

Полигонная ролевая игра

ЧУЖАЯ ВОЙНА: 20 лет спустя!

**Кодекс правил
v 0.5 (от 01.10.24)**

Архангельск – Северодвинск 2025 г.

Введение

1375 год от рождества Анласа, 575 от рождества Джерше, Мессер.

Материк похож на котел, который вот-вот закипит. На Северо-западе Готская империя – анласитское государство, где жгут еретиков и режут нелюдей – собирает все анласитские земли под знамена Великого Западного Союза. Воинствующий орден Бичей Божьих – кулак анласитской церкви – подталкивает Императора Готов к войне с неверными южанами.

Некогда богатый сосед Империи – герцогство Аквитон – к религиозным войнам равнодушен. Герцог Аквитонский погряз в политических интригах, его больше волнуют вопросы торговли и суверенитета. На западных и восточных трактах все чаще мелькают рыцари Белого Креста – самого таинственного анласитского ордена. Если Бичи – кулак церкви, то Белый крест – разум ее.

В приграничье настоящая вольница – кого тут только не встретишь: контрабандистов, мошенников, торговцев, магов, нелюдей самого разного пошиба. Здесь все продается и все покупается, а заботу о твоём кошельке может проявить только верный меч и хорошо оплаченный наемник.

Султанат Эзис озабочен поиском союзников среди джершэитских государств. Визирь и серый кардинал Эннема Ахмази уже отказывался от вполне заманчивых предложений султаната. Кто знает, может быть, другие аргументы будут более убедительными?

Материк похож на большой котел. Никого из живущих в Мессере уже не удивляют банды орков – наемников, странствующие эльфы и даже молчаливые гномы, вышедшие вдруг на поверхность. Людям нет дела до черных звездочек, паучьих камней и железных мечей, до лунного серебра, до магов, до кровавых месс поклонников Рилдира-Смущающего. Единственное, что, пожалуй, затрагивает людей больше вопросов глобальной политики, религии и государственных союзов – внезапно появившаяся в лесах и на торговых трактах нечисть и нежить.

1375 год, Мессер ждет!

1. Общие положения

Полигонная ролевая игра «Чужая война: 20 лет спустя» основана на сюжете книги **Натальи Игнатовой «Чужая война»**. Данный проект не является продолжением предыдущих двух игр 2005 и 2010 годов. Цель игры: погружение участников в мир политических интриг, государственных переворотов, борьбы восточных и западных империй, торговли, производства и магии.

Сроки проведения игры:

16 августа (суббота) – заезд на полигон, установка лагерей, серфовка

17 августа (воскресение) – обустройство лагерей, серфовка, общий сбор (16:00.).

18 августа (понедельник) – начало игры (09:00)

22 августа (пятница)– 15:00 финал игры, уборка лагерей, «последний костер» (18:00ч.)

Полигон: Архангельский полигон «Озера».

Игровой взнос: 3000 до 1 января 2025 года / 4000 до 1 мая 2025 / 4500 до 1 августа 2025 года

Взносы принимаем до 1 августа 2025 года. После указанного срока взносы не принимаются и игроки, не сдавшие взнос, на игру допущены не будут.

Заявки: Допуск на игру – только по заявке, заявившийся должен быть не младше 16 лет.

Все заявки от игроков принимаются мастерской командой до **1 августа** включительно.

2. Игровой мир

Мир Мессера разделен на Восточный и Западный блоки и Приграничье. Разделение имеет экономический, геополитический, религиозный и культурный характеры. Данный проект не является попыткой реконструкции событий, происходящих в мире. Все совпадения – случайны.

ЗАПАД

Готская Империя – молодое, религиозно-фанатичное государство. На игре представлено столичным замком Готхельм.

Население: 100% люди.

Историческая модель: Франция 13-14 в.

Геральдический цвет: красный

Герб: Стальной кулак на черном поле.

Религия: анласиты

В столице находится Император, его гвардия и окружение (королева, родня, вельможи, казначей, судья, мэр Готхельма и пр.).

Город состоит из лагеря с двумя штурмовыми стенами: внешней стеной крепости и внутренней (дворец Императора).

Готхельм пытается добиться лидирующих позиций на Западе в геополитическом и экономическом смысле. Империя только формируется, не все соседи признают мощь этого государства. Богатый сосед Аквитон затягивает вопрос с созданием Великого Западного Союза, Приграничные княжества не подписывают вассальные договоры. Забот у Императора – хоть отбавляй!

Подкоманды:

Дворец Императора: Император, императрица, родня, вельможи и пр., Личная Гвардия Императора – палатин Ульрих де Тир, палатин Рихард де Шотэ, палатин Клаус де Гопен каждый со своими воинами и оруженосцами.

Город: Городское население (ремесленники, купцы и пр.)

Орден Бичей Божьих – возглавляет генерал Зигфрид фон Диттер.

Орден Бичей Божьих – воинствующая религиозная организация, внутренняя структура по принципу средневековых рыцарских орденов. Зигфрид является так же палатином Готской империи. Основа идеологии ордена: «Нелюдей в море, магов на костер!»

Основная Цель Ордена: защищать детей Анласа и опалать неверных Мессера.

Герб Ордена: три лепестка белого пламени на черном поле.

Одежда рыцарей Ордена: черные плащи с символикой, белые орденские туники.

Также на территории Готхельма расположен **Монастырь Томаса Проповедника.**

Герцогство Аквитон. Представлено на игре мегаполисом Аквитон (бывший стольный град Лоска). Герцогство богатое и мощное, но утратившее военный потенциал на фоне растущего влияния Готхельма.

Население: смешанное (90% люди).

Историческая модель: Англия 15 в., война Алой и Белой Розы.

Геральдический цвет: синий

Герб: Синяя лилия на серебристом фоне.

Религия: анласиты.

