



Эти правила являются полным справочником всех открытых правил игры «Ведьмак: Большая Игра». Рекомендуем их для того, чтобы сверяться с нужными сложными правилами или чтобы прочитать нужный вам раздел.

Читать все правила подряд не нужно и тяжело. Для этого есть краткая версия «правил одним файлом», там есть все нужные правила, рекомендуем прочесть ее — она в два раза короче.

Заезд на игру .....	3
Оргинфо.....	4
Менталитет и ксенофобия .....	7
Правила по перемещениям .....	10
Правила по экономике.....	14
Секс и демография.....	23
Поместья и титулы .....	25
Игровые законы наследования .....	29
Правила по костюмам.....	31
Правила по пыткам .....	33
Крафт .....	34
Магия.....	37
Наука .....	41
Медицина (введение).....	45
Общие правила по медицине.....	47
Правила по лечению .....	50
Правила по изготовлению лекарств .....	55
Медицинские исследования .....	57
Менталитет лекарей-нордлингов.....	63
Региональная специфика.....	63
Боевка.....	64
Отряды.....	67
Стража. Перевязи стражи .....	71
Заклинания массового поражения .....	72
Фортификация.....	73

## Заезд на игру

**Дежурный телефон на мастерке +7 921 369 13 44** (если потеряетесь).

**Мастерский автобус.** Свободные места на него все еще есть, см. профильную тему в группе ВК.

### Железная дорога (до ж/д станции Яппиля)

ТУДА

8:10 из Питера ежедневно (ВНИМАНИЕ! Нужна пересадка на 9:17 из Зеленогорска)

9:46 из Питера прямая только по выходным

17:30 из Питер прямая ежедневно

ОБРАТНО

07:25 ежедневно (пересадка в Зеленогорске)

16:36 ежедневно (прямая)

18:22 по выходным (прямая)

*Просим уточнять расписание (например, на сайте <http://tutu.ru>)*

От станции нужно перейти асфальтовую дорогу (50 м от станции) и идти по грунтовке до нужного поворота налево. Их будет три, все они будут промаркированы и подписаны. Поворот 1 (через 500 м) — на Каэдвен, Аэдирн и Синие Горы. Поворот 2 (еще через 1000 м) — на Темерию, Реданию, Махакам и Каэдвен. Поворот 3 (еще через 1000 м) — на Цинтру.

### Автомобиль

Точка для навигатора: 60.22273 северной широты 29.15367 восточной долготы

Карта <http://www.openstreetmap.org/#map=16/60.2199/29.1522>

или <http://bit.ly/vedmak-map>

- Из Санкт-Петербурга по ЗСД — Зеленогорскому шоссе — Приморскому шоссе до поворота на Зеркальный (пос. Зеленая Роща).
- 8 км по асфальту до грунтовки (поворот налево). Поворот будет промаркирован.
- С грунтовой дороги будет три промаркированных и подписанных поворота налево. Поворот 1 (через 500 м) — на Каэдвен, Аэдирн и Синие Горы. Поворот 2 (еще через 1000 м) — на Темерию, Реданию, Махакам и Каэдвен. Поворот 3 (еще через 1000 м) — на Цинтру.

# Оргинфо

## Требования к игрокам

Игроки участвуют в игре при выполнении следующих условий:

- Подана и принята [заявка](#) на участие в игре через сайт [allrpg.info](#).
- Сдан игровой [взнос](#).
- Подготовлены костюм, игровой дом и прочий реквизит для участия в игре.
- Игрок прошел регистрацию в мастерском лагере.

Помимо игроков на полигоне могут находиться:

- Члены организационной команды (мастера, их помощники, волонтеры, игротехники, охрана, медики).
- Фотографы, видеооператоры, журналисты, аккредитованные мастерской группой (см. соответствующий раздел).

Все остальные участники игры регистрируются и принимают участие в игре как игроки (заявка, взнос, костюм, регистрация).

## Участие в игре без заявки

Без заявки через сайт [allrpg.info](#) принять участие возможно, если есть свободная роль, для которой у игрока есть необходимый антураж, и региональный мастер считает возможным предоставить эту роль этому игроку.

После получения согласия регионального мастера игрок обязан сдать игровой взнос и пройти регистрацию.

Мастерская группа оставляет за собой право отказать в участии в игре без заявки, поэтому рекомендуем приезжать на полигон, только предварительно связавшись с мастерами.

## Браслеты

При регистрации игроку выдается браслет, который нужно носить при себе во время игры непрерывно и показывать мастеру по требованию. Браслет служит подтверждением регистрации и уплаты взноса.

Заменить утерянный браслет может региональный мастер и/или регистрация.

Игрок без браслета выводится мастером из игры до подтверждения его регистрации на игре.

## Заезд и выезд на полигон

Игра начнется вечером в среду, 6 августа. Мы рекомендуем вам заехать на полигон не позднее утра (а если вы планируете строительство, то и ранее). Мастера будут на полигоне не позднее 2 августа и будут рады игрокам, заехавшим раньше.

## Игровой процесс

Игра идет непрерывно с вечера среды по воскресенье. В это время все, что происходит с игроками, происходит по игре, исключая вопросы, угрожающие жизни и здоровью игроков (медицинские проблемы, пожизненные конфликты). По всем таким вопросам рекомендуем срочно уведомить мастеров. Палатки игроков находятся «вне игры»: там нельзя хранить игровые предметы, а игроки, спящие в палатках, недоступны для игровых взаимодействий. Прятаться в палатках от нападения нельзя.

Запрещается нападать на игроков, которые отправляют естественные надобности или купаются.

Купаться и брать воду можно только в ближайшем к локации месте, ходить через другие локации «не по игре» для этого нельзя.

## Освещение

Электрические источники света можно лишь рассеянного света и обязательно заантураженные (хотя бы минимально).

Например нельзя ни в каком виде ходить с ручным направленным фонарем или в налобнике.

### **Строительство**

Дома должны быть окружены тканевыми или иными стенами со всех сторон. Палатка размещается в «спальне» игрового дома, а костер — в «кухне», «пожизненный лагерь» устраивать не надо. Мы рекомендуем игрокам использовать тенты и/или газебо для защиты игровых домов от дождя.

В каждом крупном лагере должен быть свой сортир (строят игроки).

Строительство общественных зданий и стен крепости производится игроками локации совместными усилиями. Обратитесь к региональщику за помощью от мастерской группы в закупке (за счет игроков) материалов и организации процесса.

### **Крепости**

Те локации, в которых есть штурмовая стена, окружаются тканевыми или иными стенами целиком. В малозаметных, «тыловых» местах такая стена может быть заменена заградительной лентой или «конвертами». К туалету надо повесить тканевой коридор, чтобы было понятно, что туалет — «внутри стен».

### **Безопасность**

Мы рассчитываем, что наши игроки — взрослые люди и отвечают за себя сами. Рекомендуем всем игрокам иметь при себе документы и полис ОМС, а также необходимые личные лекарства.

Мастерская группа обеспечит первичную медицинскую помощь и эвакуацию в медицинское учреждение.

Напоминаем об осторожности при купании в озерах и вообще стандартных мерах предосторожности в лесу.

### **Несовершеннолетние и дети**

Несовершеннолетние (14-17 лет) допускаются на игру с письменного разрешения от родителей, в котором указан сопровождающий взрослый участник и контакты родителей и сопровождающего, или непосредственно в сопровождении родителей.

Дети (до 14 лет) на нашей игре могут быть только с предварительного согласия региональщика и вместе с родителем. Они не играют (хотя и могут иметь игровое имя и костюм), недоступны для игровых взаимодействий и не должны ходить по полигону самостоятельно.

### **Алкоголь**

Мы рекомендуем игрокам в состоянии опьянения не покидать своей палатки.

Мы категорически рекомендуем игрокам, употреблявшим алкоголь, не участвовать в боевке и не купаться.

Убедительно просим выпивших игроков прислушиваться к словам мастеров.

На нашей игре категорически запрещено употребление любых наркотиков, виновные будут переданы в руки правоохранительных органов.

### **Животные**

Мы не рекомендуем привозить на игру каких-либо животных, но если вы очень хотите его привезти, предварительно согласуйте условия пребывания животного на полигоне с региональным мастером. Владелец животного должен выполнять все просьбы мастерской группы и несет полную ответственность за то, чтобы его питомец не мешал другим игрокам.

### **Пожарная безопасность**

Соблюдайте правила пожарной безопасности, особенно при курении (окурки не разбрасывать, заодно и лес чище будет).

По возможности готовить не на костре, а на газу. Если такой возможности нет — готовить на мангале, а не на костре. На худой конец — очень хорошо окапывать костер, а не как всегда. (Копаем до песка, шириной полметра). Маг, инициирующий пиротехнику (и только он!), отвечает за ее безопасность.

### **Автомобили**

Проезд автомобилей по игровой территории во время игры запрещен, кроме автомобилей мастерской группы с пропусками. Мы рекомендуем ставить машины на специально выделенной неохраняемой стоянке на краю полигона, так автомобиль никому не мешает и сохраняется возможность поехать на нем куда-то во время игры. Оставлять автомобиль в локации — по усмотрению регионального мастера при наличии возможности в указанном мастером месте. Такой автомобиль обязательно целиком укрыт тканью и к нему прикреплен лист бумаги с именем, мобильным телефоном и локацией владельца.

### **Экология**

Напоминаем, что нельзя: рубить живые деревья, забивать в них гвозди, и вообще делать вещи, которые повлекут проблемы с лесником. Это может повлечь существенные штрафы для виновных со стороны государственных органов.

В озере мыться и мыть посуду можно только без применения моющих средств, иначе оттуда нельзя будет пить воду (можно мыться, сливая мыльную воду на землю).

Не раскидывайте мусор по лесу: соберите его в мусорные мешки (если у вас кончились, можно взять у мастеров) и отнесите его в указанное мастерами место.

Не разбирайте деревянные постройки, как сделанные туристами до вас, так и сделанные вами (полиэтилен, ткань, веревки и т. д. снимите).

### **Фотографы и видеооператоры**

За аккредитацией фотографам и видеооператорам просим обращаться на [info@vedmak2014.ru](mailto:info@vedmak2014.ru). Условием аккредитации является безвозмездное представление отснятых на игре материалов мастерской группе для публикации их на сайте, в сообществе в ЖЖ, в группе ВК.

Во время игры фотографы и видеооператоры носят игровой костюм, опознавательный знак (бейдж) и обязаны не мешать игровому процессу.

При нарушении этих условий мастерская группа вправе удалить фотографа/видеооператора с полигона.

### **Коммерческая деятельность**

На полигоне запрещена любая коммерческая деятельность.

Во время игры любая продажа товаров и услуг допустима только за игровые деньги и как часть игрового процесса (согласно правилам по экономике). Допустима схема, при которой вещь «по игре» «продается» с условием возврата в конце игры.

### **Кабаки**

На нашей игре кабаки — это прежде всего место общения и ролевой игры, а уж во вторую очередь место, где можно закусить или выпить. Все работники кабака полноценно принимают участие в игре на общих основаниях. Кабаки могут продавать еду только за игровые деньги, продажа за реальные деньги или их суррогаты запрещена. Мастера компенсируют кабакам часть потраченных средств по смете при условии предъявления чеков. Ориентировочная сумма компенсации составляет не менее чем 10 000 рублей для «кабаков» и аналогичных заведений, и не менее 5000 рублей для «кофеен» и аналогичных заведений. Деньги выплачиваются уже после начала игры.

Мастера дадут кабакам некоторое количество ткани и досок на строяк, а также постараются помочь с транспортом (идеальный вариант, если все кабаки будут закупаться в одном месте и в одно время, а мастера оплатят транспорт до полигона).

Запрещено подавать в кабаках крепкий (более 20%) алкоголь.

## Менталитет и ксенофобия

- Каждый персонаж относится к той или иной локации и носит ее символ (см. [Правила по антуражу](#)).
- Представляться принято с упоминанием страны происхождения — это вызывает больше доверия.
- Со своими нужно жить в мире и помогать им — если нет причин вести себя иначе.
- Любой чужак не вправе ожидать к себе хорошего отношения — если не заслужит его.
- Чужак может стать чьим-либо гостем или, со временем, общим гостем, приобретая таким образом некоторую защиту.
- Чужаки могут стать жертвами погрома, если их обвинят в случившейся беде.

### Ксенофобия

Мир Ведьмака — мир с четким разделением на «своих», близких и понятных, и «чужих», пугающих и непонятных.

**Своими** являются жители одной и той же страны. Они носят один и тот же символ.

Символ обязателен к непрерывному ношению (может быть спрятан, но обнаружим при обыске).

Носить символы чужой локации нельзя. Символы локации непобираемы.

В большинстве случаев персонаж хорошо относится к своим и старается им помогать, особенно на чужбине.

**Народные традиции.** Кроме внешнего сходства, жителей одной страны объединяют общие привычки, обычаи (способ приветствия, игра, ритуал, поговорки, присказки и т. п.). Как правило, чужие обычаи выглядят странно или даже неприятно, но своими традициями люди дорожат и следуют им, особенно оказавшись вдали от родины. *Говорят, стоит собраться вердэнцам в одном месте, как они сразу затевают свою шумную игровую пляску. А еще им нельзя доверять деньги, так как они не умеют с ними обращаться, это всем известно. Зато каэдвенцы пьют как не в себя — по поводу и без, ключевую воду, а зачастую и брагу.*

**Чужаком** для каждого человека является тот, кто не носит символ родной ему локации.

*Новиградский купец, пришедший торговать в Вердэн, будет чужаком для вердэнцев. Краснолюды-банкиры никогда не станут своими в людских королевствах, даже если живут там уже много поколений.*

Чужак — как бы и не вполне человек и не имеет никаких прав, он не может обращаться к защите местного закона, стражи и судей. Зло, причиненное чужаку, не считается плохим поступком, не служит основанием для наказания по закону и не ухудшает отношение соседей. Местные часто находят повод и радостно нападают на чужака, грабят, прогоняют, а случается, что и убивают.

Чужаков не любят и опасаются не без оснований: присутствие чужака вредит, например, отрицательно сказывается на результатах [Часа ремесла](#).

**Гости: принятие чужака.** Если присутствие чужака желанно или полезно кому-то из местных жителей (он чем-то обязан чужаку, ведет с ним выгодные торговые дела и т. д.), то этот местный житель может принять чужака как своего гостя.

**Быть гостем — единственный способ безопасно находиться в неродной стране.**

Принятый в качестве гостя попадает под защиту своего хозяина и местных законов. Маркер гостя выглядит как ополовиненный герб страны-хозяина.

**В мире игры маркера гостя не существует** — это просто маркер того, что чужак здесь принят и ему здесь рады.

### «Паны и Пани». Получение знака гостя

В каждом городе, в каждой деревне живут уважаемые мудрые люди, их иногда называют пан/пани (впрочем, в разных странах их называют по-разному). Их знают, к ним обращаются за советом, их слово имеет вес. В каждом краю свои «пани»: в Вердэне это могут быть кабатчик и хозяйка борделя, в Новиграде — жрец Вечного Огня и ректор Оксенфуртского университета. В своем краю таких людей знают.

Когда чужак приходит в поселение/город, местный житель, который готов принять его как гостя, ведет к одному из «панов» и представляет. «Пан» задает ему необходимые вопросы и выдает (или не выдает) знак гостя. Гость обязан сдать знак одному из панов, покидая поселение/город. В случае, если уход происходит в спешке или тайно, можно передать через любого мастера. Но так поступать невежливо.

Власти (король, бургомистр, махакамский староста, комендант Цинтры) также могут давать и забирать знак гостя.

Если чужак приходит в поселение/город, где у него нет «поручителей» — лучшее, что он может сделать, это немедленно найти пана, представиться и попытаться получить знак гостя. Говорят, мудрые люди не отказывают принять гостя, не имея на то оснований.

**Лишают знака гостя** те же люди, кто дает знаки.

Традиционно гостей не принято оскорблять, причинять им вред, это считается неуважением по отношению к тому, кто их принимает. Поэтому любая агрессия против чужака либо сопряжена с лишением знака гостя, либо — агрессия против того, кто это знак выдал.

Исключительная ситуация — Погром (см. ниже). Во время погрома лучше не быть чужаком.

### «Общий» гость

Случается так, что чужак живет здесь много лет (родственники, приехавшие из других регионов, краснолюдские банкиры и т. п.). В таком случае он не должен отдавать/получать заново маркер гостя каждый раз, покидая локацию.

Но даже такие гости никогда, как бы долго они ни прожили здесь, не становятся «своими».

### Погромы

Погром — это нападение на чужаков (какой-то национальности/расы или всех чужаков вообще).

Поводом для погрома является какая-то беда, в которой можно было обвинить чужаков, или зло, причиненное своему в чужой стране.

*Реданский караван был ограблен на дороге в Каздвене. После этого в Новиграде толпа напала на бродячий театр, в котором было несколько каздвенцев, их избili до полусмерти и ограбили.*

**Как происходят погромы.** Желая инициировать погром всенародно выдвигает свои обвинения (например, выходит на площадь и заявляет: «Что же это делается? Проклятые краснолюды опять отравили колодцы!»). Если он встречает поддержку соседей («Давно пора с ними покончить»), то погром начинается.



С древних времен считается, что право на народный гнев — священно, что погромы на пустом месте не случаются и уж всегда приносят больше пользы, чем вреда. Поэтому власти традиционно не вмешиваются в происходящее, если не доходит до смертоубийства; да и то не всегда.

Во время погрома чужаков бьют (оказывающих сопротивление — до смерти), грабят (что делает погром особо привлекательным) деньги, напитки, другие игровые ценности.

Взаимодействие происходит по обычным боевым правилам.

Погром — выражение не только гнева, но силы и единства народа, способности защищать своих и свои интересы. Поэтому после погрома случается подъем патриотизма, который усиливает страну. На усмотрение мастеров Ленты отрядов после конца цикла не сгорают или сгорают меньше, чем обычно.

### Приложение 1. Что именно означает маркер локации

Фактически, маркер — это знак национальной идентичности. Для игрока он определяет то, к какой нации ты относишь своего персонажа, и как идентифицируют тебя окружающие.

При этом это не маркер происхождения. Если у персонажа папа — реданец, а мама — темерка, но в младенчестве его похитили цыгане и увезли в Вердэн, и он вырос в этом королевстве, то вне зависимости от своей крови он носит маркер Вердэна. Он воспитывался в вердэнской культуре, впитал её и ассоциирует себя с ней.

И если такой персонаж потом переехал в Аэдирн и начинает игру там, он всё равно носит маркер Вердэна, своей культурной родины.

При этом вопрос внешнего восприятия очень важен. Маркер — это не только то, кем ты считаешь себя, но и то, кем считают тебя окружающие. Особенно это важно, разумеется, для нелюдей.

Даже если эльф родился в Новиграде, с детства ходил в приходскую школу при Храме Вечного Огня вместе с людскими детьми и впитал городскую культуру, окружающие всё равно смотрят на него как на эльфа. Поэтому он должен носить маркер национальной идентичности эльфов и не может носить реданский, что бы там ни пытался из себя изобразить.

Грубо говоря, маркер показывает нам, что, как бы ты ни притворялся европейцем, когда ты пьёшь кофе — глаз всё равно прищуриваешь. И всем настоящим европейцам это заметно.

Именно поэтому маркер всегда должен быть при игроке. Его можно носить скрыто, не выставляя свою национальную идентичность напоказ. Но он должен быть обнаружим при обыске. Если кто-то задался целью выяснить, не еврей или не ривянин ли ты, он это выяснит. Потому что такие вещи — они написаны на твоей паскудной ривской морде, и если хорошенько копнуть — шило вылезет из мешка.

И именно поэтому нельзя носить чужие маркеры. Т. е. можно носить одежду, характерную для другого региона, притворяясь выходцем из него, но если кто-то начнет копать — обман непременно будет раскрыт. Русский русского всегда узнает, а если, как в анекдоте, какой-то негр решит выдавать себя за гарного хлопца — это быстро вскроется.



## Дороги и Бездорожье

Обычные персонажи могут путешествовать между локациями только по Дорогам. Сходить с Дорог (например, чтобы спрятаться среди деревьев) можно, но недалеко — не далее метров 15, возвращаться можно только в то же место Дороги. Путешествовать по кустам вдоль Дороги нельзя.

