



# **Оглавление**

---

Основные правила .....	2
Боевые взаимодействия .....	7
Ресурсы, предметы и их вес .....	9
Специальные карты и маркеры .....	11
Игровые действия .....	12
Чума .....	21
Жречество .....	24
Травмы и поломки .....	25
Психозы .....	27
Постройки .....	29
Локация .....	32

# Основные правила

## Основные принципы мероприятия

**Безопасность:** любое игровое правило может быть нарушено, если оно противоречит безопасности игрока.

**Никакого мусора:** организаторы принимают полигон чистым и должны сдать его таким же, старайтесь не оставлять после себя мусор.

**Театральность:** в течении мероприятия старайтесь не выходить из роли без веской на то причины.

**Решайте споры немедля:** какая бы спорная ситуация на игре не была - постараитесь ее решить словами сразу же на месте, не откладывайте на потом.

**Зрелость:** мероприятие подразумевает монстров, жестокость, и походные условия. Поэтому на мероприятие допускаются люди 18+ или младше под ответственность взрослых.

## Допуски снаряжения

На данном проекте используются правила допуска оружия и брони «Вархаммер» от МГ Крафт, но урон и начисление хитов другие

## Оружие ближнего боя

*Технические требования*

1. Боевая часть протектированного оружия (далее ПО) должна быть полностью мягкой.
2. На любом участке боевых частей оружия твёрдые детали внутреннего каркаса не должны прощупываться при нажатии на поверхность ПО.
3. Рекомендуемая максимальная твёрдость поверхности ПО на любом участке боевой части оружия – 30А по Шору. На древках инерционного оружия, кромках и поверхности щитов – 35А по Шору.
4. Максимальный вес оружия в соотношении с его длиной – 800 грамм на метр длины.
5. Диаметр кончика наконечника пики и копья должен быть не менее 35 мм. Толщина мягкого слоя на кончике должна быть не менее 25 мм. При этом наконечник должен быть изготовлен из таких материалов и устроен и таким образом, чтобы даже при сильных колющих ударах его кончик не «падал» в сторону, а сминался, возвращаясь в первоначальное состояние после снятия нагрузки.

*Размеры*

- Клинковое оружие: не более 2 м.
- Инерционное оружие: не более 1,6 м.
- Древковое рубящее оружие: не более 2,3 м.
- Пики: не более 3,5 м.

## Щиты

*Технические требования*

1. Щиты должны быть мягкими, лёгкими и прочными. На тыльной стороне щита не должно быть торчащих болтов, шурупов и прочих деталей крепежа, которые могут нанести травму или повредить оружие.
2. К игре допускаются только щиты, полностью протектированные с наружной стороны: плоскость, кромки и умбон (если он есть). Внутренняя сторона щита может быть не протекированной.
3. Толщина протектирующего слоя на кромках щита должна быть не менее 2 см. При этом даже при сильном нажатии пальцем на протектирующий слой кромки щита твёрдый внутренний каркас щита не должен прощупываться.
4. Толщина протектирующего слоя на плоскости щита должна быть не менее 8 мм.
5. Умбон должен быть полностью мягким: изготовленным из ЭП или пустотелым из мягкой резины.
6. Масса щита не должна превышать 6 кг на 1 м<sup>2</sup> защитной поверхности щита.

*Рекомендованные пропорции*

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

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

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

## **Дистанционное оружие**

### *Технические требования к оружию*

1. На игру допускаются луки с натяжением до 14 кг (=31 фунт) и скоростью полета стрелы не более 33 м/с (=110 fps). При допуске лук будет натягиваться на всю длину стрелы, до гуманизатора. Ограничители хода тетивы при замерах не учитываются. Изменение длины тетивы не допускается. Луки со стрелами длиннее 75 см до гуманизатора являются объектом особого внимания, с возможным пристрастием при допуске.
2. На игру допускаются арбалеты с натяжение до 18 кг (=39 фунтов) при ходе тетивы не более 30 см и скоростью полета болта не более 33 м/с (=110 fps).
3. Не допускаются спортивные луки, луки с "окном" и пистолетной/анатомической рукояткой, блочные луки и арбалеты. Не допускаются луки и арбалеты, имевшие поломку, которая не была полностью устранена.

### *Технические требования к снаряду*

1. На игру допускаются ТОЛЬКО СЕРИЙНЫЕ ГУМАНИЗАТОРЫ диаметра 50мм и более показанные далее (оригинальные, а не такой же формы, изготовленные самостоятельно). Гуманизатор должен бытьочно зафиксирован на древке, с упором в закладной элемент, исключающим соскальзывание древка.



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

### *Техника безопасности*

1. Стрелковое оружие допускается комплексно (лук + стрелы, арбалет + болты), пользоваться чужими стрелами/болтами запрещено.
2. Использование сломанного гуманизатора (стрела/болт на тетиве или в колчане) приравнивается к нанесению травмы.
3. СТРЕЛЬБА В УПОР ЗАПРЕЩЕНА!

### *Не допускаются*

1. Ручное огнестрельное оружие.
2. Арбалеты со снарядами в виде «камней».
3. Оружие на базе NERF и его аналогов.
4. Рогатки, пращи, метательные копья, дротики.

## **Тяжелое огнестрельное оружие**

1. Огнестрельные орудия имитируются метательными устройствами, выбрасывающими снаряд за счёт энергии детонации петард заводского изготовления (заряжаемых с казны) либо патрона светозвукового действия. Образцы, предполагающие последовательное заряжение в ствол перед выстрелом зажжённой петарды и снаряда не допускаются.
2. Максимальная мощность заряда модели пушки, работающей на детонации пиротехнических составов, ограничена изделием типа «Корсар-5» (рекомендуется «Корсар-4») и строго аналогичными ему по свойствам. Модификация петард с целью усиления мощности их разрыва категорически запрещена. Мощность устройств, работающих за счёт энергии детонации патронов светозвукового действия ограничена патроном 7,62x54г.
3. Не допускаются для инициации выстрела любые другие снаряженные патроны, в том числе строительные.
4. Диаметр канала трубы, имитирующей ствол пушки, ограничен. Минимальный диаметр 64 мм.
5. Каждое огнестрельное орудие должно быть снабжено лафетом. Орудие, снятое с лафета к выстрелу не пригодно.
6. Полевые орудия – пушки, установленные на колёсном лафете. Минимальная высота оси крепления ствола орудия с колёсным лафетом от земли бо сантиметров. Иные варианты лафета для полевых орудий оговариваются индивидуально.
7. Только данный вид вооружений может снимать очки прочности с городских ворот.

## *Снаряды*

1. В качестве снаряда допускаются к использованию окрашенные в чёрный, стальной или серый цвет теннисные мячи с внутренним давлением для грунтового и травяного покрытия (мягкие) с максимальным весом 57гр. Такой мяч должен иметь прорезь не менее 20 мм длинной. Использование в качестве моделей снарядов мячей, выпущенных заводским способом без внутреннего давления или предназначенных для покрытий типа «hard» недопустимо. Не окрашенными мячами стрелять запрещено.
2. Допускаются к использованию в качестве снарядов иные мячи (фомовые, резиновые) заводского изготовления большего диаметра, отвечающие следующим требованиям по безопасности: прочность и термоустойчивость. Контрольный замер этих параметров будет осуществляться МГ при допуске орудия в игру.

## **Доспехи**

1. Латные элементы могут быть изготовлены из стали, латуни и бронзы, а также качественно окрашенных под них алюминиевых сплавов, пластика, толстой кожи и пенополимеров. Использование неокрашенных пластиковых элементов, моделирующих латные, на данной игре ЗАПРЕЩЕНО.
2. Бригантины доспехи обязательно должны иметь в своей основе твёрдые пластины, материал которых не регламентирован.
3. Для изготовления особо массивных доспехов допустимо использование эластичных пенополимеров, с качественным покрасом.
4. Все элементы доспехов и шлемов должны быть изготовлены так, чтобы ими нельзя было нанести травму себе и другим игрокам, а также повредить протектированное оружие
5. Недопустимы к использованию латные (твёрдые) элементы доспехов с выступающими более чем на 1 см поверхностями малой (менее 3мм) толщины. Все края доспехов, изготовленных из металла малой толщины (менее 1,5 мм) должны быть отбортованы (отбортовка не менее 2 мм толщиной).
6. Кольчужные кольца не должны иметь опасных заусениц.
7. Шипы, рога, нашлемные фигуры и т.п. элементы доспехов и шлемов должны быть мягкими и безопасными.

## **Игровые зоны**

Весь полигон будет разбит на игровые зоны, в которых разрешены все игровые действия, но отметим отдельные участки полигона для которых работают исключения.

### **Мертвяк**

Мертвяк находится в стартовой локации игрока типа «Лагерь» или «Город».

Любой мертвый игрок находящийся в мертвяке должен сдать интенданту или мастеру мертвяка свой паспорт игрока, в котором ставится отметка времени начала мертвяка.

Стандартное время пребывания в мертвяке **2 часа** для персонажа человека.

Все время пребывания в мертвяке игрок носит **повязку «Мертв»**.

Все накопленные игровые ценности передаются **интенданту**.

Если в паспорте игрока сорвана наклейка смерти персонажа, то игрок возвращается новым персонажем. Если наклейка не сорвана - то игрок, возвращается тем же персонажем, но не помнит ничего, что касалось его причин смерти.

Запрещено покидать свой лагерь во время пребывания в мертвяке.

В случае боевой ситуации в лагере падает замертво, или садится на колено явно давая понять, что мертв.

