



## Оглавление

---

Основные правила .....	2
Боевые взаимодействия .....	7
Игровые действия .....	10
Игровые ресурсы и вес предметов .....	23
Специальные карты .....	25
Роли .....	27
Психозы .....	29
Постройки .....	31
Локация .....	34
Финальная битва .....	36

# 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 немедленно:** какая бы спорная ситуация на игре не была - постарайтесь ее решить словами сразу же на месте, не откладывая 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 стороны щита может быть не протектированной.
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 натяжением 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 50 мм и более показанные далее (оригинальные, а не такой же формы, изготовленные самостоятельно). Гуманизатор должен быть прочно 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 8 мм или фиброгласовые (НЕ карбоновые) не тоньше 6,7 мм. 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 65 см. 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 заряжание 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 трубки, 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 60 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. Бригантные 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 покрытием.
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

### Для людей

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



Любой мертвый игрок находящийся в мертвяке должен сдать интенданту или мастеру мертвяка свой ДК на время пребывания в мертвяке.

Фиксация времени проведения в мертвяке ведется **интендантом** лагеря и самим игроком.

Время пребывания в мертвяке **2 часа** для персонажа человека. При входе в мертвяк может получить метку жертвы, сократив время пребывания в мертвяке до **1 часа**.

*Основное*

**Интендант** вносит игрока в список игроков с меткой жертвы.

Если на игроке уже есть метка жертвы, то получить сокращение мертвяка он не может пока не избавится от действующей.

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

Все накопленные игровые ценности передаются **интенданту**.

Если в ДК есть пометка о смерти с использованием особого действия «Убить персонажа», то игрок возвращается новым персонажем. Если такой пометки нет, то игрок, после отсидки положенного срока мертвяка, возвращается тем же персонажем, но не помнит ничего, что касалось его «временной» смерти.

Избавится от метки жертвы можно только получив карту «Сожран» или «Прощение» (если не применялось действие «Убить персонажа» считается временной смертью).

Запрещено покидать свой лагерь во время пребывания в мертвяке.

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

Для нормальной работы мертвяка в лагере рекомендуется:

1. В неочевидном месте повесить часы в лагере.
2. Установить табличку где будет указано время, когда и кому возвращаться в игру (таблица должна быть доступна любому игроку команды).

Время пребывания в мертвяке можно сократить ТОЛЬКО при помощи получения метки жертвы.

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

Если игрок выходит из мертвяка после избавления от метки жертвы – он избавляется и от полученных ранее психозов.

## **Для одержимых и чудовищ**

Для чудовищ действуют те же правила мертвяка что и для людей, но время пребывания в мертвяке **3 часа**.

Время мертвяка чудовища можно сократить, если потратить накопленные карты «Череп» - каждая использованная карта сокращает на **30 минут**.

После пребывания в мертвяке чудовище возвращается в игру с полностью восстановленным здоровьем.

Одержимый пребывает в лагере до тех пор, пока чудовище не использует «Создать одержимого» или после стандартного времени мертвяка **2 часа**.

В случае если чудовище находится в человеческой форме, то одержимые принимают «Дикую форму».

## **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 присоединиться 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 типа «Город», «Лагерь» или «Логово», где размешены 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 выносятся 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*

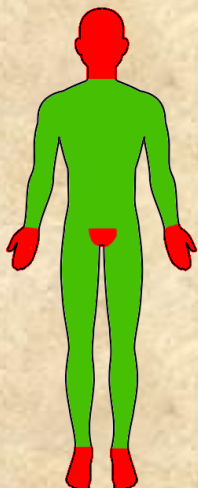
1. Под лобовым стеклом разместите номер телефона водителя или ФИО водителя, по которому его можно найти.
2. При установке машины на стоянку передайте номер автомобиля и телефон водителя мастерам.

### **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** – запрещенные к поражению зоны. Намеренное попадание оружием в эти зоны строгойше запрещено. Не снимает хиты с персонажа.

Поражаемой зоной чудовищ считается вся передняя плоскость костюма. 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 боестолкновения.
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 оружия.
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 ricochetить твёрдым хвостовиком и нанести травму.
4. Запрещается стрелять, если видны в основном запрещенные к поражению зоны (голова, кисти, стопы).

## Боевая ситуация

Боевой ситуацией считается взаимодействие двух или более игроков посредством обмена ударами протектированным оружием или/и атаками разрешённым метательным оружием. Боевая ситуация считается завершённой, когда одна из сторон одержала очевидную победу над другой, или было достигнуто соглашение о прекращении боевых взаимодействий.

### Выход из боевой ситуации

1. Персонаж перешел в состояние "Тяжело ранен".
2. Персонаж сдается.
3. Получена травма.
4. Достигнуто соглашение о прекращении боевых взаимодействий.

### Механика выхода из боевой ситуации

1. Персонаж сел или упал.



2. Персонаж поднял оружие небоевой частью вверх.
3. Персонаж положил оружие на землю и поднял обе руки вверх.
4. Участники боевого столкновения пожали друг другу руки.

Разрешается отползти от эпицентра боестолкновения, лежа/сидя закрывая себя рукам/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	Маркер	Вид повязки	В игре
Здоров	-	-	Игрок с полным набором хитов
Ранен	-	-	Игрок имеющий минимум один живой хит
Тяжело ранен	Игрок находится в лежачем или сидячем положении в течении <b>15 минут</b> .	-	Игрок не может сопротивляться игровым действиям других игроков. В случае неоказания медицинской помощи в течении <b>15 минут</b> переходит в состояние « <b>Мертв</b> »
Мертв	Белая повязка с черной печатью		Этот персонаж не участвует в игровом процессе
Лечение	Красная повязка с зеленой печатью		Персонаж в данный момент лечится. В случае получения урона персонаж переходит в состояние « <b>Тяжело ранен</b> »
Ремонт	Серая повязка с красной печатью		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, кольчато-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, кольчато-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)
--	--	---

### *Качество брони*

Доспехи бывают обычного и высокого качества, если ваш доспех не соответствуют следующим требованиям - он считается обычным.

