд) не функционируют.

Все религии могут очистить оскверненное святое место.

- Культу Корам Агх Тэра для очищения своего святого места необходимо пролить на нем кровь 3 жертв одновременно.
- Иным культурам необходимо провести массовый молебен на своем святом месте для его очищения. После проведения очищения чип снимается мастером, контролирующим процесс очищения.

Святое место - любые, храмы, алтари, круг друидов и тд.

Для всех манипуляций требуется мастер.



6. Как стать жрецом.

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

1. На протяжении двух циклов кандидат обучается при святом месте выбранного Бога. Обучает его наставник. Наставником может быть любой служитель Культа рангом жрец или выше, также наставник может меняться в процессе обучения. У одного Наставника может быть одновременно 2 ученика, но не более. На основании обучения кандидатом пишется религиозная работа. Она может содержать как информацию духовно-философского характера (почему именно эта вера, чем она хороша, как кандидат видит своего Бога), так и материальную составляющую (как правильно проводить службы, как правильно отпевать, что приносить в дар и прочие физические действия) Перед началом обучения отметьтесь у региональщика, сообщите игровое имя, номер аусвайса и то, какую религию выбрали.

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

2. Кандидат должен помочь провести хотя бы один массовый молебен во славу выбранного Бога. От уровня отыгрыша (как участников, так и его собственного) зависит успех обучения.

По завершении молебна получите отметку об этом у мастера, контролирующего молебен (на религиозной работе поставит отметку).

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

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

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

В СЛУЧАЕ КУЛЬТА ПАУКА: согласно правилам по Культуре Паука

В СЛУЧАЕ ДРУИДОВ: Обучение на отыгрыш, время не регламентировано. После него - обряд посвящения, также на отыгрыш. Во время прохождения обряда посвящения кандидат должен съесть добровольно отданный Деревом Дружбы плод.

Дерево Дружбы отдает 1-2 плода в цикл, в зависимости от того, как его попросить (требуется отыгрыш и мастер для отслеживания).



Правила по генетике

1. Общие положения

1.1. Определения

- 1.1.1. Ген = одна способность = одна комбинация печатных латинских букв (Yr, KLb и т.д.) . То есть если в генокоде две одинаковые комбинации латинских букв в разных местах - это две самостоятельные и отдельные друг от друга способности со всеми вытекающими последствиями по правилам.
- 1.1.2. Генетик – персонаж, который обладает знаниями по генетике на начало игры и может проводить исследования свойств конкретного организма (анализ генокода) или пытаться как-либо изменить его (открыть способность или привить что-то). А еще генетики записывают каждый проведенный эксперимент или опыт на бумаге для будущих поколений. То есть провел исследование или внедрил ген = описал процесс от начала и до конца (создал игровой документ). Таким образом, у каждого генетика есть игровая библиотека. Эти документы подбираемы.
- 1.1.3. Игровой документ – созданное на бумаге описание проведенного исследования или операции с геном. Должен быть не менее 1 страницы текста (формат А4). Рисунки допустимы.
- 1.1.4. Генокод – набор особенностей организма конкретного персонажа. Включает в себя как общие характеристики для присущей ему расы, так и конкретные особенности (скрытые возможности/проклятья и т.п.). Генокод выглядит как набор латинских букв.
- 1.1.5. Монстр – существо нечеловеческой расы, обладающее особыми характеристиками. Не всегда разумен.
- 1.1.6. Мутант – улучшенный вариант представителя одной из гуманоидных рас. При этом мутации могут быть видны или являться скрытыми. Разумен.

- 1.1.7. Образец материала – емкость размера хладпакета с каким-нибудь жидким или вязким наполнителем красного цвета, на которую наклеен ярлык с номером аусвайса персонажа и указан его генокод. Является подбираемым предметом. Может быть использован сколько угодно раз для исследований и только один раз для попытки привить способности данного материала какому-либо персонажу. Соответственно, если это образец материала только для исследования, генокод может быть просто переписан и наклеен на ярлык на емкости. Если это образец материала для внедрения, к ярлыку должна быть наклеена отрывная часть аусвайса бывшего носителя материала.
- 1.1.8. При этом любой Образец материала допускается мастером по генетике до игры на полигоне путем приклеивания чипа.
- 1.1.9. Собирать генокоды с использованием Образцов материалов может любой персонаж, однако данные Образцы материалов должны быть допущены мастером по генетике до начала игры. Чипуются Образцы материала только генетикам, так как только они знают, как правильно их хранить - то есть изготавливать емкости.
- 1.1.10. До игры можно направить фотографию или иным видом показать мастеру вариант моделирования и убедиться, что он точно будет допущен.
- 1.1.11. 1 Образец материала = 1 генокод. Нельзя использовать одновременно 1 Образец материала для нескольких генокодов. После внедрения генокода повторно использовать Образец материала можно только для моделирования.
- 1.1.12. Генетика не влияет на экономику.
- 1.1.13. Генетика не может:
- создавать бессмертных существ;
 - превращать представителя гуманоидной расы в монстра;
 - воскрешать;
 - подчинять разум;
 - отравлять генотип.
- 1.1.14. Все моделирование генетики и прочие заинтересованные лица привозят самостоятельно.

