

ПРИ “Герои меча и магии: Слеза Асхи”
от МГ “Нильфгаард”
Правила по Большим военным кампаниям (БВК)

Военные компании и штурмы.

За время игры (с дня 1 мая до дня 4 мая) пройдет 6 ВК: каждый день с 10:00 до 11:00 и с 17:00 до 18:00 (расписание первой и последней ВК могут быть скорректированы, информация по ним будет ближе к игре)

Все остальное время боевка происходит по общим правилам, без возможности формирования армии и взаимодействия с Контрольными точками (КТ).

Территория военных компаний и объекты на ней.

Территорией боевых действий во время военных компаний является весь полигон, кроме таверны и, специально обозначенных, игротехнических зон.

На игре присутствуют 6 стационарных контрольных точек, захват которых приносит макро-ресурсы, согласно следующему алгоритму: армия производит захват точки, от момента захвата начинается добыча ресурсов, по окончании БВК команда получает ресурсы пропорционально времени, которое КТ была захвачена этой командой (см. правила по контрольным точкам).

Кроме захвата КТ будут доступны стратегические квесты. Их описание будет доступно уже на полигоне для глав локаций. Примеры стратегических квестов: поиск и захват спец. персонажей, захват флага и т.д.

Армии никак не ограничены в своем передвижении по территории полигона, во время военной кампании, кроме таверны, игротехнической зоны и локаций игроков.

В начале военной кампании, каждая армия должна “стартовать” из своей локации, армия не может быть сформирована где-либо вне ее.

Армии и штандартные жизни (ШЖ).

Армия — это группа не менее чем из 5 юнитов и героя, обладающая лентами через плечо. В случае потерь, армия может составлять менее 5 человек, но не способна захватывать контрольные точки и выполнять стратегические квесты. Армия не может существовать без героя. Армия формируется ТОЛЬКО в своей локации.

Численность армии локаций определяется доступным числом лент, которые можно повязывать на бойцов через плечо (зачисляя их в армию) и перенести на знамя (создавая запасные ШЖ). ШЖ не сгорают по окончании БВК, а все ленты через плечо сдаются региону. В случае неудобства ленты можно носить на любых **видимых участках** костюма, но прятать их в сумки нельзя.

Штандартные жизни — это “запасные жизни”, которые может докупить каждая из сторон на ВК или штурм. ШЖ, не использованные в военной кампании, переносятся в следующую ВК.

ШЖ закрепляются в виде чисел на планшете у регионала. Если боец армии оказался в нуле хитов, он должен подойти к знамени, назвать регионалу свой тир, после чего может вернуться в бой, с тем же количеством хитов и хитосъемом, которые были у него изначально (только при наличии свободных ШЖ). Знамя несет игрок, рядом с ним идет мастер региональщик, который контролирует процесс использования ШЖ, магии и других способностей, и особенностей.

Знамя должно представлять из себя полотнище с символикой стороны, размером не менее 50 на 100 см и иметь флагшток для переноса. Во время ВК знамя должно переноситься вслед за армией и обеспечивать ее ШЖ на месте. У одной локации может быть только одно знамя с ШЖ. Навредить знаменосцу или лентам на знамени во время ВК невозможно никак, кроме магических эффектов (речь об уничтожении ШЖ, не знаменосца). Как только в радиусе 50 метров от знамени закончились солдаты армии, знаменосец может быть уничтожен по общим правилам, а ШЖ уничтожены противником. **ПОХИЩАТЬ ЗНАМЯ ЗАПРЕЩЕНО.** Армия может существовать и без знамени, не имея в этом случае шанса использовать ШЖ.

Боец армии может находиться от знамени на любом расстоянии, но отойдя от него более чем на 50 метров, в случае гибели, он не сможет воспользоваться ШЖ и падает в тяж. ран. по общим правилам, если не имеет специальный навык, позволяющий игнорировать это правило.

Не боевая зона вокруг знамени 3 метра. Знаменем запрещено блокировать проход другим игрокам. Прятаться в зоне знамени в ходе боя **НЕЛЬЗЯ** — уличенный в этом боец сразу будет переводиться в тяж. ран. маршалами. Единственный случай, когда игрок вынужден дожидаться других игроков — Заклинание Замедление (подробнее в правилах по Героям).

Местом установки штандарта, во время БВК, считается место рядом с мастером-регионалом, запрещено использовать штандартные ограничения (3 метра антивоенной зоны) для создания сложно проходимых условий во время сражения. В случае если место для штандарта покажется не подходящим, мастер-регионал имеет право передвинуть место установки.

Контрольные точки и взаимодействие с ними игроков.