В рамках боевого эпизода ограничение на отход от Дороги нестрогое (можно добежать до вражеского лучника, например), но по окончании боёвки надо вернуться (добежал, убил, помародерствовал, вернулся).

В случае нарушения правил по Дорогам персонаж может быть отправлен в тяжелое ранение или в мертвятник — по усмотрению заметившего нарушение мастера.

## Перемещение по Бездорожью. Скауты и проводники

Существуют особые персонажи, которые умеют перемещаться по Бездорожью: это скауты и проводники.

Если скаут/проводник убегает от преследователя по прямой от Дороги на 50+ метров, то он поднимает руку и говорит слово-маркер «Убежал»: преследователь обязан прекратить погоню и вернуться на Дорогу, скаут/проводник — убежать и бродить по Бездорожью не менее 10 минут. Скауту/проводнику надо поднимать руку и «убегать», как только он понимает, что пробежал 50 метров — не стоит намеренно затягивать погоню.

### **Разлив Яруги**

По дороге Вердэн — Цинтра Отряды смогут передвигаться только с 10:00 пятницы (одиночки могут перемещаться и раньше).

### **Постоялые двory**

Почти на всех Дорогах между городами есть Постоялые двory.

Путешественник, желающий миновать Постоялый двор, обязан провести на нем минимум 30 минут (можно и дольше). Вернуться с постоялого двора обратно на Дорогу, по которой пришел, можно в любое время (даже после того, как отсидел 30 минут). Отсидев положенное время, можно сидеть сколько угодно, а потом выйти на какую угодно Дорогу.

### **Как сократить время ожидания на Постоялом дворе?**

#### **Рассказать историю**

Путешественник может сократить время ожидания с получаса до 15 мин. Ему нужно записать одну значимую правдивую историю из своей недавней жизни в специальную книгу у трактирщика. Эта книга игротехническая, ее можно читать, но нельзя ее портить, прятать, изменять информацию в ней. Для Отряда этот способ не работает.

#### **Выпить Напиток добра**

Путешественник, выпив на Постоялом дворе соответствующий своему региону 1 Напиток добра, может пройти сразу (потратив время только распитие Напитка). Для Отряда этот способ не работает.

#### **Подготовка амуниции — для Отряда**

Собрав из находящихся на Постоялом дворе материалов 1 штурмовое приспособление (настил, или мантелет, или таран), Отряд может сократить время с получаса до 15 минут. Если на Постоялом дворе уже не осталось материалов — надо принести их с собой. Готовое приспособление поступает в «Запас оборудования для штурмов на Постоялых дворах».

### **Запас оборудования для штурмов на Постоялых дворах**

МГ предоставит запас материалов для 3-4 мантелетов (или готовые мантелеты), возможно, таран на каждый Постоялый двор. Их можно использовать на Постоялом дворе. Можно взять для штурма соседней крепости — но тогда вернуть после штурма (можно не по игре, в исключительных случаях игротехи помогут).

### **Путешествия по Бездорожью**

Этот раздел правил предназначен только для скаутов и проводников.

Чтобы уметь уходить от Дорог и путешествовать по Бездорожью, надо обладать специальным навыком:

- Скаут — 3 скаута могут взять с собой 1 персонажа;
- Проводник — может взять с собой до 3 персонажей.

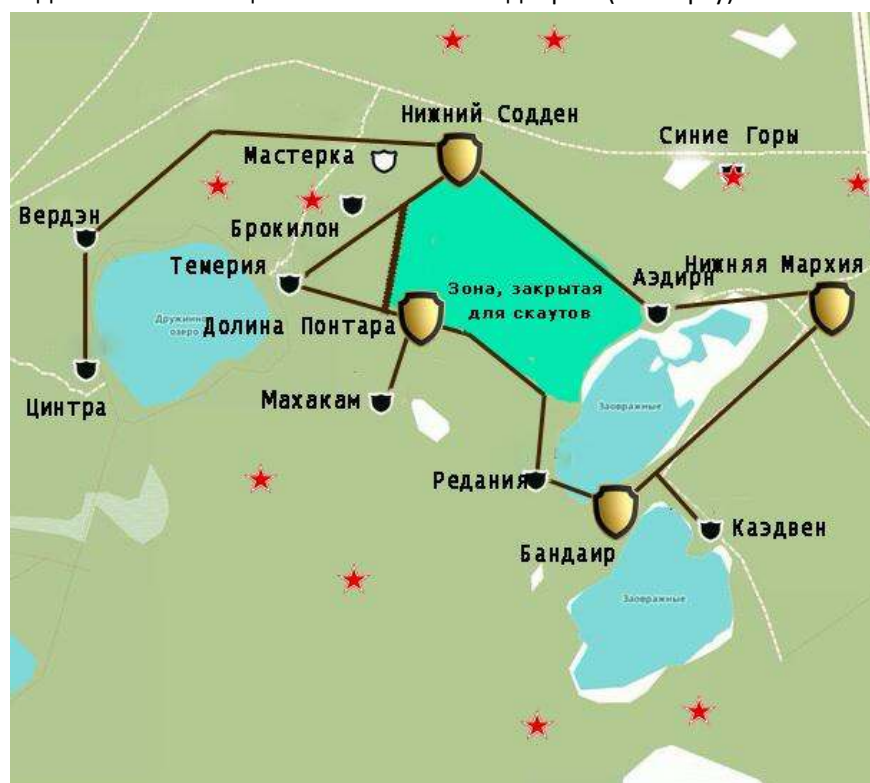
Скаутам и проводникам надлежит «по жизни» пояснять правила своим спутникам. Если спутник лишился проводника/скаута, ему надо выбираться на Дорогу самым коротким путем.

Запрещенная для скаутов/проводников зона ограничена дорогами Аэдири — Нижний Содден — Долина Понтара и озером (см. карту). В нее можно зайти до 15 метров (для засады, например), а далее вглубь идти нельзя.

Правила по убеганию не работают.

### **Движение в лесу (на Бездорожье) разрешено только внутри сектора**

Сойдя с дороги, скауты и проводники могут свободно ходить по лесу, но они не должны уходить в другой регион, отделенный на общей части Постоялым двором (см. карту).



### **Обходить Постоялые дворы через Пограничные точки**

Скауты и проводники могут «обойти» Постоялый двор по лесу и тем самым перейти в «другой сектор», для этого надо «отметиться» (см. ниже) у любой Пограничной точки, соответствующей этому Постоялому двору.

### **Отметиться на Пограничной точке**

Точка отмечена как специфическое место (например, руины Шаэрраведда) и снабжена поясняющей табличкой.

Чтобы отметить на точке, надо в специальной прилагающейся книге:

- записать информацию о вашей группе: время прохода и состав группы по расам (например: «Четверг, 16:30, эльф, эльф, низушек»). Причем за своего персонажа название его расы каждый игрок пишет самостоятельно (даже если, например, он без сознания, это игротехническое действие). Нельзя намеренно искажать свой почерк. Отряд (способный перемещаться вне Дорог) не перечисляет участников, но Офицер указывает, что точку прошел Отряд с таким-то количеством лент-резервов;
- Каждый член проходящей группы записывает какое-либо правдивое значимое воспоминание-отчет о недавних событиях в этом секторе: разведке, движении вражеских групп или подобном. Даже если проводник просто вывел вас из города и привел к точке напрямик без всяких встреч — это и запишите. Не надо совещаться между собой, просто каждый по очереди пишет то, что кажется ему правильным.

После аккуратно уберите книгу с ручкой обратно в защитный чехол.

Эта книга игротехническая, ее можно свободно читать, но нельзя портить, прятать, уносить, менять информацию в ней.

На Пограничной точке могут быть дополнительные правила, они будут написаны на поясняющей табличке (прямо на точке).

#### **Боевые ситуации около Пограничных точек**

Если вы отметились и перешли в другой сектор, и вдруг надо сразу убежать обратно — можно убежать, не отмечаясь снова. «Долго сидеть» на точке, чтобы убежать от угрозы с какой-нибудь стороны, нельзя (надо будет снова отметить, чтобы уйти).

Если вы преследуете отметившегося, он убегает в другой сектор, а вы не успели отметить — действуйте по аналогии с правилами по убеганию, т. е. через 50 метров преследуемый поднимет руку и окончательно «убежит» от вас.

#### **Стать скаутом**

В 1 королевстве за 1 цикл (между двумя Часами Ремесла) законный король (узурпатор) королевства (или назначенный им персонаж) может 1 раз сделать 1 персонажа скаутом:

- кандидат (в сопровождении проводника или скаута) должен «отметиться» у всех Пограничных точек (их 10) и отчитаться, где, когда и при каких обстоятельствах отмечался;
- король обязан заплатить игротехнику 10 серебра и 5 Напитков зла (этой страны).

#### **Информация об игровом мире**

##### **Скауты и проводники на начало игры**

Все эльфы, низушки, дриады — скауты.

Среди людей (включая нильфгаардцев) и краснолюдов скаутов около 20-30.

Проводники встречаются только среди людей, их около 5-10.

##### **Пограничные точки**

На полигоне 10 пограничных точек: 4 при Постоялом дворе Нижний Содден, при остальных Постоялых дворах по 2.

##### **Синие Горы**

К Синим Горам не ведут никакие дороги. Одна из Пограничных точек при Постоялом дворе Нижняя Мархия (на дороге Каэдвен — Аэдирн) расположена прямо при Синих Горах.

##### **Брокилон**

В Брокилон можно войти прямо с дороги, однако вошедший вынужден будет преодолевать множество препятствий с риском для жизни (о них вы узнаете из табличек). Дриады не упустят шанса пострелять по незваному гостю, который при всем желании не сможет добраться до них, пока не преодолеет полосу препятствий.

В ночное время пройти в Брокилон можно только с помощью дриады.

# Правила по экономике

## 1. Деньги

Большинство представленных на игре государств (Аэдирн, Каэдвен, Нильфгаардская империя, Редания, Темерия) чеканят собственные монеты: «серебряный» и «медный», уникальные по внешнему виду.

1 серебряный = 10 медным.

По умолчанию монеты разных государств признаются идентичными по весу и содержанию металла, т. е. номинальный обменный курс валют — 1:1. Вместе с тем правители регионов по своему усмотрению могут устанавливать принудительный курс обмена или вообще запрещать на подвластных им территориях хождение определенных валют, а игроки — не принимать к расчету монеты определённых государств.

На игровые деньги можно:

- улучшить доспехи;
- купить ресурсы;
- поесть в кабаке;
- повеселиться в борделе;
- оплатить лечение или купить лекарства;
- оплатить различные услуги, купить ремесленные товары.

Некоторые услуги, например услуги кузницы по улучшению доспехов, можно оплатить только в национальной валюте государства, где происходит сделка.

## 2. Банки

На игре действуют банки — сеть филиалов краснолюдского махакамского банка, по одному филиалу на каждый регион (кроме Нильфгаардской империи).

Все филиалы централизованно управляются из головной организации (мастера), однако имеют значительную степень самостоятельности в принимаемых решениях (даже могут пытаться обмануть главное отделение в Махакаме), но должны быть готовы к проверкам и последствиям.

Традиционной политикой махакамского банка является лояльность филиала властям страны, в которой он находится. Законы и указы короля обязательны к выполнению местным филиалом, но никак не затрагивают другие отделения.

**Пример:** Темерский король может запретить темерскому филиалу принимать реданскую валюту, но не может запретить это другим отделениям банка. Аэдирнский король может конфисковать счет казненного вельможи в своем филиале банка, но не может конфисковать его счет в реданском или вердэнском филиале. Наказание сотрудников филиала за нарушения местных законов считается делом местных властей и не интересует руководство банка.

Банки нельзя разрушить или ограбить (краснолюдские сейфы исключительно стойки ко взлому). Банкира можно убить. В банках отсутствуют сейфовые ячейки.

Банки на игре:

- ведут расчетные счета государств;
- ведут расчетные счета персонажей;
- собирают налоги с виртуальных поместий;
- принимают вклады;

- обменивают валюту;
- выдают ссуды;
- осуществляют переводы денег между счетами в различных филиалах.

Банки в обязательном порядке ведут игротехническую бухгалтерию. Все операции отражаются в гроссбухе, при этом обязательно учитывается валюта счета или операции. Сведения из гроссбуха в установленном порядке передаются мастеру по экономике.

Гроссбух нельзя выкрасть, уничтожить, фальсифицировать, но можно подсмотреть, заставить предъявить и пр. Сведения из гроссбуха могут также использоваться правительством для контроля за банковской деятельностью.

### 3. Ресурсы

Основной ресурс на игре — Напиток. Напиток представляет из себя питьевую жидкость, которую сопровождает специальный чип. Один чип соответствует одной единице Напитка.

Напитки хранятся и переносятся в емкостях произвольного объема, к которым привязаны чипы, обозначающие содержащееся в емкости количество Напитка. Напиток наливается в емкость из расчета не менее 50 мл жидкости на 1 единицу. Количество единиц Напитка, которое может содержаться в одной емкости, ограничено.

**Пример:** *Есть бутылка на 1,5 л и чипы на 20 порций Напитка. Чтобы отмерить 3 порции, отливаем на глазок жидкости объемом на один пластиковый стаканчик и перевешиваем 3 чипа Напитка.*

Напиток имеет срок годности (указан на чипе), по истечении которого теряет все свои свойства.

#### Виды Напитков и их производство

Каждое королевство производит уникальный, характерный только для него вид Напитка. Существует три вида напитков: Красный, Синий и Зеленый.

Напитки производятся на «Часе ремесла». Экономический цикл начинается с Часа ремесла и заканчивается с началом следующего Часа ремесла. Два раза в день в 14:00-15:00 и 20:00-21:00 жители района производства Напитка и те, кто желает им помочь (для кого этот регион является родным), собираются в одном месте и играют в игру-производство, уникальную для каждого региона, которая длится 15-20 минут. Количество произведенного Напитка зависит от успешности игры-производства, количества задействованных игроков (чем больше — тем лучше) и некоторых других модификаторов (например: наличие чужаков (в том числе гостей) в пределах видимости от места проведения игры всегда уменьшит итоговый результат, а использование брокилонских зелий, наоборот, увеличит). Бойцы и Офицеры отрядов не могут принимать участия в игре-производстве.

**Пример:** *Жители королевства А. занимается тем, что производят Красный напиток. Для этого они должны оберегать урожай специй от топчущих их Сивок-Бурок (игротехники). Известно, что при точном попадании снаряда в Сивку-Бурку тот роняет фрукт (апельсин, лимон и пр.), а если увернется, то утащит с поля пакет со специями; кроме того на стороне Сивок выступают местные ведьмы из числа игроков. По результатам игры региональщик подсчитывает количество сохраненных специй, выбитых фруктов и выдает чипы, соответствующие количеству порций Напитка, произведенного в данный Час ремесла. Далее Красный напиток делается путем разведения красителя в воде и на бадьи с ним вешается необходимое количество чипов.*

Напитки могут также производиться в областях, находящихся за пределами полигона. Такие напитки ввозятся на кораблях, прибывающих в Новиград. Все товары, привезенные на кораблях, распродают на Новиградской бирже. Время прибытия кораблей — игровая информация.

#### Новиградская биржа

На Новиградской бирже торгуют (в том числе выкупают на аукционе) Напитками, привезенными на кораблях из-за моря, и товарами, поступающими по суше из других государств. Здесь периодически выставляются на аукцион партии прибывших товаров и устраивается обратный аукцион на покупку.

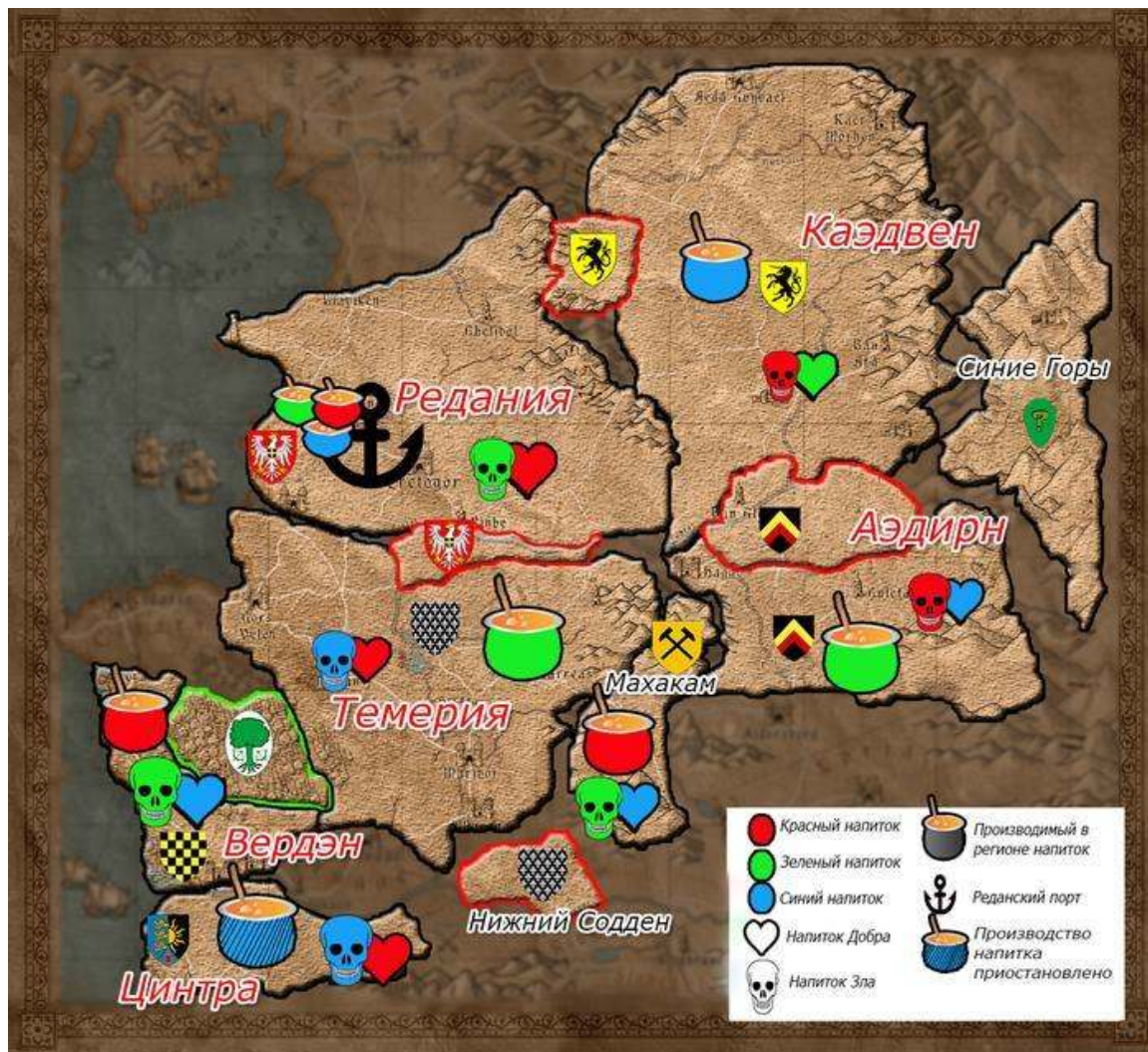
К торговле на бирже допускаются купцы, обладающие биржевой лицензией. Лицензии распределяются бургомистром на ограниченный срок (год), после чего либо продлеваются, либо нет. Владелец лицензии может сам воспользоваться правом торговли, а может сдать место в аренду.

За нарушение новиградских правил торговли лицензия может быть аннулирована.

#### **Свойства Напитков**

Напиток в зависимости от ряда условий может обладать одним из двух свойств — Зла или Добра. Условием для Напитка зла является место создания отряда, в котором служит персонаж, Напитка добра — подданство персонажа. Один и тот же напиток может обладать разными свойствами для разных персонажей. Список существующих Напитков и свойства, которыми они обладают для данного персонажа, прописываются в его аусвайсе. Исключение составляет напиток, произведенный на родине персонажа или в месте, где создан отряд: Напиток, произведенный в определенной области, заведомо не может быть употреблен ее жителями и обязательно идет на экспорт.





**Пример:** по карте напитков видно, что в Каздвене варится Синий напиток, а в самом регионе употребляют Красный в качестве Напитка зла и Зелёный в качестве Напитка Добра.