Город-мегаполис состоит из лагеря с двумя штурмовыми стенами: внешней стеной крепости и внутренней (дворец герцога). **см. Фортификация.**

В Аквитоне проводят ассамблею Западных земель. Герцог Энри Аквитонский принимает высокие делегации представителей западных государств во главе с императором Готхельма. Цель ассамблеи – установить Великий Западный Союз, геополитический договор между государствами, обеспечивающий Западным землям единое пространство для торговли и оборонную доктрину. Однако как оказалось, подписать такой договор весьма и весьма непросто. У каждого из государств свое видение, многие не согласны с жесткой религиозной позицией Готхельма и Ордена Бичей Божьих.

Подкоманды:

Двор Герцога: Энри Аквитонского, герцогиня, слуги, вельможи и пр.

Город: мэ́р Франсуа Жильбер, сенат, стража, городское население (ремесленники, купцы и пр.).

Храм Жерара Беспощадного – Верховный Хранитель Пламени Мессера Климент VI, храмовники.

По слухам именно в Аквитоне располагается магистрат **Ордена Белого Креста** – магистр ордена **Артур Серебряный Кречет.**

Белый Крест – самая таинственная религиозная организация в Мессере. Структура и внутренняя иерархия Ордена держатся в секрете. Известно только, что он признает «опаленность» всех рас, соответственно отношение к нелюдям «неопаленным» - терпимое, к «опаленным» – дружественное.

Цель Ордена: борьба с Врагом **Рилдиром-Смущающим** и всеми его воплощениями.

Герб Ордена: белый крест на черном треугольном щите.

Тальеза – приграничный портовый город. Морские бароны Тальезы лояльно относятся к представителям всех рас, за что этот город не любят в Готской империи.

Население: смешанное (людей >90 %).

Историческая модель: Ганзейский союз или Венецианская республика эпохи зарождения (12 век).

Геральдический цвет: белый

Герб: Белая роза на синем поле.

Религия: анласиты.

Тальеза управляется **бароном Албертом де Райс**. Поддерживают оживленные торговые отношения со всем востоком и приграничьем.

Подкоманды:

Двор барона: Альберт де Райс, баронесса, слуги, вельможи и т.д.

Город: купцы, ремесленники и пр.

Монастырь Кассия Воздающего

ПРИГРАНИЧЬЕ

На землях, исторически разделяющих Запад и Восток располагаются независимые государства. Это территория контрабандистов, наемников, шпионов и торговцев всех мастей.

Королевство Венедия – История этого государства трагична. Многие годы назад степняки при поддержке магов разграбили и сожгли столицу венедов на этих землях. Они искали древний артефакт Железный меч, при помощи которого по преданиям можно подчинить или уничтожить князя Дрегора.

Свято место пусто не бывает. На пепелищах венедской столицы, удобно расположенной для караванов, вырос торговый город северян - мореплавателей. Конунг Ивар Воронья кость правит этими свободолюбивым народом. Население 90% люди. Отношение ко всем - нейтральное. С удовольствием нанимаются в дружины и воюют на стороне тех, кто платит.

Историческая модель: скандинавы X век

Подкоманды:

Двор конунга и его дружина,

Ярлы и бонды со своим окружением.

Торговцы, контрабандисты, ремесленники.

Графство Карталь - небольшое государство, способное постоять за себя в этих неспокойных землях.

Население: смешанное.

Историческая модель: Германия 13-14 века

Геральдический цвет: зеленый

Герб: Красный вепрь на зеленом поле

Религия: неопределенная.

Перевалочный пункт торговых караванов, контрабандистов и нелегальных эмигрантов. Графство дружит с теми, кто платит, и воюет с теми, против кого заплатили. Шаткие отношения с Империей и соседним герцогством Аквитон не раз приводили к серьезным дипломатическим конфликтам, а то и к пограничным стычкам. Земли графства включают в себя **горную цепь Железный Кряж**, издревле населенную гномами. Это серьезный экономический ресурс: несмотря на то, что подгорный народ считает себя абсолютно независимым, воду и дерево для штолен ему поставляют исключительно графские земли. Вопрос независимости Железного кряжа не решен до сих пор только по причине полной неприступности горной цитадели.

Граф Гуго де Карталь принимает в своей замке, как людей, так и нелюдей. А на косые взгляды со стороны Готской империи плевал еще его дед.

Подкоманды:

Двор Графа: Гуго де Карталя, графиня, советники, личные телохранители графа.

Город: ремесленники, купцы, наемники и пр.

Мастерский кабак «Старая башня»

Железный Кряж – гора, в недрах которой расположена древняя и неприступная гномья цитадель.

Население: 100% гномы.

Именно здесь за деньги можно отковать любые доспехи и оружие. Гномы добывают руду и считают себя абсолютно независимыми, хотя на претензии со стороны Карталя смотрят не без опасений – ведь без воды и дерева добыча подгорных недр станет невозможной.

Предводитель гномьего хирда **Брайр из рода Трори**, по слухам, открыл секрет лунного серебра: лучшего оружия против нечисти или нежити.

Геральдический цвет: коричневый.

Герб клана: серебряный молот на красном фоне

Клан орков – клан орков наемников, покинувший **Орочьи горы** и поселившийся на границе Востока и Запада. Под предводительством варчифа Шерка заслужили славу отменных бойцов, строго соблюдающих кодекс наемников.

ВОСТОК

Эзис – восточный султанат.

Население: смешанное (люди >90%)

Историческая модель: Османская империя периода расцвета.

Герб: две скрещенные сабли Пророка на синем поле

Религия: джершэиты.

Столица Эзиса город Мерад. В столице находится **султан Салах ад-Дин, воевода Бешеный Мамед**, дружина, двор. Султан Эзиса озабочен поиском надежных союзников: на западных границах с некоторых пор беспокойно. Ходят слухи о формировании Большого Западного Союза, султанат обеспокоен перспективами объединения западных земель.

Подкоманды:

Двор Султана: Салах ад-Дин, воевода **Бешеный Мамед**, дружина, слуги, наложницы.

Город: купцы, ремесленники и пр.

Мечеть: священнослужители.

Эннем – халифат, торговый центр всех Восточных земель.

Населие: смешанное (люди >90%)

Историческая модель: Багдадский халифат.

