

## Сражения и удары



### Разрешены:

- рубящие удары клинковым и ударным оружием в поражаемую зону (белая зона).

### Запрещены:

- удары в голову, шею, область паха, кисти рук и стопы ног (серая зона);

- любые бойцовые приемы (в том числе захваты оружия);

- удары руками и ногами, рукоприкладство.

**1 удар → -1 хит (♥)**

Множественные частые удары (швейная машинка) так же снимают 1 хит.

Все сражения проходят только в формате поединков, один на один.

NB! Маги не могут участвовать в рукопашном бою!

## Хиты и восстановление

- опытный ведьмак – ♥♥♥♥

- молодой ведьмак – ♥♥

- другие персонажи – ♥

Доспех защищает от первого попадания по нему.

У игротехов, в том числе и монстров, может быть разное кол-во хитов и ограниченная поражаемая зона.

Если ♥ осталось меньше максимума, но > 0,

→ восстановление до максимума после отдыха 15 мин.

Если ♥ = 0,

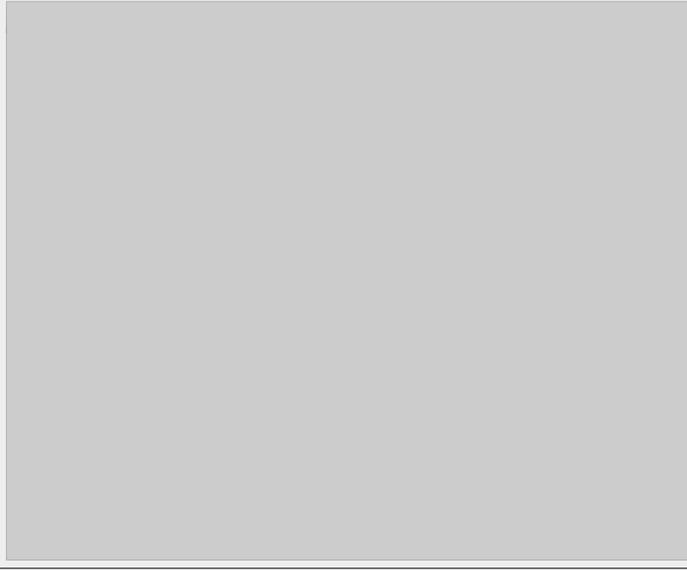
Тяжелое ранение, персонаж не может продолжать бой и должен сесть/лечь в стороне от активных действий, ожидая помощи не менее 5 минут.

Через 5 минут, если никто не помог, и не сопроводил на место лечения, следует самостоятельно «медленно ковылять» → Лабораторию Алхимика.

Смерть персонажа невозможна.

При целенаправленном и неоднократном нанесении запрещенных ударов и уколов будут применяться санкции от тяжелого ранения до запрета на участие в боевке.