Маги и эльфы Синих Гор могут употреблять любые напитки в качестве напитка Добра. Для персонажей, чей родной регион не представлен на игре отдельной локацией (Зеррикания, Ковир, Скеллиге и пр.) напиток Добра — Зеленый.

Страна/регион	Производство	Напиток добра	Напиток зла
Темерия	Зеленый	Красный	Синий
Редания	— (порт)	Красный	Зеленый
Каздвен	Синий	Зеленый	Красный
Аэдирн	Зеленый	Синий	Красный
Верден	Красный	Синий	Зеленый
Махакам	Красный	Синий	Зеленый
Цинтра	Синий (производства нет)	Красный	Синий
Маги/эльфы	—	Любой	—
Остальные регионы	—	Зеленый	—

Напиток зла используется:

- при создании армии;
- формировании ее резерва (покупка ленточек отряда);
- для поддержания боеспособности армии.

Напиток добра используется:

- для закрепления договоров, иначе документ ничтожен;
- при проведении обрядов и ритуалов (свадеб и т. п.);
- при зачатии ребенка.

Подробнее о случаях использования Напитков добра и зла смотри в [Таблице цен](#) (в конце правил по экономике).

#### 4. Купцы и караваны

Для перевозки Напитков между регионами формируются караваны. Вне каравана перемещаться из региона в регион, имея при себе больше одной порции Напитка, запрещено.

Караван подчиняется [Правилам по Перемещениям](#) и состоит из двух человек, несущих посеребренные носилки с Напитком (обязательно) и охраны (опционально).

Если караван идет Лесом, то каждый раз проходя через Пограничную точку, караванщики обязаны слить 1/4 от всех имеющихся на носилках порций напитков.

Можно грабить караваны. После успешного ограбления товар можно уничтожить или продолжить путь с грузом.

#### 5. Виртуальный доход

Все государства разделены на некоторое количество поместий. Часть поместий составляет королевский домен, а часть находится в частном владении. На местности поместья не представлены.

Владельцу поместья регулярно перечисляется виртуальный доход. Поместья внутри одной страны приносят равный доход, сумма которого устанавливается мастерами и может колебаться в зависимости от игровых событий.

Механизмы смены владельцев поместий указаны в [Правилах по поместьям и титулам](#).

Доход перечисляется на счет владельца в местном отделении махакамского банка. На базовую ставку дохода в экономический цикл влияет количество непохороненных умерших жителей региона.

Заложить поместье нельзя, но можно брать кредит под доход от поместья.

**Пример:** *владелец поместья в отделении махакамского банка получает на руки 10 серебряных, но в последующие 4 цикла с дохода от его поместья будет списываться по 3 серебряных в цикл.*

#### 6. Диверсии

На игре есть возможность осуществить диверсию: игротехнически ухудшить экономическое положение региона.

На месте производства Напитка должен быть вкопан столб. Требования: столб маркируется красными ленточками, в обхвате должен быть не менее 15 см, установлен вертикально и выступать из земли на высоту не менее 2,5 метра.

Столб можно спилить, срубить, вытащить, украсть или закрасить краской (не из баллончика!) не менее 50% его выступающей над землёй части. Если до начала Часа Ремесла столб не будет восстановлен, количество производимого напитка будет уменьшено вдвое.

Количество запасных брёвен не лимитировано, но находиться они должны не ближе 100 метров от вкопанного столба. Запасные брёвна можно портить, даже когда они ещё не вкопаны.

## 7. Налоги

Устанавливаются и собираются правительствами государств на игре и по игре.

Налоги с виртуальных поместий по установленной законом ставке автоматически перечисляются на счет казначейства в момент поступления доходов на расчетный счет владельца поместья. Король может свободно менять ставки.

Кабаки и приравненные к ним заведения общественного питания передают 80% своего дохода мастерам.

### Ответы на часто задаваемые вопросы по экономике

**Q:** Каким категориям персонажей вообще нужна экономика на напитках и что с ними будет, если в их регионе на это забьют? Пока выглядит так, что интересно это: правителям, землевладельцам и солдатам (чтобы собраться в армию и повоевать).

**A:** Всё верно, именно правителям, землевладельцам, солдатам и купцам, т. е. большинству игроков на полигоне. Кроме того, не забывайте, что на полигоне ходят деньги, а напитки это всего-навсего своеобразные ресурсы.

**Q:** Что будет с заложенным доходом, если поместье отойдет другому персонажу?

**A:** Поместье отойдет новому владельцу вместе с обременением.

**Q:** Сколько напитков по базе получается в Час ремесла?

**A:** Если игра-производство прошла относительно удачно и штрафов не было, то получится 70-80 порций.

**Q:** Какие бывают штрафы и апгрейды для Часа ремесла?

**A:** Брокилонские травы увеличат базовую ставку на треть, т. е. до 110-120 порций. Наличие чужаков и гостей в зоне видимости производства снизит её на треть и более до 40-50 порций. Повреждение «диверсионного столба» снизит производство напитка вполтину.

**Q:** Будет ли диверсионный столб как-то чиповаться мастерами или достаточно будет просто подготовить десяток запасных столбов с красными ленточками, чтобы можно было сразу же заменить украденный, спиленный? Если не будет, то в чем тогда смысл проводить диверсии?

**A:** В правилах последовали уточнения. Количество запасных столбов не лимитировано, но лежать они должны не ближе 100 метров от вкопанного столба. Чтобы «испортить» столб, достаточно закрасить краской (не из баллончика) его выступающую над землёй часть не менее, чем на 50%. Запасные брёвна можно портить, даже когда они ещё не вкопаны.

**Q:** Что мешает разобрать груз напитков (допустим, 20 порций) на однопорционные, перенести их так единолично через границу, и там снова собрать?

**A:** Ничего, кроме чудовищного геморроя и траты большого количества времени.

**Q:** Каковы возможности политических властей влиять на экономику? Только фискальные рычаги плюс личное влияние / владеют предприятиями / устанавливают цены / вообще полностью рулят?

**А:** Любые, какие смогут придумать игроки в рамках действующих правил, вплоть до введения военного коммунизма и продразвёрстки.

**Q:** По-моему, в нижеприведенной строчке из правил стоит уточнить, что если несущие бросают носилки и начинают защищаться, то грузу хана. «Караван подчиняется Правилам по Перемещениям и состоит из двух человек, несущих посеребрённые носилки с Напитком (обязательно) и охраны (опционально)».

**А:** Напиток, если не повреждена тара и он не разлился на землю, остаётся целым. Можно после боя поднять носилки и идти дальше.

**Q:** Верно ли я понимаю, что даже после восстановления производства в Цинтре произведенный там синий напиток не может быть использован для создания отрядов в Цинтре, а должен идти на экспорт? А в качестве Напитка зла в Цинтре по-прежнему может использоваться только произведенный в других локациях синий напиток?

**А:** После восстановления производства цинтрийский напиток может использоваться для создания отрядов, в том числе Нильфгаардом.

**Q:** Я краснолюд-банкир. Где мне взять внутренние правила по банкам? Они вообще есть?

**А:** Есть. Напишите на [econ@vedmak2014.ru](mailto:econ@vedmak2014.ru) Обратитесь на полигоне к мастерам.

**Q:** Может ли обман центрального отделения быть совершен путем фальсификации гроссбуха?

**А:** Нет, гроссбук нельзя фальсифицировать, он выполняет в том числе игротехническую функцию.

**Q:** Про грабительство караванов — вы не боитесь беспредела? В принципе, опыт УВИ показывает, что это не самое популярное занятие, но у нас от ограбления сгорало 80% товара, а у вас все круто, грабить легко и приятно.

**А:** Ограбление караванов любимейшее занятие в мире Ведьмака — пусть защищают их.

Таблица цен	Цена в медяках	+ цена в напитках	+ цена в руде
<b>Базовые значения</b>			
Доход с 1 поместья	50	0	0
Базовая цена напитка	5	0	0
Чай в кабаке	1	0	0
Обед в кабаке	2	0	0
Хорошо пожрать в кабаке	5	0	0
Улуги в борделе	2+	1 (Д)	0
Услуги почты	2+	0	0
<b>Отряды</b>			
Сделать новый отряд	300	30 (З)	0
1 лента резерва	50	15 (З)	0
Превращение бойца в офицера	100	5 (З)	0
Зачисление бойца в отряд	0	1 (З)	0
Зачисление офицера в отряд	0	2 (З)	0
<b>Фортификация</b>			
Апгрейд проёма +1	50	1 (Д)	0
Апгрейд проёма +3	100	1 (Д)	0
Апгрейд проёма +5	150	1 (Д)	0
Эльфийская лоза (цена на рынке)	100	0	0
<b>Крафт людской</b>			
Апгрейд доспеха +1 впервые	70	1 (Д)	0
Апгрейд доспеха +1 второй раз	140	1 (Д)	0
Апгрейд доспеха +1 в третий раз	210	1 (Д)	0
Апгрейд доспеха +3	1000	1 (Д)	0
Добавление на доспех готового апгрейда	20	1 (Д)	0
Заготовка для амулета	200	1 (Д)	0
<b>Крафт краснолюдский (производство)</b>			
Апгрейд на доспехи +3	0	1 (Д)	3
Заготовка для амулета	0	1 (Д)	1
Двимеритовые наручники	0	1 (Д)	1
Приделка найденного апгрейда на доспех	0	5 (Д)	0
<b>Крафт краснолюдский (сбыт)</b>			
Апгрейд на доспехи +3	договорная	0	3
Заготовка для амулета	договорная	0	1
Двимеритовые наручники	договорная	0	1

Приделка найденного апгрейда на доспех	договорная	0	0
Медицина (цены на старте)			
Простой элемент на лекарство (за 3-6 штук)	1	0	0
Элемент от хронических болезней	2+	0	0
Элемент для яда	5+	0	0
Эльфский элемент	50+	0	0
Элемент из Брокилона	15+	0	0
Лекарства с низкими противопоказаниями	50+	0	0
Лекарства без противопоказаний	100+		
Яд	30+	0	0
Фисстех	10+	0	0
Лекарство для крови	15+	0	0
Лекарство для сердца, легких	10+	0	0
Лекарство для пищеварения, очищения	7+		
Лекарство от ранения корпуса	7+	0	0
Лекарство от ранения конечности	5+	0	0
Лекарство для разума	30+	0	0
Лекарство для зрения/слуха/речи	20+	0	0
Услуги частного медика в час (лечение)	10+	0	0
Услуги аптекаря/алхимика в час (индивидуальное лекарство)	30+	0	0
Услуги профессора медицины в час	50+	0	0
Образование и наука			
Лекция в Оксенфурте	25	0	0
Генетическая экспертиза	0	2 (Д)	0
Прочее			
Коронация	0	20+	0
Брокилонские травы для часа ремесла	200	0	0

## Секс и демография

Секс на нашей игре моделируется обменом специальными карточками с памятным посланием (идея взята из компьютерной игры).

### Карточки

Карточки желательно заготовить самостоятельно: это небольшая (от 8x12 до 10x15) ваша фотография в игровом антураже. Степень откровенности фотографии — исключительно на усмотрение игрока.

Допустимы также рисунки (ваши или скачанные из Интернета), если они ассоциируются с вашим персонажем.

Допустимо изготовить несколько карточек, для разных случаев. Например, откровенную для секса с любимым, закрытую для секса с опостылевшим супругом и мрачную — на случай изнасилования.

Тем, кто не заготовил карточку самостоятельно, мастера выдадут стандартные карточки с силуэтом мужчины или женщины, на которых можно будет дорисовать что-то, ассоциирующееся с вашим персонажем.

Количество карточек, привезенное вами на полигон, может быть любым. Если они кончатся, можно взять у мастеров стандартные в нужном количестве. Карточки (как собственные, так и полученные) в мире игры не существуют и не собираемы, но при желании их можно показать другим персонажам в процессе рассказа о случившемся.

На карточках обязательно должно быть написано ваше игровое имя и ИНП (это цифровой код, есть в вашем [профиле](#) на allrpg.info и в аусвайсе, выданном при регистрации).

### Процесс

Собственно секс заключается в том, что партнеры уединяются и садятся, прислонившись друг к другу спиной к спине. Каждый достает свою карточку и пишет на обороте памятное послание для партнера. Затем партнеры меняются карточками, и на этом акт считается свершившимся.

Если у вас не оказалось с собой ручки или карточки — мы все понимаем, что это значит.

### Изнасилование

В случае, если один из партнеров занимается сексом не добровольно, карточка просто забирается у него, и насильник сам пишет на ней всё, что посчитает нужным и что является его памятью о данном событии. Надпись обязательно зачитать жертве вслух. Жертва тоже получает карточку, но на ней насильник может ничего не писать. Если жертва не желает играть в это, она вправе объявить себя мертвой.

### Демография (обзаведение наследниками)

Игровая необходимость обзавестись наследниками может возникнуть на игре у владельцев поместий и титулов (см. соответствующие правила). Другие персонажи также могут обзаводиться наследниками, если пожелают в это играть.

Обзаведение наследниками возможно только по желанию женщины.

Решив завести ребенка, женщина сообщает об этом региональному мастеру, предъявив полученную от партнера карточку. Региональный мастер сообщает результат: при неудаче повторная попытка возможна не ранее чем через 3 часа. При успехе наследник появится не ранее чем через 12 часов (время может быть продлено на усмотрение мастеров, особенно для недавно поженившихся родителей).

Сократить время можно, оплатив обучение наследника в Оксенфурте. Новый персонаж в этом случае начинает игру студентом Оксенфурта.

Время ожидания наследника считается временем беременности и детства. Отыгрыш (живот, кукла) не обязателен, но возможен по желанию (во всяком случае об этом нужно заявить доктору или похитителям, а также каждому, кто спросит). При отсутствии отыгрыша или при отыгрыше беременности предотвратить появление наследника можно, только положив мать в 0 хитов, а при кукле — отыгрышем убийства.

По истечении срока мастера выпускают игрока на роль наследника. Период отрочества (когда персонаж недостаточно взрослый для сражений и женитьбы) и взросление персонажа отыгрываются по желанию игрока, в принципе допустимым вариантом является возраст 12–15 лет, когда разница между взрослым и ребенком только вопрос отыгрыша.

### **Особенности эльфов**

Два эльфа могут завести наследника друг с другом только по особым условиям (подробности будут известны эльфам). Другим способом (кроме появления наследников) новые эльфы из мертвятника не выходят.



## Поместья и титулы

Для моделирования атмосферы средневековых интриг мы ограничиваем правилами произвольный переход из рук в руки поместий (виртуальных источников дохода) и королевских титулов — они могут перейти в руки только персонажам, обладающим **претензией**.

Данные правила рассказывают о переходе поместий и титулов и приобретении претензий на них. Их необходимо прочесть королям, их советникам, аристократам (или другим землевладельцам), а также магам и ученым, которым интересна археология и генетика.

Термины:

- **Претензия** — законное право на поместье или титул, возможность стать владельцем. Подтверждается именованным сертификатом, выданным региональным мастером. Сертификат не побираем и восстанавливается в случае утери. Может быть выдан один сертификат на несколько претензий.
- **Законный претендент** — персонаж, имеющий претензию на поместье или королевский титул.
- **Владелец поместья** — персонаж, который владеет поместьем в текущий момент и получает доход от него (нужна законная претензия + воля короля).
- **Выморочное поместье** — поместье, у которого сейчас нет владельца, и, соответственно, доход с которого никто не получает.
- **Законный король** — персонаж, который сейчас законно правит королевством на полигоне (контролирует локацию + имеет претензию на королевский титул).
- **Узурпатор** — персонаж, который сейчас контролирует королевство, но не имеет претензии на королевский престол.

### Смена владельца поместья

Осуществляется следующими способами:

- Владелец вправе сам (в том числе за деньги, под угрозой и т. д.) передать поместье другому законному претенденту.
- Законный король (но не узурпатор) вправе передать поместье другому законному претенденту, сославшись на действительный или выдуманный предлог.
- Законный король или узурпатор вправе объявить поместье выморочным, сославшись на действительный или выдуманный предлог.

Смена владельца поместья регистрируется отделением махакамского банка по получении соответствующей бумаги, скрепленной тратой Напитка добра (см. правила по экономике). Возможно одной бумагой сменить владельцев сразу нескольких поместий (например, король осудил нескольких заговорщиков или назначает владельцев на свежезавоеванной «спорной земле»).

**Ни при каких (!) условиях ни законный король, ни узурпатор не могут передать владение поместьем персонажу, у которого нет грамоты претензии!**

## Коронация

Смена короля в полноценном королевстве (Редания, Темерия, Аэдирн, Каэдвен, Цинтра, Вердэн) происходит путем коронации законного претендента (с претензией на королевский титул).

Коронация происходит в торжественной обстановке, при большом скоплении народа, в строго определенном месте (например, в Редании — в Храме Вечного Огня). Коронация требует минимум 1 час на подготовку (с момента заявки региональному мастеру) и сопровождается массовым угощением подданных Напитками добра (20 напитков, невыпитые нужно вылить). Коронация возможна только при условии, что «партия» претендента фактически контролирует обстановку в королевстве. Коронация невозможна во время штурма или иных массовых боевых столкновений.

Во всех спорных случаях региональный мастер оценивает фактическую обстановку на месте (например, говорит с командирами всех отрядов) и обращается к сюжетной группе за подтверждением. Мастера могут потребовать дополнительное время на прояснение ситуации в спорных случаях.

*Пример 1. Умер король Визимир. В храме Вечного Огня коронуют принца Радовида как нового короля Редании, все войска и советники умершего ему присягают.*

*Пример 2. Король Фольтест женится на принцессе Милене, дочери короля Визимира. Теперь у него есть претензия на реданский трон. После того как темерские войска берут штурмом Новиград и устанавливают контроль над городом, Фольтест коронуется как король Редании.*

*Пример 3. Дождавшись, пока король Фольтест и его советники отойдут ко сну, бастард Фольтеста (имеющий претензию на темерский трон) и пять его доверенных парней прокрадываются в храм Мелитэле. Коронация невозможна, так как бастард не контролирует ситуацию в королевстве и коронация не проходит при стечении народа.*

## Узурпация

Если какой-то персонаж при поддержке верных ему сил фактически контролирует обстановку в главном городе / столице королевства, но сам при этом не является законным претендентом и не хочет короновать кого-либо другого, то он вправе объявить себя узурпатором. Факт контроля (нет штурма и т. д.) также подтверждается региональным мастером по согласованию с сюжетной группой.

Узурпатор, как указано выше, не может назначать новых владельцев поместий, но может объявлять поместья выморочными (без владельцев). Доход с выморочных поместий не получает никто (он не накапливается). Таким образом, завоевав королевство силой оружия, нельзя перенаправить доход в пользу «своих людей», но можно лишиться завоеванных дохода.

*Пример 1. Нильфгаард удерживает Цинтру. Узурпатором является имперский наместник. Он может объявлять выморочными поместья, владельцы которых перешли на сторону северных королевств (или просто отказались присягать Империи).*

*Пример 2. Маршал Виссегерд отбил Цинтру у Нильфгаарда. Но сам короноваться как ее король он не может, так как у него нет претензии на престол Цинтры. Может стать узурпатором и объявить поместья присягавших Империи дворян выморочными, лишив их дохода. Если бы маршал Виссегерд женился на княжне Цирилле, то мог бы быть коронован как законный король Цинтры.*

## Королевство эльфов

Границы возможного королевства и условия коронации эльфийского короля частично известны эльфам и/или узнаются по игре.

## Спорные земли

Законным королем (узурпатором) «спорных земель» (они же — Постоялые дворы между северными королевствами — Бандаир, долина Понтара, Нижний Содден, Нижняя Мархия/Верхний Аэдирн) считается законный король (узурпатор) соседнего с ним северного королевства, который завоевал его силой оружия. Контроль перехватывается «битвами по расписанию» в 12 и в 18 часов: армия (необязательно включающая Отряд) претендующей стороны должна прибыть к Постоялому двору, соответствующему данной спорной земле. Если нет протестующих, то она перехватывает контроль над этой территорией. Отстаивающий свою спорную землю может использовать в бою в том числе и Перевязи стражи, принадлежащие данному Постоялому двору. После завоевания новый правитель часто немедленно пользуется правом сменить владельцев поместий, выбрав из законных претендентов из числа своих подданных (но не обязан это делать), или объявить их выморочными.

## Выдача претензий

До игры претензии прописываются в базе заявок как часть вводных.