Герб: священный Камень Ибрахима на белом поле

Религия: джершэиты

Эннем – крупный торговый мегаполис. Цель Халифата – формирование мощной торговой империи, охватывающей все земли независимо от религиозных взглядов. В городе две штурмовые стены, внешняя городская и внутренняя – дворец Халифа.

Власть здесь переходит строго по наследственной линии – членам семьи Рашид. Правда ходят упорные слухи, что двор **халифа Барадского** последнее время целиком и полностью в руках «серого кардинала» Эннема **визиря Ахмази...**

В халифате мирно относятся к нелюдям, спокойно к иноверцам, которые вовремя платят налог, торгуют со всеми государствами Мессера.

Подкоманды:

Двор халифа: **Харун ар-Рашид**, личная гвардия, **визирь Ахмази**, слуги, наложницы и пр.

Город: купцы, ремесленники и пр.

3. Расы и их свойства:

вид	Личные хиты	иммунитет	особенности
Люди	1 хит	-	Доминирующее население Мессера
Эльфы	1 хит	Иммунитет к любому вредоносному магическому воздействию и ядам	Обладают способностью исцеления , могут жить в городах, или отдельными поселениями. Отлично ассимилируются с людьми. Обязательные требования: острые уши, грим на лице (растительные мотивы), одежда: камзолы или туники с растительными рисунками (вышивкой) – цвет зеленый, светло синий. Нижние рубахи светлых тонов. Штаны с растительной вышивкой. Плащи. Обязательное знание «крылатых» выражений на эльфийском из книги. Основное оружие: лук и меч.
Гномы	2 хита	Иммунитет к ядам	Лучшие кузнецы на игре, отличные ювелиры и воины. Обязательные требования: тяжелые доспехи, одежда с элементами массивных частей доспеха (наплечники, браслеты...), бороды (свои или накладные), хорошо украшенные боевые пояса (минимальная ширина в ладонь), капюшоны или колпаки. Основное оружие: арбалет, двуручный топор. Не больше 10 гномов на полигоне.
Орки	3 хита	-	Идеальные наемники. Обязательные требования: качественный зеленый грим на лице и теле, антураж – шкуры, кожа, меха (а-ля Варкрафт), на щитах – метки клана. Цвета одежды: красный, черный, коричневый. Обязательное знание «крылатых фраз» на зароллаше (читайте книгу), менталитет наемников. Основное оружие: топор, дубина, ятаган.

			Не больше 10 орков на полигоне. Орки не носят героические доспехи!
Шефанго	6 хитов	Иммунитет к ядам, оглушениям и магическому допросу.	Благодаря врожденной способности могут перевоплощаться из мужской сущности в женскую (отыгрывается двумя разными игроками). Лицо (Истинный облик) шефанго приводит в ужас любое живое существо, поэтому они носят маску. Врожденная способность улыбка шефанго. Обязательные требования: маска на лице, грим, тяжелые доспехи, топор.
Гобберы	1 хит	Иммунитет к любой подчиняющей магии	Носят все, что не приколочено, пользуются всем, что плохо лежит. Одежда: жилетки, короткие штаны, множество карманов, трубки для табака. Разговорчивость приветствуется. Торговцы – торгуясь с кабатчиками получают наценку в 15% на продажу товара (игровых ценностей) Не больше 10 гобберов на полигоне.

Согласование игроков на роль эльфов, гномов, орков, гобберов осуществляется по фотодопуску костюма. До 15 июля мастерам должны быть сданы заявки, личные легенды и фото костюмов.

4. Герои

Некоторые персонажи игры отмечены необыкновенной силой Демидургов. Это так называемые герои – легендарные личности, обладающие особыми способностями.

Эльрик-Тресса де Фокс – шефанго – наследный принц Ям Собаки (эта роль отыгрывается сразу двумя персонажами: мужчиной и женщиной – в зависимости от пола шефанго в конкретный момент времени). Эльрик де Фокс невероятно живуч. В свое время он объявил войну всему ордену Бичей Божьих и вышел из нее победителем.

Явные способности: **Улыбка шефанго**. Парализующий крик – игрок в роли шефанго должен снять маску и крикнуть ГРАУ. Все, кто находятся в пределах 20 шагов от него должны сесть на землю и не могут двигаться 1 минуту.

Элидор – эльф, боевой монах Белого Креста. Элидора отличает от других эльфов невероятная уродливость (красноглазый беловолосый гигант) и невосприимчивость к магии. Воспитанный в стенах монастыря, он практически ничего не знает о своих эльфийских корнях.

Явные способности: иммунитет к магическим атакам, ядам и способность «**исцеление**» (эльф может поднять персонажа из состояния «тяжран» без использования магических

зелий или лечения в госпитале. Для этого ему необходимо двумя руками прикоснуться к спине персонажа и произнести молитву на эльфийском наречии).

Кина – эльф, менестрель. По слухам, пение Кины способно очаровать даже самое черное сердце.

Явные способности: иммунитет к магическим атакам, ядам и способность «исцеление».

Сим – гоббер – монах-наблюдатель Белого Креста. Этот гоббер живуч, ловок и невероятно говорлив. Явные способности: красноречие гоббера. Пока гоббер читает скороговорку (см. способности персонажей), все кто находятся от него в 10 шага не могут двигаться.

Брайр из рода Трори – гном – кузнец, предводитель хирда Железного Кряжа. Брайр отличный боец, великий мастер-кузнец и единственный в Мессере кто, открыл тайну лунного серебра.

Артур Серебряный Кречет – человек – магистр ордена Белого Креста. Сила магистра – в молитве и неистовой вере. Пожалуй, это самый влиятельный на Западе человек. Сравниться с ним может только император Готской империи...

Верховный Хранитель Пламени Мессера Климент VI – человек – высшее духовное лицо Церкви Анласа (по сути Папа Анласитского Мессера). Неистов в молитвах, борется за укрепление власти церкви в государстве.