1.2. Общее

- 1.2.1. Каждому игроку в момент регистрации будет выдан определенный генокод, состоящий из множества комбинаций латинских букв. Данный генокод будет вклеен в аусвайс. Пожалуйста, не теряйте его.
В Вашем генокоде будет заложена какая-то способность/возможность. Которая может быть раскрыта (а может быть и нет – смотря к какому исследователю попадете) и активирована. Это может быть улучшение вашего здоровья. Может быть выработка иммунитета. Или заживляемость ран.
- 1.2.2. Лимит генетиков составляет 1 человек на локацию на начало игры.
- 1.2.3. Генетики могут иметь учеников, не более 2-х за всю игру. Подробнее указано в разделе про обучение.
- 1.2.4. Исследованиями и попытками внедрения генов могут заниматься только генетики.

- 1.2.5. В одного персонажа можно внедрить/пробудить в нем не более 2-х генетических особенностей. Одинаковые способности прививать нельзя. Это означает, что включая стартовый состав (у кого-то теоретически что-то может быть активно на начало игры - такие случаи очень редки), у любого персонажа могут быть активны максимум 2 способности.
- 1.2.6. Самому себе генетик не может привить/активировать ген, потому что сам себе операцию он не сделает.
- 1.2.7. При внедрении генов могут быть побочные эффекты вплоть до летального исхода.
- 1.2.8. Абсолютная большая часть генокодов будет раздаваться рандомным методом, поэтому не будет смысла охотиться на определенную расу или вид персонажей, так как абсолютно не факт, что если есть особенность в одном человеке/эльфе/краснолюде/ еще ком-то, то она будет у других представителей его вида.
- 1.2.9. Способности к магии не имеют отношения к генетике их нельзя получить, развить или активировать генетическим путем.

2. Механика генетики.

- 2.1. На начало игры ни один персонаж не будет обладать полными знаниями по генетике. Для их решения потребуется добыча материала и информации. И чем сложнее цель, тем больше придется сделать для ее достижения. Например, пробудить способность сложнее, чем определить общие характеристики крови, которую вы добыли.
- 2.2. Соответственно, для генетика или того, кто собирает образцы материалов, потребуется сделать следующее:
 - если он хочет только определить характеристики крови (понять, как она может быть использована, есть ли какие-то скрытые способности или что-то еще), то требуется переписать номер аусвайса, генокод, соответствующий ему (более подробно все будет описано в закрытых правилах по генетике) – и наклеить бумажку с этими данными на емкость, которая будет моделировать “Образец крови”;
 - если он хочет использовать данный генокод для внедрения/привития чего-либо, то потребуется забрать весь биологический материал. Носитель материала (персонаж) погибает и идет в мертвятник. Необходимо смоделировать Образец материала и наклеить на него отрывную часть паспорта убитого игрока с генокодом;
 - при этом если у вас заранее не заготовлено моделирование Образцов материалов, генокод пропадает - все усилия были бессмысленны (брали ли вы просто кровь на исследование или изъяли генокод).
- 2.3. Таким образом, любой игрок, если видит, что у него хотят забрать генокод, но у изымающего нет свободного прочипованного мастером Образца материала, генокод не имеет права отдавать.
- 2.4. Генокод для “Образца материала” можно снять только в момент смерти. Никакого через «5 минут, бой только что закончился» и аналогичных случаях. Игрок, которого убили, не должен отдавать генокод, кроме как в момент смерти (когда его добились или он сам себя убил). Данный пункт вводится с целью моделирования омертвления тканей и невозможностью их дальнейшего использования, а также с целью предотвращения споров типа «прошло 10 минут с момента смерти или нет».
Изъятие одного генокода занимает 5 минут.
- 2.5. Если персонаж хочет чего-то добиться от генетики:
 - вы определяете, чего теоретически хотите, например, получить иммунитет к болезням;
 - озвучиваете эту задачу генетику /вопрос об оплате игровой/;
 - генетик узнает, какой нужен генокод, сообщает Вам;
 - Вы находите носителей данного генокода, изымаете его, носитель при этом умирает;

- проводите испытания по привитию генокода Вашему или другому организму. Получаете какой-то результат.

- 2.6. Или можно сдать кровь на анализ генетику, вдруг что и получится узнать.
- 2.7. Действия самих генетиков будут описаны в закрытых правилах – что именно им нужно делать по указанным алгоритмам (для простого исследования, активации способности и т.д.).
- 2.8. Если вам привили что-то, о том, как это повлияло, скажет генетик. Также вам в аусвайс должен быть добавлен привитый генокод – изменен ряд показателей (генетики в закрытых правилах получают информацию, как это делать).
- 2.9. Отслеживанием операций по генетике занимается региональный мастер (он же контролирует результат и ставит печать в аусвайс того, кому что-то привили/активировали).
- 2.10. Генетик обязан вести журнал проведенных операций. То есть что он делал (анализ крови, например, или пересадку гена), кому, каков результат. Генетик в журнал также записывает номер аусвайса персонажа. Журнал является игротехнической вещью и не подбираем.

3. Лаборатория генетика.

Является отдельным игровым помещением с крышей/навесом, располагается только в городах или поселениях. Передвижные, полевые и т.п. генетические лаборатории на игре не предусмотрены.

Должна обязательно иметь:

- стол для опытов;
- стол для хранения опытных материалов;
- игровую библиотеку (полки/стеллаж для нее + сами тексты);
- подручные средства для проведения опытов;
- хирургические инструменты;
- перевязочный материал для тех, у кого вы всего лишь будете брать образцы для исследования.

4. Обучение и получение знаний до игры:

4.1. Каждый игрок, который утвержден мастером-региональщиком и мастером по генетике на роль генетика, в свое время получит закрытые правила по генетике.