После отбытия мертвяка игрок возвращается в игру с полностью восстановленным здоровьем и броневыми хитами, при этом психозы сохраняются для нового персонажа.

### **Штурмовая зона**

Специально оборудованное место для боестолкновения возле лагеря.

*Основное:*

1. Контролирует выполнение правил штурма **интендант** обороняющегося лагеря или мастер по боевым взаимодействиям.
2. Игроки не должны мешать или препятствовать работе **интенданта**.
3. Любые указания **интенданта** во время штурма считаются приоритетными.
4. Все спорные ситуации выясняются сразу после окончания штурма.
5. После начала штурма любое внешнее взаимодействие с участниками штурма не засчитывается.

*Дополнительно:*

После начала штурма нельзя присоединиться к штурмующим извне, но можно дождаться его окончания и присоединится позже.

Снаряд попавший в участника штурма, прилетевший извне штурмовой зоны, не наносит ему урон.

Любой бежавший боец (вышел за границы штурмуемой зоны) до окончания штурма считается мертвым.

Сдавшийся боец выбывает из боевого штурма, но мертвым не считается.

Штурм завершается сигналом **интенданта** и указанием кто одержал победу.

### **Пожизняк**

Специальная зона возле игрового лагеря, где размещены туристические стоянки игроков. Является не игровой зоной.

*Требования*

1. Палатки пожизняка не должны быть видны из лагеря.
2. Вход в пожизняк должен иметь табличку и на вечер - подсветку.
3. В пожизняке запрещено разводить костры.
4. Пожизняк должен быть оборудован мусоркой.
5. После завершения игры в зоне пожизняка не должно оставаться мусора после игроков (он выносится игроками в указанную мастерами точку).

## **Запрещено**

1. Прятаться в пожизняке от игровых ситуаций.
2. Проходить через пожизняк игровым персонажем с целью сократить дистанцию или обойти препятствия
3. Прятать игровые предметы в пожизняке.

## **Стоянка**

На полигоне будет оборудована отдельная стоянка под автомобили. Эта зона считается не игровой и приравнена к статусу «**Пожизняка**». Кататься по полигону на машинах в течении игры строжайше запрещено.

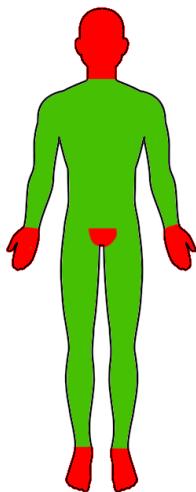
## **Дополнительно**

1. Под лобовым стеклом разместите номер телефона водителя или ФИО водителя, по которому его можно найти.
2. При установке машины на стоянку передайте номер автомобиля и телефон водителя мастерам.

## **Санитарная зона**

Туалеты и души не являются игровыми зонами. Для безопасного посещения игрокам разрешается надеть повязку «**Мертв**» для посещения санитарной зоны. Если игрок использует повязку «**Мертв**» - он обязан кратчайшим путем проследовать в санитарную зону без контактов с другими игроками.

# Боевые взаимодействия



## Общие положения

### Поражаемые зоны

**Зеленые зоны** – поражаемые зоны. Попадание в эти зоны протектированного оружия снимает хиты персонажа.

**Красные зоны** – запрещённые к поражению зоны. Намеренное попадание оружием в эти зоны строжайше запрещено. Не снимает хиты с персонажа.

Поражаемой зоной чудовищ считается вся передняя плоскость костюма, кроме части костюма, где располагается голова оператора. При этом костюмы должны быть выполнены таким образом, чтобы защитить все запрещенные к поражению зоны оператора с какой бы стороны не наносился урон.

## Ограничения в бою

### Ближний бой

1. Запрещается использовать чужое оружие без разрешения хозяина.
2. Запрещается наносить удары щитом, удары небоевой частью оружия и акцентированные колющие удары не допущенным для этого оружием.
3. Запрещается бить и толкать оппонента руками, ногами или телом, совершать захваты, заломы и броски.
4. Запрещается зажимать или захватывать оружие/щит противника.
5. Запрещается атаковать противника, который не видит этого, с разбега со спины.
6. Запрещается пытаться опрокинуть противника или сбить его с ног любым образом.
7. Запрещается «притворяться мертвым» во время боевого столкновения.
8. Запрещено наносить акцентированные удары по противнику, который сдался/умер/сел.

### Дистанционный бой

1. Запрещается стрелять вслепую: всегда выбирайте конкретную цель.
2. Запрещается стрелять на дистанции ближе чем: 3 метра для дистанционного оружия, 5 метров при стрельбе по людям из тяжелого оружие.
3. Запрещается стрелять из луков и арбалетов по щитам или укреплениям, когда рядом с ними, по вашу сторону в 3х метрах или ближе находятся другие игроки, поскольку стрела может от рикошетить твёрдым хвостовиком и нанести травму.
4. Запрещается стрелять, если видны в основном запрещенные к поражению зоны (голова, кисти, стопы).

## Боевая ситуация

Боевой ситуаций считается взаимодействие двух или более игроков посредством обмена ударами протектированным оружием или/и атаками разрешённым метательным оружием. Боевая ситуация считается завершенной, когда одна из сторон одержала очевидную победу над другой, или было достигнуто соглашение о прекращении боевых взаимодействий. Боевая ситуация считается оконченной, когда в радиусе 10 метров не ведётся боевых взаимодействий

В случае окончания хитов персонажа:

1. Персонаж сел или упал.
2. Персонаж поднял оружие небоевой частью вверх.
3. Персонаж положил оружие на землю и поднял обе руки вверх.

Разрешается отползти от эпицентра боестолкновения, лежа/сидя закрывая себя руками/щитом. Запрещается вставать до окончания боевой ситуации, или любым другим способом мешать игрокам продолжать боевое столкновение.

## Статус персонажа

На мероприятии у персонажа может быть несколько статусов в которых он может прибывать в данный момент, распознать их можно по разноцветным повязкам (выдаются каждому игроку на старте).

Статус	Описание	В игре
Здоров	-	Игрок с полным набором хитов
Ранен	-	Игрок имеющий минимум один живой хит
Тяжело ранен	Травмы «Кровотечение», «Травма ноги» и «Истощение». Все перечисленные травмы снимаются при выходе из статуса «Тяжело ранен»	Игрок не может сопротивляться игровым действиям других игроков. В случае неоказания медицинской помощи в течении <b>15 минут</b> переходит в состояние «Мертв»
Мертв	Белая повязка с черной печатью	Этот персонаж не участвует в игровом процессе
Лечение	В госпитале - печать «Лечение». На время лечения травма «Истощение»	Персонаж в данный момент лечится. В случае получения урона персонаж переходит в состояние «Тяжело ранен»
Ремонт	В кузнице - печать «Ремонт». На время ремонта травма «Истощение»	Снаряжение данного персонажа ремонтируется. В случае получения урона состояние ремонта отменяется.

## Хиты персонажа

Люди обладают 1 живым хитом, остальные хиты считаются броневыми.

Все хиты чудовища считаются живыми.

Название	Количество хитов	Описание
Без доспеха		На персонаже отсутствуют очевидные элементы боевой защиты.
Легкий доспех		Короткая (ниже талии, но не ниже колена) кольчуга или бригантина, кожаный панцирь (из кожи толщиной не менее 3мм), латный, чешуйчатый или ламинарный нагрудник.
Средний доспех		Полная защита груди. Несколько не парных элементов доспеха на конечностях.
Тяжелый доспех		Полная латная, чешуйчатая, кольчачто-пластинчатая или ламинарная защита корпуса (с защитой спины). Латные или иные наплечники. Латные или пластинчатые наручи. Латная, пластинчатая или иная защита бедра до колена.
Полный доспех		Полная латная, чешуйчатая, кольчачто-пластинчатая или ламинарная защита корпуса (с защитой спины) Полная латная или пластинчатая защита рук (наплечники + налокотники + наручи) Полная латная, пластинчатая или иная защита ног до низа голени (защита бедра + наколенники + наголенники)

## Урон оружия

- Оружие **ближнего боя** снимает **1 хит**, не пробивает щиты.
- Оружие **дальнего боя** снимает **2 хита**, не пробивает щиты.
- **Особое** оружие снимает **5 хитов**, не пробивает щиты.
- **Пушка** снимает **10 хитов**, пробивает щиты, может снимать очки прочности ворот.

## Особое оружие

Данный вид оружия выдается строго определенному кругу персонажей, которых можно однозначно распознать внешне. На самом оружии будет соответствующая метка. Особое оружие монстров не маркируется.

### Пушка

Каждая пушка выводится из строя только при полной смерти своего расчёта.

Требования:

1. Наличие расчёта в составе 3 человек.
  - 3 человека в расчёте – пушка не имеет ограничений.
  - 2 человека в расчёте – пушка не может двигаться, но может стрелять.
  - 0-1 человек в расчёте – пушка не стреляет и не двигается.
2. Наличие зарядного ящика или телеги в которой хранятся заряды.
  - Снаряды для орудия могут храниться ТОЛЬКО в зарядном ящике (в ящик должны помещаться все заряды, запланированные при выезде).
  - Если зарядный ящик вне доступа пушки, то пушка не имеет права стрелять.
  - В ящике можно хранить ресурсы согласно правилам (см. «Веса предметов»), так словно сами заряды не весят ничего.