За качество брони отдельным игрокам может быть начислен дополнительный броневого хит на регистрации, он учитывается только когда игрок носит полный комплект брони, который был продемонстрирован на регистрации.

### *Требования*

- Все стандартные модели металлических доспехов в хорошем состоянии.
- Габаритные доспехи повышенной эпичности.
- Начисляется только в полном снаряжении.

## **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.

#### **Оружие капитана лагеря**

*Требование:* двуручное не колющее оружие ближнего боя.

*Обоснование:* капитан лагеря - это опытный боец, знающий все слабости креплений доспеха, поэтому его удары точны и смертоносны.

#### **Оружие палача**

*Требование:* двуручное не колющее оружие ближнего боя.

*Обоснование:* знания анатомии позволяет наносить удары по самым уязвимым точкам тела человека, что делает броню бессмысленной.

*Ограничения на роль:* У палача может быть максимум 3 хита.

#### **Чудовища**

*Требования:* особым оружием чудовища считается очевидно атакующие конечности.

*Обоснование:* чудовища - полумифические создания, обладающие нечеловеческой силой.



# Игровые действия

## Лечение

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

### Лечение в ГОСПИТАЛЕ

Персонажу оказывается профессиональная помощь в госпитале.

1. Игрок переходит в статус «**Лечение**» (надевает красную повязку с зеленой печатью).
2. Раненый игрок должен пробыть **15 минут** возле госпиталя.
3. Игрок восстанавливают все живые хиты.
4. Игрок выходит из статуса «**Лечение**» (снимает повязку).

ПРИМЕЧАНИЕ: Никакие ресурсы при этом не расходуются. Количество одновременно лечащихся ограничено количеством лежанок.

### Лечение «МЕДКОМПЛЕКТОМ»

Персонажу оказывается помощь благодаря заготовленному комплекту для оказания медицинской помощи.

1. Карта «**Медкомплект**» разрывается.
2. Игрок переходит в статус «**Лечение**» (надевает красную повязку с зеленой печатью).
3. Игрок ожидает **15 минут**.
4. Игрок восстанавливает все живые хиты.
5. Игрок выходит из статуса «**Лечение**» (снимает повязку).

### 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 боя и при штурмах.

### Условия срыва лечения

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

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

### Ремонт в КУЗНИЦЕ

Кузнец производит ремонт снаряжения персонажа.

1. Игрок переходит в статус «**Ремонт**» (надевает серую повязку с красной печатью).
2. Поломанный игрок должен пробыть **15 минут** возле кузницы.
3. Игрок восстанавливает все броневиные хиты.
4. Игрок выходит из статуса «**Ремонт**» (снимает повязку).

ПРИМЕЧАНИЕ: Ресурсы при этом не расходуются. Количество одновременно ремонтируемых ограничено количеством верстаков.

### Ремонт «РЕМКОМПЛЕКТОМ»

Персонаж использует подготовленный комплект для ремонта амуниции.

1. Карта «**Ремкомплект**» разрывается.
2. Игрок переходит в статус «**Ремонт**» (надевает серую повязку с красной печатью).
3. Игрок ожидает **15 минут**.
4. Игрок восстанавливается все броневые хиты.
5. Игрок выходит из статуса «**Ремонт**» (снимает повязку).

## 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 боя 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 время, затраченное на него, не восстанавливаются.

## Обыск

### Быстрый обыск

1. Игрок-сыщик заявляет обыск.
2. Обысканный игрок должен немедленно выдать все предметы из своего ДК (деньги при этом не выдаются).

### 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

Воровство – отличный способ разбогатеть за счет других.

### 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 в воровстве.
4. Карта не является побиваемым предметом и НЕ предъявляется при «**Полном обыске**».
5. Наличие таких карт в ДК игрока не делает его вором.
6. Карты воровства, которые не использованы, но могут быть использованы игроков в будущем храниться исключительно в ДК, чтоб 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 ДК, 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.

## **Убить персонажа**

### **Временная смерть**

Если после смерти персонажа никто не заявлял об убийстве и не была сделана соответствующая пометка в ДК, то эта смерть считается временной.

Следствия временной смерти:

1. Игрок сидит полный цикл мертвяка.
2. Кидает кубик на психоз.
3. Использует или не использует действие «Темная сделка».
4. Игрок не помнит последних событий жизни своего персонажа, приведших к его гибели.

### **Смерть персонажа**

Механика:

1. Убийца просит жертву показать свой ДК.
2. Своими руками или руками жертвы в ДК ставится пометка о смерти персонажа.
3. Игрок, чей персонаж умер, приходит в мертвяк и сдает свой ДК.
4. После отсидки мертвяка игрок выходит новым персонажем.
5. При этом все эффекты, которые действовали на старого персонажа пропадают.

## **Плен**

Вас могут взять в плен, будьте готовы к этому.

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 плена.

ПРИМЕЧАНИЕ: Игрок-пленник не может отказаться от пленения со стороны инквизиции, если это действие идет в связке с «Казнь».

### **Сдача оружия**

1. Если пленник отказывается (как игрок) сдать оружие по требованию пленителя, то использовать это оружие в плену 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 хранение на время плена 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. Путы должны позволить игроку самостоятельно освободиться.
3. Путы не должны создавать физические неудобства пленнику.
4. Категорически запрещается надевать путы на ноги, если путы 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 чтоб 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"**.
4. Персонаж остается тем же.

## Разграбить сокровищницу

Игрок проникает в сокровищницу апостола и ворует оттуда все имеющиеся ресурсы.

### Механика

1. Игрок добирается до сокровищницы чудовища.
2. Игрока использует **«Ремкомплект»** и карту **«Воровства»**.
3. Внутри сокровищницы будет находится головоломка, которую необходимо решить грабителям.
4. После вскрытия, игрок забирает все находящиеся ресурсы в сокровищнице.
5. Кладет на их место использованные карты **«Ремкомплекта»**, **«Воровства»** и решенную головоломку.
6. Покидает сокровищницу.