4.1. Обязательно обратитесь к мастеру по генетике. В письме также отправьте вашу квенту. Мастер-региональщик никаких знаний по генетике вам не даст.

4.2. Процесс обучения нового генетика, не утвержденного до игры мастером-региональщиком и мастером по генетике, является полностью игровым.

4.3. Каждый кандидат проходит обучение длительностью не менее одного дня. Учиться можно у любого персонажа, который утверждает, что обладает знаниями и умениями по генетике.

4.4. Одновременно можно обучать только одного ученика.

4.5. В процессе обучения помимо теории необходима обязательная практика и игровой экзамен. Обучение завершается чиповкой и экзаменом у регионального мастера.

4.6. Количество персонажей, которых может обучить один генетик за игру, равно двум.

4.7. К персонажам, занимающимся генетикой на начало игры, предъявляются особые требования к квенте. Чем более развернуты и логичны по миру будут ответы, тем больше ваш персонаж может узнать.

- почему Ваш персонаж вообще захотел заниматься генетикой?
- каким образом он нашел учителя?
- как долго и где он обучался?
- какие опыты проводил.
- какие успехи и неудачи были?
- почему занимается генетикой сейчас, какие цели преследует?

5. Подача заявки на генетика:

5.1. Если Вы хотите играть генетика, пожалуйста напишите об этом своему региональному мастеру. После согласования с региональным мастером пишите мастеру по генетике, он сверит Вас со своими записями по свободным местам и в случае наличия Ваша заявка на генетика будет принята.

Если Вы хотите какой-либо информации по генетике, пишите мастеру по генетике, обсудим. Информация закрытая всем подряд выдаваться не будет, но, если у Вас по роли логичны какие-то знания, почему бы и нет.



Правила по посмертию/мертвятнику

1. Общие положения

1. Время работы мертвятника с 9-00 утра до 02-00 ночи.
2. При входе в мертвятник игрок должен с собой иметь **паспорт игрока**. Паспорт игрока может забрать только мастер.
3. **Смерть** наступает в случае:
 - добивания
 - самоубийства
 - потери паспорта игрока
 - спец взаимодействия
 - наказания мастером
4. Погибшие игроки опознаются по белым хайратникам.
 - 4.1 **Белый хайратник** — полоса любой белой ткани, надетая на голову так чтобы ее было хорошо видно.
 - 4.2 Хайратники игроки готовят самостоятельно.
 - 4.3 Хайратник можно носить только в случае смерти.

2. Смерть

1. При наступлении смерти персонаж игрока считается **погибшим**. Игрок отделяет от своего игрового паспорта отрывную часть (*отдает ее добившему*) и надевает **белый хайратник**.
2. Погибший не разговаривает, не взаимодействует с другими и не принимает никакого участия в игровом процессе.
3. Погибший остается на месте смерти в течение **10 минут** моделируя **труп** (*лежа, сидя, привалившись к дереву*). По истечении этого времени игрок уходит в мертвятник. Путь должен быть настолько это возможно коротким и не мешающим другим игрокам.
4. Если с погибшим персонажем проводятся **действия**, игрок дожидается их завершения после чего уходит в мертвятник.

5. Доступные действия с трупом:

- **Обыск** (*см. раздел правил по боевым взаимодействиям*).
- **Отпевание** (*сокращает время посмертия*). Проводится **жрецом**.
- **Похороны** (*сокращают время посмертия*). Проходят на **кладбище**.
- Наложение **заклинания сохранения тела** (*смотри правила по магии и религии*).

6. Кладбища

- 6.1 Кладбище моделируется территорией, на которой присутствует не менее 5 могил.
- 6.2 Территория кладбища должна быть огорожена.
- 6.3 Отыгрыш похорон осуществляется согласно правилам по религии.
- 6.4 Кладбище может быть **разупокоено** некромантами.
- 6.5 Проводить похороны на разупокоенном кладбище можно.

3. Посмертие

1. Прибыв в **мертвятник** игрок предъявляет мастеру **игровой паспорт** и сдает все игровые предметы.
2. Мастер фиксирует время прибытия игрока. С этого момента отсчитывается время пребывания в мертвятнике.
3. Игрок может пройти **игровую часть мертвятника**.
4. Стандартное **время пребывания** в мертвятнике - **4 часа**.
 - 4.1 Это время может быть сокращено или увеличено.
 - 4.1.1 Сокращение времени:
 - **Отпевание** игрока по правилам веры, к которой он принадлежал **сокращает** время отсидки **на 1 час**.
 - **Похороны** отпетого игрока **сокращают** время **еще на 1 час**.
 - Похороны без отпевания не сокращают времени пребывания.
 - Если игрок попал в мертвятник из-за **нарушения правил** или подобных действий, срок составляет **4 часа без сокращения**.
 - Минимальный срок отсидки - **1 час, даже при всех возможных бонусах** к сокращению.
 - 4.1.2 **Увеличение** времени:
 - по закрытому мастерскому регламенту.
 - 4.1.3 В случае, если у игрока при попадании в мертвятник нет игрового паспорта (*например он потерял*), время пребывания не может быть уменьшено, но может быть увеличено.
 4. По согласованию с мастером игрока могут отпустить в локацию (*например поесть, послать, личная необходимость*). В этом случае игрок должен оставаться в хайратнике не взаимодействуя с

другими по игре. Отсчет времени пребывания не останавливается. Игрок должен вернуться в мертвятник.