## Ресурсы, предметы и их вес

### Список всех игровых ресурсов

Название	Символ	Вес	Эффект	Моделируется	Дополнительно
Деньги		0	Универсальный способ обмена товаров	Соотношение: Золото/серебро/медь = 1/4/16	Может быть отобран только в результате действия «Полный обыск»
Лечебные травы		1	Лечебные травы необходимы для производства «Медкомплекта»	Карточка	Одноразовое. Используется для производства и торговли
Железная руда		1	Руда необходимая для производства «Ремкомплекта»	Карточка	Одноразовое. Используется для производства и торговли
Медкомплект		1	Персонаж-человек восстанавливает все живые хиты после прохождения статуса «Лечение»	Карточка	Одноразовое. Статус «Лечение» длится <b>15 минут</b>
Ремкомплект		1	Персонаж-человек восстанавливает все живые хиты после прохождения статуса «Ремонт»	Карточка	Одноразовое. Статус «Ремонт» длится <b>15 минут</b>
Целебная мазь		0	Персонаж-человек мгновенно восстанавливает живые хиты	Карточка в колбе	Одноразовое. Мгновенно восполняет живых хиты.

Оружейное масло		о	Персонаж-человек мгновенно восстанавливает броневые хиты	Карточка в колбе	Одноразовое. Мгновенно восполняет броневые хиты.
-----------------	--	---	--	------------------	--

## Игровой предмет

Игровой предмет – это физический ингредиент игровой механики или сюжета.

*Свойства игрового предмета:*

- Любой игровой предмет можно продать мастерскому торговцу или интенданту.
- Все игровые предметы отмечены специальными цифрами.
- Обладает весом о.
- Игровой предмет можно своровать ФИЗИЧЕСКИ (не применяя действие «Воровство»).
- Игровой предмет отдается в случае применения действия «Быстрый обыск».

*Дополнительно:*

- Игровые предметы запрещено хранить не в игровой зоне.
- Запрещено прятать игровые предметы без шанса на обнаружение (зарывать/топить/подвешивать на дереве).
- В случае смерти игрок отдает все игровые мастеру/интенданту по прибытию в мертвяк.

## Вес предметов

Максимальный вес, который может переносить персонаж-человека равно 2.

Каждый предмет, который позволяет носить дополнительный вес (сумки, тачки телеги и т.д.) должен пройти регистрацию и получить на себя сертификат.

*Пример:*

**Сумка** дает носить +2 веса.

**Тачка** дает носить +4 веса.

**Телега** дает носить +6 веса.

*Дополнительно*

1. Грузоподъемность - один из важных игровых элементов, дающих возможность играть в распределение ресурсов, логистику - не игнорируйте ее.
2. Если вы превысили максимально допустимый вес, то вы переходите в состояние «**Тяжело ранен**». Считается что вы надорвали спину.
3. Качество исполнения предмета, позволяющего переносить больший груз, может повлиять на его возможность переносить вес. (добавить или убавить возможность носить вес).
4. Чудовища наёмников такие как Пишак не могут переносить грузы.
5. Апостолы в монструозной форме обладают бесконечной грузоподъемностью.

## Специальные карты и маркеры

### Список всех специальных карт

На все карты НЕ распространяются действия "Воровство" и "Обыск". Карты могут носится в скрытую. Карты нужны как проверка правомерности некоторых игровых действий. Не могут передаваться от одного игрока другому, только в некоторых случаях, описанных ниже.

Название	Иконка	Действие
Карта статуса «Пленник»		<p>Карта пленник нужна для определения того что игрок с повязкой «Мертв» может перейти в состояние «Тяжело ранен» внутри лагеря без посещения мертвяка.</p> <p>Выдается интендантом лагеря, в котором данного пленника продали.</p> <p>Хранится в паспорте игрока, передается только между игроком и интендантом как доказательство того что игрок может продолжить играть без отсидки мертвяка.</p> <p>В случае потери карты считается что игрок умер по дороге.</p>
Карта «Отдых»	-	<p>Если у игрока есть эта карта, то она убирает действие одного психоза, из тех, которые успел получить.</p> <p>Карта сдается по возможности интенданту своего лагеря или мастеру.</p> <p>Нельзя передавать, обменивать, уничтожать.</p> <p>В случае если у игрока более одной карты «Отдых» то они так же работают как одна.</p>
Карта действия «Воровство»	-	<p>Эти карты выдаются игрокам на старте игры по требованию с определенным лимитом на день.</p> <p>Служат маркерами кражи.</p> <p>Демонстрация этой карты в открытую считается признанием в воровстве.</p> <p>В случае обнаружения этой карты в своих вещах, вы вправе ее тихо уничтожить без последствия для себя.</p> <p>Можно приобрести у мастерского торговца.</p>
Карта «Психоз»	-	<p>Эти карты выдаются игрокам при посещении мертвяка по механике бросания кубиков (см. раздел «Психозы»).</p> <p>На карте коротко описано действие психоза.</p> <p>При получении нескольких психозов отыгрывается только тот у кого самый высший уровень.</p>
Карта «Травма»		<p>Специальный набор карт, которые выдаются каждому игроку при регистрации (в наборе 6 штук). При получении травмы игрок кладет полученную травму наверх колоды лицевой стороной наружу. Все неактивные травмы носятся рубашкой «вверх».</p>
Маркер «Звезда»		<p>Данный маркер крепится на вывеске заведения. Количество маркеров «Звезда» равно уровню качества заведения.</p>
Маркер «Чума»		<p>Маркер вешается исключительно на строения, обозначает уровень заражения строения. Снимает одну звезду качества. После излечения не восстанавливает потраченную звезду качества..</p>
Маркер «Заражен»		<p>Маркер, обозначающий что персонаж заражен чумой. После присвоения игрок случайным образом выбирает для себя травму из 6 доступных, кроме тех, которые у него уже есть. При снятии заражения эта травмы так же пропадет.</p> <p>Если игрок попадает в мертвяк с этим маркером, то мертвяк увеличивается на 1 час.</p>
Маркер «Исцелен»		<p>Маркер обозначающий, что зараженный игрок был исцелен.</p>
Маркер «Смерть»		<p>Срыв этого маркера в паспорте игрока обозначает смерть его персонажа.</p>

## **Колоды некоторых ролей**

### **Колода артиста**

Может находиться только у артиста, прошедшего все фотодопуски.

#### *Общее*

1. Личный набор карт, которые смог собрать в течении игры артист в ходе своих выступлений.
2. В этой колоде могут хранится характерные для фаната психозы и карты «Отдыха». Передавать или обменивать карты из этой колоды строжайше запрещено.
3. Колоду нельзя отобрать во время обыска.
4. Колода пропадает после смерти артиста.
5. Пополняется действием «Выступление».
6. Тратится на действие «Автограф».

### **Колода хозяина**

Может находиться только у хозяина увеселительного заведения.

#### *Общее*

1. Личный набор карт, которые получило заведение за свое качество обслуживания.
2. В этой колоде хранятся только карты «Отдыха».
3. Колоду нельзя отобрать во время обыска.
4. Колода НЕ пропадает после смерти хозяина, и сохраняется у нового персонажа.
5. Пополняется действием «Контроль качества»
6. Тратится на снятие психозов посетителям.

### **Колода подземелья**

Может находиться только у хранителя подземелья.

#### *Общее*

1. Личный набор карт, которые получило заведение за свое качество обслуживания.
2. В этой колоде хранятся психозы и ресурсы.
3. Полученные ресурсы можно выменять у хозяина подземелья на деньги.
4. Колоду подземелья нельзя передать или отобрать.
5. Тратится на посетителей подземелья.

## **Игровые действия**

### **Лечение**

Лечение восстанавливает только живые хиты. Лечение не распространяется на чудовищ.

### **Лечение в ГОСПИТАЛЕ**

Персонажу оказывается профессиональная помощь в госпитале.

1. Врач выдает игроку печать «Лечение».
2. Игрок переходит в статус «Лечение».
3. Раненый игрок должен пробыть **15 минут** возле госпиталя, держа при себе печать «Лечение». На игрока в это время действует травма «Истощение».
4. Игрок восстанавливают все живые хиты.
5. Игрок возвращает врачу печать «Лечение».
6. Игрок выходит из статуса «Лечение».
7. Травма «Истощение» снимается.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** Никакие ресурсы при этом не расходуются. Количество одновременно лечащихся ограничено количеством лежанок. Печати «Лечения» выдаются госпиталю организаторами при регистрации локации.

## **Лечение «МЕДКОМПЛЕКТОМ»**

Персонажу оказывается помощь благодаря заготовленному комплекту для оказания медицинской помощи.

1. Карта «Медкомплект» разрывается.
2. Игрок переходит в статус «Лечение».
3. Игрок ожидает **15 минут**, держа при себе примененную карту «Медкомплекта». На игрока в это время действует травма «Истощение».
4. Игрок восстанавливает все живые хиты.
5. Игрок выходит из статуса «Лечение».
6. Игрок выбрасывает в мусор использованную карту «Медкомплекта».
7. Травма «Истощение» снимается.

## **Лечение «ЦЕЛЕБНОЙ МАЗЬЮ»**

Персонаж спасается от смерти алхимической мазью.

1. Карта «Целебная мазь» разрывается.
2. Игрок восстанавливает все живые хиты

**ПРИМЕЧАНИЕ:** Нельзя использовать во время боевой ситуации и при штурмах.

### **Условия срыва ЛЮБОГО вида лечения**

**Получение урона:** Если игрок получил урон, когда пребывал в состоянии «Лечение» - то он переходит в статус «Тяжело ранен».

**Загнивание раны:** Игрок значительно удалился от госпиталя при лечении в нем. Игрок переходит в состояние «Тяжело ранен».