### Дополнительно

1. При разграблении особое внимание следует уделить весу предметов и возможности их переносить.
2. Если игрок не смог решить головоломку (грабителя атаквали, или он покинул территорию логова), то процесс вскрытия считается сорванным, придется тратить ресурсы повторно.
3. Забирать с собой головоломку запрещено.

## 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 (локация помечается специальным маркером на вывеске).
2. После обсуждения цены и спектра предоставляемых услуг, игрок сдает свое ДК 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 находиться.

## **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 немедленно.
4. Выбранная карта кладется персонажу просителю в ДК.

*Дополнительно:*

1. Артист может сам себе восстанавливать рассудок, вытягивая из своей колоды артиста нужные карты.
2. Выбранные карты кладутся персонажу в ДК, покидая колоду артиста.
3. Артист в праве просить любые условия для предоставления своего автографа.

## **Исповедь**

Инквизитор исповедует персонажа, снимая с его души груз тяжких грехов.

*Механика:*

1. Игрок просит исповедаться у инквизитора.
2. Игрок исповедуется у инквизитора минимум **15 минут**.
3. Если инквизитор готов даровать отпущение грехов, он отдает карточку **«Отдых»** игроку.

*Дополнительно:*

Исповедь можно заменить различным видом отыгрыша на усмотрение инквизитора, например, показательная порка, изгнание дьявола, пытки злых духов, испытание веры, чтение молитв и т.д.

*Ограничения:*

1. Игрок должен четко понимать какие действия от него ждут.
2. Запрещено наносить реальные увечья или причинять боль.
3. Инквизитор вправе сократить или увеличить общее время исповеди, отталкиваясь от качества отыгрыша.

## **Выступление**

**Артист** может публично выступить в центральном кабаке или 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:** Публичное выступление – единственный способ пополнить **колоду артиста**.

## **План работ**

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

*Механика:*

1. У ресурсной локации должен быть определен уровень качества (1-5).
2. Бригадир берет определенное количество денег.
3. Исходя из качества локации и количества принесенных денег, определяется количество ресурсов.
4. Через 2 часа бригадиру выдается это количество ресурсов.

*Условия срыва:*

1. Бригадир перешел в состояние "Мертв".
2. Бригадир покинул город.
3. В какой-то момент на локации не находилось никого из игроков.
4. 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 посещает мастерского торговца или интенданта.
2. Мастерский торговец или интендант выдает реквизит для физического труда.
3. Игрок использует первичный ресурс для производства.
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, которую произвела локация.

*Физический труд:*

Чем выше качество исполнения, тем больше товаров получится произвести.

Медик госпиталя должен вышить на куске ткани указанный рисунок. Кузниц должен из проволоки сплести указанную фигуру. Алхимик, используя набор красителей, должен получить указанный цвет в пробирке.

## 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»**.
5. Хозяин покупает карты **«Отдых»** для своей колоды заведения.

*Дополнительно*

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

## Ремонт городских ворот

Чтобы прочность ворот на 1 единицу, 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:

1. Игроки находят мастера.
2. Четко и внятно заявляют какую прочности они хотят получить.
3. Передают необходимые ресурсы.
4. Ремонт длится **30 минут**.
5. 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 снимает 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.

## Штурм лагеря/города

### Требования:

1. Наличие расчищенной площадки внутри лагеря.
2. Если площадки внутри лагеря нет - оборона должна защищаться вне лагерных укреплений.

### Условия проведения:

1. Имеется командующий штурмом.
2. В лагере должен находиться интендант, без интенданта штурм лагеря строжайше запрещен.

### Механика:

1. Атакующая сторона выстраивается возле указанного места для штурма лагеря.
2. Атакующие объявляют штурм.
3. Интендант лагеря встречает штурмующих.
4. В течении **15 минут** (время засекается интендантом лагеря) атакующая и обороняющаяся сторона не уязвима, время дается для общей организации боевой сцены. Это время дается для подготовки штурма с обеих сторон.
5. Все обороняющиеся персонажи должны построиться на расчищенной площадке внутри расчищенной зоны.
6. Присоединятся к штурму после его начала категорически запрещено.
7. Стрелять или наносить удары из неподготовленных к штурму зон запрещено.
8. Намеренно ломать реквизит запрещено.

Победа в штурме присуждается той стороне, которая уверенно удерживает область входа в лагерь (5 метров перед «воротами» и 5 метров за ними) в течении **10 минут**.

## Обыск лагеря/города

После удачного штурма атакующая сторона может осмотреть лагерь под присмотром интенданта.

### Механика:

1. После победы штурмующие отходят назад за область входа в лагерь.
2. К штурмующим выходит делегация побеждённых и интендант.
3. Коллективно принимается решение о том, сколько сыщиков будет допущены внутрь для обыска лагеря, будет ли сдача ценностей добровольной.
4. Атакующие проводят аккуратный осмотр лагеря, в котором могут находиться игровые ресурсы, деньги или предметы.
5. Если обороняющаяся сторона не хочет, чтоб по их лагерю ходили чужаки то может отдать все самостоятельно, **в данном случае все, кто находился в лагере/городе и не участвовал в обороне должны выйти и отдать себя на милость победителей.**
6. Сыщики не должны ломать или портить предметы. Для правомерности проведения обыск сопровождает интендант.
7. Количество сыщиков определяет интендант.
8. Во время обыска никто посторонний в лагерь не может проникнуть.
9. Время и формат обыска определяется интендантом.
10. **Все, кто не участвовал в обороне, но находится внутри лагеря/города. В случае обыска лагеря могут действовать в полной мере на свой страх и риск.**

## 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.
4. 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.

## **Жалование**

Королевский контракт вашего отряда обеспечен деньгами короны.

#### *Механика*

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

#### *Дополнительно*

1. Если лагерь был лишен королевского контракта, то жалование перестает выдаваться.
2. 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.
3. Основным параметром для определения лагеря будет служить количество и качество шатров в лагере.