4. Новая роль

1. По истечении времени пребывания в мертвятнике игрок получает у мастера новую роль, паспорт игрока и сопутствующие игровые предметы (*если они есть*).
2. Рекомендации по выбору новой роли:
 - Можно выбрать любую локацию, при наличии в ней мест и соответствующего антуража у игрока.
 - Имя и квента персонажа согласуются с мастером по мертвятнику и при необходимости с мастерами по сюжету.
 - Чтобы иметь возможность выйти более серьезной ролью, необходимо продумать запасную роль и согласовать ее с мастером-региональщиком **до игры**.
 - Постарайтесь отыгрывать новую личность и воздержаться от актов "личной мести", а так же забыть все факты, которые знал ваш прошлый персонаж.
 - На усмотрение профильного мастера и мастера по мертвятнику, у вас может появиться шанс выйти из мертвятника другой ролью, но той же профессией/специализацией или учеником, которой вы были до смерти

5. Правила по мертвятнику кратко:

1. Отыграв безмолвный труп 10 минут (или больше, если с вашим телом проводят взаимодействие), в надетом хайратнике, **с паспортом игрока без отрывной части** молча кратчайшей дорогой **направляетесь в Мертвятник**.
2. Отдаете игровой паспорт и все игровое имущество мастеру, отвечаете на вопросы, отбываете положенный срок в мертвятнике.
3. Получаете новый паспорт на новую **роль простолюдина** или на заранее согласованную с мастерами вторую роль.



Рейтинг репутации власти

Власть накладывает на правителя не только возможности, но и некоторые ограничения и обязательства, от действий правителей будет зависеть репутация власти, а от нее поддержка виртуального населения, что может повлиять на максимальный лимит лент, которые правитель может призвать в армию и на производства макро ресурсов.

Репутация меняется на усмотрение МГ, раз в цикл, в зависимости от действий правителя и аппарата государственной власти, на старте репутация у всех одинаковая.

Репутация меняется по заранее определенной градации известной мастерам.

Изменение репутации происходит шагом в 5-10 репутации, каждые 10 репутации в плюс, это возможность купить +10 лент, в минус, это потеря 10 лент от максимального лимита.

Среднее и стартовое значение репутации: 60

Максимальное значение репутации: 120 (это же максимальный лимит лент армии)

Если репутация опускается ниже 30, лимит лент не падает, остаются 30, но в 2 раза падает производство макро ресурсов, лучше до этого не доводить.

На репутацию могут повлиять: налоги (значительное повышение/понижение), голод*, военные победы и поражения, бесчестные действия по отношению к вассалам, подвиги и благородные поступки, поддержка религии

Также на репутацию могут повлиять игровые поступки и обстоятельства, т.е. поражение в бою может не повлечь потери репутации при красивом отыгрыше пламенной речи военачальника и/или обстоятельствах когда битва была сильно не равной или наоборот: за победу репутация может быть не повышена или понижена при массовых убийствах мирного населения, и других бесчестных поступках.

***Голод (подробнее в правилах по экономике)**

В случае если Локация не сдала ресурс еды согласно своему потреблению, в ней может начаться голод, если ситуация с едой не будет исправлена, это может привести к смертности виртуального мирного населения (падению популярности - падение лимита лент) и болезням (см. правила по Медицине), снижается уровень выработки ремесленников на макропроизводствах и уровень доходов локации (провинции и имения) в два раза.

Изменения репутации производятся с учетом логики мира.

Раз в цикл: реги связываются в сюжетном канале с ГМом и Сюжетом и мы выносим решение по репутации.

Условные примеры: довели до голода: минус 10 репутации, провели массовый молебен, раздали денег нищим +5 репутации, снизили налоги + 5 репутации, правитель совершает анбековую дичь или откровенно мерзкий поступок - 10 репутации, красивый распиаренный благородный поступок короля может принести 5-10 репутации, какой то крутой проведенный эвент тоже может дать репутацию, т.е. реально круто организованный турнир или пир для жителей города даст + к репутации, от 5 до 10 в зависимости от качества, турнир на котором подрались 4 местных воина, с Змя зрителями ничего не даст, разгул преступности в границах королевства также будет влиять на репутацию.

И да ПРАВИЛЬНАЯ пропаганда тоже может давать плоды)

Будут еще конкретные моменты за которые будет резаться и повышаться репутация, они будут прописаны в памятках регов, они будут логичны для мира. Поступая подло или неадекватно правитель должен понимать, что он потеряет поддержку местного населения хоть и виртуального.



Правила по монстрам, данжам и особым зонам

(открытая информация)

По монстрам существуют закрытые правила, в том или ином виде доступные ограниченному числу персонажей до игры.

1. Общее о монстрах

- 1.1. Все монстры, за исключением высших вампиров, являются игротехниками. Далее в тексте под формулировкой «все монстры» подразумеваются также монстры за вычетом высших вампиров. Игротехник САМ знает свое количество хитов, хитосъем и прочие нюансы своего монстро-персонажа, не нужно с ним относительно этого спорить.
- 1.2. Монстров можно атаковать только серебряным оружием, магическими воздействиями и посохом мага. Серебряное оружие допускается только в виде серебряных мечей. Любой иной серебряный предмет хитов не снимает. Подробнее о серебряном оружии – в правилах по ведьмакам.
- 1.3. Монстров нельзя зажимать щитами.
- 1.4. Ряд монстров имеет иммунитет к каким-либо воздействиям (яд, контроль разума, огонь и т.д.)
- 1.5. Ряд монстров имеет иммунитет к магии в принципе.
- 1.6. Ряд монстров может отправить человека в тяжран с одного удара.
- 1.7. Ряд монстров пробивает полные доспехи (равно как и все прочие), а также щиты.
- 1.8. Монстры не взаимодействуют с армиями (но могут взаимодействовать с бойцом, отлучившимся от знамени более, чем на 50 метров).
- 1.9. На монстров в данжах действуют свои правила, в зависимости от данжа!