**ПРИМЕЧАНИЕ:** После срыва лечения ресурсы и время, затраченное на него, не восстанавливаются.

## **Ремонт**

Ремонт восстанавливает только броневые хиты, не восстанавливает живые хиты. Ремонт доступен для персонажа только после полного восстановления живых хитов

## **Ремонт в кузнице**

Кузнец производит ремонт снаряжения персонажа.

1. Кузнец выдает игроку печать «Ремонт».
2. Игрок переходит в статус «Ремонт».
3. Поломанный игрок должен пробыть **15 минут** возле кузницы, держа при себе печать «Ремонт». На игрока в это время действует травма «Истощение».
4. Игрок восстанавливает все броневые хиты.
5. Игрок возвращает кузнецу печать «Ремонт».
6. Игрок выходит из статуса «Ремонт».
7. Травма «Истощение» снимается.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** Ресурсы при этом не расходуются. Количество одновременно ремонтируемых ограничено количеством верстаков. Печати «Ремонт» выдаются госпиталю организаторами при регистрации локации.

## **Ремонт «РЕМКОМПЛЕКТОМ»**

Персонаж использует подготовленный комплект для ремонта амуниции.

1. Карта «Ремкомплект» разрывается.
2. Игрок переходит в статус «Ремонт».
3. Игрок ожидает **15 минут**, держа при себе примененную карту «Ремкомплект». На игрока в это время действует травма «Истощение».
4. Игрок восстанавливается все броневые хиты.
5. Игрок выходит из статуса «Ремонт».
6. Игрок выбрасывает в мусор использованную карту «Ремкомплекта».
7. Травма «Истощение» снимается.

## **Ремонт «Оружейным маслом»**

Персонаж ремонтирует свое снаряжение благодаря алхимическому маслу.

1. Карта «**Оружейное масло**» разрывается.
2. Игроку восстанавливается все броневые хиты

**ПРИМЕЧАНИЕ:** Нельзя использовать во время боевой ситуации и при штурмах.

### **Условия срыва ремонта**

**Получение урона:** Если игрок получил урон, когда пребывал в состоянии «**Ремонт**».

**Плохая закалка:** Игрок значительно удалился от кузницы. Игрок прерывает ремонт и ему придется начинать его сначала.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** После срыва ремонта ресурсы и в время, затраченное на него, не восстанавливаются.

## **Эксперимент**

*Механика:*

1. Алхимик рисует на доске круг.
2. В шкатулку для ресурсов складываются ингредиенты.
3. Шкатулка закрывается.
4. В шкатулке для опыта производится опыт «Фараонова змея» из таблетки Кальций глюконат.
5. Как только змея закончила выгорать – опыт считается свершенным.
6. Алхимик фотографирует стол (если рядом нет мастера).
7. И передает содержимое шкатулки мастерам, указывая какой рецепт был использован (название рецепт можно вкидывать в шкатулку вместе с ингредиентами).
8. Мастер сверяет что ресурсы потрачены верно, а круг нарисован корректно – выдает результаты опыта через туже шкатулку, если ее объем это позволяет.

*Дополнительно:*

1. До того, как заждётся змея шкатулку можно вскрыть и проверить содержимое.
2. Если змея была подожжена, то считается что все содержимое шкатулки испорчено, и не годится для проверки или пере использования.
3. Все ресурсы кроме кругов в алхимии – одноразовые.
4. Опыт можно прервать, аккуратно затушив змею, в данном случае все содержимое считается испорченным (необходимо передать его мастеру), а результаты опыта не состоявшимися.
5. Шкатулка и доска не являются игровыми предметами и привязаны к локации типа «лаборатория».
6. Доказательством свершения опыта считается пепел от полностью выгоревшей змеи.

## **Оглушение**

Защиту от оглушения дает только надетый шлем твердотельного корпуса.

*Механика:*

1. Игрок хлопает не боевой частью оружия (яблоком меча/кинжала и т.д.) между лопаток игрока-жертвы.
2. Игрок оповещает жертву о том, что та оглушена.
3. Игрок-жертва в течении 5 минут не может сопротивляться чужим игровым действиям.
4. После **5 минут** игрок приходит в себя и не помнит, что происходило в течении **5 минут** во время его оглушения.
5. Игрок получает травму «**Мигрень**».

*Дополнительно:*

1. Оглушение не работает в боевой ситуации.
2. Игрок-жертва не теряет хиты.
3. Оглушение распространяется только на людей.

## **Обыск**

### **Быстрый обыск**

1. Игрок-сыщик заявляет обыск.
2. Обысканный игрок должен немедленно выдать все предметы из своего паспорта игрока.

### **Полный обыск**

1. Игрок-сыщик заявляет обыск.
2. Игрок-сыщик отыгрывает обыск игрока в течении **5 минут**.
3. Обысканный игрок должен немедленно выдать ВСЕ игровые предметы и деньги, которые находятся у него в данный момент.

## **Воровство**

### **Карта «Воровство»**

1. Каждому игроку по востребованию будет выдано некоторое количество карт воровства (не более трех в руки).
2. Дополнительные карты воровства можно купить у мастерского торговца за деньги.
3. Предъявить карту воровства кому-то означает признаться воровстве.
4. Карта не является побиваемым предметом и НЕ предъявляется при «**Полном обыске**».
5. Наличие таких карт в паспорте игрока не делает его вором.
6. Карты воровства, которые не использованы, но могут быть использованы игроков в будущем храниться исключительно в паспорте игрока, чтобы их нельзя было спутать с примененными картами.

### **Процесс воровства**

1. Игрок-вор должен подкинуть в сумку к жертве карту «**Воровство**» (именно в сумку или кошель, не в капюшон, не в рубашку и т.д.).
2. Игрок-вор сообщает мастерскому торговцу (или интенданту лагеря) о том, что произвел кражу и однозначно описывает персонажа и в какую сумку он подбросил карту.
3. Мастерский торговец просит игрока-жертву показать карту воровства, из места которое указал игрок-вор.
4. В случае обнаружения такой карты мастерский торговец просит показать игровые ресурсы из паспорта игрока, и забирает тот который считает нужным.
5. В случае отсутствия такой карты в сумке, игрок-жертва ничего не должен предъявлять мастерскому торговцу.
6. Игрок-вор в любое удобное время посещает мастерского торговца за наградой в виде ресурса, который тут же можно и продать.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** Таким образом могут быть сворованы и игровые ценности, и зелья, но вор должен указать что ворует именно их, в случае если у игрока таких предметов нет - для вора ничего не происходит.

### **Дополнительно**

1. Вор может воровать только игровые предметы.
2. Вор не может воровать игровые деньги, вместо этого он может продавать ворованные игровые предметы.
3. Любой игрок-человек может попробовать что-то украсть.
4. Воровство – грех.

## **Подготовка пушки**

### **Механика:**

1. При выезде из лагеря пушка должна сдать фиксированное количество ресурсов (количество необходимых к выезду ресурсов определяется на регистрации орудия, опираясь на внешний вид пушки).
2. Орудию выдается **10 снарядов**, при этом орудие может докупить до **5 дополнительных снарядов** за выезд, т.е. максимальное количество снарядов за выезд – **15 штук**.
3. Снаряды складываются в зарядный ящик.
4. Орудие выкатывается за пределы лагеря.

## **Дополнительно:**

При обороне лагеря пушка не имеет ограничения на боезапас и не должна оплачивать «Выезд пушки».

## **Убить персонажа**

### **Временная смерть**

Если после смерти персонажа никто не заявлял об убийстве и не была сорвана метка смерти в паспорте игрока, то эта смерть считается **временной**.

Следствия временной смерти:

1. Игрок сидит полный цикл мертвяка.
2. Кидает кубик на психоз.
3. Игрок не помнит последних событий жизни своего персонажа, приведших к его гибели.

### **Смерть персонажа**

Механика:

1. Убийца просит жертву показать свой паспорт игрока.
2. Своими руками или руками жертвы срывает метку смерти персонажа в паспорте игрока.
3. Игрок, чей персонаж умер, приходит в мертвяк, получает соответствующую отметку в паспорте игрока.
4. После отсидки мертвяка игрок выходит новым персонажем.
5. При этом все эффекты, которые действовали на старого персонажа пропадают.

Дополнительно:

В игре предусмотрены редкие способы возврата убитого персонажа в игру. Убийца лично должен проверить факт срыва метки смерти персонажа, если этого не было сделано, то считается что персонаж не умер.

## **Плен**

Механика:

1. Игрок-пленитель заявляет, что собирается пленить игрока.
2. Демонстрирует пути если таковые имеются.
3. В этот момент **и только в этот момент** игрок-пленник может отказаться от отыгрыша плены.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** Убедить игрока играть в плен – задача пленителей.

### **Сдача оружия**

1. Если пленник отказывается (как игрок) сдать оружие по требованию пленителя, то использовать это оружие в плена ему запрещается.
2. Пленитель должен четко указать на оружие и потребовать его сдать, если оружие было пропущено при обыске - это проблемы пленителя.
3. Для поиска скрытого оружия требуется применить «**Полный обыск**».
4. Габаритное оружие и щиты передаются пленителю на сохранение на время плены или несутся пленником небоевой частью вверх (использовать их пленником в бою запрещено).
5. Использовать снаряжение пленника без его разрешения строжайше запрещено

### **Игровые пути**

1. Пленитель может использовать ограничивающие пути на руках пленника.
2. Пути должны позволить игроку самостоятельно освободиться.
3. Пути не должны создавать физические неудобства пленнику.
4. Категорически запрещается надевать пути на ноги, если пути одеты на руках, то пленнику запрещается бегать.
5. Если у пленника осталось скрытое оружие, он вправе применить его и сбросить веревки, с кандалами и цепями данное действие невозможно.
6. Пленник может выполнять указания пленителя на свое усмотрение в рамках отыгрыша.

