



Это краткая версия «правил одним файлом» игры «Ведьмак: Большая Игра». Несмотря на то, что это «краткая» версия, здесь на самом деле есть все правила, которые понадобятся на игре всем игрокам, так что рекомендуем взять для прочтения в электричку / автобус именно эту версию правил, а «полную» версию правил иметь в качестве справочника одну на локацию или распечатать себе оттуда только нужные правила.

| | |
|--------------------------------------|----|
| Заезд на игру | 3 |
| Оргинфо..... | 4 |
| Менталитет и ксенофобия | 7 |
| Правила по перемещениям..... | 10 |
| Правила по экономике..... | 12 |
| Секс и демография..... | 18 |
| Поместья и титулы | 20 |
| Правила по пыткам | 20 |
| Правила по магии..... | 20 |
| Правила по науке | 20 |
| Правила по костюмам..... | 21 |
| Крафт | 23 |
| Медицина (введение)..... | 25 |
| Общие правила по медицине..... | 26 |
| Боевка..... | 29 |
| Отряды..... | 32 |
| Стража. Перевязи стражи | 33 |
| Заклинания массового поражения | 34 |
| Фортификация..... | 35 |

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. 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 каэдвенцев, 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).

Правил для скаутов и проводников в краткой версии правил нет. Обычным персонажам их знать не обязательно.

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.

Гроссбук 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

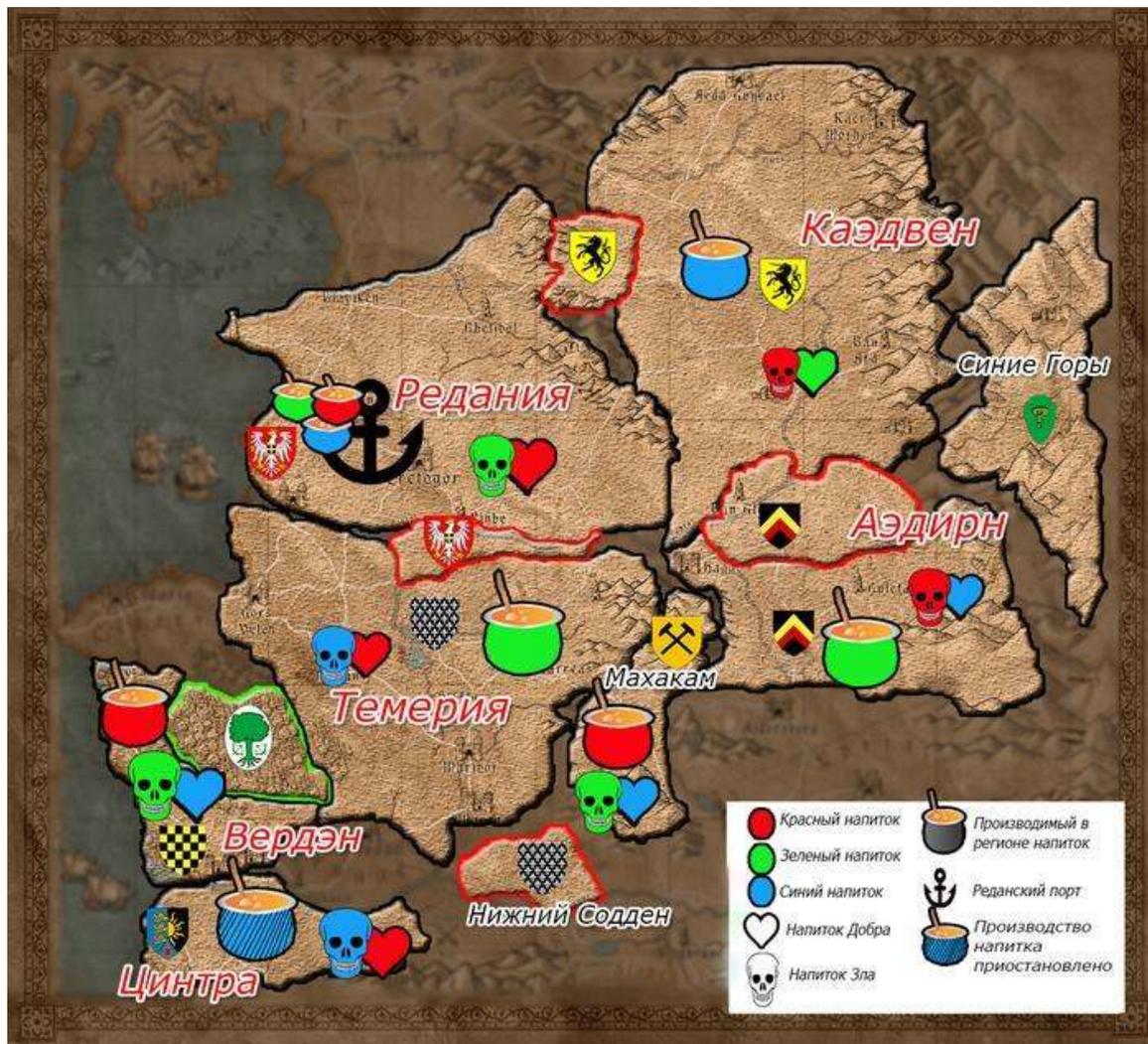
На Новиградской бирже торгуют (в том числе выкупают на аукционе) Напитками, привезенными на кораблях из-за моря, и товарами, поступающими по суше из других государств. Здесь периодически выставляются на аукцион партии прибывших товаров и устраивается обратный аукцион на покупку.