Как взаимодействовать с монстром, если ты – простой человек, не ведьмак, не охотник на монстров, не маг и у тебя нет серебряного оружия?

Для взаимодействия таких персонажей с монстрами вводится правило отыгрыша. Иными словами, если ваш персонаж адекватно реагирует на появление монстра (пытается спрятаться, прикидывается мертвым, начинает стучать в щит и кричать, молиться...и так далее), то шансы на то, что монстр вас не найдет/не заинтересуется дохлятиной/испугается возрастет, и уцелеть вы сможете даже без серебряного оружия или найма ведьмака. **Однако данное поведение не является гарантом вашей безопасности, а лишь увеличивает шансы выжить!** Опираясь на эту тактику постоянно может быть фатально.

2. Что, помимо убийства, монстр может?

- 2.1. Глушить в бою. Игротехник уведомит голосовым маркером, на сколько секунд наложен эффект оглушения. В случае, если игрок по каким-либо причинам иммунен к оглушению, иммунитет работает как обычно.

- 2.2. Влиять на разум
- 2.3. Заражать болезнями, травить
- 2.4. Использовать метательное оружие (мягкое)
- 2.5. Наносить увечья
- 2.6. Летать (уведомит голосовым маркером)

3. Пленение, изучение и изъятие ингредиентов у монстров

3.1. Пленение: Монстра можно поймать, вогнав в 0 хитов и связав серебряной цепью (связывание отыгрывается спутыванием рук игротехника). Монстр не может вырваться или напасть, находясь в плену. Он умрет по истечении двух часов (если его не убьют раньше). Не забывайте, что монстры имеют свойства регенерировать, и, если монстр находится в тяжране, но не добит и не связан серебряной цепью, велика вероятность, что скоро он оклемается.

Подробнее о серебряных цепях – в правилах по ведьмакам.

3.2. Изучение монстров:

3.2.1. **Генетика.** Монстров можно исследовать в генетической лаборатории. При исследовании возможно получить какие-то знания, ингредиенты и ли генокод. Генокод извлекается согласно общим правилам по генетике.

3.2.2. **Алхимия.** Монстра можно исследовать в алхимической лаборатории. При исследовании возможно получить какие-то знания или ингредиенты.

3.2.3. **Магия.** Монстра может исследовать маг в любой подходящей лаборатории (генетической, алхимической, магической). При исследовании возможно получить какие-то знания или ингредиенты.

3.2.4. **Медицина.** Монстра может исследовать любой медик (фельдшер, лекарь) в любой подходящей лаборатории (генетической, алхимической, магической). При исследовании возможно получить какие-то знания или ингредиенты.

3.2.5. **Ведьмак.** Монстра может исследовать любой ведьмак в любой подходящей лаборатории (генетической, алхимической, магической). При исследовании возможно получить какие-то знания или ингредиенты.

3.2.6. **Представители науки** различного направления могут также исследовать монстров в любой подходящей для этого лаборатории.

Важно: Для всех изучений необходим живой монстр. Игротехник отслеживает уровень отыгрыша и результат будет зависеть от него. Разные исследования приводят к разным знаниям. Перед отыгрышем исследования игрок должен сообщить, какой именно направленности будет исследование (добыча ингредиента, добыча генокода, узнать слабые места монстра или его живучесть (кол-во хитов), уязвимость к Знакам и т.д.). Исследование монстра одновременно по нескольким направлениям требует высокого уровня отыгрыша и минимум двоих исследователей (или хотя бы ученика). Чем больше направлений, тем ниже шанс на успех.

3.3. С мертвых монстров можно снять ингредиенты, однако копание во внутренностях без определенных знаний может быть наказуемо.

3.4. Некоторые ингредиенты возможно снять только с живых монстров (то есть в лаборатории при изучении)

4. Данжи и особые игротехнические зоны

4.1. Данжи являются игротехнической, нештормуемой локацией, в которой работают только игротехники.

4.2. В данжах могут работать свои законы, о которых вас уведомят игротехники.

4.3. Особые игротехнические зоны могут работать по своим правилам, это прописано либо в общих правилах, либо на табличке на входе в игротехническую зону.

5. Правила по Брокилону (особая игровая зона)

1. Территория Брокилона вся обтянута киперкой, плюс обозначения игровые, типа предупреждающих табличек, многозначительных черепов и прочей дряни.
2. В брокилон (за киперку) не может войти армия, и группы более 9 человек.
3. Все, кроме дриад, передвигаются только по отмеченным тропкам (киперка зелено-белая, шириной в одного человека, рег проверяет дважды в день на предмет целостности).
4. Дриада может сопровождать человека, тогда они вместе идут как угодно, без тропки
5. Любой выстрел дриады, попавший в цель на территории Брокилона, отправляет любую цель в любой маг-физ защите в тяжран (включая ауры и артефакты).
6. Вне тропы - болото, шагнул в сторону - тяжран, на тропках так же могут быть ловушки, препятствия и монстры.
7. Если порвалась киперка, с любой из сторон, то этот кусок затопило и преодолеть возможно построив импровизированные мостки (по щитам, доскам, бревнам), предметы должны быть деревянными и более чем квадрат 30 на 30.
8. Брокилон и его окрестности наполнены монстрами и полезными ресурсами.