7. Если у пленника появляется или не был обнаружен «Ремкомплект», он может применить его чтобы сбросить цепи, кандалы, веревки, сам ресурс считается использованным.

## **Награда за пленника**

Пленного персонажа можно продать в своем лагере интенданту, получив за него награду.

**Механика:**

1. Интендант и пленник выясняют максимальную сумму хитов у персонажа.
2. Интендант передает указанное количество средств.
3. Интендант передает пленнику карту «Пленник».
4. Пленник должен в состоянии "Мертв" добраться до своего родного лагеря и вернуться в игру тем же персонажем.

**Возвращение пленника в лагерь:**

1. Пленник возвращается в свой родной лагерь кратчайшим путем в состоянии "Мертв".
2. Пленник передает интенданту своего лагеря карту «Пленник».
3. Вернувшись в свой лагерь, пленник переходит в состояние "Тяжело ранен". Все нанесенные травмы и поломки в плену сохраняются.
4. Персонаж остается тем же.

**Дополнительно:**

Мастер торговец или регионал всегда может отказать в покупке пленника если видит это не целесообразным.

## **Отдых**

Карта «Отдых» убирает действие одного из психозов. Получить ее можно несколькими способами:

### **Отдых в заведении**

Персонаж может посетить увеселительное заведение, с целью снять стресс и немного расслабиться.

**Механика:**

1. Игрок посещает локацию, где есть возможность отдохнуть.
2. После обсуждения цены и спектра предоставляемых услуг, игрок сдает свой паспорт игрока хозяину заведения.
3. Игрок отдыхает в заведении минимум 15 минут.
4. Хозяин выдает игроку карту «Отдых».

**Дополнительно:**

1. В случае если в течении 15 минут с хозяином или с игроком произойдут боевые взаимодействия - эффект снятия стресса аннулируется (карта «Отдых» не выдается).
2. Еще более хорошим тоном будет сдача оружия и снятие шлема.
3. Для хозяев заведения было бы хорошим тоном иметь места где сданные вещи могли бы безопасно находятся.

## **Автограф артиста**

Артист может подарить своему поклоннику автограф, восстановив (или нет) психологическое здоровье персонажа.

**Механика:**

1. Игрок просит артиста поставить ему автограф.
2. Артист предлагает вытянуть карту из своей колоды артиста.
3. Действие карты вступает в силу немедля.
4. Выбранная карта кладется персонажу-поклоннику в паспорт игрока.

**Дополнительно:**

1. Артист может сам себе восстанавливать рассудок, вытягивая из своей колоды артиста нужные карты.
2. Выбранные карты кладутся персонажу в паспорт игрока, покидая колоду артиста.

3. Артист вправе просить любые условия для предоставления своего автографа.

## **Выступление**

**Артист** может публично выступить в центральном кабаке, на площади, или в лагере в присутствии интенданта.

Качество его выступления оценивается громкостью аплодисментов или иным очевидным способом.

*Механика:*

1. Артист выступает на публике.
2. Староста деревни, трактирщик или интендант оценивает качество выступления.
3. Выдается некоторое количество карт в колоду артиста.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** Публичные выступление – единственный способ пополнить **колоду артиста**.

## **План работ**

Бригадир закладывает определенное количество финансов для предстоящих работ. Исходя из качества локации, он получает ресурсы.

*Механика:*

1. У ресурсной локации должен быть определен уровень качества (1-5).
2. Исходя из качества локации, определяется количество ресурсов.
3. Через 2 часа бригадиру выдается это количество ресурсов.

*Условия срыва:*

1. Бригадир перешел в состояние "**Мертв**".
2. Бригадир покинул город.
3. Бригадир лично не явился забирать ресурсы (или опоздал на получение ресурсов более чем на 30 минут).

*Дополнительно:*

Уровень качества локации может меняться из-за ее состояния, на текущий момент.

## **Производство**

Ремесленник использует ресурсы для производства «**Медкомплекта**», «**Ремокомплекта**», «**Целебной мази**» или «**Оружейного масла**».

*Механика:*

1. Ремесленник перекладывает все необходимые для производства ресурсы в «непобираемый конверт» (конверт выдается мастерам при регистрации локации).
2. Ремесленник посещает мастерского торговца или интенданта.
3. Мастерский торговец или интендант выдает реквизит для физического труда.
4. В локации происходит физический труд.
5. Мастерский торговец или интендант оценивают качество физического труда и уровень качества локации.
6. Мастерский торговец или интендант выдает готовую продукцию в «непобираемом конверте».

## **Контроль качества**

Хозяин увеселительного заведения проверяет наличие расходных материалов у работников, качество предоставляемых услуг, составляет список необходимых закупок и обеспечивает свое заведение всем необходимым, после чего проводит демонстрацию своего заведения местному представителю гильдии торговцев.

*Механика*

1. Хозяин заведения приходит к мастерскому торговцу.
2. Мастерский торговец осматривает увеселительное заведение.
3. Мастерский торговец изменяет или оставляет не тронутым уровень заведения.
4. Согласно уровню заведения, устанавливается цена карты «**Отдых**».

- Хозяин покупает карты «Отдых» для своей колоды заведения.

Дополнительно

- Карты из колоды заведения нельзя передавать другим заведениям.
- Чем выше уровень заведения – тем дешевле будут стоить карты «Отдых».

## Ремонт строения

Игроки могут восстановить постройку.

Механика

- Игрок находит мастера или интенданта.
- Игрок передает интенданту ресурс «Ремкомплект» по формуле:  
желаемый уровень локации – текущий уровень локации = количество «Ремкомплектов».
- Игрок отыгryвает ремонт строения минимум 15 минут.

Дополнительно

Нельзя разрушить постройку, у которой нет звезд качества. Отремонтировать выше стартового качества локации нельзя. Мастер может отказать в проведении восстановительных работ если у игроков нет соответствующего аптечного (пилы, топоры, лопаты, молотки и т.д.).

### Пример

Текущий уровень качества локации 2, игроки желают поднять этот уровень до максимально доступного 4 уровня.

Дано:

Желаемый уровень = 4

Текущий уровень локации = 2

Решение: 4 (желаемый уровень локации) – 2 (текущий уровень локации) = 2 «Ремкомплекта»

Ответ: игрокам надо сдать 2 «Ремкомплекта» для того что бы полностью отремонтировать локацию.

## Ремонт городских ворот

Чтобы повысить прочность ворот, необходимо использовать ресурсы «Железная руда» и «Ремкомплект»

### ФОРМУЛА

Количество «Железной руды» И Количество «Ремкомплекты» = Желаемое количество очков прочности (которое вы хотите получить после ремонта) – (минус) Текущее количество очков прочности.

Пример:

Максимальное количество очков прочности ворот = 10

Текущее количество очков прочности = 5

Жители города хотят повысить очки прочности городских ворот до 8 единиц.

Решение:

Желаемая прочность минус текущая прочность = 8-5 = 3

Итого для поднятия желаемой прочности требуется 3 ресурса «Железная руда» и 3 ресурса «Ремкомплект».

Механика:

- Игроки находят мастера.
- Четко и внятно заявляют какую прочности они хотят получить.
- Передают необходимые ресурсы.
- Ремонт длиться 30 минут.
- Если городские ворота получили урон из осадной техники в течении ремонта, то ремонт обнуляется.

## **Разрушение ворот**

Разрушение ворот может быть, как сюжетным, так и целенаправленным. Отличить одно от другого является одним из игровых моментов.

### *Механика*

1. Мастер фиксирует уменьшение прочности ворот.
2. Если есть какой-то негативный эффект он его оглашает и вводит в игру.
3. Каждое физическое попадание в стену или ворота снаряда осадной техники снижает с ворот 1 единицу прочности.

Все побочные эффекты накладываются друг на друга.

Таблица побочных эффектов:

3 и выше очков прочности	Не имеет побочных эффектов.
2 очка прочности	Второй этаж крепости закрыт для размещения войск.
1 очко прочности	Одна створка ворот (на выбор мастера) открыта и зафиксирована.
0 очков прочности	Обе створки ворот открыты и зафиксированы.

## **Архитектурное исследование**

На воротах не будет маркера текущего состояния очков прочности, и при изменении прочности мастер так же будет оглашать их.

Единственным гарантированным способом узнать текущее состояние прочности ворот – провести исследование.

### *Механика*

1. Исследователи заявляют мастеру что хотят провести исследование.
2. Игроки в течении короткого или не очень (минимум 15 минут) активно отыгрывают исследование ворот, составление чертежей, изучение и так далее.
3. По истечению времени мастеру предоставляются схематические зарисовки ворот.
4. Мастер оценивает три составляющие: время отыгрыша, качество отыгрыша, качество чертежей, количество участвующих.
5. Мастер выдает сведения о состоянии ворот подписывая чертежи диапазоном, точность которого зависит от выше перечисленных факторов, чем лучше было проведено исследование – тем точнее будут данные.
6. Если диапазон не устраивает исследователей они могут либо провести повторное исследование, либо «докупить точность» игровой валютой, считается что вы использовали более качественные материалы.

## **Снабжение**

Командующий лагерем запрашивает снабжение у своей основной ставки.

### *Механика*

1. Командующий лагерем составляет список всего необходимого.
2. Интендант лагеря, согласно мастерским ценам высчитывает общую стоимость снабжения.
3. После утверждения окончательной стоимости – капитан передает указанную сумму интенданту.
4. Бумага подтверждается печатью капитана и интенданта.
5. По прошествии 2 часов интендант выдает указанные ресурсы.