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 Кээдвене 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 |
| Кээдвен | 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.

Цены (краткая выжимка)

- Доход с поместья \approx 5 серебра
- Напиток \approx 5 медяков
- Чай \approx 1 медяк
- Обед \approx 2-5 медяков

Полная таблица цен и ответы на часто задаваемые вопросы есть в полной версии правил.

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 побираемы, 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**.

Эти 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.

Правила по поместьям и титулам есть в полной версии правил.

Правила по пыткам

Пытать может любой персонаж, обладающий достаточной решимостью для этого и имеющий нужный антураж. Во время пытки жертва должна 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.

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.

Подробные правила по пыткам есть в полной версии правил.

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

Правила по магии

Есть в полной версии правил и не магам не нужны.

Правила по науке

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.

Эти правила нужны только ученым и есть в полной версии правил.

Правила по костюмам

Каждый игрок на игре должен иметь игровой костюм. Игроки самостоятельно обеспечивают себя костюмами к игре. Если это вызывает трудности, региональный мастер или [мастер по новичкам](#) могут дать вам совет или посоветовать, у кого заказать костюм.

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.

Для каждой локации выбран стиль костюмов (эпоха, регион), рекомендуем при подготовке костюма обращать внимание на них.

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.

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 «сложнодобиваемый»: 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 (см. **полные правила**)

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.

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.

Полные правила по медицине, изготовлению лекарств, лечению и т.д. есть в полной версии правил и обычным персонажам не нужны.

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 вынуто 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.

Остальные правила по отрядам досконально обязаны знать Знаменосец и Офицеры Отряда, а бойцы — не обязаны, поэтому в краткой версии они не приводятся.

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 (≈ 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.

Из этих правил убрано все про строительство крепостей, только про штурм. Остальное есть в полных правилах.

Проемы

- В стене обязательно есть Проемы, шириной от 1,5 метра, высота стены в них до 1 метра.
- По умолчанию Проемы «закрыты» (завешены тканью).
- Пока Проемы «закрыты» — они считаются стеной с точки зрения штурмов.
- 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.

Односторонние (на выход) «калитки»

- В каждой Башне, встроенной в линии стены, может быть 1 односторонняя (на выход) «калитка».
- Выпускать через нее людей может только персонаж в Перевязи Стражи этой крепости.
- 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.
- 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. 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 пожизневые 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 напав 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 убранным 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.