Новые претензии оформляются региональным мастером только в случае появления новых наследников, фактически в следующих случаях:

1. Если умер законный претендент, то все его потомки, а также потомки его родителей получают претензию (если до сих пор ее не имели).
2. Если законный претендент вступил в брак, его супруг (супруга) получают претензию. Расторжение брака не лишает супруга претензии.
3. Если законный претендент обзавелся потомством (см. правила по демографии и сексу), то потомок получает претензию.
4. Если археологами подтвержден новый документ (см. правила по науке), то из него может следовать новая претензия для некоего рода (получает глава рода, в спорных случаях — несколько персонажей).
5. Если ученый-генетик подтвердил существование прямого родства (сын, дочь, мать, отец, брат, сестра) между персонажем и законным претендентом (составив акт письменной экспертизы). Генетическая экспертиза не может аннулировать уже имеющуюся претензию.

В случае, если есть неопределенность в том, является ли потерянный в детстве ребенок тем самым претендентом (как например с княжной Цирилой), то он может получить претензию либо через генетическую экспертизу, либо если будет «узнан» кем-то из тех, кому это логично по вводной (например, маршал Виссегерд знает Цири). Те, кто могут «узнавать» претендента, знают об этом и об условиях «узнавания». При «узнавании» возможна добросовестная ошибка и разные люди могут «узнать» разных претендентов.

## Игровые законы и правила наследования

Игровые законы действуют постольку, поскольку поддерживаются персонажами и властями непосредственно на игре. Принятие игровых законов не может изменить правила игры (например, король не может издать закон, по которому он является наследником всех имений).

*Пример 1. В Редании умер король Визимир. У него есть трое равнозначных с точки зрения правил наследников — старшие дочери, Милена и Далена, и сын Радовид. Так как по местным законам младший брат исключает старшую сестру, в качестве нового короля Редании коронуют принца Радовида.*

*Пример 2. Согласно законам Темерии, младший брат опережает в наследовании старшую сестру. Но король Фольтест после смерти герцога Элландера назначает новым герцогом не его сына, а его дочь, потому что сын — нюня и поклонник Нильфгаарда. Дворянство недовольно, но ничего не поделаешь — королевская воля.*

*Пример 3. Хьюго из Ривии очень сильно помог королю Фольтесту и король хотел бы его наградить. Тут кстати умер герцог Элландера. Король Фольтест хотел бы назначить Хьюго из Ривии герцогом Элландера, но пока не может.*

*К счастью, у герцога Элландера осталась сестра, которая могла бы выйти замуж за Хьюго из Ривии (добровольно или под нажимом короля). После свадьбы Хьюго стал законным претендентом, и король своим указом отдает ему поместья герцога Элландера.*

*Пример 4. Генетической экспертизой было достоверно доказано, что старший сын короля Вердэна не сын ни ему, ни королеве. Претензии на трон Вердэна это старшего сына не лишает (но у знати и народа королевства могут возникнуть вопросы, если они узнают про результаты экспертизы).*

## Отказ от претензий

Законный претендент может отказаться от претензии, в торжественной обстановке и при большом числе свидетелей составив и подписав акт отказа от претензии, скрепив его Напитком добра. Часто отказ от претензий является условием мирных договоров, а также является требованием для принятия звания мага.

Отказ от претензий может быть произведен только лично персонажем. Акт отречения является безусловным и действителен, даже если совершен под угрозой насилия, ввиду обмана и т. д.

С другой стороны, если персонаж обещал отказаться от претензии или должен был по закону, но формально не отказался, претензия действительна.

Отказ от претензии не лишает права на повторное получение претензии по новому основанию.

*Пример 1. Король Фольтест в битве при Соддене захватил в плен одного из баронов Цинтры. Под давлением гостеприимства короля барон отказался от всяческих претензий на свое поместье в Цинтре.*

*Хотя на данный момент барон служит войскам Нильфгаарда, с его поместья доход никто не получает, так как барон больше не является законным претендентом.*

*Пример 2. Франческа Финдабаир при принятии звания мага должна была отказаться от всех претензий на титулы и земли. Но фактически сохранила за собой права на Доль Блатанну как потомок ее эльфийских владетелей.*

*После того как «белки» выбивают из Доль Блатанна всех людей, Франческа становится ее королевой и получает весь доход с соответствующих виртуальных владений.*

# Игровые законы наследования

Как в Северных королевствах, так и на далеком Юге есть множество традиций и законов, по которым передаются права и имущество. Здесь мы рассмотрим кратко некоторые из них.

(Внимание: не все люди, имеющие претензии на поместье или титул по [Правилам по Поместьям и Титулам](#), будут наследниками по местным законам и обычаям. Что не мешает им, впрочем, убедить закон проигнорировать конкретно в их случае или изменить навсегда. В некоторых случаях наследником трона может стать персонаж, не имеющий законных прав; тогда при его коронации он считается узурпатором.)

## Империя Нильфгаард

Очередность наследования: дочери и сыновья от старших к младшим.

В том случае, если у династии нет прямых наследников, Император назначает своим приказом нового главу рода из числа кровных родственников ее последних представителей. Если у Императора нет прямых наследников, то новый Император избирается дворянским собранием в Городе Золотых Башен.

Опальные дворяне могут быть исключены из линии наследования приказом Императора.

На завоеванных Империей территориях может как быть сохранен местный закон (как правило, если местный монарх стал вассалом Императора), так и установлен закон метрополии. На территориях, включенных в Империю как рядовые провинции, назначаются нильфгаардские губернаторы, правящие именем Императора.

## Королевство Цинтра

Очередность наследования: дочери и сыновья от старших к младшим.

Женщина может быть коронована как королева Цинтры только в том случае, если она замужем. Правит Цинтрой король.

Если король умер и его наследница — девочка, то допустимо правление королевы вплоть до совершеннолетия девицы, когда она может быть выдана замуж и коронована вместе с супругом.

После смерти короля королева вправе выйти замуж повторно, не передавая престол их наследнику.

После смерти королевы король правит, пока видит в себе силы, и вправе жениться повторно. Дети от повторных браков также наследуют трон согласно старшинству.

Если умерли и король, и королева, не оставив наследников, то права на трон Цинтры переходят к потомкам Кербина, первого цинтрийского короля, в порядке кровной близости к последнему правившему монарху.

## Королевство Темерия

Очередность наследования: сыновья от старших к младшим, за ними — дочери по старшинству.

Если трон унаследовала девица, то ее муж не является правящим королем, а является консортом, который царствует, но не правит. Такой порядок установлен со времен королевы Бьенвеню Волчицы, бабки короля Фольтеста.

Правящий монарх имеет право назначить своего наследника, который будет опережать всех наследников по закону.

### Королевство Редания

Очередность наследования: сыновья от старших к младшим, за ними — дочери по старшинству.

В отличие от других государств, реданские аристократы могут отдавать в другую семью не только своих дочерей, но и сыновей. В таком случае отданный в мужа отпрыск исключается из линии наследования своей семьи. Хотя такая ситуация и не является необычной, все знают, что на такой брак семьи идут обычно от отчаяния или в поисках большей выгоды.

Брак наследника должен быть одобрен главой его семьи (в случае принцев и принцесс — королем), при отсутствии такого одобрения из линии наследования наследник исключается.

Брак короля и королевы Редании (в том числе будущих) обязательно должен быть заключен пред Вечным Огнем, или занять реданский трон они не смогут. Также будущие король или королева должны заключить равнородный брак — с особой происхождением не ниже их собственного.

### Королевство Каэдвен

Очередность наследования: сыновья от старших к младшим.

Если доказано генетиками, что наследник имеет эльфийскую кровь, то он вычеркивается из линии наследования (и, как правило, изгоняется из родного дома).

Женщины наследуют в случае полного прекращения всех потомков мужского пола данного рода.

### Королевство Аэдирн

Очередность наследования: дочери и сыновья от старших к младшим.

Если наследник проклят, то и он, и все его потомство вычеркиваются из линии наследования (и, как правило, или предается смерти, или отправляется в изгнание).

Отпрыск королевской семьи (не старший ребенок) женится/выходит замуж только в другую семью: с этого момента он уже принадлежит к новой семье и наследует трон только в том случае, если вся семья старшего брата (сестры) уже покинула этот мир.

### Королевство Вердэн

Очередность наследования: дочери и сыновья от старших к младшим.

Наследнику (или наследнице) трона Вердэна традиционно дается собственный титул «принца (принцессы) Бодрога и Розрога», который после состоявшейся коронации переходит к его (ее) наследнику.

### Эльфы

Очередность наследования: дочери и сыновья от старших к младшим.

Полуэльфы, как правило, не наследуют прав своих эльфийских родителей и считаются эльфами за людей.

## Краснолюды

Говорят, краснолюды как-то тоже сложно наследуют по запутанной краснолюдской системе, в которой людям разобраться всё недосуг.

## Правила по костюмам

Каждый игрок на игре должен иметь игровой костюм. Игроки самостоятельно обеспечивают себя костюмами к игре. Костюмы игроков должны соответствовать следующим основным требованиям:

- Должен присутствовать маркер локации (см. ниже их список).
- Костюм с расстояния 3–5 метров выглядит, как соответствующий персонажу, его региону, социальному статусу и т. д.
- На том же расстоянии (3–5 метров) в костюме не заметны явно современные элементы.

Люди носят символы своего государства. Представители других рас (а также маги, дриады и ведьмаки) носят символы своего народа, даже если они постоянно живут в людском государстве, и одновременно символ гостя того государства, в котором они живут.

### Маркеры людских королевств

**Аэдирн** для мужчин — украшенная жилетка (или кафтан для благородных) и перстни на правой руке; для женщин — головной убор в виде валика (или лента) и кольца на левой руке.

**Вердэн:** бахрома на костюме или аксессуарах, искусственные цветы либо на одежде в любом виде (бутоньерка, на берете и т.п.), либо в причёске (венки, вплетенные в косы и т.п.)

**Каэдвен** герб Каэдвена, нашитый на грудь с левой стороны.

**Редания** брошь с перьями (на шапку или на костюм).

**Темерия** герб Темерии, нашитый на грудь с левой стороны.

**Нильфгаард** треугольный шеврон на правом плече для военных, для гражданских — в любом месте по своему усмотрению;

**Цинтра** изображение Цинтрийского льва либо на одежде в любом виде, либо в виде украшения.

**Ковир** ленты в цветах Ковира (пурпурный с белым) на правом плече

**Маллеора** на левом плече ленты в цветах Маллеоры (синие с золотом)

**Острова Скеллиге** амулет в виде Мьёлльнира (молота Тора), носимый на шее

**Зеррикания** рисунок («татуировка») на щеке

**Туссент** белый шарф, повязанный на левое плечо

### Маркеры рас

**Эльфы / Полуэльфы** (Синие Горы) острые накладные уши (не очень длинные)

**Краснолюды** для мужчин — длинная накладная борода, для женщин — монисто (ожерелье из монеток).

**Дриады** (лес Брокилон) — стилизованная огамическая руна (у каждой дриады своя) на щеке, кисти или щиколотке.

**Низушки** — полосатые гольфы, чулки или носки. Полоски должны быть хорошо видны постоянно.

**Маги Братства чародеев** — брошь или любое другое украшение со светодиодом;

**Маги Нильфгаарда** — балахон и остроконечная шляпа.

**Ведьмаки** — ведьмачий медальон.

Список современных элементов, запрещенных к применению:

- Камуфляжные элементы одежды.
- Темные очки.
- Современная одежда из кожи, в том числе косухи.
- Кроссовки, кеды, обувь неестественных и ярких цветов, с современными рисунками и логотипами.
- Одежда, в которой видны молния, современные карманы, современный капюшон.
- Джинсы всех цветов, включая черный.

А также все элементы, с расстояния 3–5 метров ярко опознаваемые как современные.



## Правила по пыткам

Пытать может любой персонаж, обладающий достаточной решимостью для этого и имеющий:

Любые антуражные часы, чтобы отсчитывать время. А также минимум два инструмента для пыток из списка:

1. Нож, или шило, или бритва — то, что может колоть или резать
2. Не слишком большой молоток
3. Клещи
4. Напильник

ИЛИ стационарное пыточное приспособление (например, дыбу).

### Как происходит пытка?

1. Жертву привязывают к стулу («по жизни» должна быть возможность отвязаться) или иному надежно фиксирующему объекту.
2. Если жертва тяжело ранена, перед пыткой ее нужно вылечить.
3. Палач готовит пыточный инструментарий, минимальный набор описан выше. И демонстрирует его жертве, четко объясняя, какой именно процесс сейчас начнется.
4. Палач задает жертве загадку. Засекает время и начинает трехминутную пытку.
5. За эти 3 минуты у жертвы есть возможность вдоволь покричать под пыткой и ответить на загадку. Палач обязан принять логически верный ответ на загадку, даже если он не совпадает с его версией. Если ответ правильный, пытка прекращается. Если неверный — пытка продолжается, пока не истекнут 3 минуты.
6. Если за это время правильного ответа на загадку не было, палач задает вопрос, на который жертва обязана ответить максимально правдиво, точно и подробно. Юлить при ответе не надо — у жертвы была возможность применить интеллект на разгадывание загадки.
7. После проведения пытки жертва тяжело ранена и нуждается в медицинской помощи (не важно, угадана загадка или нет), пытать ее дальше (до лечения) нельзя.
8. Палач не может использовать каждую загадку более одного раза с одной и той же жертвой.
9. Помните, что и палач и жертва должны отыгрывать процесс. Палач — саму пытку, а жертва — свою реакцию на нее, боль, страдание, неудовольствие от процесса и палача и т. д.

### Какие загадки можно загадывать, а какие нет?

1. Нельзя загадывать глупые загадки:

**Загадка:** Какая разница между грузовиком с мячами для боулинга и грузовиком сдохлыми сурками? **Ответ:** Мячи для боулинга не разгрузить вилами.

**Загадка:** Что делал слон, когда пришел Наполеон? **Ответ:** Травку жевал.

2. А можно загадывать умные, вскрывающиеся логикой загадки:

**Загадка:** Нельзя увидеть, нельзя пощупать, нельзя услышать, нельзя унюхать. Живет за звездами и под горами. Оканчивает жизнь и убивает смех. Что это? **Ответ:** Тьма.

**Загадка:** Кто имеет глаз, но не видит? **Ответ:** (обратите внимание на количество правильных ответов, каждый из которых обязан зачесть экзекутор) иголка, буря, картофель.

*Правила любезно предоставлены МГ «Good Company» и лично Н. Л. Альтманом, за что мы выражаем им свою искреннюю благодарность и уважение.*

## Крафт

Все доспешные апгрейды, амулеты носят на видном месте, нельзя их прятать (амулет на шее поверх одежды и брони, апгрейд брони крепится на доспех).

Можно спрятать в сумку, например, но тогда он «не используется» персонажем.

Все апгрейды и амулеты — в виде специальных шевронов, закупленных МГ.

### Апгрейды на доспех

Доспех, на который ставится апгрейд, должен быть не одетым на игроке и присутствовать в кузне.

*То есть нельзя, например, купить апгрейд, пойти куда-то и повесить его на, например, кольчугу. Надо снять кольчугу, принести ее в кузню, а там на нее повесят апгрейд.*

### Покупка апгрейда в людских кузнях

Кузнец данного королевства в своей кузне отдает ресурсы (см. табличку) игротехнику, получает шеврон и крепит его на доспех.

### Установка на доспех «найденного» апгрейда

Кузнец данного королевства в своей кузне отдает ресурсы (см. табличку) игротехнику, крепит шеврон на доспех.

Операция	Цена в людской кузне
Апгрейд +1 хит	За 1 цикл в королевстве можно купить до 3 таких апгрейдов. Первый: 7 серебра, потребление 1 Напитка добра. Второй: 14 серебра, потребление 1 Напитка добра. Третий: 21 серебра, потребление 1 Напитка добра. В конце цикла (с началом Часа Ремесла) этот счетчик сбрасывается
Апгрейд +3 хита	100 серебра, потребление 1 Напитка добра. В королевстве такой апгрейд можно купить только 1 раз в цикл
Повесить на доспех «найденный» апгрейд-шеврон	2 серебра, потребление 1 Напитка добра

Все бонусы на хиты не складываются друг с другом (носиться может только 1 какой-нибудь).

Когда ставится новый апгрейд, предыдущий (если был) не имеет значения (не снижает цену), но его можно «снять» и оставить себе, передать кому-то.

Самому повесить «найденный» апгрейд на доспех нельзя, можно только в кузне (специальная операция в табличке).

### Магические амулеты

**Изготовление у магов.** Маг может в своем убежище изготовить амулет: произвести 5 магических воздействий, потратить ресурсы (отдать игротехнику) и получить 1 шеврон, из которого «доделывает» амулет (приделывает шнурок для ношения на шее).

Название	Эффект	Цена
Защита от магии	Одновременно на себе можно носить только 1 такой. Защищает от 1 дистанционной магической атаки (мячиком) раз в 1 час. Для защиты в течение пары секунд после попадания мячиком надо сжать амулет в кулаке и крикнуть «Защитился»	20 серебра, потребление 1 Напитка добра
Сложно добить	Персонаж получает свойство «сложнодобываемый»: чтобы убить персонажа, надо, пока он в 0 хитов, явно и демонстративно добивать его 1 минуту. Его невозможно снять против воли носящего, пока носящий жив	20 серебра, потребление 1 Напитка добра
Иммунность к магическому дыму	Персонаж с таким амулетом иммунен к магическому дыму	20 серебра, потребление 1 Напитка добра

Напоминаем, что бойцы в Отряде с активным Знаменем или «Стражи с Перевязью» не могут носить магические амулеты.

#### Разное

Название	Эффект	Цена
Двимеритовые наручники	Дают эффекты на того, кому на руки одели: — связан; — маг не может делать никакие магические воздействия; — персонаж не может использовать магические предметы	приобретаются только в Махакаме

#### Изъятие амулетов и апгрейдов

Можно снять лишь с не сопротивляющегося (например, связанного) тела. Также апгрейд можно снять с ненадетого доспеха.

#### Производство в Махакаме

В Махакаме производят вещи по особым правилам. Сначала добывается «руда», потом махакамцы решают, что будут из нее делать. Каждому изготовлению соответствует 1 фигурка оговоренной формы, которая крепится к шеврону же (шеврон выдается мастером) или наручникам (оформляются в произвольном стиле) — таким образом видно, что конкретно это изделие сделано в Махакаме.

Что можно делать:

1. Апгрейд на доспех +3 хита. Стоит 3 порции руды + 1 махакамский Напиток добра. Доспех, на который ставится апгрейд, должен быть не одетым на игроке и присутствовать в кузне.

2. Заготовка для амулета. Делая амулет из махакамской заготовки, маг не тратит денег и напиток. Стоит 1 порцию руды + махакамский 1 Напиток добра.
3. Двимеритовые наручники. Стоят 1 порцию руды + 1 махакамский Напиток добра.

**Услуга в кузне — повесить на доспех «найденный» апгрейд на доспех (шеvron)**

Стоит 5 махакамских Напитков добра. Эта единственная операция махакамцев, которая не требует «специальной фигурки» и, соответственно, не определить, была ли она произведена в Махакаме.

# Магия

## Ограниченность в экипировке

Маги из военной экипировки могут использовать только 1 одноручное оружие.

## Магические воздействия

Количество магических воздействий магов лимитировано определенным числом (индивидуально, обычно ≈10). Любое магическое воздействие сопровождается хлопучкой или бенгальским огнем (в зависимости от того, что за воздействие) — воздействие свершается после активации хлопучки или догорания огня (также см. дополнительные условия по каждому конкретному воздействию).

## Напитки добра для магов

В качестве Напитков добра маги используют любые Напитки. Но в 1 приеме напитков (когда надо выпить за 1 действие несколько напитков) все напитки должны быть одинаковыми.

## Жилище-убежище

У каждого мага есть дом-убежище (антуражно оформленное, хотя бы изнутри — даже если оно тайное, в самой глубине его должна быть комната, по которой понятно, что тут живет маг). На начало игры у 1 мага — 1 убежище. Дополнительно маг может организовать еще дом-убежище, это стоит 40 серебра и 15 Напитков добра, тогда у него будет несколько убежищ, может свободно выбирать, что где делать.