Как стать дриадой:

1. За один экономический цикл брокилонский источник дает 2 чипа воды брокилона (игрокам надо сделать источник для этого).
2. Кубик дб кидается при реге, 4-6 вышло, 3-2 не вышло тяжран, 1 - не вышло, смерть.
3. Дриада после воды из источника забывает большую часть предыдущей жизни, и теряет интерес к своему прошлому и миру людей.
4. Выход из дриад только через смерть персонажа.

Умения и способности дриад:

1. Стрела дриады в брокилоне кладет в тяж ран.
2. Свободно ходит по всей территории брокилона.
3. Превращение людей в дриад, через источник.
4. Дриада обнявшая дерево становится невидимой для монстры.
5. Раз в цикл дриада может, выпив воды из источника, погрузиться в транс (задать вопрос региональному мастеру о чем-либо на свой выбор). Вопрос нужно сформулировать за 1 минуту. Видение может оказаться туманным и не сработать.



Правила по ведьмакам

Все правила по ведьмакам являются открытыми, закрытыми остаются лишь их знания о монстрах и как с ними сражаться.

1. Хиты, хитосъем, оружие

- 1.1. Ведьмаки имеют 5 хитов и не получают бонусы от ношения доспеха.
- 1.2. Ведьмаки по умолчанию сносят 2 хита за удар **оружием своей школы**.
- 1.3. Ведьмаки имеют два полторных или одноручных меча – серебряный (LARP) и стальной (текстолит/дюраль). Монстры поражаются ТОЛЬКО серебряным оружием.
- 1.4. Ведьмаки могут пробивать полные доспехи оружием своей школы.
- 1.5. Серебряное оружие у ведьмаков непобораемо ни в каком виде. Исключение – если игрок (не персонаж) сам решит с ним расстаться.

2. Особенности ведьмаков и что они могут:

- 2.1. Быстрая регенерация: восстанавливают 1 хит/час после окончания боя - в небоевых условиях; не теряют хиты в легком/тяжелом ранении без оказания первой помощи. Если по каким-либо причинам ведьмака дополнительно лечит лекарь, в колоду не замешиваются штрафные (увечье, болезнь, смерть) карты.
- 2.2. Высокий иммунитет: ведьмаки не болеют никакими болезнями, кроме болезней, полученных от монстров.
- 2.3. Быстрая реакция: **ведьмака нельзя оглушить оружием**.
- 2.4. Особенности ведьмачьей мутации: некоторые заклинания могут работать на ведьмаков не так, как на обычных персонажей. Заклинание “Магический снаряд” снимает ведьмаку все хиты, кроме последнего. Если же на ведьмаке был 1 хит, отправляет его в тяжран.
- 2.5. Ведьмаки могут использовать свои эликсиры для улучшения своего состояния и изменения своих ТТХ. **Ведьмачьи эликсиры работают только на ведьмаков.**
- 2.6. Любой ведьмак может исследовать монстра в любой подходящей для этого лаборатории (генетической, алхимической, магической). При исследовании возможно получить какие-то знания или ингредиенты. Подробнее - в открытых правилах по монстрам.
- 2.7. Имеют третью устойчивость к пыткам: безуспешно подвергаются пыткам при удачном броске D6 на 4-6.

3. Что ведьмаки НЕ могут:

- 3.1. Участвовать в боевках армий
- 3.2. Носить шлем
- 3.3. Использовать щит
- 3.4. Использовать иное оружие, кроме клинкового

4. Ведьмачьи эликсиры

Ведьмачьи эликсиры работают только на ведьмаков.

4.1. Готовый эликсир представляет из себя бутылочку (закупаются и привозятся ведьмаками), промаркированную чипом с соответствующим названием зелья.

4.2. Изготовление.

4.2.1. Ведьмаки могут приготовить эликсиры самостоятельно, на старте им выдаются заготовки чипов (в случае нехватки заготовок чипов во время игры, обратитесь к своему мастеру, хотя мы постараемся избежать такой ситуации). Заготовки чипов непобираемы, их нельзя передавать кому-либо, кроме как другим ведьмакам.

4.2.2. Заготовка представляет из себя чип-самоклейку с названием зелья и четырьмя отделениями с названиями ингредиентов. В каждое отделение нужно наклеить названный ингредиент. При заполнении всех четырех – чип готов и вешается на бутылочку.

4.2.3. Чип одноразовый.

4.2.4. Что наливать в бутылочки антуража ради – остается на усмотрение ведьмаков.

4.2.5. Эликсиры можно использовать в тяжране.

Пример чипа-самоклейки:

ласточкино зелье	
спирт	вербена
эктоплазма	гематит

На обороте чипа рецепт продублирован, чтобы можно было убедиться, что ингредиенты вклеены верно.

4.3. Использование эликсиров.

4.3.1. При использовании эликсира на чипе пишется время употребления эликсира, после чего из бутылочки выливается жидкость. По истечении действия эликсира, чип уничтожается окончательно.

4.3.2. Все эликсиры действуют 1 час.

4.3.3. Нельзя испытывать эффекты более чем от двух эликсиров одновременно. Если выпить третий - снимаются эффекты двух предыдущих, ведьмак теряет 1 хит.