### *Дополнительно*

1. Деньги, переданные интенданту в качестве уплаты снабжения – выбывают из игры (по возможности передать мастерам).
2. Срок снабжения можно сократить, заплатив дополнительные деньги (+25% от общей стоимости снабжения за -30 минут).
3. Доплата за скорость производится до отправки снабжения в обработку.

- Через снабжение можно заказать следующие ресурсы: «Лечебные травы», «Железная руда», «Ремкомплект», «Медкомплект», «Целебная мазь», «Оружейное масло»

Пример: Если цена вашего снабжения 2 золотых, и вы хотите сократить время ожидания на час, то вам нужно доплатить 50% от суммы общего снабжения: 2 золотых + 50% (1 золотой) = 3 золотых.

## Жалованье

Королевский контракт вашего отряда обеспечен деньгами короны.

### Механика

- В начале цикла (новый игровой цикл начинается в 10:00 и в 15:00) интендант осматривает лагерь.
- Согласно текущему состоянию лагеря интендант выдает жалованье капитану.

### Дополнительно

- Если лагерь был лишен королевского контракта, то жалованье перестает выдаваться.
- Общие требования, на которые будет смотреть интендант:
  - ✓ Отсутствие пластика или искусственных тканей/материалов.
  - ✓ Бытовые строения (оружейные стойки, столы скамейки, полки, сундуки).
  - ✓ Чистота в лагере.
  - ✓ Укрепления.
  - ✓ Техника безопасности.
- Основным параметром для определения лагеря будет служить количество и качество шатров в лагере.

## Вскрытие сундука

Игрок может вскрыть игровой сундук с целью получения содержимого.

### Механика

- Игрок находит сундук.
- Игрока приносит сундук мастеру или приглашает мастера на место обнаружении сундука.
- Игрок использует «Ремкомплект».
- Игрок получает отмычки и 1 минуту на вскрытие замка.
- В случае успеха игрок может забрать все содержимое.
- В случае провала игрок может повторить попытку за еще один «Ремкомплект».

### Запрещается

- Использовать свои отмычки.
- Целенаправленно ломать реквизит.
- Вскрывать замок без присутствия мастера.
- Вскрывать не игровые сундуки.

## Чума

## Район и лагерь

### Уровень заражения района

У каждого района на старте есть свой общий уровень заражения по шкале от 1 до 10.

Лагеря наемников так же считаются районами.

Если был достигнут максимально допустимый уровень заражения района, то района закрывается, а все игровые процессы в нем останавливаются (смотри «Падение района»).

Уровень заражения отслеживает регионал данного района.

На уровень заражения района влияют только маркеры чумы, размещенные на локациях, личные маркеры заражения персонажа не влияют на уровень заражения района.

Чтобы повысить максимально допустимый уровень заражения можно применить действие «**Профилактика инфекций**».

Что бы убрать одну единицу заражения района или строения необходимо применить действие «**Устранение инфекций**».

Маркеры заражения могут быть размещены различными способами на строении, при обнаружении такого маркера игрок может самостоятельно его убрать, считается что инфекция была быстро обнаружена и устранена самостоятельно.

Уровень заражения определенного района храниться у мастера «в закрытую», чтобы узнать текущий уровень заражения необходимо провести действие «**Исследование инфекций**»

## **Падение района**

В случае если у района был достигнут максимальный уровень заражения, то:

1. Все игровые действия в районе заканчиваются.
2. Все игроки в течении 15 минут должны покинуть зараженный район, если они этого не успели сделать, то они получают маркер «**Заражен**».
3. При посещении района уже зараженным персонажем, он получает еще один маркер «**Заражен**» вместе с травмой «**Кровотечение**» (смотри «**Тяжелая болезнь**»).
4. Для безопасного посещения района игрок должен быть снаряжен защитой дыхательных путей, перчаток, и не иметь открытых участков кожи (глаза в том числе). В случае плохой защиты игрок рискует получить маркер «**Заражен**».

## **Профилактика инфекций**

Медик может усилить устойчивость района или лагеря к заражению, повышая тем самым максимальный порог уровня заражения района (не более 15 уровня).

### *Механика*

1. Медика заявляет мастеру о проведении профилактических мер.
2. Медик производит манипуляции в районе вместе с игроками (поиск грызунов, сожжение трупов, просыпание улиц специальными лекарственными травами, общие прививки, развешивание чеснока и т.д.)
3. В зависимости от качества отыгрыша игрокам выставляет счет в количестве «**Медкомплектов**».
4. Игроки оплачивают установленный ценник.
5. Мастер убирает определенное им количество маркеров заражения района.

### *Дополнительно*

На ценник влияют следующие показатели:

1. Чем больше лагерь район – тем дороже стартовый ценник.
2. Чем больше материалов применено во время отыгрыша – тем меньше ценник.
3. Чем больше людей задействовано в отыгрыше – тем меньше ценник.

## **Устранение инфекций**

Медики может заявить уменьшение уровня заражения района, используя свои маркеры «**Исцелен**».

### *Механика*

1. Медик заявляет мастеру, что собирается понизить общий уровень заражения района.
2. Медик сдает маркеры «**Исцелен**» по формуле (3 маркера = - 1 уровень заражения района).
3. Мастер фиксирует изменения уровня заражения района.

## **Исследование инфекций**

Текущий уровень заражения района знает только его регионал. Чтоб получить данные о заражении района медик может заявить исследование инфекций.

1. Медик заявляет мастеру действие «**Исследование инфекций**».
2. Медик сдает мастеру 1 маркер «**Исцелен**»

3. Регионал говорит медику текущий уровень заражения района.

## Персонаж

### Заражение

В течении игры персонаж рискует получить маркер «**Заражен**», который говорит о том, что у него прослеживаются симптомы болезни.

Механика

1. В паспорт игрока вклеивается маркер «Заражен».
2. Игрок наугад вытягивает неактивную травму из своей колоды травм, с этого момента эта травма вызвана болезнью.

Дополнительно:

1. Чтобы снять маркер «Заражен» необходимо применить действие «**Лечение болезни**».
2. Если игрок попал в мертвяк с маркером «Заражен», то он получает +1 час мертвяка.

### Тяжелая форма заражения

Если игрок уже имел маркер «Заражен» и при этом он получает новый маркер «Заражен», то считается что болезнь приняла тяжелую форму.

Механика

1. В паспорт игрока вклеивается второй маркер «Заражен».
2. Игрок получает травму «**Кровотечение**», которая будет снята в случае применения действия «**Лечение болезни**».

Примечание

1. «Лечение болезни» примененное к тяжелой форме заражения снимает только последний маркер «**Заражения**».

### Лечение болезни

Определенный тип докторов может излечить болезнь.

Врач, обладающий соответствующим антуражем, явно демонстрирующим что он специализируется на лечении болезней и инфекций.

Механика

1. Врач просит игрока прилечь и описать симптомы болезни.
2. Врач просит игрока продемонстрировать свой паспорт игрока с вклеенным маркером «**Заражен**».
3. Врач поверх вклеенного маркера вклеивает маркер «**Исцелен**».
4. Травма, которая сопровождалась болезнью с этого момента убирается.
5. На 15 минут у пациента появляется травма «**Истощение**».
6. По прошествии 15 минут игрок убирает травму «**Истощение**».

Примечание

1. Если «**Лечение болезни**» было применено 2 раза в рамках полного излечения от «**Тяжелой формы заражения**», то временная травма «**Истощение**» не накладывается друг на друга.

### Создание лекарства

Врач, профилирующийся на инфекциях и заражениях, может заявить это действие, чтобы получить маркеры «**Исцелен**», которые он может в последствии использовать для лечения пациентов.

Механика

1. Проводит эксперимент «**Зубная паста для слона**» в небольших объемах.
2. Медик сдает ресурс «**Медкомплект**» по формуле (3 «**Медкомплекта**» = 1 маркер «**Исцелен**»).

ВАЖНО: Опыт необходимо проводить в перчатках и очках – выделяется много тепла.

Желательно до мероприятия дома провести несколько экспериментов чтобы понять сколько выделяется пены и насколько сложно ее убирать.

Подробнее об опыте можно прочитать тут:

<https://nik-show.ru/experiments/experience/zubnaya-pasta-dlya-slona-mnogo-peny/>

## Жречество

В военных лагерях могут располагаться жрецы, которым будут доступны ритуалы, влияющие на игровой процесс.

1. В лагере может быть максимум один верховный жрец, этот титул может быть передан после смерти.
2. Для проведения ритуала необходимо чтобы в лагере было установлено строение типа «Алтарь».
3. В ходе игры жрец может изучить новые ритуалы и использовать их в своих целях. На старте же он обладает ограниченным количеством ритуалов.
4. Все ритуалы проводятся возле алтаря в военном лагере, если Алтарь имеет уровень качества ноль, то проводить ритуалы возле него нельзя, пока не появиться хотя бы 1 звезда качества.
5. Для проведения ритуала требуется обязательное присутствие интенданта и верховного жреца.

### Сотворение ритуала

Жрец проводит ритуал чтобы получить определенный эффект.

Механика

1. Жрец заявляет интенданту сотворение определенного ритуала.
2. Жрец передает интенданту необходимое подношение.
3. Верховный жрец возле алтаря проводит красивое представление хронометражем не менее 5 минут.
4. Пока проводится визуализация проведения ритуала, интендант высчитывает уровень успеха.
5. Жрец кидает кубик или другой равнозначный способ определения меры случайности.
6. В случае успеха интендант оглашает успешность верховному жрецу.
7. В случае провала интендант сообщает о провале, но не об его эффекте.