## Восстановление магических сил

Восстанавливать до максимума количество магических воздействий можно следующими способами:

1. Отдых в убежище — в своем или чужом, но с позволения хозяина, провести 3 часа;
2. Роскошное потребление: явная роскошная гулянка/отдых в купальнях, борделях, театрах и прочих «роскошных заведениях» с тратой не менее 5 серебра и не менее 1,5 часа (в сумме), а потом отдых не менее 15 минут в убежище — своем или чужом, но с позволения хозяина;
3. За 15 минут в своем убежище, употребив 10 Напитков добра.

## Какие бывают магические воздействия

1. Магическая атака — см. правила по [боевке](#).
2. Попытка проведения Круга магов — см. правила по [магии в массовых сражениях](#).
3. Телепорт — см. ниже.
4. Магическая диагностика или лечение — см. ниже.
5. Магическое послание — см. ниже.
6. Изготовление амулетов — см. ниже.
7. Магический допрос — см. ниже.

## Телепорт

Маг может переместить себя — без живых существ с собой (но трупы можно), с собой максимум 5 Напитков добра — к себе в убежище. Используется хлопучка.

После хлопучки надо не мешкая одеть маркер телепорта (светлая полупрозрачная вуаль) и не отвлекаясь следовать к своей цели. Выходя из телепорта, также надо хлопнуть хлопучкой (но на выход не тратится магическое действие).

## Преследовать сбежавшего телепортом

Маг, заметивший уход другого мага в телепорт, может в течение 15 секунд подбежать на место, откуда тот «исчез», и активировать телепорт (также совершив магическое воздействие), тогда он выйдет в том же месте и одновременно с ушедшим, даже не зная куда тот уходил (игрок под вуалью догоняет уходящего игрока и уходит с ним).

#### **Магические диагностика или лечение**

Используется бенгальский огонь. Диагностика и лечение — разные действия, т. е. чтобы сделать оба — надо на каждое потратить по воздействию.

#### **Диагностика**

За 1 магическое воздействие маг вскрывает Медкарту и узнает истинную таблицу болезни.

#### **Лечение**

За 1 магическое воздействие маг может превратить в ноль одну любую цифру из таблицы диагноза.

#### **Магическое послание**

Из своего убежища за 1 магическое воздействие маг может послать 1 магическое сообщение другим магам, с которым знаком: 1 смс (сообщение одно, но можно поставить в копию сколько угодно адресатов). Используется бенгальский огонь.

Из своего убежища маг может ответить на пришедшее послание бесплатно, а получивший ответ также может ответить бесплатно из своего убежища, и так можно бесплатно переписываться, но общаться так можно не более получаса с отправки первого сообщения.

#### **Изготовление амулетов**

Маг может в своем Убежище изготовить магический амулет, употребив для этого 5 магических воздействий (бенгальские огни). Также расходуются деньги и Напитки добра. Подробности — см. правила по крафту.

#### **Магический допрос**

Маг, присутствующий при пытке, может за одно воздействие сократить время обдумывания одного вопроса до 1 минуты (см. [правила по пыткам](#)). Используется бенгальский огонь.

#### **Фактотум**

Персона, имеющая неразвитые магические способности, в помощниках у мага.

- «Ограничен в экипировке» как и маг.
- Правило «Напитки добра для магов» также действует для него.
- Маг может «назначить фактотума своим», по обоюдному желанию.
- Маг может дать (при личном контакте) своему фактотуму часть своих магических воздействий, которые фактотум может использовать как маг:
  1. За каждое +1 магическое воздействие фактотума маг теряет 2.
  2. Пока фактотум не умрет или не отдаст (при личном контакте) сам обратно — у мага соответственно уменьшился максимум магических воздействий (если будет восстанавливать магические силы — восстановится меньше).
  3. У фактотума может оказаться до 3 магических воздействий.
  4. Фактотум может сам восстанавливать свои магические воздействия, как маг, пока они все еще у него (может вернуть магу воздействия, даже если потратил их, — и магу вернется максимум воздействий).
  5. В случае смерти фактотума силы возвращаются к магу (игрок-фактотум уведомляет мага смс, через мастеров и т. д.).
- Своему фактотуму маг может позволить считать свое Убежище своим.

- Все передачи, сделки «фактотум — маг» происходят при личном контакте, при рукопожатии, по обоюдному желанию.

Таким образом, возможна ситуация, при которой фактотум получил от мага силы (магические воздействия), а потом старательно не выходит с ним на связь — маг вынужден существовать в «урезанном состоянии». Единственный выход из этой ситуации — убить фактотума (или угрозами заставить его вернуть).

#### **Иммунитет к магии**

Маг защищен от 2 попаданий магическими дистанционными атаками: надо поднять руку и выкрикнуть «Не сработало!». Потраченная защита восстанавливается через час.

У фактотума такого иммунитета нет (на него работает первое же).

Но оба — и маг, и фактотум — не могут использовать амулеты, дающие иммунитет к магическим дистанционным атакам (просто амулеты не сработают).

#### **Уникальные достоинства и недостатки**

Некоторые маги имеют уникальные спецправила: в плане творения магии маг может решить иметь 1 преимущество, например, дающее возможность особенно «круто» использовать одно из воздействий, в том числе и выходя за рамки стандартных правил. К достоинству маг тогда получает 1 недостаток. Преимущества и недостатки обсуждаются до игры с мастером по магии, будем стараться, чтобы напоминали книжные расклады (ну или придумаем атмосферные). Часто преимущества работают лишь при особых сюжетных триггерах.

Маг может не иметь ни достоинства, ни недостатка.

Информация о допущенных недостатках закрыта.

#### **Допущенные достоинства**

**Трисс Меригольд.** При определенных условиях (закрытая информация) может активировать особое заклинание «Градобой»: тратя 1 магическое воздействие, активирует эффект Круга магов «магический дым» безо всяких дополнительных условий. Пока с дымящейся шашкой в руке, неуязвима к ударам ближнего боя. Кладет дымовую шашку на землю не позднее чем через 10 секунд после активации (с ней в руке может двигаться лишь медленным шагом). Трисс иммунна к эффекту именно этого дыма, а также иммунны к нему люди, которых она держит руками (соответственно не более 2 человек — по одному в каждую руку).

**Йеннифэр.** При определенных условиях (закрытая информация) может взять с собой в телепорт до 2 определенных (закрытая информация) персонажей.

**Филиппа Эйльхарт.** При определенных условиях (закрытая информация) за 5 магических воздействий может в одиночку делать атаку из арсенала Круга магов "Сжечь 1 Ленту-Резерв Отряда". Прочие требования атаки Круга магов (отстоять в полный рост пока горит бенгальский огонь, держа в поднятой руке его, а также открытость цели магу и открытость мага цели). Отслеживающий игротехник по-прежнему необходим.

**Артауд Терранова, Хен Гедымгейт, Фрингиля Виго, Ассирэ вар Анагид.** Может взять с собой в телепорт 1 определенного (закрытая информация) персонажа.

**Кейра Мец.** Для изготовления ею магического амулета не требуется напитка добра..

#### **Материальные компоненты для магических эффектов**

Потребные хлопучки, мячики, дымовые шашки и прочее маги завозят самостоятельно. Могут носить их в сумке или на одежде, это игротехнические компоненты (то есть они не присутствуют в игре, их нельзя отобрать).

### **Метательный снаряд для боевой магии**

Рекомендованный вариант — снаряд из воздушного шарика, в который насыпали, например, пшенки, итого размером с кулак.

Возможны другие варианты, должны быть достаточно безопасными (мягкими, нетяжелыми), по возможности не собирающими на себя окрестную грязь.

### **Хлопушки для боевой магии**

Могут быть любые, главное чтобы хлопала и была безопасна.

### **Дымовая шашка для магического дыма**

Допустимый вариант:



Найдете несколько более дорогой гипоаллергенный вариант (такой был там же в продаже) — будет лучше.

Армейские шашки, сельскохозяйственные банки, цветные дымы — не подходят.

К сожалению, мы не обладаем глубокими познаниями в соответствующей химии, потому по очередной ссылке не сможем сказать «а подходит ли такое», да и даже 1 зажженный на пробу не даст полного понимания, извините.

Есть люди, которым не неприятен армейский дым, а у некоторых крайне неприятные реакции организма на него же. Мы знаем, что вариант по указанной выше ссылке — терпим для подавляющего большинства.



# Наука

На игре представлены следующие ветки науки: археология, генетика, медицина, фортификация и геология. Занимаются наукой ученые (как в Оксенфуртском университете, так и в других местах) и маги. Обычно один персонаж специализируется на одной-двух отраслях науки.

## Археология

В определенных помеченных местах можно раскопать клады былых времен. В кладе могут быть:

- драгоценные камни и золотые слитки (выкупаются махакамскими банками и торговцами, а также игротехниками на Новиградской бирже);
- древние рукописи, карты, документы и т. д.;
- черепки, части древних разбитых блюд и сосудов (обычно раскиданы по разнымкладам).

Склеив целиком разбитое блюдо или сосуд и поместив его в музей Оксенфурта, ученые:

- подтверждают достоверность одной из неподтвержденных рукописей в библиотеке Оксенфурта (возможно, таким образом создав новую претензию на трон или поместье или установив другой важный исторический факт);
- получают большой денежный грант от попечителей университета (мастеров).

Несторожный искатель кладов может столкнуться с древней болезнью или проклятьем, а то и с призраком, охраняющим старые эльфийские развалины.

Ученые-археологи обладают игровыми знаниями, в каких местах можно вести раскопки. Кроме этого, многие каэдвенцы промышляют добычей кладов и служат проводниками для ученых.

## Генетика

У каждого персонажа на игре есть генетический код. Ученые и маги обладают знаниями, позволяющими расшифровать генокод. С помощью этого можно:

- доказать родство двух персонажей друг с другом (создав новую претензию) или опровергнуть его;
- повторить успехи магов прошлого, создавших ведьмаков;
- предсказать или повлиять на генокод детей.

Доказав родство двух персонажей друг с другом, генетик выдает Акт Экспертизы, который служит основанием для выдачи новой претензии.

Если генетик составил ложный Акт Экспертизы, и это подтверждено опубликованным Актом другого генетика, составивший ложный Акт навсегда лишается права составлять Акты Экспертизы (как бы утрачивает научную репутацию), а также привлекается к игровой ответственности руководством Оксенфуртского университета.

## Медицина

Оксенфуртский университет изучает различные болезни. Любой может прийти туда со своими недугами: излечивая эти болезни, ученые познают секреты организма и применяют эти знания для разработки новых лекарств, особенно нужных военным медикам.

Подробности в правилах по медицине.

## Фортификация

Знания ученых о фортификации позволяют определять, какой Проем наиболее уязвим для атаки (сколько хитов), а также укрепить определенные Проемы (увеличить количество хитов).

## Геология

Знание рудного дела дает возможность вести успешную добычу ресурсов, которые будут требоваться для производства «крафтовых» вещей и улучшения доспехов. Знание рудного дела отлично развито у краснолюдов в Махакаме.

### Обучение

Чтобы получить сертификат на какое-либо умение (генетика, фортификация, аптекарь), персонаж должен под руководством ученого соответствующего профиля написать работу по философии выбранной им научной специализации (к примеру — «Философия излечения пациентов и практикумы по анатомии человека», или «Особенности генетического наследия эльфов», или «Учение о том, как построить оборону крепости»). Данный труд необходимо защитить в Оксенфурте перед своим наставником, после чего мастер визирует навык.

## Археология (подробно)

На нашей игре мы моделируем археологию как доказательную часть науки истории. Базовый принцип, который мы берем за основу: «Не найдено — не было». Это означает, что любой важный исторический документ (предоставленный мастерами) можно верифицировать путем археологического изыскания.

На игре можно будет найти ряд рукописей, манускриптов, страниц с обрывками личных дневников участников различных исторических событий. Чтобы доказать истинность этих документов, необходимо откопать в некоем месте некий предмет, указанный в документе.

Моделироваться археология/кладоискательство будет следующим образом.

На полигоне, на котором будет проходить игра, до начала игры в определенных местах будут закопаны некие предметы. Каждое из этих мест будет отмечено флажком с определенным символом.

Чтобы приступить к раскопкам, потребуется иметь на руках документ, на котором будет изображен аналогичный символ.

На каждом таком документе может быть нанесен особый символ, или часть документа (обрывок) будет содержать кусок символа (принцип в данном случае — собери пазл). Соответственно, копать можно в двух случаях — если у тебя есть целый символ или если у тебя есть собранный пазл с символом.

Копать придется «по жизни», так что везите с собой лопаты ;) Мы не будем особо зверствовать с глубиной закапывания, не переживайте. Саперной лопатки хватит.

При помощи раскопок можно будет найти следующие вещи:

- Предмет с сертификатом на золото или драгоценные камни (меняется на игровые деньги в банках/у мастеров).
- Рукописи с ценным знанием.
- Предметы с сертификатами болезней/проклятий (мы надеемся, что вы честно отыграете описанные в сертификате эффекты).
- Специфические материалы (для фортификации/для зелий и лекарств/сюжетные предметы).
- Расколотую керамику, реконструкция которой может принести новое знание/доказательства/радость бытия археологом (да, везите с собой клей!).

На игре мы также моделируем изучение эльфийской архитектуры (в рамках научной модели архитектуры), так что будет существовать корреляция между содержимым раскопа и тем, какие эльфийские руины будут вокруг. Возможно, узнав от ученых — архитекторов Оксенфуртского университета, что ранее находилось на этом месте (например эльфийский храм), вы (простой горожанин) откажетесь от идеи пожить именно тут, чтобы не словить особо хитрое эльфийское проклятье; но если вы, например, археолог, который изучает места расположения подобных объектов на территории современной Редании, это подхлестнет ваш научный азарт.

## Фортификация (подробно)

### Общие правила по фортификации

По правилам штурмов и крепостей у каждой крепости должны быть штурмовые проемы, которые затягиваются тканью и которые будут штурмовать осаждающие.

Каждый такой проем имеет 3 хита. Данное количество хитов можно повесить, наняв ученого, сведущего в фортификации.

Ученый, исходя из финансов, выделенных на проект, и тех знаний, которыми он обладает, улучшает проемы крепости, выполняя из купленных материалов для улучшения некоторые визуальные символы — маркеры хитов.

Данные символы могут срисовывать шпионы и продавать информацию: а) военачальникам, которые смогут более грамотно спланировать атаку на вражеский замок; б) ученым, которые могут не знать данного символа, но смогут его воспроизвести и получить еще больше хитов для штурмуемого проема.

### Модель для фортификаторов-ученых

1. Для улучшения каждого крепостного проема вам потребуется знание визуального знака-маркера, который требуется изобразить на проеме крепости.
2. Данный знак изображается через составление символов из лент, которые любым возможным способом крепятся на проем.
3. Некоторые знаки вам известны на начало игры, некоторые вы можете найти, изучая библиотеки Оксенфурта и замка АрдЭдвим, а также через сотрудничество с археологами и архитекторами, которые изучают наследие прошлого, к примеру архитектурную/фортификационную науку эльфов.
4. Материал для улучшения проемов покупается у мастеров, цена материала прогрессивно возрастает, в зависимости от количества купленного.
5. Улучшения не суммируются, т. е. если на проеме стоит улучшение, которое дает +1, то навесив еще +1, мы не получим +2. Это правило работает в том случае, если использованы знаки из человеческих знаний по фортификации. Мы считаем, что суммируются человеческий фортификационный знак и эльфийская фортификационная лоза.

## Архитектура (подробно)

Архитектура на нашей игре представлена больше как наука, исследующая достояние прошлого, а именно — исследование архитектурного наследия эльфов.

Как известно, на территории Северных королевств когда-то располагалось государство эльфов, и по сути дела многие города людей стоят на месте бывших эльфийских городов. Также в лесах можно наткнуться на руины, и только оксенфуртские ученые-архитекторы могут сказать, что раньше находилось в этом месте.

Технически это будет выглядеть как узоры из паутины, висящие на некоторой высоте над землей, каждый такой узор будет обозначать некоторый тип (назначение) строения, которое ранее занимало это место.

Соответственно, если вы встретили в лесу некоторый комплекс узоров, с некоторой долей вероятности вы сможете утверждать, что здесь когда-то стояло поселение эльфов. Практическая польза от этого будет выражаться в том, что на месте бывших эльфийских медицинских строений можно будет найти трактаты о эльфийских методиках лечения, какие-нибудь редкие ингредиенты для лекарств и алхимических опытов или откопать какой-нибудь неприятный результат биологических экспериментов с различными болезнями. А на месте бывшей библиотеки возможно откопать свитки, написанные Старшей речью, с историей, легендами или свитки о фортификационной науке эльфов.

На старт игры архитекторы будут знать некоторое количество базовых типов узоров (какие строения они обозначают), назначение остальных узоров можно будет понять из археологических раскопок или используя здравый смысл.

## Медицина (введение)

### Военно-полевая медицина

После боя тяжелораненым могут оказать первую помощь. Основное лечение происходит в военно-полевых госпиталях, где главная цель — эффективность. Через максимально короткое время боец снова встанет в строй, и неважно, какой ценой это будет достигнуто.

### Медицинская наука

Оксенфуртский университет изучает различные болезни. Любой может прийти туда со своими недугами: излечивая эти болезни, ученые познают секреты организма и применяют эти знания для разработки новых лекарств, особенно нужных военным медикам.

Оксенфуртский университет смешивает превосходные лекарства на продажу. Есть и другие аптекари, которые работают по рецептам из Оксенфурта, только иногда у них жадность берет верх над качеством изготовления.

### Местная медицина

Медицина от университетских докторов может быть доступна только в крупных городах, а неприятности поджидают на каждом углу. Не стоит пренебрегать помощью деревенских знахарок и травников. Используя старинные рецепты, они смогут помочь вашей беде.

Так исторически сложилось, что жители некоторых поселений могут обладать уникальными знаниями по лечению отдельных болезней и симптомов. Обращение к ним может помочь даже в тех случаях, от которых отказался весь медицинский факультет Оксенфурта.

Медицина разделяется на несколько областей. В общем случае надо знать небольшую часть правил по ней.

Поэтому в начале перечислены ссылки на те части правил, которые будут нужны игроку в его роли относительно медицины.

### Гид по правилам

Кем может стать обычный игрок	Части правил, которые надо прочитать
<b>Пациент</b> Мир Ведьмака жесток. У каждого есть шансы стать пациентом	<a href="#">Общие правила</a>
<b>Медик</b> Лекарств без побочных эффектов не бывает	<a href="#">Общие правила</a> <a href="#">Правила по лечению</a>
<b>Знахарь, целитель</b> Что хорошо нашим предкам, то хорошо и детям их	<a href="#">Общие правила</a> <a href="#">Правила по лечению</a> <a href="#">Правила по изготовлению лекарств.</a> <a href="#">Региональная специфика</a> <a href="#">Менталитет знахарей из нордлингов</a>
<b>Алхимик, аптекарь</b> Лечиться нашими лекарствами дешевле!	<a href="#">Общие правила</a> <a href="#">Правила по лечению</a> <a href="#">Правила по изготовлению лекарств</a>

<p>Ученый или студент медицинского факультета Оксенфурта Пойти на все ради знаний и опыта</p>	<p><a href="#">Общие правила</a> <a href="#">Правила по лечению.</a> <a href="#">Правила по изготовлению лекарств</a> <a href="#">Правила по исследованиям</a> <a href="#">Менталитет знахарей из нордлингов</a> <a href="#">Лечение магией</a></p>
<p>Купец, торгующий элементами и лекарствами Война — это золотое дно</p>	<p><a href="#">Общие правила</a> <a href="#">Правила по изготовлению лекарств</a></p>

## Общие правила по медицине

Если персонаж ранен

### Число хитов выше нуля

1. Пока нет тяжелого ранения, то есть число хитов больше нуля, можно делать что угодно, в том числе и ходить за водой как для себя, так и для вон того парня тоже.
2. Хиты восстанавливаются только все сразу, если 15 мин спокойно посидеть под деревом и выпить воды, при этом вставать на ноги нельзя. 15 мин начинаются только после выпивания воды под деревом.
3. Если во время восстановления хитов пришлось встать, то хиты не восстанавливаются и процесс надо начинать заново.
4. В случае штурма выходить из боя и лечиться можно снаружи крепости на расстоянии не менее 50 метров от штурмовой стены, а внутри крепости — в другой половине относительно стены. Расположение полевого госпиталя подчиняется этим же правилам.