Зигфрид фон Диттер – человек – генерал ордена Бичей Божьих. Прославленный воин, жесткий и беспощадный правитель рыцарского ордена. Вера его щит, ненависть его оружие.

Бешеный Мамед – человек – воевода при дворе султана Эзиса. Прозвище получил за неслыханную ярость в бою. До сих пор не проиграл ни одного сражения.

Шерх – орк – варчиф отряда наемников.

Док Альфар – гоббер – в составе «Горных Кошек» Эзиса. Моральные принципы этого гоббера весьма противоречивы. Место и дата рождения неизвестны. Воспитывался в Эзисе. Дважды принимал Опаление. Где проживает, неизвестно. Преданность интересам родного Эзиса сочетаются у Дока с невероятной жадностью. Очень любит деньги. Явные способности: **Красноречие гоббера (см. способности персонажей).**

5. Экономика

К категории игровых ценностей относятся:

- **Чипы ресурсов:**

- чипы дерева
- чипы камня
- чипы железной руды
- чипы продовольствия - чипы зерна или мяса
- чипы угля
- чипы меди
- чипы ткани
- чипы травы
- чипы минералов
- чипы воды
- чипы лунного серебра

- **сертификаты на оружие/доспехи** – см. Боевой Кодекс;
- **артефакты** – см. Магия;
- **рецепты и лечебные зелья** – см. Медицина;
- **игровые деньги;**
- **неразмennые монеты** – см. Постройки;
- **карты, письма и т.п.**

* Чипы ресурсов – моделируются ...

**Чипы провизии – моделируются ...

ЗАПРЕЩАЕТСЯ: самовольно выбрасывать или уничтожать артефакты, оставлять артефакты в пустой палатке.

Можно прятать игровые ценности и артефакты на территории полигона, но при этом обязательно составляется карта, в случае смерти хозяина клада карта или его устные координаты в обязательном порядке передается мастеру Страны мертвых.

ИГРОВЫЕ ДЕНЬГИ

На игре имеют хождения две валюты: западная и восточная.

Западная денежная единица:

1 крона = 10 пенсов

Восточная денежная единица:

1 динар = 10 дирхем

Курс западной и восточной валюты будет меняться в зависимости от социальной и политической обстановки в Мессере. Изначально курс на Западе 1 крона = 0,8 динара (8 дирхем), на Востоке 1 динар = 0,8 кроны (8 пенсов), в Приграничье 1 крона = 1 динару.

Доход

Летоисчисление – на игре 1 день равен 1 году, новый год начинается с 9-00 .
--

На начало игры всем персонажам выдаются «подъемные», в последствии деньги будут появляться только у правителей городов или иных населенных пунктов. Далее

доходы распределяются «сверху вниз»: жалование воинов, содержание придворных и т.п. Остальные персонажи зарабатывают деньги сами, согласно роли.

Составные части дохода государства:

- 1) Доход с земель – начисляется в зависимости от площади государства.
- 2) Доход с города – начисляется до тех пор, пока в нем (городе) есть хотя бы один житель. Размер дохода зависит от числа жителей и Построек.
- 3) Доход с торговли – напрямую зависит от количества торговых союзов государства с другими странами. Каждый такой союз дает +10% прибыли от совокупного дохода городов и земель государства. Союз перезаключается каждые 24 часа, автоматически расторгается в случае войны между партнерами (или если не был перезаключен в указанный срок), может быть расторгнут в любой момент по желанию одного из участников союза.

Торговый союз заключается и расторгается только главами государств. Документ составляется учеными людьми (монахами, имамами и пр.), действует с момента его подписания. При расторжении договора в известность об этом должны быть поставлены все его участники. Договор может быть только двухсторонним.

- 4) Вассалитет приносит дополнительный доход государству-феодалу в размере 20% дохода государства вассала.

- 5) Налоги – все налоги устанавливаются и регулируются исключительно главами государств.

Постройки.

Постройка/ сооружения	Назначение	Бонусы	Ресурсы для изготовление неразменной монеты	Стоимость неразменной монеты
1 уровня - Разное (Бани, харчевни, купеческие лавки и т.п. постройки)		Ежедневный доход поселения +5 крон/динар в год	чипы железа - 0 чипы дерева - 2 чипы камня - 0 чипы продовольствия - 1	5 крон/динар
2 уровня - Храмы/Капища	Место служения богам и духам	Ежедневный доход поселения +10 крон/динар в год, проведение обрядов и ритуалов, защита от некоторой нежити и нечисти	чипы железа - 1 чипы дерева - 1 чипы камня - 2 чипы продовольствия - 2	10 крон/динар
2 уровня - Кузня Строительные цеха	Место работы Кузнеца и Строителя,	Ежедневный доход поселения +10 крон/динар в год, возможность	чипы железа - 2 чипы дерева - 2 чипы камня - 1	10 крон/динар

Пилорама Каменоломня Угольная шахта Медная шахта Ткацкая мастерская	Лесоруба, Каменщика	работать по данной профессии.	чипы продовольствия – 1	
3 уровня– Дворец/Палаты	Место отдыха/работы Правителя	Ежедневный доход поселения +15 крон/динар в год	чипы железа - 3 чипы дерева - 2 чипы камня - 2 чипы продовольствия - 3	15 крон/динар
3 уровня– Данжон/Замок	Защита поселения (см. Фортификация)	Ежедневный доход поселения +15 крон/динар в год	чипы железа - 2 чипы дерева - 3 чипы камня - 2 чипы продовольствия - 3	15 крон/динар
4 уровня - Крепость	Защита поселения (см. Фортификация)	Ежедневный доход поселения +20 крон/динар в год	чипы железа - 4 чипы дерева - 6 чипы камня - 4 чипы продовольствия - 4	20 крон/динар

Неразменная монета – специальный холщовый мешок с «золотыми слитками», снабженный паспортом постройки/сооружения, отображающий назначение (Замок, дворец, мастерская, храм и т.п.) и ценностью (стоимость инструмента, утвари и т.п.). Все постройки/сооружения имеют свою неразменную монету, ее можно продать/поменять (номинал будет исчисляться в **кронах** и **динарах**). Для возведения/восстановления постройки, необходимо поместить на место неразменную монету и сообщить мастерам о запуске постройки в эксплуатацию (для получения ежедневного дохода).