### Формула успеха ритуала:

1. Каждый ритуал на начало имеет 0% успеха.
2. Строение типа «Алтарь» во время регистрации, как и все экономические строения военного лагеря обладает уровнем качества. Каждая единица качества добавляет 5% успешности ритуала.
3. Каждый участник ритуала (до 4 человек включая верховного жреца) добавляет 2.5%. Мера участия персонажа определяется активностью и слаженностью действий во время ритуала.
4. Красота исполнения ритуала оценивается интендантом добавляет до 20%.
5. Удвоения подношения дает до 25%.

Итого:

Максимально возможный уровень успеха ритуала это:

5 качество алтаря + 25%

4 участника + 10%

Эпическая театральная постановка 20%

Полное соблюдение рецепта и дублирование 5 ресурсов из него 25%

ПОЛУЧАЕМ:  $25 + 10 + 20 + 25 = 80\%$  успеха на 20% провала.

Какой бы ни был превосходный ритуал всегда остается минимум 20% на провал, это оставляем на волю богов.

### Формула провала:

В случае провала ритуала существует три варианта развития, которые случайным образом определяет сам интендант, в каждом ритуале будут прописаны все три пункта отдельно для простоты восприятия.

1. Ритуал просто не сработал. Ничего не произошло (*Боги не услышали ваши молитвы*).
2. Ритуал сработал не так как надо. (*Боги частично услышали ваши молитвы, но поняли их по-своему*).
3. Ритуал сработал в обратную сторону. (*Боги разгневались*).

## **Подношения**

Каждый ритуал будет иметь в своем составе обязательный список необходимых ресурсов для его проведения.

1. Если во время ритуала не будет хватать ресурсов, то ритуал имеет 0% успеха, не смотря на все остальные модификаторы.
2. Каждый продублированный ресурс из обязательного списка дает +5% к успеху ритуала (максимальная успешность, полученная этим способом 25%).
3. Каждый ресурс можно дублировать только 1 раз.

Пример:

Обязательный список ресурсов для ритуала:

1 корень мандрагоры, 2 железные руды, 1 Медкомплект, 2 лечебные травы

Жрец передает все необходимые ресурсы интенданту, но при этом хочет увеличить свои шансы на успех, добавив сверх меры 2 лечебные травы, 1 железную руду и 1 корень мандрагоры. Получив таким образом +20% к успешности проведения ритуала.

ИТОГО жрец передает интенданту:

2 корня мандрагоры, 3 железные руды, 1 Медкомплект, 4 лечебные травы.

## **Травмы и поломки**

В ходе игры ваш персонаж может получить травму или поломать свое снаряжение.

Общее

1. Травмы и поломки никак не маркируются.
2. Можно применять только перечисленные в этом разделе травмы и поломки.
3. Травмы и поломки никак не изменяют количество живых или броневых хитов.
4. Травмы или поломки применяются ТОЛЬКО после отыгрыша их нанесения.
5. Отыгрыш нанесения травмы должен соответствовать общим понятиям безопасности.
6. Травмы действуют до тех пор, пока не будут вылечены «Медкомплектом» или врачам.
7. Поломки действуют до тех пор, пока не будут исправлены «Ремкомплектом» или кузнецом.
8. Травмы и поломки не сохраняются после мертвяка.
9. Внешнее отображение травмы или поломки остается на откуп игроков и не является обязательным требованием.
10. Отыгрыш следствия травмы или поломки – обязателен.
11. Травмы могут накапливаться, при этом каждая из них лечиться отдельными «Медкомплектом», а время пребывания в госпитале суммируется 15 минут на каждую травму.
12. Все травмы или поломки могут наноситься только вне боевой ситуации.

## **Травмы**

1. **Мигрень** – игрок не может носить шлем. Автоматически появляется после действия «**Оглушение**».
2. **Травма руки** – покалеченная конечность должна всегда находиться прижата кистью к туловищу.
3. **Отышка** – вы не можете бегать, но можете быстро шагать.
4. **Травма ноги** – вы не можете перемещаться без третьей опоры, в виде костиля палки, трости или товарища.
5. **Истощение** – вы не можете пользоваться оружием. Можно передвигаться только медленным шагом.
6. **Кровотечение** – по прошествии 15 минут игрок переходит в состояние «**Мертв**».

Примечание: «**Истощение**», «**Травма ноги**» и «**Кровотечение**» появляются автоматически после попадания игрока в состояние «**Тяжело ранен**». Если это состояние снято, то и травмы тоже исчезают.

## **Поломки**

Поломки могут быть применены только по отношению к оружию игрока или щитам. Вредитель должен встреченено указать на оружие, которое желает поломать и отыграть его вывод из строя, не портя реальный антураж. Игрок-жертва после этого забирает свое оружие и не имеет права применять его в бою.

*Примечание:* Следует заметить, что для убедительного отыгрыша поломки оружия вредитель должен обладать соответствующим инвентарем, т.е. поломать двуручный молот «об колено» вряд ли будет убедительным поводом к поломке. Чтобы поломать щит понадобиться костер и какое-то время.

Пушки не подвергаются поломке в поле.

# Психозы

Психозы - это индикатор безумия вашего персонажа, отражающий последствия произошедших с ним событий.

## Общее

- ✓ Психозы хранятся в паспорте игрока.
- ✓ Психозы не пропадают после мертвяка, исключением считается мертвяк после действия «Убить персонажа».
- ✓ Снимать психозы могут барды, представители инквизиции и локации, предоставляющие услуги отдыха.
- ✓ Одновременно у игрока не может быть более одного психоза.
- ✓ На игрока всегда действует психоз высшего уровня.
- ✓ Психозы нельзя обменивать, демонстрировать описание или указывать как бы вы отыграли этот психоз.

## Механика получения психоза

1. Если у игрока до этого не было ни одного психоза, то при посещении мертвяка, он кидает кубик и в случае выпадения единицы тянет карту психоза в закрытую.
2. Каждая последующая временная смерть добавляет вероятность получения психоза, к примеру, умер второй раз то теперь для получения психоза достаточно выкинуть 1 или 2, умер третий раз - 1, 2, 3 и т.д.
3. Если у вас был психоз, то вы так же кидаете кубик, но тянете психоз из колоды психозов уровнем выше, заменяя текущий психоз новым.
4. После получения психоза счетчик смертей сбрасывается до единицы, т.е. чтобы получить психоз в следующую смерть надо будет выкинуть единицу.

## Способы избавления от психоза

1. Известный бард может подарить вам свой «Автограф».
2. Персонаж может «Отдохнуть» в увеселительном заведении.
3. Персонаж может «Исповедаться» у инквизитора.

## Список всех психозов

УРОВЕНЬ 1	
Застенчивость	Вы не можете выступать на публике.
Паранойя	Вам кажется что за вами кто-то постоянно следит.
Навязчивость	Вы не желаете оставаться в одиночестве.
Критик	Не может молчать о том что все вокруг дилетанты.
Шутник	Вы считаете себя самым лучшим юмористом на свете, хоть это очевидно не так.
Наивный	Вы считаете что все люди вокруг говорят исключительно правду.
Лингвист	Вы не можете терпеть акцентов, коверканья слов, или невнятного произношения.
Апатия	Тяжелые мысли тяготят вас - вы не можете заниматься производством.
Наваждение	Вы слышите таинственные голоса, которые никто кроме вас не различает.
УРОВЕНЬ 2	
Мистик	Вы желаете увидеть чудовищ.
Фанатизм	При любой возможности вы пытаетесь фанатично помочь церкви, действиями или деньгами. Вас крайне возмущает если так не поступают все окружающие.
Чистюля	Вы стремитесь починить любые повреждения вашей брони, любой ценой, максимально быстро.
Фантазер	Вы всегда желаете рассказать о своих подвигах, которых вероятно и не было вовсе.
Лудоман	Азартные игры - ваша страсть, и вы созданы чтобы эту страсть удовлетворить.
Благородство	Вы защищаете слабых, не терпите воровства, лжи и распутства.
Брезгливость	Вы не можете посещать увеселительные заведения ниже 3 уровня качества.
УРОВЕНЬ 3	
Слабость	Вы можете носить только 1 вес, вместо 2.
Трусость	Вы отступаете при виде опасного противника или чудовища.
Агрессия	Видя противника с меньшим боевым потенциалом, вы начинаете провоцировать бой.
Эгоцентризм	Ваша выгода важнее приказов, жизней товарищей и даже здравого смысла.
Гемофобия	При виде персонажа в состоянии «Тяжело ранен», вас это пугает.

Фатализм	При выборе из двух возможных вариантов – вы выбираете самый дерзкий.
Ксенофоб	В мире есть только одна правильная раса - ваша, другие расы не верны как вам кажется.
Кровожадность	Вы считаете что конфликты не могут решаться мирно.

# Постройки

## Экономические постройки

В лагере наемников могут стоять только «Кузница» и «Госпиталь», остальные строения могут располагаться только в черте города.

Постройка	Потребляет	Производит
Ресурсная постройка		«Железная руда» или «Лечебные травы»
Госпиталь	«Лечебные травы»	«Медкомплект»
Кузница	«Железная руда»	«Ремкомплект»
Лаборатория алхимика	«Лечебные травы», «Железная руда», «Медкомплект», «Ремкомплект»	«Целебная мазь» или «Оружейное масло»
Чумная лаборатория	«Лечебные травы», «Медкомплект»,	Маркер «Исцелен», маркер «Чума»

## Увеселительные заведения

Это локации, которые не производят товары, но могут предоставлять различные услуги отдыха., к примеру, бордели, чайные домики, массажные, таверны, цирки и т.д.