## **Темная сделка**

Персонаж получает метку жертвы, в обмен на быстрое восстановление астрального тела.

#### *Механика*

1. Игрок приходит в мертвяк в состоянии «**Мертв**».
2. Соглашается получить «**Метку жертвы**».
3. Мастер или интендант записывает игрока в список получивших «**Метку жертвы**».
4. Текущее время мертвяка сокращается на **1 час**.

#### *Дополнительно*

1. Посещение мертвяка не единственный способ получить «**Метку жертвы**».
2. Единственные способы снять метку жертвы это действия «**Сожран**», «**Прощение**» или «**Смерть персонажа**».
3. «**Метка жертвы**» остается у персонажа до тех пор, пока она не будет снята (даже после смерти).
4. «**Метка жертвы**» - единственный способ сократить время мертвяка.
5. Если на персонаже уже есть «**Метка жертвы**» и он попадает в мертвяк, то время для него не сокращается.

## **Молитва**

Инквизитор проводит молебен во славу Святого престола.

#### *Механика:*

1. Участвующие в молитве должны встать на колено для того чтоб молитва подействовала на них.
2. Инквизитор читает молитву не менее **10 минут**.
3. Молитва заканчивается словом «Аминь».
4. Эффекты молитвы применяется на всех игроков, которые в ней участвуют.

*Дополнительно:*

1. Всего в молитве могут участвовать до 5 игроков помимо инквизиции.
2. Если игрок отказывается от участия в молитве и был при этом убит, то сожжение его трупа снимет метку жертвы и даст карту **«Прощение»**.
3. Количество молитв за день определяется количеством карт **«Прощения»** (оглашается инквизитору в начале цикла (новый игровой цикл начинается в 10:00 и в 15:00).
4. Если молитва была прервана, то эффект от нее не накладывается, при этом возможность использования молитвы инквизиторами считается состоявшейся.

**Действие молитвы на игрока с «Меткой жертвы» и на чудовищ**

1. Молящийся с меткой жертвы переходит в состояние **«Тяжело ранен»**.
2. Персонаж-чудовище в человеческой форме переходит в состояние **«Мертв»** (идет в логово с повязкой **«Мертв»** для превращения в монструозную форму).

## **Казнь**

Инквизитор казнит тех, кого считает виновным в страшных грехах.

*Механика:*

1. К жертве применяется действие **«Плен»** (в данном случае отказаться нельзя).
2. Жертва приводится на подготовленное место казни.
3. Казнь длится минимум **5 минут**.
4. Жертва переходит в состояние **«Мертв»**.
5. Инквизитор забирает у игрока карту **«Метка жертвы»** и выдает карту **«Прощение»**.

*Дополнительно:*

1. Персонаж, который был казнен инквизицией, после мертвяка выходит без **«Метки жертвы»** и психозов.
2. В случае если у игрока была **«Метка жертвы»**, игрок получает карту **«Прощение»**.
3. Если игрок не обладал меткой жертвы, то он ничего не получает.
4. Казнь имеет свойство **«Полного обыска»**, но все игровые предметы персонажа уничтожаются.

## **Церковная десятина**

Официальные представители церкви имеют право затребовать уплаты церковной десятины со всех представителей общества.

*Механика:*

1. Представитель церкви может потребовать раз в день с любого лагеря, города, или локации, определенную сумму денег, равную десятой части дохода (считается самими игроками в рамках отыгрыша).
2. В случае уплаты десятины, инквизитор вручает платившему грамоту, которая вешается на вывеску заведения или хранится у главы локации.

*Дополнительно:*

1. В случае потери грамоты или ее порчи, инквизитор вправе потребовать уплату десятины повторно, ссылаясь на отсутствие документа.
2. В случае отказа уплаты десятины, лагерь считается подверженным ереси, что может повлечь за собой потерю королевского контракта.

## **Изгнание злого духа**

Изгнать дух из последнего идола невозможно, но это можно будет сделать в рамках сюжета.

*Механика:*

1. Инквизитор накрывает еретический алтарь красной тканью.
2. В течении **15 минут** инквизитор читает молитвы и всячески борется с злым духом внутри идола.
3. Инквизитор переходит в состояние **«Тяжело ранен»**.
4. Инквизитор может переместить данный алтарь, завернутый в красную ткань - мастерам.



*Дополнительно:*

1. В случае, если инквизитор или его свита не смогли донести идол до мастеров, то он остается на том месте где его положили и продолжает принимать жертвы - ритуал считается сорванным.
2. В случае смерти инквизитора во время ритуала, алтарь могут донести за него другие представители инквизиции - ритуал будет считаться завершенным.

## Установить алтарь

Инквизитор устанавливает алтарь для подношений в локации.

*Механика:*

1. Инквизитор передает через мастера деньги в фонд Святого престола.
2. Мастер выдает инквизитору церковный алтарь, обернутый в красную ткань.
3. Взяв этот алтарь, инквизитор может установить его куда угодно по своему усмотрению.
4. Фактом установки является убранный алтарь.

*Дополнительно:*

1. Устанавливать алтарь имеет возможность только инквизитор.
2. Создать более определенного лимита алтарей невозможно (определяется мастерами).
3. Перемещать алтарь могут только чудовища в рамках ритуала «Осквернение алтаря».

## Пожирание

Чудовище в монструозной форме поедает свою жертву.

*Механика:*

1. Вне боевой ситуации чудовище прислоняет к игроку-жертве пасть.
2. Чудовище в течении **15 минут** находится возле жертвы, отыгрывая его поедание. Если на персонаже была **«Метка жертвы»** тратить время на поедание не обязательно.
3. Игрок-жертва переходит в состояние **«Мертв»**.
4. Жертва кладет предметы из ДК на землю возле себя.
5. Чудовище забирает у игрока карту **«Метка жертвы»** и отдает карту **«Сохран»**.
6. Если карты **«Метка жертвы»** не оказалось, то чудовище ничего не передает.
7. Чудовище восстанавливает **5 хитов**.
8. Если на игроке была метка жертвы, то чудовище восстанавливает **5 хитов** мгновенно

*Дополнительно:*

1. Пожирание имеет свойство **«Быстрого обыска»**, но предметы кладутся на землю.
2. Съеденный персонаж выходит из мертвяка без **«Метки жертвы»** и психозов.
3. Если у игрока не было **«Метки жертвы»** он посещает мертвяк по общим правилам.
4. Пожирание одержимых не восстанавливает хиты чудовища.
5. Если чудовище атакуют по время поедания, то хиты не восстанавливаются, и труп, который поедается считается испорченным.