Неразменная монета может быть похищена при штурме замка/башни/поселения. Один игрок может переносить только одну «неразменную монету»

Запрещается выкидывать неразменную монету через засеку.

Постройки/сооружения без неразменной монеты считается разграбленным и нерабочим.

Неразменные монеты можно покупать и продавать в мастерских кабаках, так же их будут производить **Строители**.

В одном городе может быть по 1 типу постройки (за исключением храмов)

ПРОФЕССИИ.

Население Мессера может владеть профессией (см. Таблица Профессий). Один персонаж может владеть только одной профессией. Получение определенной профессии,

дает не только право заниматься той или иной деятельностью и получать доход лично, но и приносит определенные бонусы государству в целом.

На начало игры большинство игроков уже обладают профессией согласно роли, в процессе игры можно будет ее развивать или поменять на другую. Совмещать профессии запрещено.

Таблица Профессий

Профессия	Доход	Услуга/товар
Государственный служащий* (казначей, воевода, писарь и т.п.)	Ежедневная плата, назначаемая правителем.	Согласно роли
Воин – профессиональные войны, имеющие право носить тяжелые и геройские доспехи.	Ежедневная плата, назначаемая правителем.	Согласно роли, из расчета: Минимальная плата – 10 динар/крон в год
Кузнец , уровни профессии: 1 уровень – Подмастерье 2 уровень – Оружейник 3 уровень - Мастер	Реализация услуг и товаров	Ремонт оружия, доспехов, из расчета: 1 уровень – 1 ед. оружия (1 хит доспеха) - 30 минут 2 уровень - 1 ед. оружия (1 хит доспеха) - 15 минут 3 уровень - 1 ед. оружия (1 хит доспеха) - 5 минут Усилия нескольких кузнецов суммируется, т.е. для ремонта 4 хитового доспеха 2-м кузнецам 1 уровня понадобится 1 час совместной работы.
Строитель , уровни профессии: 1 уровень - Рабочий 2 уровень - Прораб 3 уровень - Инженер	Реализация услуг и товаров	Создание неразменных монет, реальная постройка сооружений, из расчета: 1 уровень – 1 час на 1 уровень постройки 2 уровень – 30 минут на 1 уровень постройки 3 уровень – 10 мин на 1 уровень постройки Усилия нескольких строителей суммируется, т.е. для изготовления Пилорамы, 2-м строителям 1 уровня понадобится 1 час совместной работы.
Лесоруб , уровни профессии: 1 уровень – Корчеватель 2 уровень - Дровосек 3 уровень - Заготовитель	Реализация услуг и товаров	Производство чипов леса, а также реальная поставка дров и стройматериалов, из расчета 1 уровень – 10 чипов дерева в год 2 уровень - 15 чипов дерева в год

		3 уровень - 20 чипов дерева в год
Каменщик, уровни профессии: 1 уровень – Каменщик 2 уровень - Камнетес 3 уровень - Инженер	Реализация услуг и товаров	Производство чипов камня, а также реальная поставка камня и стройматериалов, из расчета 1 уровень – 8 чипов дерева в год 2 уровень - 12 чипов дерева в год 3 уровень - 16 чипов дерева в год
Жрец, священнослужитель	Пожертвования, церковные налоги, благодарность за услуги	Согласно роли
Лекарь, уровни профессии: 1 уровень – Знахарь 2 уровень - Врач 3 уровень - Профессор	Реализация услуг и товаров	Лечение, продажа зелий и ядов. 1 уровень – 1 условное зелье* = 3 чипа продовольствия + 30 мин 2 уровень - 1 условное зелье = 2 чипа продовольствия + 20 мин 3 уровень - 1 условное зелье = 1 чип продовольствия + 10 мин * условное зелье – это единица сложности изготовления зелья, указанная в рецепте
Крестьянин/Горожанин, уровни профессии: 1 уровень – Огородник 2 уровень - Садовник 3 уровень – Фермер	Реализация услуг и товаров	Производство провизии/продовольствия, из расчета: 1 уровень – 10 чипов продовольствия в год 2 уровень - 15 чипов продовольствия в год 3 уровень - 20 чипов продовольствия в год
Угольщик, уровни профессии: 1 уровень – Углежог 2 уровень - Угольщик 3 уровень – Шахтер	Реализация услуг и товаров	Производство угля, из расчета: 1 уровень – 5 чипов угля в год 2 уровень - 10 чипов угля в год 3 уровень - 15 чипов угля в год
Рудокop меди, уровни профессии: 1 уровень – Рудокop 2 уровень - Шахтер 3 уровень – Плавильщик	Реализация услуг и товаров	Производство меди, из расчета: 1 уровень – 5 чипов меди в год 2 уровень - 10 чипов меди в год 3 уровень - 15 чипов меди в год
Ткач, уровни профессии: 1 уровень – Прядильщик 2 уровень - Красильщик	Реализация услуг и товаров	Производство ткани, из расчета: 1 уровень – 5 чипов ткани в год 2 уровень - 10 чипов ткани в год

3 уровень – Ткач		3 уровень - 15 чипов ткани в год
Сборщик трав или минералов	Реализация услуг и товаров	Сбор трав или минералов. Фактический сбор чипов трав и чипов минералов. Кроме этого ежегодное получение 2 чипа травы/минерала
Свободные профессии* (Кабатчик, Парикмахер, Банщик и т.п.)	Реализация услуг и товаров не являющихся игровой ценностью.	Услуга в сфере питания, парикмахерские услуги, бано-прачечные услуги и т.п.

Получение профессии** – для обучения необходим Учитель (тот, кто уже имеет необходимую профессию), ученик проходит вместе с Учителем 3 часа, помогая ему заниматься профессиональной деятельностью, по истечении 3-х часов получает сертификат профессии (сертификаты для учеников будут выдаваться всем профессионалам). Новый профессионал должен зарегистрироваться у банкира своего государства, для получения сертификатов.