*Пример: В бою сняли 1 хит и хитов больше нуля — после боя попил воды и сел под деревом, встану не раньше, чем через 15 минут, но если встал раньше, то этот хит не восстановится. Можно сесть снова, выпить воды и повторить попытку восстановления.*

### Число хитов равно нулю

Если в любой момент игры хитов оказалось НОЛЬ, то наступает тяжелое ранение.

### Что можно и нельзя в тяжране:

1. Тяжелораненый находится в сознании, может ползать самостоятельно, может шептать, может стонать, других действий совершать не может.
2. Персонаж держится из последних сил, поэтому считается живым до тех пор, пока уверен в том, что к нему придет помощь. Умереть в любом тяжране можно по собственному желанию, но не ранее, чем через 15 минут после получения тяжрана.

### Смерть

Если вы умерли (от тяжрана или сразу), вы играете роль трупа, пока с вами происходят игровые действия (обыск, похороны и т. д.) но не менее 5 минут. После этого идите в мертвятник. Если труп не обыскали, все игровые вещи вы берете с собой.

### Если персонаж подхватил болезнь

Разные странные места могут заразить болезнями, неизвестными даже ученым.

Кроме того, вы можете быть отравлены или принять наркотик. Заражение это каким-либо способом полученный чип болезни. Если вы видите чип болезни на взятом предмете, если вам передают распечатанный чип болезни игрок или мастер, то отказаться от него нельзя — вы заражены или отравлены. Чип имеет заголовок «Болезнь» (в игре этот документ называется Медкарта и является неигровым). Медкарта будет содержать текст, описывающий симптомы болезни и правила о дальнейшем вскрытии информации. Вскрытие производится отрыванием от скрепок одного сгиба чипа. Периодичность вскрытия указана на чипе после слова «Болезнь». Медкарта может быть выписана лечащим медиком после проведения лечения или найдена по игре, тогда она означает получение персонажем заболевания.

## Лечение лекарствами

Лечить лекарствами может только медик и только в игровом закрытом помещении, то есть там, где есть игровые потолок, хотя бы 3 стены и кровать для больного (минимальная кровать — пенка). Армии и боевые отряды могут разворачивать свои полевые госпитали, строить или использовать любые уже построенные игровые помещения с потолком для этой цели. Потолок может закрывать помещение не полностью, но игровую кровать для больного закрывать должен. Лечить в поле запрещено. Госпиталь может располагаться снаружи крепости на расстоянии не менее 50 метров от штурмовой стены, а внутри крепости — в другой половине относительно стены.

Перед лечением пациент должен словами рассказать о своих уже известных симптомах из Медкарты и как давно (кол-во часов) началась болезнь. По этой информации медик будет ставить диагноз. Отдать Медкарту медику нужно только после проведения лечения.

Лечение проводится с помощью лекарств, которые медик прикрепляет бинтом к телу. От применяемого лекарства бинт окрашивается в разные цвета.

Болезнь редко будет проходить сразу даже при успешном лечении. Поэтому после лечения медик по специальным правилам выпишет новую Медкарту, вскрываемая информация которой будет рассказывать о процессе дальнейшего течения болезни вплоть до выздоровления или смерти.

Независимо от результата лечения этот конкретный медик считается применившим все свое искусство и не в силах больше помочь этому пациенту с этой конкретной болезнью, но он может пригласить или порекомендовать другого доктора.

## Лечение отпиливанием

Только конечности (руки и ноги) можно вылечить без участия медиков и применения лекарств методом отпиливания навсегда. Эту операцию, как и лечение, можно проводить только в игровом помещении со стенами, кроватью и потолком над ней.

Только после отпиливания всех конечностей больше не надо обращать внимания на симптомы, относящиеся к конечностям.

Отпилить конечность может любой.

Полные правила по отпиливанию см. ниже в Правилах по лечению.

## После лечения

Бинты с лекарствами снимаются пациентом только после выздоровления или следующим медиком, если он взялся за лечение болезни.

Раз в час, если не написано иного, надо разворачивать Медкарту на одну полоску.

Из-за некачественно наложенной повязки бинты могут свалиться до конца действия Медкарты, в этом случае Медкарта продолжает действовать без изменений, вплоть до обращения к другому медику или выздоровления. Если Медкарта потеряна, то нужно подойти на медмастерку и выбрать новый чип болезни, даже если утерянный предположительно был на выздоровление.

## Отыгрыш симптомов

Симптомы нужны в первую очередь медику для диагностики болезни. Поэтому, если непонятно как отыгрывать симптом, то его не нужно отыгрывать.



Обязательны к постоянному отыгрышу следующие симптомы:

- Потеря конечностей
- Потеря или снижение речи, слуха, зрения или разума
- Паралич, кома, потеря сознания
- Тяжелое ранение

Рекомендуется отыгрыш по желанию игрока:

- Временное онемение конечностей
- Внезапные резкие боли где-либо
- Любой другой симптом, если есть желание его замесно отыграть.

## Яды

Если вы почувствовали в еде или питье лимонный и/или содовый привкус, поздравляю, вы отравлены.

Отравление начинает работать с момента вручения чипа болезни. Срок между отравлением и вручением не лимитирован.

Чип яда выглядит как чип лекарства. Его можно приобрести у аптекарей, которые знают, как их делать. К чипу яда прилагаются пакетик с белым порошком, который надо подсыпать в еду или питье жертве, и чип болезни, который надо вручить жертве после отравления. Вручить может игротех или региональщик по просьбе отравителя. Чип яда без порошка не работает. Одним ядом можно отравить только одного персонажа — первого, кто попробовал отравленную пищу.

## Потеря Медкарты

Если Медкарта с болезнью была потеряна, то игрок идет на медицинскую мастерку, где тянет случайный чип болезни.

## Правила по лечению

Понятия о таблицах всего и о модели лечения изложены в игровом документе — трактате «Элементарное целительство» (далее — трактат).

### Предметы в игре:

1. **Лекарство.** Это квадратик размером примерно 5 на 5 см, обмотанный бумажным скотчем. На нем должен быть степлером закреплен чип и может стоять символика производителя и название этого лекарства.
2. **Сопроводительный документ к партии лекарства, он же Инструкция.** Это игровой документ на бумаге желтого цвета размером четвертинка А4 (формат А6). Он содержит таблицу действия лекарства по мнению производителя и информацию об эффекте лечения и побочных эффектах лекарства. Инструкцию пишет производитель. Ее содержание, включая таблицу, может быть любым. Таблица лекарства должна быть заполнена полностью, пусть даже заведомо неправильно. Пустые клетки будут трактоваться при чиповке как ноль.
3. **Чип лекарства** прикрепляется степлером к лекарству при чиповке. Он содержит настоящую таблицу действия этого конкретного лекарства. При наличии ошибок о действии лекарства действие каждого лекарства в партии будет отличаться.
4. **Медкарта.** Это неигровой документ (неотчуждаем, не показывается никаким игрокам, кроме лечащего медика только после лечения). Чип болезни, в котором находятся симптомы, получаемые пациентом с течением времени. Заканчивается документ таблицей диагноза на момент получения болезни. Медкарта выписывается лечащим медиком после лечения или может быть найдена по игре и означает получение персонажем заболевания.
5. **Трактат «Элементарное целительство».** Содержит правила составления таблиц диагноза, болезни и результата лечения с примерами.
6. **Справочник симптомов.** Содержит списки симптомов для каждого уровня повреждений каждого органа. По нему медик ставит диагноз и заполняет Медкарту.

### Процесс лечения

Лечить могут медики, знахари, ученые и студенты медфакультета Оксенфурта. Профессии можно совмещать, например аптекарь может быть и медиком.

Лечение проводится только в игровом помещении, имеющем потолок и кровать(-и) для больных.

Минимальное игровое помещение это наличие 3 стен из любого материала и «кровати». Все пространство над «кроватью» должно быть закрыто «потолком» из любого материала. Минимальная «кровать» — пенка любой толщины.

Порядок лечения следующий:

1. Постановка диагноза по симптомам. Сосчитай болезнь пациента на текущий час.
2. Подбор лекарства или смеси лекарств. Подбери лекарства, которые в сумме с болезнью дадут  $-3..+3$  во всех клетках.
3. Применение лекарства или смеси.
4. Вскрытие Медкарты и расчет новой таблицы. Таблица из Медкарты + прошедшее время по правилам течения болезни + Лекарства = Новая таблица для Медкарты.

## 5. Выписывание новой Медкарты.

После проведения этих этапов медик считается применившим все свое мастерство для лечения этой болезни и дальше лечить эту болезнь у этого персонажа не может. Но может пригласить или порекомендовать другого медика.

Для лечения пациента можно собирать консилиумы, то есть проводить совместную постановку диагноза и подбор лечения. Разрешено словесное консультирование следующего медика по пациенту, который был недолечен и передан ему.

Таблица и цифры для органов являются игровыми терминами и могут употребляться в игровых обсуждениях. См. игровой трактат об элементарном целительстве.

Только после вручения пациенту Медкарты, он может покинуть кровать для больного.

**Запрещено напрямую передавать таблицу диагноза.**

### Постановка диагноза по симптомам

Исходные данные для постановки диагноза могут быть в трех вариантах:

1. Тяжелораненый боец.
2. Пациент после пытки.
3. Пациент, подхвативший болезнь или побочные эффекты от лечения.

В этих случаях диагностика производится по-разному. Вот так:

#### **1-й вариант: Тяжелое ранение.**

Боец лежит в нуле хитов и не может связно говорить. Врач должен спросить у принесших тело, как давно он получил ранение и куда, если по поведению раненого это непонятно. Здесь возможны 4 ситуации субъективного ответа:

1. Только что в бою. Сила болезни равна минус 4.
2. Больше получаса, часа. Сила болезни равна минус 5.
3. Давно или найден без сознания. Сила болезни равна минус 6.
4. Не знаем, нам передали это тело. Сила болезни равна минус 7.

Учитывается только последнее ранение. При ранении в корпус получает повреждения ближайший к месту повреждения внутренний орган: сердце (слева), дыхание (справа), пищеварение (слева снизу) или очищение (справа снизу). Поврежденным может быть только 1 орган.

#### **2-й вариант: Постановка диагноза после пыток.**

Палач указывает медику какую часть тела он повредил. Медик ставит диагноз согласно правилам по тяжелому ранению.

### **3-й вариант: Постановка диагноза болезни.**

Пациент озвучивает развитие симптомов болезни с течением времени со своей Медкарты и врач составляет приблизительную таблицу его болезни по справочнику.

Суть лечения симптомов в том, что их можно заменить на более подходящие к текущей ситуации или излечить полностью.

При нескольких болезнях у одного пациента они протекают независимо друг от друга. Лечить их также нужно независимо.

### **Подбор лекарства или составление смеси лекарств**

Медик подбирает лекарства так, чтобы суммирование таблицы диагноза и таблиц всех примененных лекарств дало на выходе таблицу с числами в диапазоне от минус 3 до 3. В этом случае организм пациента выздоровеет сам.

Если медик не имеет в наличии подходящих лекарств, а болезнь серьезна, то имеет смысл подобрать лекарство так, чтобы максимально уменьшить цифры.

### **Применение лекарства или смеси лекарств**

В этом деле важен практический навык. Каждый медик должен уметь накладывать бинтовую повязку так, чтобы она хорошо фиксировалась на конечности, голове или корпусе, не ослаблялась и не съезжала при активных действиях игрока.

Пациент ложится на кровать для больного непосредственно перед лечением или раньше. Только на кровати можно приступать к лечению.

Порядок применения лекарства следующий:

1. Снимаем чипы с применяемых лекарств. После этого момента передумать применять лекарство уже нельзя. Уже известно их реальное действие.
2. Выбранное лекарство или их смесь пришиваем толстой иглой и грубой ниткой к сложенному в несколько слоев бинту так, чтобы иголка протыкала утолщения в чипе. Достаточно сделать 3-5 проколов. Если это не получается из-за большого набора лекарств, то такое лечение в один прием неприменимо.
3. Намачиваем в воде пришитое к бинту лекарство.
4. Накладываем на орган лекарство и надежно забинтовываем. Бинт накладывается, по возможности, максимально близко к месту поражения, но с учетом пожеланий игрока. Можно накладывать лекарство на костюм.
5. Если к лекарству приложен прозрачный пакетик с цветным порошком, то его надо развести в воде. Пациенту надо его выпить.
6. Дожидаемся проявления цвета на бинте.
7. Пока цвет проявляется, считаем реально получаемую таблицу результата лечения исходя из таблицы с чипа болезни игрока и числа развернутых игроком полосок согласно правилам течения болезни по Медкарте плюс таблицы из чипов примененных лекарств.
8. Выписываем Медкарту с описанием симптомов, которые будут проявляться у персонажа с течением времени, туда же пишем таблицу диагноза, складываем и скрепляем степлером по краям. Обманывать

нельзя, это неигровая информация. Медкарту отдаем пациенту. Заготовки для Медкарт будут предоставлены мастерами.

9. Только в этот момент пациент может покинуть кровать для больного. Только в этот момент у тяжелораненого восстанавливаются хиты. Они восстанавливаются все сразу.
10. Можно сообщить словами о том, что ждет персонажа в скором времени. Обманывать можно. Это игровые слова.

Лечение врач проводит по таблице диагноза, которую он составил сам со слов пациента. А окончательный расчет реального результата лечения производит по таблице из Медкарты пациента, где указан правильный диагноз. В новую Медкарту пишется таблица окончательного результата лечения.

### Течение болезни после лечения

Каждый час игрок будет разворачивать Медкарту на одну полоску и получать новые симптомы своей болезни. Симптомы должны развиваться согласно правилам течения болезни:

**Правило течения болезни 1:** Если есть цифры за пределами  $-3...3$  в таблице болезни, то маленькие цифры в диапазоне  $-3...3$  не изменяются во времени. Болезнь не дает им изменяться.

**Правило течения болезни 2:** Цифры больше, чем 3, растут на 1 в час, в сторону своего знака.

**Правило течения болезни 3:** Если все цифры в таблице лежат в диапазоне  $-3...3$ , включая их, то они уменьшаются на 1 в час до нуля. Все нули означают полное выздоровление.

Таким образом, если в таблице нет чисел по модулю выше 3, то через это время в часах пациент будет полностью здоров. А если есть, то через 11 часов минус [подставить максимальное число в таблице] — мертв.

**Граница здоровья.** Цифра 3 это граница, начиная с которой обычные расы начинают выздоравливать. Но в мире есть необычные существа. Для них эта цифра будет другой.

Для необычных существ вводится понятие граница здоровья. Она обозначает то число, начиная с которого медкарта начинает подчиняться правилу течения болезни 3 (выздоровления).

Пример: Все медики знают, что для ведьмака эта цифра равна 6. Это значит, что при наличии в медкарте только цифр по модулю 6 и ниже, ведьмак начнет выздоравливать согласно правилу течения болезни 3.

Симптомы, при этом, не меняются.

**Выписывание Медкарты** (см. п. 8 раздела «Применение лекарства», чуть выше)

Медкарта нужна для того, чтобы игрок с течением времени узнавал об изменении состояния своего персонажа.

Медкарта содержит:

1. начальную таблицу болезни;
2. число симптомов на одной полоске не более трех;
3. симптомы для чисел от 4 до 10 по модулю, если такие числа есть. Максимум для трех таких чисел;
4. симптомы для чисел от 1 до 3, только если симптомов для больших чисел не осталось, а симптомов еще не три.

Медкарта представляет собой полосу бумаги, согнутую 8 раз, как в игре в сочинение стихов по строчке. Только здесь текст пишется на внешней стороне разворота бумаги.

Технически Медкарта пишется так:

- Первая полоска имеет текст: «Болезнь. Разворачивать 1 полоску в час».

- Вторая полоска: Текущие симптомы
- Третья полоска: Симптомы на следующий час
- Четвертая полоска. Симптомы на следующий +1 час. И так до до выздоровления (когда все нули) или до смерти (если значение в клетке любого органа дорастет до  $\pm 11$ ). Полоски могут быть заполнены не все.
- На последней соответственно должно быть написано или «Будь здоров» или «Ты умер».
- На обратной стороне на двух нижних полосках надо нарисовать текущую таблицу болезни.
- Потом Медкарту надо сложить по полоскам начиная снизу и так, чтобы таблица оказалась внутри, а симптомы снаружи. Текст «Болезнь» окажется сверху.
- Медкарту надо скрепить степлером по узким краям.
- Медкарта готова.

Шаблоны для Медкарт будут выданы всем медикам перед игрой.

### Лечение отпиливанием

Возможно только при наличии инструмента и находясь в игровом помещении, как и при лечении.

Требования к пиле.

Пила может быть игровым макетом или настоящей ручной пилой с деревянной ручкой. Настоящая пила требует гуманизации двумя слоями толстой пенки (слой толщиной от 2 см) по всей длине рабочей части. Пенка должна быть крепко привязана веревкой или бечевкой и закреплена скотчем по всей длине пилы.

Отыгрыш отпиливания не менее 3 минут обязателен.

Непрерывный отыгрыш потери конечности у персонажа обязателен вплоть до конца игры или до смерти персонажа.

## Правила по изготовлению лекарств

Предметы в игре:

1. **Лекарство.** Результат крафта аптекаря или алхимика. Использование см. в Правилах по лечению.
2. **Элемент.** Результат добычи собирателей, охотников и прочих искателей приключений. Многие элементы будут распространяться купцами. Квадратик 5 на 5 см с утолщением и написанным названием элемента.
3. **Чип лекарства.** Белая бумажка, которая содержит его реальную таблицу воздействия. Закрепляется на лекарстве степлером при чиповке у мастера.

### Игровые знания

Изготовление лекарств из элементов теоретически доступно любому. Однако только обладание дополнительными игровыми знаниями даст возможность изготавливать их осмысленно и с предсказуемым эффектом.

Изготавливают лекарства в больших объемах алхимики и аптекари. С точки зрения медицины эти две профессии никак не отличаются.

Вот эти знания:

1. Действие элементов. Это игровая информация о том, с какой силой элемент воздействует на органы живых существ. Представлена в виде таблицы.
2. Рецепт лекарства. Это игровая информация, представляет список элементов, которые надо смешать друг с другом, чтобы получить осмысленный эффект воздействия на органы в виде таблицы.

Никто не владеет этими знаниями в полной мере.

Эти знания можно подделывать. Лекарство, сделанное по поддельной информации, будет как-то работать, но не так, как ожидал производитель. Чем больше будет разница между представлениями производителя о его работе и реальной работой этого лекарства, тем более случайным будет его действие.

Поддельных элементов не может быть в принципе. Поддельной может быть только информация об их действии на организм.

Если элемент промок настолько, что потекла краска, то он считается испорченным и не может быть применен для изготовления лекарства.

Если лекарство промокло настолько, что потекла краска, то оно не может использоваться для лечения.

Поэтому хранить элементы и лекарства нужно в непромокаемых пакетах.

Разбирать готовые лекарства обратно на элементы нельзя.

### Как делать лекарство

1. Лекарство изготавливается из элементов путем заворачивания их в бумажный скотч в 2 слоя. Элементов в лекарстве может быть от одного до пяти.

2. К партии лекарств должен быть написан сопроводительный документ: Инструкция. Она содержит таблицу действия по представлению производителя и текстовое описание действия лекарства.
3. Эффект воздействия лекарства может быть любым: отравляющим, тонизирующим, лечащим, убивающим и т. д. При написании Инструкции следует помнить, что эффект зависит не только от лекарства, но и от текущего состояния персонажа.
4. После изготовления партия лекарств сдается на чиповку. Чиповка нужна для определения реального действия лекарства. В процессе чиповки одно лекарство из партии будет изъято. Для чиповки требуется отправить на мастерский номер (можно узнать на полигоне у мастера по медицине) смску следующего содержания: состав лекарства, его таблица, количество, имя производителя и адрес доставки чипов. Число лекарств в партии не ограничено.  
Пример смски: скрав иссоп мандр -502-1003-21 20 кагыр нильф
5. Для чиповки одного лекарства надо написать все то же самое и указать количество элементов 1. Элементы будут собраны в лекарство мастером. Чиповать таким образом будет можно только 1 лекарство за один заказ. Эту опцию рекомендуется применять только для научных исследований или изготовления индивидуального лекарства для больного в коме.

Кроме изготовления лекарств по исторически известным рецептам, которые будут выданы на старте, можно изобретать свои собственные рецепты.