## Смена формы

Человеческое тело апостола изрыгает из себя истинный лик чудовища.

*Механика*

1. Игрок одевает повязку **«Мертв»**.
2. Кратчайшим путем следует в свое логово, где передевается в монструозную форму (в этот момент чудовище неуязвимо).
3. В течении минимум **2 часов** не имеет права принимать форму человека.
4. Если игрок погибает в монструозной форме - мертвяк составляет **3 часа**.

*Дополнительно:*

1. Игрок-чудовище обязан принять монструозную форму если его человеческая форма получила **«Тяжелое ранение»**.
2. Добивание чудовища в человеческой форме в **«Тяжелом ранении»** не имеют эффекта.
3. В случае плена чудовище в человеческой форме может сбросить с себя кандалы, если вздумает перейти в монструозную форму.
4. Время пребывания в мертвяке можно сократить за счет карт **«Череп»** (1 череп = 30 минут).
5. Хиты человеческой формы начисляются по общим правилам, исходя из текущего снаряжения.

## Чудовищный плен

Чудовище запасается свежим мясом у себя в логове с целью вылечить в будущем.

*Механика:*

1. Любой игрок попавший в логово в состоянии **«Тяжело ранен»** или в плену переходит в состояние **«Мертв»**.
2. Чудовище получает карту **«Череп»**, которую можно использовать как мгновенное восстановление хитов в пределах логова.
3. Пленники чудовища никогда не выживают и не имеют возможности бежать.
4. Если у игрока, которого сожрали была **«Метка жертвы»**, то монстр выдает ему карту **«Сожран»** и чудовище получает 2 карты **«Череп»**.

*Дополнительно:* Пленники чудовища никогда не выживают и не имеют возможности бежать. **Можно использовать на пленнике «Убить персонажа».**

## Призыв духа

Чудовище призывает из астрального мира дух, сплетая из его астрального тела мерзкий идол для поклонения темным силам.

*Механика:*

1. Чудовище в человеческой форме сообщает мастерам, что собирается проводить ритуал призыва духа (минимум за час)
2. Чудовище описывает примерное место, где желает расположение идола.
3. Мастера устанавливают в указанном месте идол, накрытый фиолетовой тканью.
4. Чудовище в монструозной форме прибывает на указанное место.
5. Чудовище в течении минимум 15 минут призывает злые силы сотворить идол на этом месте.
6. Идол отнимает у чудовища половину текущих хитов.
7. Чудовище снимает фиолетовую ткань с идола, с этого момента идол считается установленным.

*Дополнительно:*

1. Создать больше идолов чем стартовое количество нельзя.
2. Идол накрытый фиолетовой тканью нельзя перемещать или снимать с него эту ткань.

## Осквернение алтаря

Чудовище уничтожает духовную силу беззащитного алтаря.

*Механика:*

1. Чудовище накрывает алтарь фиолетовой тканью и в течении 15 минут взывает к темным силам.
2. По окончании ритуала чудовище имеет право аккуратно забрать алтарь, обернутый в фиолетовую ткань.
3. С этого момента считается что чудовище "исчезло вместе с алтарем". Физически чудовище в статусе **«Мертв»** (одевает белую повязку с черной печатью) перемещает алтарь ближайшему мастеру или интенданту.
4. Чудовище в статусе **«Мертв»** возвращается в логово и может продолжить играть без штрафов.

*Дополнительно:*

1. Для осквернения неважно в какой форме находится чудовище.



2. Если чудовище осквернило алтарь в человеческой форме, то после осквернения, этот игрок должен вернуться в логово в состоянии «**Мертв**», но вправе выйти из него и продолжить играть в той же человеческой форме.

## **Излечить одержимого**

Чудовище имеет возможность вылечить одержимого, подарив ему еще больше своей плоти.

### *Механика*

1. Чудовище касается раненого одержимого.
2. Чудовище теряет 2 живых хита.
3. Одержимый полностью восстанавливает свои хиты.

*Дополнительно:* лечение происходит мгновенно.

## **Создать одержимого**

Чудовище может заразить труп своей плотью, которая сможет подчинить волю усопшего.

### *Механика*

1. Чудовище касается мертвого одержимого.
2. Чудовище теряет 5 живых хита.
3. Одержимый воскрешается с полным набором живых хитов.

## **Влияние астрала**

Подземелье изменяется из-за пагубного влияния астрала.

### *Механика*

1. Хозяин останавливает работу подземелья.
2. Подземелье изменяет свою конфигурацию или общую логику повествования.
3. Хозяин подземелья приглашает мастера на смотр новой конфигурации.
4. Мастер оценивает и выдает количество карт в колоду.

## Игровые ресурсы и вес предметов

### Список всех игровых ресурсов

Название	Символ	Вес	Эффект	Моделируется	Дополнительно
Деньги		0	Универсальный способ обмена товаров	Соотношение: Золото/серебро/медь = 1/5/10	Может быть отобран только в результате действия «Полный обыск»
Артефакт		0	Имеет сюжетное или игротехническое свойство	Предмет с печатью соответствующей иконки	Может быть отобран только в результате действия «Быстрый 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 15 минут
Ремкомплект		1	Персонаж-человек восстанавливает все живые хиты после прохождения статуса «Ремонт»	Карточка	Одноразовое. Статус «Ремонт» длится 15 минут
Целебная мазь		0	Персонаж-человек мгновенно восстанавливает живые хиты	Карточка в колбе	Одноразовое. Мгновенно восполняет живых хиты.
Оружейное масло		0	Персонаж-человек мгновенно восстанавливает броневые хиты	Карточка в колбе	Одноразовое. Мгновенно восполняет броневые хиты.