На начало игры выдача сертифицируемых профессий и уровней (Лекари, Лесорубы, Строители) будет проводиться Мастерами, в соответствии с подготовленностью игроков.

Повышение уровня профессии** – так же необходим Учитель более высокого уровня, ученик проходит вместе с Учителем 3 часа, помогая ему заниматься профессиональной деятельностью, по истечении 3-х часов получает отметку, в своем сертификате профессионала, соответствующего уровня.

Новый профессионал должен зарегистрироваться у банкира своего государства, для получения сертификатов.

Одновременно можно обучать только одного ученика.

* - государственные служащие и свободные профессии не требуют сертификатов.

** - кроме профессии лекарь

БАНК МЕССЕРА.

Во всех городах/поселениях игрового мира будут находиться отделения Банка Мессера.

Банк занимается:

- выдачей **дохода государства;**
- регистрацией изменений **территории государства;**
- регистрацией ввода в эксплуатацию **построек** и появление новых **профессий и уровней;**
- выдачи сертификатов профессионалам;
- регистрацией выдачи жалования воинам
- регистрацией и отслеживанием выполнения **торговых союзов;**
- прием использованных чипов ресурсов;
- приемом/выдачей денег от населения;
- выполняет денежные переводы.

Кабаки

На территории Мессера расположен 1 мастерский кабак «Старая башня» (графство Карталь.

Свои игровые кабаки могут быть в Эннеме и Аквитоне.

Территория кабаков – полностью игровая зона. Исключение – только то, что находится за кабацкой стойкой (кухня, амбар, палатки кабатчиков). Соответственно, трофеить в мастерских кабаках можно только то, что уже «вынесено в зал», остальное – неприкосновенно. По требованию посетителей, кабатчики обязаны выйти из неигровой зоны.

Кабаки являются центрами торговли Мессера. Здесь можно не только поесть, но и купить информацию, изделия, карты и др.

6. Квестовая система игры

Индивидуальная квестовка

Цель – дать возможность игрокам развивать своего персонажа, участвуя в игротехнических процессах и игровой экономике, но не влияя при этом на игру в глобальном смысле и не требуя серьезной вовлеченности МГ

Персонаж на игре получает набор карт из **«колоды жизненных принципов»**

Колода состоит из 10 карт. На карте – описание принципа и задача, которую нужно выполнить для того, чтобы воспользоваться преимуществом.

За игровой день можно активировать только 2 карты из колоды. Карты активируются только в том порядке, в котором колода попала в руки игроку. При выполнении квестовой задачи в карту ставится специальная отметка и игрок сможет воспользоваться бонусом, который ему эта карта дает. Невыполнение квестовых задач может привести к кармическим проблемам (они так же прописываются в правилах и активируются мастером мертвятника при регистрации в стране мертвых);

Колода жизненных принципов не является игровой ценностью и выдается персонажу 1 раз на всю игру. При этом после смерти активированные карты «сгорают» и бонусы перестают действовать с момента выхода из мертвятника.

Квестовка игровых локаций

Система будет также реализована в формате карточной колоды. Но это уже колода капитана команды. Каждая карта в этой колоде - квест, выполнение которого принесет команде бонусы.

Колода будет разделена на три блока:

1. Инфраструктурные (чаще всего связаны с развитием крепости или замка, снабжением или добычей ресурсов)
2. Политические (заключение договоров, формирование союзов, политические акции и интриги и заказные убийства)
3. Военные (захват земель, городов и поселений, проведение рейдов и других военных действий)

Выполнение квестовой задачи дает команде бонусы. Линейка квестовых задач каждой команды – индивидуальная и пересекается с интересами других команд.

В сутки можно будет разыграть строго определенное количество карт из каждого блока колоды (например, по одной из блока). При этом пока квест из карты не закрыт, новую активировать не получится.

Выполнять квестовые задачи локации не обязательно. Если команда и так погрязла в интригах, занята войной и логистикой - колода может лежать на столе капитана локации и пылиться до своего часа как красивый сувенир.

Если вы все-таки активировали карты квестов (особенно из блока политика), но не выполняете задания - могут быть и минусы в карму локации, в виде отрицательных эффектов.

Контроль выполнения квестов из командной линейки будут осуществлять региональные мастера.

7. Боевой кодекс

Поражаемая зона: «рубаха» до кистей, ноги до стоп. Голова, шея, пах, локти, кисти рук, колени, стопы в поражаемую зону не входят. Систематическая работа в непоражаемую зону, а также удар, приведший к травме, караются мастером, вплоть до удаления с игры. Если игрок во время боя получил серьезную травму, он имеет право выйти из боя, и никто не может преследовать его. Строго после окончания боя (никаких «Стоп игра»!) и в случае если это требуется инцидент быстро разбирается капитанами сторон с участием мастера по боевке. Нанесший серьезную травму: рассечена голова и т.д. (если, конечно, виноват он, а не пострадавший), считается убитым и отправляется в страну мертвых. Хотя капитаны могут вынести и другое решение, в зависимости от ситуации. Получивший травму игрок, может на свое усмотрение продолжить игру или направиться в страну мертвых. Решение о запрещении игроку владеть оружием и об удалении с игры принимает совет мастеров.

Удар в поражаемую зону боевой частью оружия снимает 1 хит (кроме артефакта «Меч неназываемого» и снарядов осадных орудий).

Каждый игрок имеет хиты здоровья (личный хит) и плюс хиты доспеха. Чтобы убить, нужно снять все хиты и нанести добивающий удар человек, у которого 0 хитов, является **тяжелораненым** (допустим если у человека 1 хит - первое попадание приводит его в состояние тяжрана, второе попадание добивает, словами дублировать «добиваю» не нужно!). Самостоятельно передвигаться тяжелораненный не может (если нужна транспортировка – то только реальная переноска), разговаривает шепотом, пользоваться оружием (магией) не может. Если не получает постороннюю медицинскую (магическую) помощь, **умирает через 30 минут.**

Первыми с игрока снимаются магические хиты, затем хиты доспеха и последними личные хиты.