## Монстры (и наименования знаков ⚡ ведьмаков, применяемых к ним)

	<p><b>Оборотень (⚡Игни — красный, ♥6)</b></p> <p>Имеет когти и регенерирует — всего куча хитов, типа 5-6-8. Регенерация прекращается, если применить ⚡Игни.</p>	<p><b>Полуночица (⚡Ирден — зеленый, ♥2)</b></p> <p>Может накинуть вуаль/капюшон — в этом случае считается бесплотной. Игнорирует атаки клинками.</p> <p>В бесплотном виде касанием замораживает на 10 секунд. Удар по бесплотной - потеря хита+заморозка. Из бесплотного состояния может быть выброшена если в зоне действия ⚡Ирден.</p> <p>В материальном - снимает хиты.</p> <p><u>Отыгрыш:</u></p> <p>При виде цели - сближается не торопясь, грациозно: можно по кругу обойти.</p> <p>Откидывает вуаль, снимает хит, уходит обратно в вуаль.</p> <p>Если видит ⚡Ирден: крик, скидывает вуаль - неторопливо отступает. Возвращает вуаль через 10 секунд.</p>
<p><b>Троль (⚡Квен — желтый, ♥15)</b></p> <p>Имеет большую дубину и много хитов. Бьет редко, но снимает все хиты с одного удара. Дубину нельзя парировать мечом. Остается лишь ставить ⚡Квен, когда Троль бьет.</p> <p><u>Отыгрыш:</u></p> <p>Рычит, иногда пытается общаться: «Чего приперлись и вообще?»</p> <p>Если кто-то приближается - замахивается дубиной, рычит, наносит удар.</p> <p>Если видит ⚡Квен рядом - отшатывается, две секунды не готов к бою.</p> <p>С большого Накера можно слутать какую-нибудь штуку, которая троллю нравится - ее ему можно отдать. Или оставить себе - она полезная.</p>	<p><b>Гарпия + Эриния (⚡Аард — синий, ♥3)</b></p> <p>Летают и не могут быть атакованы никем, а может и ими тоже пока не будут сбиты на землю.</p> <p>Пока крылья расправлены - игнорирует атаки. Проходит мимо персонажа, <b>касается — снимает 1 хит.</b></p> <p>Реакция на ⚡Аард: складывает крылья и «падает» на землю, секунд на 5-10. За это время надо добить, иначе снова взлетит.</p>	<p><b>Высший призрак (⚡Гелиотроп — белый)</b></p> <p>Кастует «страх» на всех с кем не хочет общаться. Не считает заслуживающим внимания тех, кто от него сбежал. Можно пообщаться если защититься «гелиотропом».</p>

## Небоевая магия

<p><u>Правила:</u></p> <p>1. Небоевая магия моделируется с помощью специального свитка с мастерской печатью, где подробно описывается эффект заклятья. Свиток демонстрируется тому, на кого применено заклинание.</p> <p>2. У каждого мага есть свои заклинания и ограничения на использование.</p> <p>3. В свитке четко указано сколько раз применяется заклинание и какое условие его восстановления, например: «выпить зелье», или «отдохнуть час».</p>	<p><b>Лечение</b></p> <p>Требует точной идентификации эффекта - маг должен знать чем именно ранен пациент. Излечивает только ранения, но не снимает яд и магические эффекты. После применения цель полностью здорова.</p> <p><u>Условия:</u> применение не чаще чем 1 раз в час.</p>	<p><b>Очарование</b></p> <p>Требуются остаться с целью противоположного пола наедине и взяться за руки (обеими руками). Цель выполняет любую просьбу мага, не ведущую к гарантированной смерти.</p> <p>Попросить броситься с башни нельзя, но, например, попросить сразиться другим персонажем - можно. Цель не замечает примененной магии и считает, что делает это из большой симпатии к магу.</p> <p><u>Условия:</u> применяется не чаще, чем 1 раз в час. Используется только в отношении противоположного пола. Не работает, если цель серьезно влюблена в кого-то другого и это прописано в ее квенте.</p>
	<p><b>Снятие яда</b></p> <p>Требует точной идентификации монстра, или иного источника яда. Снимает эффект отравления, однако цель испытывает тошноту и слабость в течении пяти минут — яды выходят из организма весьма неприятным образом.</p> <p><u>Условия:</u> требуется черепаховый камень.</p>	
	<p><b>Магический допрос</b></p> <p>Требуются смотреть в глаза цели и прикоснуться к виску допрашиваемого. Пока маг держит руку у виска, цель обязана отвечать правдиво и развернуто отвечать на все его вопросы. Таким образом можно задать не более пяти вопросов.</p> <p><u>Условия:</u> применение не чаще, чем 1 раз в час.</p>	<p><b>Телепортация</b> <b>требуется: синяя лента, свечи</b></p> <p>Позволяет магу переправить себя и еще нескольких человек в другую точку. Телепортация требует сложного ритуала и подготовленного круга.</p> <p>Круг выкладывается синей лентой и свечами. После того как круг построен, маг может активировать заклятье и все кто находятся в круге, накрываются белым хайратником, и направляются в точку выхода. Если в точке выхода нет аналогичного круга - выходят в состоянии дезориентации - не могут ничего делать в течении 15 секунд.</p> <p><u>Условия:</u> применение не более 3 раз за игру.</p>
	<p><b>Магический барьер</b> <b>требуется: лента желтого цвета и часы</b></p> <p>Позволяет заблокировать вход в одно помещение.</p> <p>На вход кладется желтая лента, на нее ставятся песочные часы. Пока песок течет - барьер активен и никто без разрешения мага не может войти или выйти из помещения. Если мага рядом нет - увы, барьер открыть некому.</p> <p><u>Условия:</u> применение не более 1 раза за игру</p>	<p><b>Невидимость</b> <b>требуется: вуаль</b></p> <p>Позволяет перемещаться, оставаясь невидимым. Маркируется прозрачной вуалью, сброшенной на мага. Маг не только невидим, но и неслышим - «случайно догадаться», что полизости находится «невидимка» - не возможно.</p> <p>Если маг взаимодействует с другим предметом, атакует, применяет другое заклинание, или подает голос - эффект невидимости прекращается.</p> <p><u>Условия:</u> длительность - 10 минут, для применения тратится маткомпонент (особые компоненты, прописаны в карточке игрока).</p>