## 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 большой 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

### Список всех специальных карт

На все карты НЕ распространяются действия "**Воровство**" и "**Обыск**". Карты могут носиться 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
Метка жертвы		Игрок-человек может получить эту карту в мертвяке или по сюжету через мастера или интенданта. Никак не влияет на игромеханику самого игрока, нужна лишь для реакции на нее чудовищ и инквизиции. Чудовище может заменить ее на карту « <b>Сожран</b> », инквизитор - на карту « <b>Прощение</b> ». Демонстрируется только при поедании чудовищем или в ходе « <b>Молитвы</b> » или добровольно.
Череп		Эта карта нужна для обозначения количества возможных лечений чудовища в своем логове. Чудовище присваивает своему логову « <b>Череп</b> » если довел до лагеря пленного игрока-человека. « <b>Череп</b> » используется, когда чудовище желает мгновенно восстановить 5 хитов в логове. Может сопровождаться различным видом антуража (согласуется с мастерами).
Сожран		Количество карт « <b>Сожран</b> » которые накопились за всю игру у мастеров, через поедания игроков чудовищами будет влиять на фазу « <b>Затмение</b> » в финальной битве. Передается сожранным игроком вместе с меткой жертвы мастеру при посещении мертвяка.
Прощение		Количество карт « <b>Прощение</b> », которые накопились за всю игру мастеров, через действия инквизиции будет влиять на фазу « <b>Затмение</b> » в финальной битве Передается игроком мастеру при посещении мертвяка
Пленник		Карта пленник нужна для определения того что игрок с повязкой « <b>Мертв</b> » может перейти в состояние « <b>Тяжело ранен</b> » внутри лагеря без посещения мертвяка. Выдается интендантом лагеря, в котором данного пленника продали. Хранится в ДК игрока, передается только между игроком и интендантом как доказательство того что игрок может продолжить играть без отсидки мертвяка. В случае потери карты считается что игрок умер по дороге.
Отдых	-	Если у игрока есть эта карта, то она убирает действие одного психоза, из тех, которые успел получить. Карта сдается по возможности интенданту своего лагеря или мастеру. Нельзя передавать, обменивать, уничтожать. В случае если у игрока более одной карты « <b>Отдых</b> » то они так же работают как одна.
Воровство	-	Эти карты выдаются игрокам на старте игры по требованию с определенным лимитом на день. Служат маркерами кражи. Демонстрация этой карты в открытую считается признанием в воровстве. В случае обнаружения этой карты в своих вещах, вы вправе ее тихо уничтожить без последствий для себя. Можно приобрести у мастерского торговца.
Психоз	-	Эти карты выдаются игрокам при посещении мертвяка по механике бросания кубиков (см. раздел « <b>Психозы</b> »).
		На карте коротко описано действие психоза.



		При получении нескольких психозов отыгрывается только тот у кого самый высший уровень.
--	--	--

## Колоды некоторых ролей

### Колода артиста

Может находиться только у артиста, прошедшего все фотодопуски (в ДК делается соответствующая пометка).

#### Общее

1. Личный набор карт, которые смог собрать в течении игры артист в ходе своих выступлений.
2. В этой колоде могут храниться 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. Пополняется действием **«Влияние астрала»**.
6. Тратится на посетителей подземелья.

## Роли

Каждый игрок на данном мероприятии должен иметь роль. В случае, если игрок при регистрации не соответствует требованиям выбранной роли МГ оставляет за собой право на наложение игрового штрафа, недопуск на заявленную роль с предложением замены роли или полный недопуск на проект данного игрока. Мера будет избираться в зависимости от степени несоответствия костюма заявленной роли.

Роль	Статус	Требования	Описание
<b>Боевые роли</b>			
Интендант	Регионал	Должен досконально знать правила. Личная ответственность за соблюдение правил командой. Обязательный фотодопуск.	Выполняет роль регионального мастера своей локации. По возможности выбирается из членов своей команды, если это невозможно – назначается мастерами. Контролирует выдачу ресурсов, средств и контрактов отряду.
Капитан	Игрок	Должен досконально знать правила. Является гарантом адекватности команды, которую возглавляет. Обязательный фотодопуск.	Личным отыгрышем может временно отменить действие некоторых психозов. Обладает возможностью использовать <b>«Особое оружие»</b> . Может выполнять действие <b>«Штурм лагеря»</b> , <b>«Снабжение»</b> , <b>«Жалованье»</b>
Боец	Игрок	Хорошо знает разделы правил касающиеся боевых взаимодействий	Боевой игрок в составе команды.
<b>Гражданские роли</b>			
Бургомистр	Регионал	Должен досконально знать правила. Личная ответственность за соблюдение правил внутри города. Обязательный фотодопуск.	Выполняет роль регионального мастера центрального города.
Ремесленник	Игрок	Хорошо знает разделы: основы, допуск, боевые взаимодействия, локация. Высокое качество подготовки мастерской и личного антуража. Техника безопасности.	Глава локации: <b>«Госпиталь»</b> , <b>«Кузница»</b> или <b>«Лаборатория»</b> . Может выполнять действие <b>«Производство»</b> .
Бригадир	Игрок	Хорошо знает разделы: основы, локации, ресурсы, грузоподъемность. Понимает строение феодального общества Ответственный подход к отыгрышу и организации локации.	Глава локации, производящей <b>«Целебные травы»</b> или <b>«Железную руду»</b> . Может выполнять действие <b>«План работ»</b> .
Хозяин	Игрок	Хорошо знает разделы: основы, локации, ресурсы, психозы. Понимает строение феодального общества Ответственный подход к отыгрышу и организации локации.	Глава увеселительного заведения. Может выполнять действие <b>«Отдых»</b> , <b>«Контроль качества»</b> .
Артист	Игрок	Может впечатлить своим искусством. Техника безопасности. Обязательный фотодопуск персонажа, инструмента и творчества.	Артист, который готов дарить свое творчество Может выполнять действия <b>«Автограф»</b> , <b>«Выступление»</b> .
Обыватель	Игрок	Хорошо знает разделы: основы, грузоподъемность, ресурсы, психозы Понимает строение феодального общества	Гости или жители местных земель.
<b>Религиозные роли</b>			
Инквизитор	Игрок	Броня имеет церемониальный характер. Максимум 3 хита (1 живой + 2 броневых).	Может выполнять действия <b>«Исповедь»</b> , <b>«Казнь»</b> , <b>«Молитва»</b> , <b>«Церковную</b>