Ношение порубленных доспехов (то есть если с комплекта сняты доспешные хиты), одетыми на игрока допускается только при условии снятого с головы шлема. Сразу после окончания боя, если с игрока были сняты все хиты доспеха, шлем может быть одет на голову только после отковки доспеха.

«Кулуарное» убийство: имитация перерезания горла – не допускается.

Захват боевой части оружия запрещен. Захвативший становится тяжелораненым.

7.1 Пленение и оглушение

На игре человек может быть пленен.

Пленение словом – под страхом смерти пленник дает свое согласие на плен (арест) и обязан выполнять все игровые требования (сдать оружие, отдать игровые ценности...) пленившего его.

Пленение в бессознательном состоянии – пленение происходит после того, как пленяемый Оглушен.

Пленение отыгрывается навязыванием **имитации узла из веревки** на руку. Плененный не может освободиться самостоятельно без посторонней помощи – только с разрешения, арестовавшего его или при помощи третьего лица. Пленённый не может убить Пленившего, пока не освободился.

Пленённый не может находиться в плену более двух часов иначе умирает от истощения.

Голодовка - пленный может отказаться от «еды» и умереть после 1 часа голодовки. Пленённый должен громко, так чтобы услышал пленивший его игрок сказать: «Объявляю голодовку!»

Запрещено привлекать плененного к хозяйственным работам без его согласия.

Оглушение - легкий удар небоевой частью оружия (рукоять меча, топора, дубины) между лопаток, со словами: «Оглушен!», срок действия 2 минуты. Производится **ТОЛЬКО** в небоевой обстановке. От оглушения спасает любой шлем.

7.2 Оружие и доспехи

Все, что вы носите на игре и чем будете драться, должно быть антуражно и безопасно. Помните, что вы будете драться с такими же, как вы игроками, поэтому безопасность – превыше всего, а антураж – это первый шаг к погружению в игровой мир. Оружие, не допущенное Мастерами, должно быть убрано до конца Игры, использовать такое оружие даже в качестве антуража и дополнения к костюму запрещено.

Если ты решился в течение игры ввязаться в драку, то должен осознавать, что имитация боя может повлечь травмы, такой игрок сознательно принимает на себя этот риск.

Все люди без шлема имеют только личные хиты (исключение – магическая хитовка), несмотря на основной доспех.

На начало Игры все допущенные доспехи и оружие считаются откованными, согласно выбранной роли игрока. В процессе игры недостающие или сломанные можно отковать у кузнецов.

Откованное оружие имеет сертификат оружия (ТРОФЕИТСЯ).

Допущенные доспехи будут иметь паспорт (НЕ ТРОФЕИТСЯ), в котором указано, сколько максимально хитов имеет доспех. Откованный доспех имеет сертификат доспеха (ТРОФЕИТСЯ), в процессе нанесения повреждений доспехам, хиты с доспеха вычитаются. Кузнец при наличии ресурсов восстанавливает хиты доспеха.

ТОЛЬКО кузнецы-гномы, могут отковать новые доспехи или оружие, т.е. сделать новые сертификаты, на доспехи и оружие.

Трофеятся только сертификаты на оружие/доспехи. Ограничения по месту или времени продажи сертификатов на оружие или доспехи нет.

Трофейка стрел и арбалетных болтов запрещена. Использование чужих стрел – только с согласия владельца.

Оружие

Оружие должно быть: эстетичным, безопасным, иметь четко выраженные поражающие элементы. Желательно чтобы игровое вооружение соответствовало заявленной роли.

Допускается исключительно протектированное оружие (далее ПО) – оружие, изготовленное из прочного и гибкого пластикового сердечника, заключенного в толстый кожух из лёгкого и прочного эластичного пенополимера (далее ЭП) и покрытого сверху окрашенным эластичным покрытием.

Мастер имеет право не допустить оружие если посчитает его опасным, неэстетичным.

К игре не допускается: инвентарь для спортивного меча, древковое оружие, длиной более 150 см, имеющее в основе гибкую пенопропиленовую трубу, болтающееся при махах под собственным весом; древковое оружие, древко которого протектировано неармированным

утеплителем для труб; оружие, имеющее повреждения, влияющие на его безопасность и эстетику.

Все оружие на игре снимает 1 хит (кроме артефактов и осадного оружия).

Колющим оружием наносить рубящие удары запрещено. Комбинированное колюще-рубящее древковое оружие допускается только при соответствии правилам допуска как для копий, так и для древкового рубящего оружия.

Все применяемое на игре ПО должно быть выполнено аккуратно и эстетично. Если Вы не уверены в эстетике изготовленного вами образца – заранее свяжитесь с профильным мастером. Боевая часть ПО должна быть полностью обмягчена ЭП. На любом участке боевых частей оружия твёрдые детали внутреннего каркаса не должны чётко прощупываться при нажатии на поверхность ПО.

Максимальный вес оружия в соотношении с его длиной – 800 грамм на метр длины. Общий вес оружия не должен превышать 2000 грамм. К образцам тяжелее 1500 грамм будут предъявляться повышенные требования по безопасности.

Допуск оружия производится комплексно по совокупности всех его параметров: твёрдости, веса, упругости материала исполнения, длины и распределения центра тяжести. Все образцы, не соответствующие некоторым максимальным параметрам, описанным выше, будут допущены или не допущены индивидуально.

К оружию, размеры которого превышают максимально рекомендуемые, будут предъявляться повышенные требования по эстетике и безопасности, а к его владельцу – более пристальное внимание

Клинковое оружие. Клинки должны быть гибкими и прочными. Клинок должен выдерживать сильный изгиб без треска в стержне и самостоятельно возвращаться в первоначальное состояние. При этом он не должен быть излишне гибким и склонным к «захлёсту». Такие образцы допущены не будут. Для клинкового оружия малой длины (ножи и кинжалы общей длиной до 30 см) допустимо изготовление без стержня. При этом оружие не должно провисать под собственным весом и быть излишне мягким. Гарда клинкового оружия должна быть эластичной (гнуться при нажатии и возвращаться в первоначальное положение после снятия нагрузки). Использование внутренних каркасов из металла или твердого пластика в гарде недопустимо. Максимальная длина клинкового оружия не более 2 м.