## ⚡ Боевая магия

Боевая магия моделируется с помощью **перчаток ведьмаков** проекта «Остранна» и **браслетов магов**.

Для того, **чтобы применить магию**, необходимо активировать светодиод определенного цвета на перчатке/браслете, огласив четко название эффекта и наименование цели, например «*Аард, Гарпия!*»

Наименованием цели не обязательно является имя - достаточно формулировки, по которой игрок или игротех поймет, что эффект направлен именно на него, например: «*ближайший призрак*», или «*Маг в синем костюме*».

Тот **персонаж**, в чью сторону направлена рука с перчаткой/браслетом, **попадает под действие** эффекта боевой магии.

Не ломайте игру — старайтесь выходить с честью из спорных ситуаций.

У каждого **мага или ведьмака** есть «**запас сил**» — количество применений боевой магии за боевой эпизод. Этот параметр у персонажей разный, он указан в карточке игрока.

**Эффекты** разделены по **дальности применения**:

- «вблизи» — работают на дистанции удара мечом (примерно 2 метра) - **///**;
- эффекты «дальнего» действия — работают в пределах видимости - **////**;
- эффекты «на себя» - **/**, например щиты или уникальный эффект знака ⚡Ирден, маркируемый специальным компонентом.

**Боевую магию можно применять не участвуя в поединке, а находясь рядом с ним**, однако не стоит применять её большой толпой одновременно, иначе жертва может не успеть отследить эффект.

Знаки или заклинания, примененные одновременно так, что маркеры не слышны - не сработали.

Если игротех или монстр не увидел эффекта перчатки или браслета — значит его не было.

В любой спорной ситуации всегда правы игротехи и монстры.

**В таблице описан эффект знаков на людей**. На тварей и прочих существ знаки могут действовать иначе. Как - знают опытные ведьмаки (см. раздел «Монстры»).

### ⚡ Аард

Цвет диода: Синий

Дистанция: Ближняя (**///**)

Эффект на человека: телекинетический удар, цель делает два шага назад и оглушена на 5 секунд.

### ⚡ Игни

Цвет диода: Красный

Дистанция: Ближняя (**///**)

Эффект на человека: Поток обжигающего пламени, цель теряет 1 хит.

### ⚡ Гелиотроп

Цвет диода: Белый

Дистанция: На себя (**/**)

Эффект на человека: Знак защищающий от магии, на применившего не проходят магические атаки, пока горит диод.

### ⚡ Ирден

**требуется: зеленая лента**

Цвет диода: Зеленый

Дистанция: Специальная (\*)

Эффект на человека: Магическая ловушка, после применения знака, ведьмак кладет на землю круг из зеленой ленты. Вступивший в круг, не может атаковать и перемещаться 10 секунд.

### ⚡ Квен

Цвет диода: Желтый

Дистанция: На себя (**/**)

Эффект на человека: Защитный Знак, физические атаки не проходят на применившего пока горит диод.