		Не может использовать воинское оружие. Должен носить при себе том "Святого писания". Должен уметь порицать аморальные поступки людей. Обязательный фотодопуск.	<b>десятину», «Изгнание злого духа», «Установить церковный алтарь».</b> Не получает психозы.
Палач	Игрок	Наличие скрытого лица под маской. Наличие шлема. Максимум 3 хита (1 живой + 2 броневых). Обязательный фотодопуск персонажа и оружия.	Может выполнять действия <b>«Казнь»</b> Может использовать ТОЛЬКО <b>«Особое оружие»</b> . В случае получения психоза заменяет его на психоз <b>«Фанатик»</b> . В свите инквизитора не более 2 палачей
Послушник	Игрок	Не может использовать броню. Не может использовать воинское оружие. Должен уметь порицать аморальные поступки людей. Обязательный фотодопуск.	Ученик инквизитора. В свите инквизитора не более 3 послушников. Первые две смерти не получает психозы.
<b>Чудовищные роли</b>			
Апостол	Игрок	Обладает двумя формами: человеческой и монструозной. Хиты чудовищу начисляются исходя из антуража. Все хиты апостола – живые.	Может выполнять действия <b>«Пожирание», «Чудовищный план», «Призыв идола», «Осквернение алтаря», «Смена формы», «Излечить одержимого», «Создать одержимого»</b> Не получает психозы.
Одержимый	Игрок	Не может существовать одержимых без апостола. Лимит одержимых на каждом апостоле зависит от уровня подготовки антуража. больше одержимых он может содержать. Количество хитов одержимого так же зависит от красоты подготовки костюма. Одержимые могут использовать оружие <b>ближнего и дальнего боя</b> . Не могу использовать <b>пушки и особое оружие</b> . Все хиты одержимого – живые. <b>494410 в случае если апостол в человеческой форме, то одержимый может действовать на свое усмотрение в качестве полумрачного монстра, с временем мертвяка 30 минут и без возможности лечиться.</b>	Не могут получить <b>«Метку жертвы»</b> . Только апостол может лечить одержимых. Не могут вести активные социальные взаимодействия. Не имеет статуса <b>«Тяжело ранен»</b> - вместо этого переходит в статус <b>«Мертв»</b> . В случае смерти хозяина-апостола все его одержимые переходят в состояние <b>«Мертв»</b> .
Хранитель подземелья	Регионал	Обеспечивает игротехническую функциональность подземелья. Внешний вид должен подходить под стилистику подземелья. Обязательный фотодопуск.	Хранит <b>«Колоду подземелья»</b> .
Дикое чудовище	Игротех	Обеспечивает игротехническую функциональность подземелья. Внешний вид должен подходить под стилистику подземелья. Обязательный фотодопуск.	Обеспечивает игроков незабываемым контентом.

# Психозы

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

## Общее

- ✓ Психозы отмечаются в ДК.
- ✓ Психозы не пропадают после мертвяка.
- ✓ 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 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. чтоб получить психоз в следующую смерть надо будет выкинуть единицу.
5. В случае получения карты «**Сожран**» или «**Прощение**», персонаж испытывает больший стресс чем при обычной смерти, поэтому он кидает не один кубик, а **два** и при выпадении на любые числа счетчика смертей - выдается психоз.

## Способы избавиться 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	
Метка жертвы	Немедленно замените эту карту на карту « <b>Метка жертвы</b> ». Если у вас уже была эта карта – вы ничего не получаете.
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	
Метка жертвы	Немедленно замените эту карту на карту « <b>Метка жертвы</b> ». Если у вас уже была эта карта – вы ничего не получаете.
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

Метка жертвы	Немедленно замените эту карту на карту « <b>Метка жертвы</b> ». Если у вас уже была эта карта – вы ничего не получаете.
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 « <b>Тяжело ранен</b> », 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

## Уровень постройки

Каждой локации будет присвоен уровень от 1 до 5, согласно следующим параметрам:

1. **Антуражность.** Количество и качество антуража инструментов и рабочих мест.
2. **Масштаб.** Площадь, которую занимает постройка.
3. **Помощники.** Сколько людей участвует в производстве.

*Дополнительно*

1. В течении игры уровень постройки может меняться, если изменяются вышеперечисленные параметры.
2. Уровень постройки обозначается на вывеске локации.
3. Уровень постройки может меняться только мастерами.

## 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	«Лечебные травы», «Железная руда», «Медкомплект», «Ремкомплект»	«Целебная мазь» или «Оружейное масло»

## 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, чтоб 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 ворот в открытом состоянии.
10. Ворота и стены должны уверенно выдерживать попадания теннисного мяча из ролевой пушки.

Примечание:

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

### Пример городских ворот:



**«Имитация частокола»**  
5-10 очков прочности.



**«Имитация каменной стены»**  
15-20 очков прочности.



**«Имитация крепости».**  
Ворота и стены 20 очков прочности.  
Каждая башня по 15 очков прочности.



# 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 постарайтесь 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 мантилет - положить мантилет, 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 чтоб избежать травм. **Только** в этом случае применяется мастерский стоп.
11. Штурмовая зона лагеря должна быть размечена яркими флажками и меть 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» и «Госпиталь».

## 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. Лагерь инквизиции.
6. **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: «**Староста**» и «**Мастерский торговец**».