Исходной информацией для изобретения являются таблицы элементов, а основным их источником — оксенфуртские исследователи и деревенские знахари.

## Яды

Яд по сути своей это лекарство. Но только определенный набор лекарств является ядами. К яду обязательно будет приложен пакетик с белым порошком и чип болезни.

Для отравления жертва должна выпить любой напиток, в котором разведен этот порошок.

После отравления жертва должна получить чип болезни от этого яда. Передать чип жертве игрок может самостоятельно или попросить об этом мастера или игротеха.

## Наркотики

В мире известен только один настоящий наркотик — фисстех. Его действие будут хорошо знать зависимые от него и те медики, которые столкнутся с симптомами зависимости в своей практике.

Если игрок подсядет на фисстех, не подозревая этого, или его подсадят на наркотик насильно и не сообщат, то последствия будут выглядеть, как обычная тяжелая болезнь.



## Медицинские исследования

**Исследования** построены аналогично лечению. Только разница в том, что по известным таблицам болезней надо вычислять действие неизвестных элементов. Каждый элемент в игре имеет свою таблицу воздействия на органы. Знание этой таблицы персонажем означает, что персонаж может самостоятельно изобретать рецепты, используя этот элемент.

Пример: Знахарь Ой будет с самого начала знать полную таблицу элемента «Ушная сера эльфа», потому что еще его прадед варил из нее настой, а ученый Ай сможет найти эти данные только после попадания такой серы к нему в нескольких экземплярах и наличия подопытного, желательно нескольких.

Самым важным результатом исследований являются знания о действии новых элементов.

Задача исследования: экспериментально определить в таблице элемента несколько его самых сильных воздействий.

В качестве исходных данных исследований служат уже известные таблицы элементов и рецептов.

Замешивая в лекарство неизвестный элемент и наблюдая эффект согласно правилам по лечению, можно вычислить приблизительное действие элемента.

Полное исследование элемента требуется не всегда. Правильное знание самых сильных его воздействий уже может позволить делать на его основе какие-то лекарства.

**Обучение** новых медиков, аптекарей, ученых производится так.

Медик может обучить только нового медика. Это моделируется переписыванием справочника симптомов и обучением непосредственно лечению. Справочник содержит от 180 до 360 симптомов, поэтому работа по обучению содержит вполне реальный объем.

По окончании обучения ученик должен решить задачу по лечению пациента, придуманную учителем: поставить диагноз, подобрать лечение из известных лекарств и написать медкарту.

Оксенфурт может обучать медиков, аптекарей и ученых. Объем знаний для медиков, получаемый в Оксенфурте сейчас, будет выше, чем объем знаний знахаря или медика, закончившего Оксенфурт когда-то. Моделирование обучения в Оксенфурте не регламентируется этими правилами.

# Элементарное целительство

Трактат об исцелении с помощью элементов различных

## Глава 1. Об органах человеческих и иным организмам присущих

Знать любому надобно, что органы у всех живых существ одинаковы по назначению и поддаются лечению одинаковыми средствами. Делится же весь организм на 9 очень важных частей, кои есть органами называемы, и части эти таковы:

Разум, Зрение, Слух и Речь, Кровь, Сердце, Дыхание, Пищеварение, Очищение, Конечности.

Известно, что болезни органов проявляются через разные внешние симптомы. И симптомы эти иногда бывают неочевидными относительно больного органа. Но уж так организм устроен, как единое целое. А потому заведен всеобщий справочник симптомов, который вас всех пополнять своими знаниями призываю.

## Глава 2. Об элементах и силе им присущей

Каждый элемент не на все органы влияет, но если влияет, то здоровому органу всегда плохо делает. Как в плюс, в стимуляцию, так и в минус, в подавление, может действовать. Потому для каждого элемента таблица есть специальная, где воздействие на каждый орган прописано. Таблица же самого элемента так может выглядеть. Покажу ее на известной мне таблице травы задверника, что в древних заброшенных постройках у гнилых дверей растет.

0	0	0
2	1	0
0	-4	3

Известная немногим, эта редчайшая трава чрезвычайно полезна, она плохую кровь немного чистит, несильные яды из нее выводит и сильные яды, что паралич конечностей вызывают, нейтрализует, да и раны подлечит.

Вот только при этом надо точно быть уверенным в стимулированном пищеварении у пациента, или другой элемент добавить, такой, что пищеварению немного помогает.

Например, кору древнего дуба.

0	0	0
0	-1	0
3	5	0

Узнал я все про эти элементы потому, что таблицы их открыл, да потому, что секрет этого открытия знаю. Им же здесь сейчас и с вами поделюсь.

Каждая клетка таблицы этой есть орган какой-то, малая часть организма суть. А цифры силу воздействия обозначают.

### **О цифрах в таблице**

О цифрах особо надобно поговорить. Ибо сила воздействия это важно очень.

У каждого пациента вашего болезнь будет. А болезнь это всего лишь набор подавленных или стимулированных органов. Потому любая болезнь таблицу, подобную элементу, имеет. Скрыта та таблица за внешними симптомами. И первое дело медика по симптомам эту таблицу разгадать. То бишь диагноз поставить. Об этом далее разговор пойдет.

Сейчас главное это понять следующее:

- если в начале болезни какая-либо цифра была 4 или больше, то каждый час (очень редко 2 часа) она расти на 1 будет. Знак при этом не учитывается.
- если в начале болезни какая-либо цифра была 3 или меньше, то не будет она изменяться.
- если нет цифр 4 или больше, то все остальные цифры будут каждый час на 1 уменьшаться пока не станут 0. Знак тоже не учитывается.

Что же лекарства касается, то должно оно таблицу болезни вашего пациента свести к цифрам не боле чем 3. Тогда организм пациента сам себя долечить сможет.

Делается это путем сложения таблицы болезни с таблицей лекарства по клеткам. И здесь знак уже важен.

Каждый элемент, из коих лекарства смешиваются, тоже такую таблицу имеет. И лекарство из элементов будет иметь таблицу равную сумме таблиц элементов.

### **О смешивании**

Понимать важно, как элементы, друг с другом взаимодействуя, общее действие свое изменят. Потому как редко один элемент что-то хорошее делает и совсем ничего плохого.

Делать это несложно, всего лишь таблицы по клеткам сложить надо.

Так у лекарства появляется своя таблица.

Задверник				Кора древнего дуба				Лекарство для крови и для заживления ран			
0	0	0		0	0	0		0	0	0	
2	1	0	+	0	-1	0	=	2	0	0	
0	-4	3		3	5	0		0	1	3	

Вот так можно получить очень полезное лекарство, особенно военным медикам нужное. Оно от ядов слегка кровь очищает и раны на конечностях залечивает, при этом несильно и на время портит пищеварение. Так, что организм потом сам справится с остатками болезни сей.

Лекарство без противопоказаний, да еще чтобы все лечило, оно же известное по легендам как Панацея, сказкою является и ею и остается. Возможно ли его найти? Сие передовой науке неизвестно.

### Расшифровка таблицы

А теперь таблица, что организм во всей его гармонии показывает.

<b>Зрение</b>	<b>Разум</b>	<b>Слух и Речь</b>
<b>Кровь</b>	<b>Сердце</b>	<b>Легкие</b>
<b>Очищение</b>	<b>Пищеварение</b>	<b>Конечности</b>

Теперь медик, умея симптомы читать и суть таблицы этой понимая, сам сможет диагнозы правильно ставить.

Теперь ученый экспериментатор, умея лекарства смешивать и суть таблицы этой понимая, сам может до действия нового элемента докопаться. Надо ему только место для опытов, элементы известные, навык лечения да подопытный стойкий. Последний пункт особо важен, ибо мрут подопытные часто слишком. Хрупки организмы, да что уж тут поделывать.

### Глава 3. О болезнях организма

Организм сильно здоровым быть не может. Не он в том виноват, а жизнь тяжелая. Потому у организма тоже такая таблица есть, элементу либо лекарству подобная, таблицей диагноза называемая.

Медик, симптомы пациента внимательно изучивший, может такую таблицу по **Справочнику Симптомов** и по **Правилам течения болезни** составить. В таблице этой каждому органу будет цифра приписана, что силу поражения означает. И чем внимательнее слушал медик, да чем больше пациент рассказал, тем подробнее и грамотнее таблица будет.

В таблице этой все хвори как на ладони ясны станут.

**Справочник Симптомов** это документ отдельный. Каждому медику его с собой носить надобно. И дополнять по мере возможности.

**Правило течения болезни 1:** Если есть цифры за пределами  $-3...3$  в таблице болезни, то маленькие цифры  $-3...3$  не изменяются во времени. Болезнь не дает.

**Правило течения болезни 2:** Те цифры, что за пределами  $-3...3$ , в час на  $-1$  или  $1$  растут, с учетом знака разумеется.

**Правило выздоровления:** Если все цифры в таблице лежат между  $-3...3$ , включая их, то на  $1$  в час они все к нулю стремятся. К выздоровлению.

Для постановки диагноза всем этим добром надо так пользоваться.

Вот приходит к вам человек и говорит:

«Ах, доктор, мне дышать совсем тяжело, жар грудь ломит, язвы пошли, болят и так уже 3 часа кряду все сильнее. И с каждым часом пульс все чаще».

**Надо нам диагноз поставить.**

И вот смотрим мы, изучаем этого человека, да в Справочник Симптомов заглядываем и видим:

— Дыхание не более 20 в минуту, хриплое, жжение в груди — цифра — плюс 9 в Легких. Это чрезвычайно опасно, жить пациенту осталось 2 часа.

— Язвы по телу и пульс сильный — это плюс  $6...8$  в Крови. А поскольку уже 3 часа болезнь развивается, то не меньше чем 7. Потому что правило течения болезни номер 2 говорит, что только с цифры 4 болезнь расти может.

Рекомендации в постановке диагноза:

1. Чем больше времени прошло, тем больше симптомов, тем диагноз будет точнее.
2. Если симптом не укладывается в правило течения болезни 2, то это правило течения болезни 1 и в таблицу надо писать получившуюся цифру. Она должна быть меньше, чем 4.

Диагноз в итоге будет так поставлен

0	0	0
7	0	9
0	0	0

И чем лечить такого больного, опытный медик тоже теперь поймет. Сделает же он это так:

Подберет лекарство верное, которое все цифры, что выходят за пределы  $-3...+3$  и смертельно больные органы показывают, вернет в этот диапазон путем сложения цифр в таблице диагноза с цифрами в таблице лекарства. И здесь знак перед цифрой уже важен будет.

Главное, это не слишком сильно навредить здоровым органам.

Вот такое лекарство удалось подобрать медику от болезни. Ничего лучше под рукой не оказалось, но и это очень хорошо. Так как вскоре вылечит пациента полностью.

0	0	0
-7	-3	-6
0	2	0

Так получим мы предположительное состояние пациента после применения лекарства сего.

0	0	0
0	-3	3
0	2	0

Ожидается отличный результат. Чаще бывают ситуации, что лечить придется только чтобы смерть отсрочить и к другому медику больного отправить.

Оксенфурт, год 1255.

Профессор медицины Филис Реданский из Новиграда.

## Менталитет лекарей-нордлингов

Лекарства знахарей не отличаются от других, но они однозначно лечат то, от чего умеет лечить этот знахарь. У знахаря будут в наличии соответствующие рецепты и элементы в достаточном количестве. При этом персональные симптомы есть и работают по обычным правилам лечения.

У знахарей на старте игры будет набор рецептов от болезней, которые они умеют лечить, будут знания о действии некоторых элементов. Каждый знахарь знает, что умеют лечить знахари в округе, и не станет конкурировать с ними в их умении. Он просто подскажет, к кому надо идти, когда поймет, что не знает, что делать с этой болезнью.

По этой причине знахари очень не любят, когда выпытывают их секреты, и ни за что просто так не расскажут, как они делают то, что умеют, и где хранят элементы и рецепты. Ведь это все, что они умеют, это все, что у них есть, это все, за что их уважают и ценят.

Знахарю незнаком научный подход, знахарь не будет заниматься исследованиями на научной основе, только экспериментами по дедовским методам. Поэтому знахарь может делать лекарства из неизвестных элементов и ставить опыты на ком угодно и на себе тоже.

Знахарь просто много знает и в этом его сила.

## Региональная специфика

Все вышенаписанные правила в полной мере актуальны для королевств нордлингов.

Ряд обособленных регионов: Синие Горы, Брокилон, Махакам, Нильфгаард играют по этим же правилам с уточнениями согласно их специфике.

1. Названия тех же элементов могут быть другими.
2. Могут быть элементы, присущие только данному региону.
3. Отличия в менталитете местных медиков и знахарей от описанных.

Конкретика региональных особенностей будет обсуждаться непосредственно внутри регионов.

# Боевка

## Базовые концепции

- Боевка хитовая.
- Удары считаются четкие, амплитудные и акцентированные.
- Оружие ближнего боя длиной от 50 см снимает 1 хит, выстрел из лука или арбалета — 2 хита.
- Оружие ближнего боя длиной до 50 см снимает 1 хит с 2 ударов (не с одного) с промежутком не менее 2 секунд.
- Зона поражения — полная, кроме головы, шеи, паха, кистей, стоп.
- Исключение: для рубящих ударов в зону поражения входит шлем (но не лицо). Если нет шлема — в голову бить нельзя.
- Сражающиеся со щитом (включая баклеры) обязаны быть в шлеме.
- Копьями — только колющие удары.
- Клинковым — рубящие и колющие удары. На игру будет допущено только оружие, которое мы считаем безопасным при уколе.
- Оглушение с помощью удара на игре не моделируется.

## Хиты

- У персонажей по умолчанию 1 хит.
- Доспешные хиты добавляют:
  1. Шлем: +1 хит;
  2. Доспех, защищающий корпус полностью плюс конечности хотя бы на 30% (например кольчуга до локтя и до середины бедра): +1 хит;
  3. «Полный латный доспех»: +2 хита;
  4. Доспех может давать дополнительные хиты за «крафт».
- Некоторые персонажи могут иметь большее количество хитов.

## Ранения

- Пока у персонажа хитов больше 0, ограничений на поведение нет.
- Персонаж в 0 хитов считается тяжелораненым: может лишь ползать и тихо говорить, других действий совершать не может (если был 1 хит, а сняли 2 хита — все равно стало 0 хитов).
- Если хитов более 0, их можно восстановить: надо сидеть 15 минут, не вставая, попить воды. Если это происходит при штурме, то в дополнение надо быть:
  1. внутри крепости — в другой половине ее относительно штурмовой стены;
  2. снаружи крепости — не ближе 50 метров от штурмовой стены.

## Смерть

Тяжелораненый, получивший в корпус удар или выстрел — убит.

Исключение — свойство «сложно добить»: чтобы убить такого персонажа, надо добивать его явно и демонстративно 1 минуту (после чего он подтвердит, что да, умер):

- персонаж в полном латном доспехе «сложно добиваем»;



- есть магический амулет, дающий такое свойство.

Тяжелораненый может умереть в любой момент по своему желанию, но не раньше чем через 15 минут как стал тяжелораненым (если начали лечить — уже самому не умереть).

Убитый 5 минут лежит, изображая свою смерть (можно лежать дольше), затем идет в мертвятник.

### Переноска тел

- Один персонаж — несет по жизни.
- Два персонажа, поддерживая с обеих сторон, могут идти быстрым шагом. «Тело», имитируя безвольное висение, идет вместе с несущими.

### Боевая магия

Боевые возможности магов моделируется так:

- активировать хлопушку;
- метнуть мячик, одновременно огласив эффект (например «тяжран», «парализован»);
- эффект действует при попадании куда угодно (включая голову, кисти рук, оружие, щит и т. п.), рикошет не считается.

Если жертва не расслышала эффект — то она в тяжелом ранении (при необходимости маг уточнит после боя).

Все эффекты, кроме тяжелого ранения, проходят без всяких последствий через 5 минут.

### Перемещение в телепорте

Маг активирует хлопушку и объявляет: «Телепорт».

Светлая, полупрозрачная вуаль, накинутая на игрока (закрывающая в том числе голову полностью) означает, что он перемещается «в телепорте» (его никто не замечает, он ничего не замечает). Активировавший хлопушку и пока еще надевающий вуаль — тоже уже считается в телепорте. Не укрывайтесь, пожалуйста, подобной вуалью, если вы не в телепорте.

### Магический дым

Отыгрывается дымом из специальной шашки. В магический дым нельзя заходить, а тот, кто в него попал, должен выбежать за 10 секунд (не участвуя в бою, ни на что не отвлекаясь), иначе падает в 0 хитов.

### Ночная боевка

С 22 до 7 часов нельзя использовать: луки, арбалеты, боевые машины, двуручное оружие (кроме копий, копья можно).

В 22:00 все Проемы крепостей закрываются и восстанавливаются до максимума хитов.

С 22:00 до 10 утра ворота города может открыть только персонаж в перевязи Стражи этого города (см. правила по Страже), а хиты с Проемов снять нельзя.

### Допуск к щитам, полным латным доспехам

Только персонажи с «офицерским патентом» могут использовать щиты крупнее баклера (круглый щит диаметром до 40 см) и/или полный латный доспех.

Баклеры «с усами» допускаются и считаются баклерами (т. е. можно всем).

Персонаж с «офицерским патентом» может записаться в Отряд простым бойцом или быть в Страже с перевязью стражи (и получать возможность респауниться), но на время этого ему придется отложить «большой щит».

## Двери

На входную дверь в дом по согласованию с региональщиком можно повесить замок или изнутри запереть на засов (обычно в 1 доме 1 запирающаяся дверь, в Постоялых дворах — больше и возможны внутри).

Замок моделируется обычным навесным замком (привозят игроки). И засов, и замок прикреплены к двери и запирают так, чтобы дверь не открывалась (например «скобы» из веревки или проволоки).

Замок можно открыть ключом от этого самого замка.

Запертую дверь можно выломать за 15 минут очень шумно (критерий — чтобы региональщик услышал и на шум прибежал). В этом случае замок или засов надо сорвать, оставив прикрепленным к двери.

## Первая ночь — без смерти в поселениях

До 10:00 четверга внутри стен поселений и на Постоялых дворах нельзя умереть насильственной смертью (сколько бы ударов ни получал — все равно находишься в тяжелом ранении).

Вне городов и Постоялых дворов правила действуют как обычно.

Вытащить беспомощного персонажа из города или Постоялого двора и добить — можно.

## Связывание и обыск

Отыгрыш: две свободные петли на руки, соединенные веревкой. Связанный ничего не может делать руками (сражаться и т. д.). Должен идти, если его ведут. Если за ним никто не следит (нет никого на расстоянии 5 метров), может бежать, куда хочет. Если за ним никто не следит 30 минут, можно развязаться. Можно также развязаться с помощью другого несвязанного персонажа.

Связанный персонаж не может пользоваться оружием, пока не развязался.

При обыске (обыскивать можно только раненого/связанного/не сопротивляющегося персонажа) обыскивающий задает вопросы вроде «а что у тебя в правом сапоге», а обыскиваемый — честно отдает все побираемые игровые вещи из правого сапога.

При обыске можно забрать: любые игровые предметы/Напитки/предметы крафта/игровые документы и деньги/знамена разбитого отряда.

Все остальное, включая игровое оружие, аусвайсы, чипы претензий — непобираемо.

## Отряды

Отряд моделирует крупное воинское соединение в мире Ведьмака.

Нижеприведенные правила работают, только когда Знамя отряда с лентами-Резервами вынута из хранения и объявлено выступление в поход.

У отряда есть 1 Знамя и несколько лент-Резервов на нем.

Отряд состоит из:

- Бойцов;
- Офицеров;
- Знаменосца и, возможно, Музыканта, которые не поражаемы и не сражаются, пока несут знамя. Музыкант (если есть) подчиняется всем правилам для Знаменосца, держится рядом со Знаменосцем, подает звуковые сигналы за него.

Один персонаж может состоять в один момент времени только в одном Отряде.