### Общее

1. Главой постройки для отдыха является игрок с ролью «Хозяин» - через него проходят все игровые взаимодействия игроков с локацией.
2. Если хозяин отсутствует, то локация считается не доступной для предоставления отдыха, даже если внутри есть свободные работники.
3. Фиксацией предоставленной услуги является карта «Отдых», переданная хозяином игроку.
4. На время отдыха игрок должен пробыть в локации или возле нее не менее **15 минут**.
5. Цена за отдых определяется исключительно хозяином заведения.
6. Если вы хотите, чтобы игроки, заходя в ваше заведение сдавали оружие или снимали шлемы, то позаботьтесь о наличии соответствующих стоек для хранения амуниции.
7. Увеселительные заведения могут располагаться только в городе.

### Дополнительно:

1. Карты отдыха игрокам выдаются только из «Колоды Хозяина».
2. Если в колоде нет карт, то считается, что качество услуг настолько низкое что персонаж в нем не отдыхает вовсе.

## Коммерческие постройки

Если игрок вывозит коммерческие постройки, которые намереваются предоставлять игрокам реальные товары, то ознакомьтесь с требованиями:

1. **Обмен реальным деньгами запрещен:** используйте внутренние монеты, абонементы или другие способы расчета вне рамок мероприятия.
2. **Надежность:** качество товара или услуги не должны портить игрокам впечатление о мероприятии.
3. **Ответственность:** за качество товаров и услуг отвечают исключительно хозяин коммерческой постройки и потребитель.
4. **Не игровое:** распространять товары или услуги с целью нарушить игровой баланс строжайше запрещается.
5. **Покупатель всегда прав:** в любой непонятной ситуации вы должны исходить из этого постулата.
6. **Игровые деньги не причем.** продажа за игровые деньги возможна, но мастера вам ничего не обязаны возмещать.

Все эти условия нужны чтобы защитить игроков от не качественных товаров.

## **Ворота города**

Воротам города в зависимости от их антуражность присваивается определенное количество очков прочности.

Технические требования к воротам города:

1. Общая ширина укреплений минимум 9 метров.
2. Внешняя часть ворот и стен должна быть выполнена из твердых материалов, имитирующих укрепления (каменная кладка, частокол и т.д.).
3. Во внешней части укрепления должны отсутствовать торчащие крепежные элементы (гвозди, саморезов).
4. Все укрепления должны крепко держаться на земле и не «шататься».
5. Проем ворот должен иметь минимальный размер 2.5м\*2.5м.
6. Допускаются только двухстворчатые ворота.
7. В проеме ворот должны отсутствовать предметы или конструкции, мешающие проходу.
8. Ворота должны быть оборудованы запирающим механизмом, который не даст их открыть легким толчком.
9. Ворота должны иметь механизмы фиксации створок в открытом состоянии.
10. Ворота и стены должны уверено выдерживать попадания теннисного мяча из ролевой пушки.

Примечание:

Концепт и размеры крепости должны обсуждать с мастерами еще на фазе проектирования.

### **Пример городских ворот:**

	
<b>«Имитация частокола»</b> 5-10 очков прочности.	<b>«Имитация каменной стены»</b> 15-20 очков прочности.

## **Качество локации**

Качество локации (маркер «Звезда») определяет количество получаемых ресурсов и стоимость карт «Отдых».

Качество локации определяет мастерами при регистрации локации.

Качество локации при регистрации является ключевым уровнем качества и может быть улучшено в течении только на один уровень – не больше.

Для улучшения локации требуется фактически изменить локацию в лучшую сторону и сдать определенное количество ресурсов по формуле: желаемый уровень = количество Ремкомплектов.

Максимальный уровень любой локации 5.

Вывеска считается обязательным требованием наличия локации, правило «Нет вывески – нет локации».

Качество локации может уменьшаться за счет механики чумы, и за фактический упадок локации (мусор, беспорядок и т.д.)

Наличие лежанок и верстаков не влияет на качество локации.

Качество локации «Лаборатория алхимика» определяет только стартовые доступные рецепты.

## **Базовые требования к локации**

Все нижеперечисленное дает локации максимум 3 звезды. Оставшиеся 2 уровня выдаются согласно качеству исполнения всей локации на субъективный взгляд мастеров.

### **Базовые требования к локации типа Кузница**

1. Наличие отдельного шатра/строения с крышей, стенами.
2. Наличие наковальни.
3. Наличие горна (имитация без открытого огня).
4. Наличие мехов.

### **Базовые требования к локации типа Госпиталь**

1. Наличие отдельного шатра/строения с крышей, стенами.
2. Наличие хирургического стола.
3. Наличие хирургического инструмента. (в безопасном исполнении)
4. Наличие полок с различными медицинскими препаратами.

### **Базовые требования к локации типа Лаборатория алхимика**

1. Наличие отдельного шатра/строения с крышей, стенами.
2. Наличие стола алхимика.
3. Наличие книги рецептов алхимика (книга в которую можно складывать листы формата А4).
4. Наличие коллекции ингредиентов (полки с колбами, образцы жидкостей и минералов, редкие ингредиенты).

### **Базовые требования к Чумной лаборатории**

1. Наличие отдельного шатра/строения с крышей, стенами.
2. Наличие стола доктора.
3. Наличие подопытных экземпляров (крысы, птицы, пиявки все не настоящие).
4. Наличие книги записей сведений о болезни.

### **Базовые требования к Алтарю**

1. Наличие отдельного шатра/строения с крышей, стенами.
2. Наличие Алтаря с изображением центрального символа религии.
3. Наличие святых символов и текстов.
4. Церемониальная чаша для подношения богам.

# Локация

---

## Лагерь

Это отдельная автономная локация, где расположили бойцы наемного отряда, готовые выполнять свои боевые задачи.

### Требования к обороне лагеря

1. Если лагерь предполагает оборону на своей территории, то должна быть расчищена площадка для битвы внутри лагеря, на этой зоне не должно быть никаких препятствий.
2. В любой лагерь должен быть размечен вход минимум 2.5 м в ширину.
3. Весь игровой периметр лагеря должен быть огорожен минимум веревкой на высоте не менее метра.
4. При установке оборонительных сооружений пострайтесь избегать острых краев, торчащих саморезов, всего что может нанести травму игроку в активной фазе боя.
5. Сооружения, предполагающие наличие игрока над землей (башня) и участвующие в активной фазе боя не должны иметь игроков на первом этаже.
6. Использовать в обороне растяжки, и ловушки способные нанести травму игроку строжайше запрещено.
7. Рыть реальные рвы запрещено.
8. Сдвигать, ронять, ломать чужие оборонительные заграждения строжайше запрещено.
9. В случае попадания ядра от пушки в любой элемент обороны, он должен быть немедленно выведен из игры (попали в ворота - открыть ворота, в мантелет - положить мантелет, в башню, спустить всех игроков с башни и т.д.).
10. Все защитные элементы должны быть рассчитаны так что через них могут стрелять и воевать, если в ходе боя элемент обороны развалился, его надо немедленно убрать чтобы избежать травм. **Только** в этом случае применяется мастерский стоп.
11. Штурмовая зона лагеря должна быть размечена яркими флагами и иметь длину не менее 10 метров (включая длину проема ворот).
12. Точка где должны строиться штурмующие обозначается мастерами и там устанавливается специальный знак.
13. Время необходимое для установки лагеря не должно превышать 24 часа.

### Обязательный командный состав

**Капитан:** отвечает за игровые действия команды (полноценный игрок)

**Интендант:** отвечает за контроль игровых действий команды (регионал из состава команды)

### Экономические строения

На территории лагеря наемников можно установить только «Кузницу», «Госпиталь», «Увеселительное заведение» и «Алтарь».

## Город

Город на старте игры принадлежит Мидленду, но вся верхушка города сбежала после слухов что приближаются силы Тюдор. Город брошен на произвол судьбы.

### В городе располагаются

1. Экономические постройки.
2. Увеселительные заведения.
3. Коммерческие постройки.
4. Мастерка.
5. Городские ворота.

### Дополнительно:

1. Житель города на старте получает деньги за: шатер, жилое место или рабочее место, согласно уровню его антуража.
2. Стража города осуществляется за счет игроков.

3. Игровыми действия в городе заведуют: интенданты кварталов и «Мастерский торговец».

## **Подземелье**

Особое место, которое испытывает навыки игроков, и где работают особые правила.

### *Требования*

1. Оригинальность – чем интересней, тем лучше.
2. Минимальное количество условностей, если есть сомнения в определенных идеях следует обсудить их с хронистами.
3. Для каждого подземелья требуется наличие своего хранитель подземелья, через которого будут контролироваться все игромеханические процессы.
4. Хранитель подземелья встречает игроков и по окончанию путешествия провожает их.
5. Посещение подземелья без хранителя подземелья запрещено.

### *Дополнительно:*

1. Для каждого подземелья будет сформирована "колода подземелья" в которую входят психозы и ресурсы.
2. Соотношение психозов и ресурсов, как и количество карт в колоде определяется качеством подготовки самого подземелья при его сертификации.
3. Если карты в колоде подземелья закончились - подземелье не работает.
4. Чтобы пополнить карты колоды подземелье должно изменить внутреннюю конфигурацию или общий смысл прохождения и пройти новую сертификацию.

В каком количестве и какие карты выдавать игрокам после прохождения подземелья остается на усмотрение хранителя подземелья.