## **Логово**

Место где обитает апостол со своими слугами, это может быть шатер, пещера, старый коллектор, кладбище. Место где апостол может чувствовать себя в безопасности.

### *Требования*

1. Гнетущая атмосфера - даже днем логово должно быть мрачным, загадочным и зловещим.
2. Логово апостола - скрытое место где можно сменить свою форму.
3. Сокровищница - место для хранения всех отобранных ресурсов. Небольшой сундук/ларец/яма, где особо рискованные игрок могли бы получить награду за любопытство.
4. Темница - место для хранения карт «**Черепов**» - использовать, которые может только чудовище. Воровать и уничтожать черепа любым другим игрокам запрещено.
5. Сокровищница должна располагаться на территории «Арены» на которой чудовище может дать бой игрокам.

### *Ограничения:*

1. Не могут иметь на территории экономических построек.
2. Место где чудовище переодевается – не игровая зона.

## **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 окончании 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. Чтоб 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.



# Финальная битва

Всё мероприятие, посвящено предстоящей битве между силами империи Тюдор и королевства Мидленд. Параллельно подготовке к бою, происходят сюжетные события, которые так же будут учитываться в одной из фаз боя.

## Общее

1. Интенданты, находятся возле своего знамени, контролируя ленты воскрешения и их использование.
2. В радиусе 10м от знамени существует зона неуязвимости, необходимая для краткой передышки и формирования боевых групп.
3. После выхода бойца из зоны неуязвимости возврат в нее приравнивается к получению статуса **«Мертв»**.
4. Атаковать знамя, интенданта и всячески мешать его работе строжайше запрещено.
5. Интендант не является частью боевой сцены, соответственно - его не нужно убивать, вызывать на дуэль для удержания победы одной из сторон.
6. В течении финальной битвы не работают никакие способы лечения (за исключением дополнения **«Каннибализм»**).
7. В течении финальной битвы статус **«Тяжело ранен»** приравнен к статусу **«Мертв»**.
8. Использовать стрелковое оружие из зоны неуязвимости строжайше запрещено.
9. Гибель в финальной битве не влияет на основного вашего персонажа, если это не **«Дуэль»**.
10. Все погибшие игроки, не получившие ленты воскрешения остаются возле знамени и ждут окончания боестолкновения.
11. Если все участники отряда мертвы и лент воскрешения не осталось – то знамя опускается.
12. В течении финальной битвы игроки не обязаны отыгрывать психозы.

## Фазы битвы

В центре боевой зоны будет находится мастер, который будет давать дымовые и звуковые сигналы смены фаз.

### Фаза 1: «Подготовка»

*Маркер:*

Белый дым и звуковой сигнал

*Описание:*

В этой фазе все не участвующие в битве игроки приглашаются в зрительскую зону, а все участвующие в битве приглашаются в боевую зону для ожидания дальнейших указаний своих капитанов и интендантов.

Все игровые процессы останавливаются и фиксируются мастерами. Заявки больше не принимаются.

Производится подсчет всех карт **«Сожран»** и **«Прощение»**, которые смогли реализовать чудовища и инквизиция в течении игры.

### Фаза 2: «Тактика»

*Маркер:*

Зеленый дым и звуковой сигнал.

*Описание:*

Капитанам и интендантам оглашается вводная на битву, и предоставляется карта для расстановки своих сил.

Все капитаны и интенданты представленных на игре лагерей определяют на карте места расположения своих знамен (от знамени будут прибывать подкрепления в виде лент жизни).

Все спорные ситуации решаются денежной ставкой капитанов.

Определение резервов Капитаны и интенданты определяют количество своих резервов на битву (количество лент жизни).

Параллельно с этим чудовища и инквизиторы выбирают возможные дополнения к фазе «Затмение» путем выбора списка дополнений.

### Фаза 3: «Расстановка»

*Маркер:*

Синий дым и звуковой сигнал.

*Описание:*

Интенданты отправляются на указанные точки и устанавливают знамена, бойцы соответствующего отряда собираются под знаменем.

В течении этой фазы игроки вправе укрепить свои позиции безопасным для игроков способом.

В течении этой фазы можно реализовать дуэли.

### Фаза 4: «Битва»

*Маркер:*

Красный дым и звуковой сигнал.

*Описание:*

В течении этой фазы происходит боестолкновение между отрядами наемников до тех пор пока не будет выполнено условие для победы одной из сторон.

### Фаза 5: «Тьмы»

*Маркер:*

Желтый дым и звуковой сигнал.

*Описание:*

Блоки инквизиции и чудовищ получают свои вводные.

Выжившие после королевской битвы организуются в один блок в центре боевой зоны.

Устанавливаются точки старта чудовищ и инквизиции.

На этой фазе происходят дуэли.

### Фаза 6: «Затмение»

*Маркер:*

Черный дым и звуковой сигнал.

*Описание:*

Победа в затмении присуждается либо чудовищам либо людям.

## Список дополнений к фазе «Затмение»

Небесное благословение	Все представители инквизиции получают +1 броневой хит.
Последний поход	Инквизиция может набрать в свои ряды добровольцев (не важно жив или мертв персонаж после первой королевской битвы), но не выше определенного лимита (определяется отдельно)
Ложное затмение	Может победить только одно чудовище.
Поддержка Ватикана	Представители людей получают ленты воскрешения (количество определяется отдельно).
Голос тьмы	Все представители чудовищ получают +1 живой хит.
Восстание культа	Чудовища может набрать в свои ряды добровольцев (не важно жив или мертв персонаж после первой королевской битвы), но не выше определенного лимита (определяется отдельно).
Каннибализм	Чудовища получают возможность мгновенно восстанавливать 5 хитов после пожирания одержимого.
Зов бехелита	Представители чудовищ получают ленты воскрешения (количество определяется отдельно).
Дуэль	Каждая из сторон может вызвать представителей противной стороны на дуэль, она будет нести сюжетный итог для персонажей, участвующих в ней.