Бойцы отряда:

- Носят символику отряда;
- Не имеют никаких бонусов через крафт и т. п. (снимают, прячут соответствующие маркеры);
- Не могут использовать щиты крупнее баклера, даже если у персонажа есть допуск;
- Боец должен находиться в одном строю со Знаменем или Офицером своего отряда:
  - т. е. из строя со Знаменем может уходить, только если Офицер его поведет;
  - если строй ушел от Знамени и в нем «сложили» всех Офицеров — надо быть при теле офицера, можно его эвакуировать (к Знамени, например, или в госпиталь);
- Если Бойца «сложили в тяжран» — игрок не по игре (оружие над головой рукояткой вверх) бежит к своему Знамени и садится подле него (знамя движется — на корточках ходит за ним);
- Нельзя подходить к чужому Знамени ближе чем на 2 метра.

Восстановление из Резерва

- Осуществляется только при наличии ленты-резерва;
- Знаменосец срывает 1 ленту-Резерв со Знамени, громко отсчитывает 3-2-1-0, подает звуковой сигнал;
- По звуковому сигналу все «отошедшие в резерв» бойцы Отряда восстанавливаются в полных хитах и немедленно вступают в игру;
- Все бойцы Отряда в одном строю со Знаменем — по звуковому сигналу восстанавливают хиты до максимума.

*Далее следуют дополнительные правила Отрядов, их досконально обязаны знать Знаменосец и Офицеры Отряда, а бойцы — не обязаны.*

Состав Отряда

В Отряде может быть максимум 13 бойцов, 3 офицера и минимум 1 знаменосец. Также у отряда должны быть:

- Знамя;
- список бойцов и Офицеров (ведет Знаменосец);

- музыкальный инструмент (у Знаменосца);
- родное королевство (определенное, не меняется).

### Знамя Отряда

- Большое (полотно 1x0,75 м и больше, древко не менее 2,5 м), красивое, с символикой Отряда;
- Прикреплено поперечное древко, на которое повязываются хорошо заметные ленты Резерва;
- К Знамени никто не может подходить ближе чем на 2 метра, кроме входящих в отряд.

### Атака на Знамя

Если враг оказался рядом (в 2 метрах) со Знаменем или с сидящими рядом со Знаменем «сраженными» бойцами и символически замахивается на них, требует у Знаменосца срывать ленту и с ним никто не вступает в бой — Знаменосец обязан сорвать ленту.

Если бойцов, способных выйти из резерва, нет, а враг не уходит — Знаменосец срывает  $\approx 1$  ленту в 5 секунд.

Если Знаменосец обязан сорвать ленту, а лент нет — Отряд уничтожен, Знаменосец кладет Знамя и становится обычным персонажем.

### Знаменосец

- Не поражаем и не сражается;
- Не учитывается в лимит бойцов;
- Подчиняется Офицерам Отряда без права нарушить приказ;
- Досконально разбирается в игротехнических правилах и спецправилах Отряда, следит за их соблюдением, хранит список Отряда;
- Со Знаменем двигается только шагом, не бегом.

### Офицеры отряда

- Носят маркер офицера: большой длинный шарф в цветах их знамени. Стоит проследить, чтобы он выделялся и отличался от символики простых бойцов этого Отряда;
- Обязаны носить доспех с хоть каким-то экономическим улучшением;
- Обязаны иметь офицерский патент;
- Находясь рядом со Знаменем, если 15 минут не теряли хитов — восстанавливают хиты до максимума;
- Не могут «отойти в Резерв» или «восстановиться из Резерва».

### Комплектация и обеспечение Отрядов

#### Или мирная жизнь, или война

Бойцы и Офицеры, зачисленные в тот или иной Отряд, не могут в Час Ремесла участвовать в производстве напитков.

#### Трата ресурсов

Выплачивая Напитки зла — участники их потребляют, а серебро отдается игротехнику. Вид Напитка зла всегда соответствует родной стране Отряда, а не стране происхождения персонажа (Пример: принять реданца в темерский отряд стоит 1 темерский Напиток зла — синий).

### **Зачислить в Отряд**

Принять нового бойца или Офицера в Отряд можно в любое время и в любом месте за 1 или 2 Напитка зла соответственно.

### **Сгорание лент**

В начале Часа Ремесла (в 14 и 20 часов каждый день) каждый Отряд теряет половину его Лент-Резервов (округляя в пользу отряда: например было 5 лент, стало 3).

**Исключение:** погром вызывает прилив патриотизма — на усмотрение мастеров Отряды страны в ближайший Час Ремесла могут потерять меньше Лент или не потерять совсем.

**Исключение:** у нильфгаардских Отрядов до пятницы Ленты не сгорают.

### **Учения**

Во время Часа Ремесла Отряд может проводить Учения:

- должны длиться минимум полчаса (рекомендуется потренироваться с моделью восстановления бойцов из резерва);
- должно быть задействовано 10+ бойцов Отряда и хотя бы 1 Офицер.

Учения должны проводиться рядом с главным поселением (например столицей) родной страны, но снаружи крепостных стен. Не обязаны идти непрерывно (можно провести 20 минут, подождать, затем еще 10).

Нильфгаардские отряды могут проводить учения не только возле Цинтры, но и возле захваченного города с установленным нильфгаардским правительством.

### **Результат успешных Учений**

Если Учения прошли успешно, то в конце этого Часа Ремесла отряд:

- получает 1 бесплатную Ленту-Резерв;
- может купить Ленты Резерва: каждая за 5 серебра и 15 Напитков зла.

### **Создание Отряда**

Можно делать в течение Часа Ремесла (и сразу же проводить Учения).

Стоит 30 серебра и 20 Напитков зла. Для создания необходимы материальные атрибуты (Знамя, знаки отличия бойцов и офицеров), минимум 1 боец, 1 офицер и знаменосец (но для Учений нужно больше — см. выше).

Можно создавать лишь в главном поселении страны, эта страна становится родной отряду.

Это должен одобрить законный король (узурпатор) королевства (или назначенный им персонаж).

### **Получить «офицерский патент»**

В 1 королевстве за 1 цикл (между двумя Часами Ремесла) законный король (узурпатор) королевства (или назначенный им персонаж) может 1 раз выдать 1 персонажу «офицерский патент»:

- Публично рассказывает военный подвиг, совершенный на благо королевства «кандидатом»;
- Платит 10 серебра и 5 Напитков зла (этой страны) игротехнику.

### **Восстановление Отряда со спецправилами**

Если был уничтожен Отряд со спецправилами, но было спасено его знамя, то можно по правилам создания отряда восстановить Отряд с тем же названием и теми же спецсвойствами (только в старой «родной стране» и со старым знаменем).

### **Отряды со спецправилами**

Отряд	Преимущество	Недостаток
-------	--------------	------------

Синие полосыки (Темерия)	Отряд со Знаменем может входить в лес (но к Цинтре до пятницы выйти не может). Члены Отряда считаются скаутами, пока входят в Отряд. Для успешных Учений достаточно 6 бойцов	Максимум Бойцов в отряде — 8. Максимум Офицеров — 2. Прием нового Бойца/Офицера стоит 3/6 Напитков зла соответственно
Вольная компания (Редания)	Отряд может менять «родную страну»: <ul style="list-style-type: none"> <li>• с разрешения властей новой страны</li> <li>• надо войти маршем со Знаменем в главное поселение новой страны</li> <li>• уплатить 20 Напитков зла (новой родины)</li> </ul> Если в цикл заключает контракты на работу Отряда с 2+ представителями разных королевств — в ближайший Час Ремесла Лента Резерва стоит 4 серебряных и 15 Напитков зла	В цикл член Отряда обязан спускать в «развлекательных заведениях» родной страны не менее 2 серебра
Нильфгаардская гвардейская дивизия Альба	Бойцы отряда могут быть в Полных латных доспехах (большие щиты по-прежнему не могут носить). В строю со Знаменем члены дивизии иммунны к магическому дыму. Могут участвовать в Учениях без Офицера	Покупка Ленты Резерва стоит 10 серебра и 30 Напитков зла. Прием нового Бойца или Офицера стоит 3/6 Напитков зла соответственно
Иностранный легион, Магна, Ард Феинн, Успокоители	Получают в результате успешных Учений 2 бесплатные Ленты-Резерва, а не 1	
Корпус Виссегерда (Цинтра)	При приеме в Отряд цинтрийцев: 2 бойцов может принять за 1 Напиток зла 1 офицера за 1 Напиток зла. До коронации в Цинтре наследника Калантэ: Учения может проводить в любом королевстве (возле его главного поселения) — при публично выраженном одобрении законного короля (узурпатора) этого королевства. Напитки зла всегда использует цинтрийские	До коронации в Цинтре наследника Калантэ: если Отряд со Знаменем сражался с Отрядом со Знаменем «не нильфгаардским» — в ближайший Час Ремесла не может проводить Учений
Легкая кавалерийская хоругвь «Бурая» (Каэдвен)	Знаменосец со Знаменем может передвигаться бегом. Двигаясь со Знаменем, могут затратить только 5 минут при прохождении Постоялого двора — для этого 1 офицер Отряда выполняет правило «Рассказать историю» касательно текущих действий Отряда. Для успешных Учений достаточно 7 бойцов	Максимум Бойцов в отряде — 9

## Стража. Перевязи стражи

- Перевязи стражи моделируют гарнизон или стражу определенного места, например города.
- Могут использоваться только теми, кому позволил законный король (узурпатор) королевства (или назначенный им персонаж). Перевязи не могут использовать ключевые персонажи королевства — короли/маги/члены королевской семьи/советники короля и т. д. (на усмотрение регионального мастера).
- В особом месте локации (будка стражи) хранятся игротехнические маркеры — «Перевязи стражи», их выдается строго определенное количество на локацию (≈10 на королевство, ≈4 на Постоялый двор). Входить в нее могут только те, кто могут носить Перевязи в этом месте.
- Перевязь города/замка/деревни может использоваться внутри стен поселения +10 метров от выхода.
- Перевязь постоянного двора может использоваться на территории Постоялого двора и на дороге от него к ближайшему поселению владельца спорной земли.
- Персонаж одевает эту Перевязь и ходит в ней только в той местности, на которую она распространяется.
- В Перевязи персонаж не имеет никаких бонусов через магию, экономику, крафт и т. п. (снимает соответствующие маркеры), не может двигаться по Бездорожью как скаут/проводник, даже если является таковым («взять с собой» скауты/проводники его тоже могут), также не может носить Большой щит, даже если имеет допуск к нему, на него не распространяются бонусы отряда.
- Также у локации есть характеристика «Лимит стражи» — сколько раз можно «возродить» стражника в этой Перевязи (≈15 на королевство / постоянный двор). Потраченный лимит стражи восстанавливается 2 раза в день: в 13:00 и в 19:00.
- В будке есть журнал/доска/и т. п. другой способ отмечать, сколько осталось от текущего лимита стражи.
- Если персонажа в Перевязи тяжело ранят, он:
  1. По требованию позволяет себя обыскать;
  2. «Не по игре» идет в место хранения перевязи, выходит в игру в полных хитах;
  3. Если Лимит стражи еще больше 0 — может снова выйти в Перевязи, уменьшает тогда на 1 Лимит стражи (отмечает в журнале/на доске);
  4. Персонаж помнит все события с собой «до смерти», включая момент смерти — как случившееся со своим товарищем, как будто видел сам.

## Заклинания массового поражения

### Круг магов

Состоит из 3 магов, стоящих в полный рост на расстоянии 2-3 метров друг от друга.

Среди них есть **ведущий** маг — он отдает команды и определяет цель, тип заклинания.

Для попытки совершить такое заклинание каждый из участников круга тратит 1 магическое воздействие (вне зависимости, успешная или нет в итоге оказалась попытка).

### Типы заклинаний

1. Снять/восстановить 1 хит с Проема Стены (цель — сам Проем).
2. Поставить магический дым (цель — место куда ставить, нельзя ставить в помещении).
3. «Сжечь» 1 ленту-Резерв у Отряда (цель — любой персонаж из этого Отряда).

### Наведение заклинания

По команде ведущего каждый из магов поджигает маткомпонент (бенгальский огонь), стоит с ним в поднятой вверх руке.

Ведущий тихо сообщает игротехнику — что и куда Круг собирается колдовать.

Как прогорят огни у всех магов, маги одновременно активируют по хлоплушке — заклинание произошло (игротехник осуществит).

### Условия успеха

Критерии постоянно отслеживает стоящий рядом игротехник.

1. Дальность — в конце наведения цель должна быть не далее 30 метров от ведущего.
2. Открытость цели: каждый маг из Круга явно (не менее чем наполовину) видит цель.
3. Открытость мага: стоящий на месте цели может видеть каждого мага из Круга не менее чем наполовину.
4. В случае «сжигания ленты Отряда» — целью считается любой из членов отряда (но не само Знамя), причем каждый маг может «целиться» в своего члена отряда, и даже может «целиться» в разных (главное, чтобы каждый маг в каждый момент времени мог целиться хотя бы в кого-то из членов Отряда).
5. Без помех — наведение прервется, если кто-нибудь подойдет к Кругу на 2 метра.

Если кого-то из Круга подстрелили, другой маг, не из Круга, может мгновенно ( $\approx$  5 секунд) подскочить и подменить подстреленного мага, взяв его маткомпонент (подстреленный останется лежать там).



## Фортификация

На нашей игре мы используем модель крепостей с низкими стенами — защитники стоят не на галерее, а прямо на земле.

Рекомендуем штурмовую Стену и Башни строить как прочный каркас (например из бревен), обтянутый тканью или красивым баннером, лишь вокруг Проемов ( $\approx$  метр) зашивать «прочно» (например необрезной доской). «Тайные ходы» сквозь стену и подобное моделироваться не будут.

### Штурмовая стена

- Линия стены — строго прямая.
- Высота — от 2,5 метра.
- Запрещается строить второй ряд Штурмовых стен (кроме Махакама).

### Проемы

- В стене обязательно есть Проемы, шириной от 1,5 метра, высота стены в них до 1 метра.
- Их минимальное количество — 4 Проема (в Махакаме — 2 Проема)
- По умолчанию Проемы «закрыты» (завешены тканью).
- Пока Проемы «закрыты» — они считаются стеной с точки зрения штурмов.
- Между двумя соседними Проемами (т. е. если между ними нет Башни или Ворота, но только стена) не более 1,5 метра.
- В обе стороны вбок от каждого Проема не менее 1,5 метра обычной стены.
- У Проема базово 3 хита. Количество хитов может повышаться наукой (максимум может быть 9 хитов, сведущий в науке сможет понимать, сколько примерно хитов у Проема).
- При съеме очередного хита наружу выкидывается закрепленная маркер-лента. Таким образом количество таких лент = количеству снятых хитов.

### Ворота

- Должны быть ровно одни, примерно в центре крепости.
- Ширина, высота Ворот от 2 метров.
- В обе стороны вбок от Ворот не более 1,5 метра обычной стены.

### Односторонние (на выход) «калитки»

- В каждой Башне, встроенной в линию стены, может быть 1 односторонняя (на выход) «калитка».
- Выпускать через нее людей может только персонаж в Перевязи Стражи этой крепости.
- Можно не оформлять как явные ворота, но оформить контур из реек (чтоб был виден снаружи).
- Всегда должна быть закрыта внахлест тканью, чтобы даже при выходе не открывался свободный просмотр снаружи внутрь и наоборот.
- Бить, стрелять через калитку нельзя ни в какую сторону, можно лишь выпускать персонажей. Группу бойцов, сходу атакующую собравшихся под стеной, выпускать можно.

### Башни

- Могут быть встроены в линию стены, могут выступать вперед или назад из линии стены.
- Максимальное количество башен — 2 (для Махакама — 4 башни).
- Высота настила 2-2,5 метра. Ширина, длина от 1,5x1,5 метра.

- На Башню должен вести стационарный пандус шириной от 1,5 метра (можно изнутри крепости), по которому ее удобно штурмовать. Угол наклона до 30°. Пандус не должен мешать движению в Ворота, Проемы.
- Возможны конструкты без пандусов: просто вышка или надстройки на Башне, куда уже не ведут пандусы (дополнительные этажи например), но оттуда только стреляют, на них нельзя драться оружием ближнего боя. Если 1 минуту бить по его основанию Тараном (по тем же правилам, что и 1 хит с Проема снимать, подробности см. ниже) — то через эту 1 минуту все с конструкта должны слезть и оказаться в 0 хитов. Если конструкт — надстройка на Башне со стационарным пандусом (3+ этаж), то сначала надо захватить по этому пандусу основной этаж, а далее с пандуса бить Тараном.
- На Башне могут быть бойницы и прочие оконца для стрельбы — от 0,5 м шириной и 1 м высотой, на высоте максимум 1 метр от пола. При стрельбе надо полностью открывать их (не закрывать щитами, ставнями).

#### **Свободная площадка внутри крепости**

- Внутри крепости оставляется полоса шириной 10 метров, прилегающая к стене по всей ее длине, свободная от значимых препятствий (на ней можно строить только Башни, находящиеся вне линии стены).
- Устраивать в этой зоне пожизненные баррикады и т. п. нельзя, можно оперировать только переносными штурмовыми приспособлениями.

#### **Штурмы**

Через стену нельзя лазить, бить, стрелять из луков или арбалетов или боевой магией навесом.

#### **Башни**

- С Башен и на Башни нельзя бить, можно стрелять.
- Башни штурмуются только по стационарным пандусам.
- Со стационарных пандусов можно бить на землю (и обратно) и на Башню (и обратно).
- Для штурма по пандусу нужен шлем (для обороны Башни не надо).

#### **Ворота**

- Никак не могут быть выбиты, открываются/закрываются только изнутри.
- Нельзя никак прямо препятствовать открытию или закрытию ворот (кроме как напад на открывающего/закрывающего).
- Раненные/обездвиженные в зоне Ворот должны отползти чуть в сторону, чтобы не мешать ходу ворот.

#### **Пролом Проемов**

- Когда у Проема стало 0 хитов — Проем проломан (ткань убирается).
- Попадание из стреляющей осадной машины в Проем — минус 1 хит.
- В течение минуты часто (не реже 1 удара в 5 секунд) амплитудно красиво бить тараном в стену под Проемом — минус 1 хит.
- Магией. «Круг магов» снимет 1 хит за определенное время.

#### **Штурм Проемов**

- В проломанные Проемы можно лазить, бить, стрелять.
- Лезть можно «по жизни» или приставляя «штурмовые пандусы».
- Чтобы штурмовать Проем, бить лезущего в Проем или стоящего по другую сторону Проема (с обеих сторон) — необходим шлем.

**Ремонт Проемов** (восстановление всех хитов до прописанного максимума)

- У неосажденного города самовосстановится за 5 минут.
- У осажденного города за 5 минут, изображающим трудовую деятельность персонажем (с убраным оружием, щитом) строго снаружи крепости, с громким отсчетом не менее раза в минуту. Ремонт должен идти без перерыва, иначе всё заново.

**Военная техника****Стреляющая машинерия**

- Можно только формата «требуше» или «катапульта» красивого вида, стреляющие только по навесной траектории.
- Баллисты, скорпионы и т. п., бьющие прямой наводкой, нельзя, даже если торсионные, даже если «поставить под углом».
- Снаряд — мягкий нетяжелый «камень» 20-30 см диаметром непоганого вида.
- Попал в персонажа (даже в голову), даже в щит — тяжелораненый.
- Рикошет не считается за попадание.
- Ломается (не используется, пока не починят) попаданием из стреляющей машинерии или если 15 секунд с громким отсчетом показушно амплитудно несильно ударять рубящим оружием.
- Ремонт:
  - В неосажденном городе самовосстановится за 1 час.
  - Вне неосажденного города за 1 час, изображающим трудовую деятельность инженером (с убраным оружием, щитом), с громким отсчетом не менее раза в 5 минут. Ремонт должен идти без перерыва, иначе всё заново.

**Таран**

- Антуражно оформлен.
- Используется 4-6 персонажами.

**Мантелет**

- Большой сплошной щит из дерева (доски, фанера, жерди и т. п.).
- Размером от 1,5x1,5 метра.
- Ломается (не используется, пока не починят) попаданием из стреляющей машинерии (несущие бросают мантелет, но сами не повреждены) или 15 ударов подряд рубящим оружием.
- Ремонт:
  - В неосажденном городе самовосстановится за 5 минут.
  - Вне неосажденного города за 5 минут, изображающим трудовую деятельность персонажем (с убраным оружием, щитом), с громким отсчетом не менее раза в минуту. Ремонт должен идти без перерыва, иначе всё заново.

**Штурмовой пандус**

- Удобный безопасный переносной настил.
- С ним можно штурмовать проломанные Проемы. Башни нельзя.