Контрольная точка (КТ) — место на карте, где будет расположен приемник (ПР) (в виде ящика). На игре будет 6 КТ. За время военных кампаний (10:00-11:00 и 17:00-18:00) игроки в статусе “солдаты армии” (маркируется лентой через плечо) могут захватывать КТ. Захват КТ моделируется прикосновением чипа передатчика, который расположен на ленте армии, к приемнику на КТ. Ленты с чипами раздает мастерская группа.

Изначально все КТ находятся в нейтральном положении.

Захват КТ

Начало. Для инициации захвата необходимо прикоснуться (расстояние контакта примерно 3 см. как банковских карт) 5+ чипами к ПР, с интервалом между прикосновениями;

Фаза контакта. Каждое прикосновение маркируется звуковым сигналом, окончание которого означает, что чип принят и можно подносить следующий. После удачного контакта с 5 чипами звучит сигнал о начале захвата и подается сигнал светодиодом;

Процесс. Базово, для захвата КТ из нейтрального положения требуется 5 минут. Каждый чип сверх 5, в фазу контакта, дает ускорение захвата примерно на 3%. Периодически ПР требует подтверждения захвата (чекин), маркируется звуковым сигналом. Для подтверждения чекина необходимо повторить фазу контакта. Ускорение определяется для каждого интервала между чекинами (поэтому необходимо проходить повторную фазу контакта всеми доступными или оставшимися на момент чекина чипами).

Завершение. По окончанию времени захвата ПР требует пройти последний чекин. После удачного захвата звучит мелодия и загорается светодиод, обозначающий сторону и факт захвата КТ.

Перехват КТ

Если КТ уже захвачена, требуется ее перезахватить.

Прерывание захвата. Если в процессе захвата, в любой момент произошло прикосновение к ПР чипом противоположной команды, то захват останавливается и начинает возврат в нейтральное положение. Для восстановления захвата необходимо повторить фазу контакта.

Захват уже захваченной КТ. Аналогичен захвату нейтральной КТ, с теми же таймингами и чекинами. В первую фазу происходит захват точки до состояния нейтральной, во вторую непосредственно захват новой стороной.

Неподтвержденный чекин. Если КТ не прошла чекин, она начинает терять прогресс захвата с той же скоростью, пока не будет пройден чекин или точка не станет нейтральной

Ускорение добычи КТ:

Иногда в руках героев могут оказаться артефакты, которые ускоряют захват точки.

Если прикоснуться таким чипом к ПР, соответствующему ЗАХВАЧЕННОЙ КТ, это ускорит ее добычу в пользу владельца. Добыча увеличится примерно на 60%. Ускорение также требует прохождения чекинов, интервал около 20 минут. Чип ускоритель не подбираем, и при гибели его владельца, просьба передать чип ближайшему мастеру, для возврата изначальному хозяину.

Окончание ВК, начисление ресурсов.

В конце ВК КТ “замирают” в своем последнем состоянии (точка захвачена кем-то или идет захват) и начинают новую ВК с нейтрального состояния.

Все время ВК, что КТ была захвачена одной из команд (или даже обеими по очереди), пересчитывается в ресурсы и записывается на счет командам.

Ресурсы.

Электронные макроресурсы (добываемые КТ) не имеют физического воплощения, не могут быть похищены и находятся “на счетах” у противоборствующих сторон, ресурсами распоряжается глава локации или человек, назначенный им. Ресурсы могут быть потрачены в любой момент, кроме ВК и внеигрового времени. Ресурсы никак не конвертируются в игровые деньги.

Электронные ресурсы могут быть обменяны на физические по просьбе игрока, для дальнейшей передачи, и иных форм распоряжений с ними. Все электронные ресурсы, которые не удалось потратить в течении часа после окончания ВК — **нужно** перевести в физические, иначе они сгорят.

Ресурсы в физическом воплощении моделируются предметом, обозначающим ресурс. В таком виде ресурсы используются при передаче их между локациями. В этом случае они могут быть похищены, потеряны и т.д.

Всего ресурсов 6:

- Золото
- Руда
- Самоцветы
- Кристаллы
- Сера
- Ртуть

Определенные КТ отвечают за добычу определенных ресурсов, это будет указано в названии конкретной КТ.

Ресурсы могут быть добыты:

- на КТ;
- в результате стратегических квестов и иных ивентовых активностей;
- в точках интереса.

Ресурсы могут быть потрачены:

- на покупку зданий в механике градостроительства;
- покупку героев, а также иных артефактов, вещей и прочего в мастерских точках;
- в иных формах активностей.