## Σ Алхимия

### Использование:

Ленты и светодиоды выдает только Алхимик. Оружие маркируется только в лаборатории. **Выносить зелья из лаборатории запрещено!**

Меч, для которого было применено масло, маркируется светодиодом и лентой соответствующего цвета.

Эффект зелий и масел действуют до завершения первого боя, следующего за их употреблением/применением.

### Зелья > хЗ => интоксикация

Интоксикация наступает сразу после употребления 4-го зелья. Персонаж лежит на земле/на полу, страдает. Вступление в бой в состоянии интоксикации не возможно. Действие всех зелий, употребленных до этого момента, прекращается.

### Приготовление:

1. Если в состав входит алкоголь, он заливается в колбу первым;
2. Ребис, Квебрит и Киноварь всегда смешиваются в отдельной колбе;
3. Если ингредиент входит два раза, он должен быть смешан и растолчён в ступе;
4. Гидраген всегда используется последним, после нагревания;
5. Медвежье сало всегда используется последним в маслах – им натирают лепестки;
6. Эфир всегда дистиллируется через алкоголь, прогоняется через дистиллятор;
7. Ребис, квебрит, киноварь в зависимости от преобладающего элемента, подогреваются в самом конце на огне соответствующего цвета;
8. Все остальные подогреваются на огне нейтрального цвета. Нагревание символичное, длится не более 10 секунд.

### Ингредиенты:

- купорос - сульфат меди, порошок синего цвета;
- ребис – пищевая краска зелёного цвета;
- эфир – кристаллы йода;
- квебрит – пищевая краска жёлтого цвета;
- гидраген – сухой лёд;
- киноварь – пищевая краска красного цвета;
- алкоголь – вода;
- жир – ленточка и светодиод;
- медвежье сало – сало;
- лепестки генации – лепестки розы;

### Ласточка

Регенерация 1 хита/10 сек.; если сел в тяжеляк - может встать через 30 секунд. Гарантирует не добивание – монстр уходит когда ведьмак упал. Рекомендуется следить чтобы в бой никто не ходил без *Ласточки*.

Требуется чтобы отмазать неубивание (*Ласточка vs Ласточка*).

Ингредиенты: Купорос, Ребис, Ребис, Эфир.

### Кошка

Зрение в темноте + ультрафиолет. Если идешь в данж без нее – света меньше.

Ингредиенты: Ребис, Квебрит x2.

### Гром

Для сражений с некоторыми тварями, или просто для тех кто хочет суровости. Дает -1 к собственным хитам, но +2 хита к наносимому урону. Без него лучше не идти против оборотня или тролля.

Ингредиенты: Гидраген, Киноварь, Купорос, Ребис.

### Иволга

Лечение ядов. Сделать ядовитого монстра. Например: *Полуночица* травит персонажа. Если хоть один хит сняла - после боя персонаж в “слабости” пока не примет *Иволгу*: не может сражаться, активно перемещаться, кастоваться и пр.

Ингредиенты: Эфир x2, Купорос x2, Алкоголь.

### Зелье Раффарда белого

Восстанавливает все хиты.

Ингредиенты: Купосрос, Ребис, Гидроген x2, Алкоголь.

### Полнолуние

+4 хита на следующий бой.

Ингредиенты: Киноварь x2, Гидраген x2, Квебрит, Алкоголь.

### Белый мед

Снимает эффект интоксикации.

Ингредиенты: Купорос, Ребис, Эфир, Алкоголь.

### Масло от призраков

Обычный призрак регенерирует, пока не получит повреждение этим маслом (призраки разных видов имеют по 4 хита, регенерируют хит в 10 секунд).

Маркер применения: синяя изолента не меч

Ингредиенты: Купорос, Эфир, Ребис. Жир.

### Масло от огров (против накеров)

Надо сделать стайку накеров, а там накеры-воины, у которых по 4 хита? Используй масло - оно снимет по 2 хита каждому.

Маркер применения: красная изолента на меч

Ингредиенты: Медвежье сало, Жир, Лепестки Генации.