4.3.4. Повторное принятие эликсира в течение действия первого отменяет первый эликсир, начинает работать новый. Не считается третьим эликсиром, если в момент принятия на ведьмаке было 2 эликсира

4.4. Виды эликсиров и как работают:

4.4.1. **Ласточка.** Ускоренная регенерация. Восстанавливает 1 хит в 10 минут после окончания боя, до полного восстановления всех хитов. Может вылечить ведьмаку 1 болезнь.

4.4.2. **Гром.** Увеличивает хитосъем для оружия своей школы до 3 хитов за удар.

4.4.3. **Пурга.** Любой немагический урон, снимающий больше одного хита, снимает у ведьмака только один хит.

4.4.4. **Неясыть.** Увеличивает кол-во Знаков, используемых за бой, до двух.

4.4.5. **Ива.** Дает иммунитет к ментальным заклинаниям, заклинанию “Корни” и параличу, магическому оглушению, оглушению от монстров

Эликсиры имеют разную редкость. Например, ведьмаку куда проще добыть ингредиенты на Ласточку, чем на Пургу.

5. Ведьмачьи Знаки

- 5.1. Ведьмаки могут использовать не больше одного Знака за бой (при использовании зелья Неясыть – два Знака за бой).
- 5.2. Ведьмачьи Знаки не работают против ведьмаков.
- 5.3. Ментальные Знаки можно заблокировать артефактом, заклинанием или иным способом, дающим иммунитет к воздействию на разум. В этом случае Знак считается использованным в бою и не имеет эффекта.
- 5.4. Засчитываются попадание в одежду, щит, элементы антуража и оружие.
- 5.5. Ведьмак должен донести до цели, какой эффект от Знака на нее сработал. Громко, четко и оперативно.
- 5.6. Против игроков-персонажей используется контактная система боя (теннисные мячи). Ниже описано, как Знаки работают на обычных персонажах, не монстров. Работа Знаков на монстрах известна только ведьмакам.
- 5.7. **Виды Знаков** и что они делают:
 - 5.7.1. **Аард.** Отыгрывается теннисным мячиком, требуется попадание в цель. Цель попадает в состояние “парализован” на 1 минуту, если не имеет иммунитета к параличу. Не работает на магов.
Отыгрыш: бросок мяча, ГРОМКОЕ голосовое обозначение “паралич минуту!”
 - 5.7.2. **Игни.** Отыгрывается теннисным мячиком, требуется попадание в цель. Снимает 2 хита. Можно сжечь труп. Не работает на живых магов.
Отыгрыш: бросок мяча, ГРОМКОЕ голосовое обозначение “минус два хита!”
 - 5.7.3. **Гелиотроп.** Ментальное. Отыгрывается теннисным мячиком, требуется попадание в цель. Цель в страхе бежит от ведьмака 1 минуту.
Отыгрыш: бросок мяча, ГРОМКОЕ голосовое обозначение “бежишь от меня минуту!”
 - 5.7.4. **Ирден.** Ментальное. Отыгрывается теннисным мячиком, требуется попадание в цель. Цель стоит на месте на 1 минуту. Может атаковать и поворачиваться, но не может сойти с места.
Отыгрыш: бросок мяча, ГРОМКОЕ голосовое обозначение “стоишь на месте минуту!”
 - 5.7.5. **Аксий.** Ментальное, не боевое. После касания цель обязана правдиво и развернуто ответить на два вопроса ведьмака. Эффект длится в течение пяти минут, по его истечению жертва получает иммунитет к этому Знаку от данного ведьмака до конца цикла. Цель сохраняет память. Нельзя использовать чаще, чем раз в час.
Отыгрыш: касание цели
 - 5.7.6. **Квен.** Отыгрывается голосовым обозначением. Поглощает любой первый нанесенный ведьмаку урон. Если урон не был нанесен, спадает после завершения боя. **Нельзя использовать больше одного раза за бой, даже если ведьмак находится под действием эликсира “Неясыть”.**
Отыгрыш: громкое голосовое обозначение.

6. Серебряное оружие

6.1. Общая информация:

- 6.1.1. Серебряное оружие представляет собой LARP-оружие, имеющее чип «серебряное оружие» и «оружие допущено». **Может быть только одноручными и полторными мечами.**
- 6.1.2. Ведьмаки могут использовать серебряное оружие как против монстров, так и против людей (и днем, и ночью).

- 6.1.3. Серебряное оружие должно соответствовать правилам по боевому взаимодействию (лучше до игры согласовать этот вопрос с мастером по боевке).
- 6.1.4. Серебряное оружие ведьмаков непобираемо ни в каком виде. Исключение – если игрок сам решит с ним расстаться.
- 6.1.5. При смерти иных владельцев, с мечей можно снять чип “серебряное оружие”. Снятие возможно, пока мертвый персонаж не ушел в мертвятник. Переклеив этот чип на допущенное мастером по боевке LARP-оружие (только полуторные и одноручные мечи), игрок получает новое серебряное оружие. **Наклеивание должно происходить в присутствии любого мастера.**

6.2. Изготовление серебряного оружия:

- 6.2.1. Серебряное оружие изготавливают кузнецы.
- 6.2.2. Для изготовления серебряного оружия необходимо иметь LARP-оружие (одноручное или полуторное) для наклеивания на него чипа после изготовления.
- 6.2.3. Информация о том, какие ингредиенты требуются для изготовления и что с ними делать, является закрытой и добывается на игре.
- 6.2.4. Добыв все ингредиенты, кузнец подходит к региональщику, сдает ему всё согласно списку и получает чип «серебряное оружие», который в присутствии мастера наклеивает на свое LARP-оружие (одноручное или полуторное), допущенное ранее до общей боевки.

