



Кальрадия: Спорные Земли

МГ Серый Отряд

Содержание

Содержание	2
Общие правила	3
Боевые взаимодействия	3
Допуски	3
Зона поражения:	3
Расхитовка, добивание, медицина, плен:	3
Штурмы	4
Правила по посмертию	5
Экономика	5
Караваны	5
Экспедиции	5
Поддержка и репутация	6

Общие правила

Слово мастера выше любого из приведённых здесь правила. За несоблюдение мастерских указаний игрок будет удалён с игры.

“Белый хайратник” - передвижение с поднятым вверх рукоятью оружием, обозначение человека вне игры. Допустимо в следующих случаях:

- Игрок идёт в/из мертвятника
- Игрок идёт в/из экспедиции
- Пожизнёвое проишествие

Боевые взаимодействия

Для контактной боёвки (не для стрелков) обязательно иметь защиту головы и паха. В качестве защиты головы допускаются пластиковые и стальные шлема с подшлемником, СМБ шлема и фехтовальные маски.

Допуски

Тямбары в адекватном состоянии

Ларп (без упарывания в фентези образцы)

Древковое - копья и алебарды (и то и то до 2.5м)

Луки (до 15 кг)

Арбалеты (до 15 кг)

Тямбарные сулицы

Щиты мягкие, с мягким рантом, с кожаным рантом

Зона поражения:

Джинсы, кофта, голова.

Запрещенные зоны: пах, основание шеи, затылок, голова (для стрелкового и древкового колющего)

Не поражаемые зоны: кисти, стопы

Расхитовка, добивание, медицина, плен:

Хиты:

нательных 1 хит

стеганка +1 хит

стальная\пластиковая защита корпуса +2 хит

Таким образом при полном облачении персонаж может иметь 4 хита. Неантуражная броня хитов не даёт.

Хитосъём:

контактное оружие - 1 хит
Лук и метательное - 2 хита
Арбалет - 3 хита

При потере всех хитов персонаж попадает в состояние тяжёлого ранения - нельзя сражаться, говорить, передвигаться только гусиным ШАГОМ (если мастеру ваш шаг покажется слишком быстрым - мертвяк) или обычным шагом с помощью не раненого персонажа.

Добивание - прикосновение к персонажу в тяжёлом ранении оружием и голосовым маркером "Добиваю". Добивание можно произвести только вне боевого взаимодействия. Добитый ОБЯЗАН отдать добившему все имеющиеся при нём игровые ценности. После добитый поднимает своё оружие вверх, держа его за клинок и идёт в мертвяк.

Плен - персонажа в тяжёлом ранении можно взять в плен. Для этого необходимо перевязать ему руки киперной лентой. Попавший в плен ОБЯЗАН отдать пленившему его все монеты кроме одной (монеты жизни). Каждая команда может иметь не больше пленников, чем имеется у ней киперных лент, выданных мастерами. Освободить пленника может любой не связанный и не раненый персонаж (лента при этом не восстанавливается). Пленённый может в любой момент "откусить язык" и отправиться в мертвятник (просьба не злоупотреблять данным правилом).

Восстановление хитов. Если персонаж не попадал в состояние тяжёлого ранения, то хиты полностью восстанавливаются через 2 минуты после окончания боевого взаимодействия (если персонажа преследует враг, то бой не закончен). Если персонаж перешёл в состояние тяжёлого ранения, то его хиты восстанавливаются спустя 2 минуты, проведённых в дружественной локации.

Штурмы

Штурм может проходить только в присутствии мастера!

Начало Штурма объявляет мастер. Начиная с этого времени у обороняющихся есть минута на подготовку. В случае вылазки обороняющихся штурм начинается вместе с ней. В противном случае штурм начинается через минуты, что опять же объявляет мастер. Если спустя 5 минут после начала штурма внутри локации есть ещё хотя-бы один защитник не в состоянии тяжёлого ранения, то штурм считается неудачным и атакующие покидают локацию. Если атакующие отступят слишком далеко от локации - штурм не удачный.

Новый штурм Замка может начаться не раньше, чем через 20 минут после окончания предыдущего. Для лагеря через 30 минут.

Фиктивные штурмы, явно проводящиеся для растягивания времени запрещены.

После штурма победившая сторона имеет право занять замок.

Правила по посмертию

Умереть на игре можно двумя способами - быть добитым и самоубиться. В обоих случаях умерший поднимает оружие рукояткой вверх и отправляется в мертвятник. Именные персонажи - лорды и капитаны варбанд выходят теми же персонажами (не забывайте, про удар по очкам репутации и поддержки).

Экономика

Главный и единственный ресурс - монеты. Монеты это не только деньги, но одновременно "браслет жизни". Каждый персонаж обязан иметь при себе как минимум одну монету. Если персонажа убивают, то он обязан отдать все имеющиеся при нём монеты убийце (обыск на игре не моделируется). Монеты существуют 2 номиналов, по 1 и по 5 динар.

Монеты необходимы для содержания замка, улучшения юнитов и взаимодействий между игроками. Точные таблицы того, что и сколько стоит будут выданы командирам команд.

Помимо грабежей и получения платы от других игроков монеты можно получить с помощью: караванов, поиска кладов и экспедиций..

Караваны

Караваны проводятся Караван может провести любая фракционная команда. Для этого необходимо подойти к мастеру мертвятника и уплатить взнос - 5 монет. Там команда получит мешок с товаром и свой маршрут. Караваны могут перемещаться только по центральному тракту. Караван может передвигаться только шагом. Прибыль с каравана зависит от опасности маршрута и его протяжённости. Разграбление каравана для фракционных команд имеет смысл лишь как экономическое ослабление противника. Варбанды же могут предоставить мешок с товаром мастеру и получить за него деньги и очки поддержки. Караваны нельзя проводить во время экспедиций.

Экспедиции

Экспедиции в тёмные леса проводятся мастерами. Команды могут выделить отряды для участия в экспедициях. Экспедиции можно считать небольшими данжами. После завершения экспедиции отряды получают деньги и очки поддержки в зависимости от своих успехов. Умереть в экспедиции нельзя, добиваний не производится (все персонажи виртуальны), после завершения события отряды возвращаются в свои локации. Во время экспедиции бойцы не могут возвращаться назад в основную игру и новые бойцы не могут отправляться в экспедицию.

Поддержка и репутация

Отражают поддержку монарха ваших действий (Авторитет для варбанд). Очко поддержки теряется при смерти лорда (главаря) или совершении порицаемого действия (список и того и другого выдаётся каждому лорду/главарю перед игрой). Заработать очки поддержки можно выполняя игровые задачи, отправляя в столицу дары для фракций (грабя караван для варбанд), а также в ходе некоторых экспедиций.

Очки поддержки можно использовать для влияния на политическую обстановку. Если фракционный лорд наберёт 10 очков поддержки, то он вправе попросить своего монарха выступить на большую войну против одной из соседних фракций или наоборот проявить всё дипломатические способности, чтобы её отсрочить. Если главарь варбанды наберёт 10 очков репутации, то он вправе просить принять его вассальную присягу у одного из монархов дружественных ему фракций. Главарь варбанды, обладающий 15 очками репутации и захвативший замок имеет право объявить себя независимым лордом.