7. Серебряные цепи

7.1. Общая информация:

- 7.1.1. Представляют с собой декоративную цепь (длина и размер звеньев могут быть любыми), с чипом «серебряная цепь».
- 7.1.2. **Серебряную цепь нельзя использовать как оружие!**
- 7.1.3. Серебряные цепи ведьмаков непобираемы ни в каком виде. Исключение – если игрок сам решит с ней расстаться.
- 7.1.4. При смерти иных владельцев, с цепи можно снять чип “серебряная цепь”. Снятие возможно, пока мертвый персонаж не ушел в мертвятник. Переклеив этот чип на декоративную цепь, ТТХ которой совпадают с пунктом 7.1.1, игрок получает новую серебряную цепь. **Наклеивание должно происходить в присутствии любого мастера.**
- 7.1.5. Серебряной цепью можно пленить монстра, находящегося в тязране. Плененный (по общим правилам связывания) монстр не сможет освободиться сам, не может напасть. Но ничто не мешает ему пытаться;)

7.2. Изготовление серебряной цепи:

- 7.2.1. Серебряную цепь изготавливает кузнец.
- 7.2.2. Для изготовления серебряной цепи необходимо иметь декоративную цепь (ТТХ ее указаны в пункте 7.1.1), для наклеивания на нее чипа после изготовления.
- 7.2.3. Информация о том, какие ингредиенты требуются для изготовления и что с ними делать, является закрытой и добывается на игре.
- 7.2.4. Добыв все ингредиенты, кузнец подходит к региональщику, сдает ему всё согласно списку и получает чип «серебряная цепь», который в присутствии мастера наклеивает на свою декоративную цепь.

8. Каэр Морхен

В локации Каэр Морхен действуют особенные правила:

8.1. Штурмовать локацию нельзя. Находящиеся внутри ведьмаки могут по желанию выйти с вами сражаться\пообщаться\взаимодействовать.

8.2. Пройти на территорию Каэр Морхена могут только ведьмаки и персонажи, которых ведьмаки сопровождают. Даже знающие дорогу персонажи не попадут внутрь без сопровождения.

8.3. Взломать дверь нельзя, вы ее не нашли. Пройти в открытую кем то дверь без сопровождения ведьмака также невозможно (вы ее все еще не нашли).

Правила по пыткам

Предисловие.

1. Никакие пытки и казни не должны вредить здоровью игрока или быть унижительны для его личности.
2. Ни один игрок не может быть принужден к отыгрышу любых пыток. В случае отказа от отыгрыша пыток, они будут проходить в рамках модели без каких-либо штрафов.
3. Лимит на палачей на локацию на старт игры: один подмастерье и один палач.

II. Пытки.

1. Отыгрыш пыток.

Отыгрыш и инструменты для пыток остается на усмотрение игрокам, но все происходящее в рамках игры не должно противоречить или нарушать пункты, описанные в Предисловии данных правил. Для проведения пыток требуется пыточная.

Отыгрыш не должен превышать более 20 минут для одной пытки.

Одна пытка один вопрос.

2. Модель пыток.

Пытка проходит в два этапа.

1. Пытка и допрос
2. Бросок кубика на результат палача

После пытки, палач кидает Д6 на проведение пытки, если пытка проведена удачно, жертва бросает Д6 кубик на устойчивость к пытке.

Мастерство палача.

Подмастерье палача:

- 1) Выпало 1-4 – палач неправильно провел пытки, - 1 хит у жертвы.
- 2) Выпало 5-6 - пытки проведены правильно

Палач:

- 1) Выпало 1-2 - палач неправильно провел пытки, -1 хит у жертвы;
- 2) Выпало 3-6 - пытки проведены правильно

Мастер палач:

Не бросает кубик, пытка автоматически проходит удачно.

Устойчивость к пыткам.

1. **Уровень I** - Обычное восприятие пыток. Основная часть персонажей к пыткам - неустойчива, запугать их волю и сломать её - легко. Вы подвергаетесь пыткам, но безуспешно при удачном броске D6 на 6.
2. **Уровень II** - Средняя устойчивость к пыткам. Сюда относятся: главы культов, маги уровень мэтр и магистр, палачи. Вы подвергаетесь пыткам, но безуспешно при удачном броске D6 на 5 и 6.
3. **Уровень III** - Сильная устойчивость к пыткам. Сюда относятся: ведьмаки, маги уровень архимаг. Вы подвергаетесь пыткам, но безуспешно при удачном броске D6 на 4-6.

На игре есть персонажи у которых уровень устойчивости выше, чем у обычных людей.

Обучение профессии палача.

Повышение уровня получается у региональщика.

Для поднятия уровня палача нужно:

1. С подмастерья до палача — провести 2 удачные пытки с хорошим отыгрышем.
2. С палача до мастера — защитить диссертацию (см. п. 4.4 правила по Науке).
3. Мастером можно стать только на игре.

Палач может обучить 2х учеников за игру до подмастерий, время обучения - 1 цикл, ученик должен присутствовать и ассистировать на 2х пытках.

Повторно пытаться можно не ранее чем через 30 минут после окончания пыток.