Инерционное оружие (топоры, молоты, булавы и прочее оружие, в котором центр тяжести смещён к боевой части оружия). Для стержня в древке инерционного оружия необходимо использовать менее гибкие стержни, нежели в клинках. Излишне гибкие образцы, склонные к «захлёсту», могут быть не допущены. Кожух из ЭП на ударных частях инерционного оружия (рубящих кромках топоров, ударных частях дубинок и т.д.) должен быть не менее 20 мм толщиной. На боевых частях оружия, не предназначенных для удара (плоскость лезвия топоров и т.д.), слой ЭП должен быть не менее 5 мм. Ударные части инерционного оружия не должны прокручиваться или ёрзать на стержне. К материалу изготовления ударных частей инерционного оружия предъявляются повышенные требования в плане мягкости и лёгкости ударной части. У различных цепных модификаций инерционного оружия – кистеней, цепных моргенштернов и цепов – цепь также должна быть мягкой. Максимальная длина инерционного оружия: не более 1,6 м.

Древковое рубящее оружие (алебарды, глефы, вульжи, протазаны, совни и т.п., а также посохи) Из-за большой длины древкового оружия необходимо использовать более жёсткие и прочные стержни. Излишне гибкие образцы, склонные к «захлёсту», могут быть не допущены. Кожух из ЭП на ударных частях древкового оружия (рубящих кромках алебард) должен быть не менее 20 мм толщиной. На боевых частях оружия, не предназначенных для удара (плоскость лезвия алебард), слой ЭП должен быть не менее 5 мм. Древко рубящего древкового оружия должно быть надёжно протектировано полностью, за исключением

рукояти, за которую удерживается оружие. Толщина протектирующего слоя на древках топоров, алебард и прочего ударного и рубящего древкового оружия не должна быть меньше 10 мм. Твёрдый каркас древка не должен прощупываться через протектирующий слой даже при сильном нажатии. Максимальная длина древкового рубящего оружия: не более 2,3 м (для посохов – до 2 м).

Копья (колющее древковое оружие, вне зависимости от его внешнего вида). Диаметр кончика наконечника пики и копья должен быть не менее 35 мм. Толщина ЭП на кончике должна быть не менее 25мм. 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. Древко копья должно быть покрыто ЭП толщиной не менее 5 мм минимум на 100 см, считая длину наконечника. Древко пики не должно сильно изгибаться под собственной тяжестью и тяжестью наконечника. Излишне гибкие образцы не будут допущены. Максимальная общая длина копья: не более 2,5 м.

Метательное оружие. Всё метательное оружие должно быть предельно лёгким и мягким. При этом при броске на дистанции до 5 метров оно должно уверенно поражать фигуру стоящего человека. Метательное оружие не должно иметь в своей основе жёсткого стержня.

Щиты. ^{SEP}Щиты должны быть снабжены мягкими гранями по контуру. Щиты должны быть лёгкими и прочными. На тыльной стороне щита не должно быть торчащих болтов, шурупов и прочих деталей крепежа, которые могут нанести травму или повредить оружие. К игре допускаются только щиты, полностью протектированные с наружной стороны: плоскость, кромки и умбон (если он есть). Внутренняя стороны щита может быть не протектированной. 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. Толщина протектирующего слоя на плоскости щита (по контуру) должна быть не менее 8 мм.

Лук и Арбалет. Сила натяжения не более 15 кг. Сила луков будет измеряться на рабочую длину стрелы, сила арбалета до замка. (Убедительная просьба предварительно замерить свои луки дома, желательно двумя разными весами и если они превышают необходимые 15 кг, то рекомендуем уменьшить длину стрелы). Луки должны быть выполнены эстетично, использованные при изготовлении современные материалы должны быть «замаскированы». Спортивные луки не допускаются.

Стрелы и болты. Древка игровых стрел и болтов должны быть ровными и гладкими, иметь в поперечном сечении круглую форму, не иметь заноз, трещин, сколов и заусениц. Для игровых стрел и болтов допускаются деревянные древка не тоньше 8мм. Лучные стрелы должны иметь тройное (или более) оперение и быть не короче 65 см. Пластиковые, карбоновые древки стрел/ болтов не допускаются. Стрелы/ болты без оперения не допускаются. Оперение должно быть эстетичным и безопасным.

Наконечники стрел и болтов (гуманизаторы). Диаметр ударной площадки не менее 36 мм. Гуманизатор должен быть прочно зафиксирован на древке, с упором в закладной элемент, исключая соскальзывание древка. Перед установкой проконсультируйтесь с производителем.

ЛЮБОЕ Экзотическое оружие может быть допущено мастером при выполнении основных требований.

7.3 Доспехи

Доспехи добавляют хиты игроку, согласно категории комплекта, которому они соответствуют. Комплект составляет шлем, защита корпуса и дополнительные защитные элементы. Отсутствие элементов ведет к понижению характеристик комплекта.

Полный доспех требует: полная латная защита корпуса (от шеи до бёдер спереди и сзади), рук (плечи+локти+предплечья) и ног (бёдра + колени + голени) и закрытый (закрывающий более чем половину лица, с забралом или узкими прорезями) шлем. Весь комплекс должен быть выполнен в едином стиле. Полный доспех добавляет +5 хитов. Вместо латного комплекта в командах основанных на других эпохах допускается стилистически подходящий полный тяжелый доспех на регион.

	Лёгкий (+1 хит)	Тяжёлый (+5 хитов)	Геройский (+7 хитов)* Иммунитет от Стрелкового оружия и Колющих ударов древковым оружием.
	минимальные требования:	минимальные требования:	минимальные требования:
Голова	Лёгкий шлем (допускается без защиты лица) Ни в коем случае не подшлемник!	Шлем, закрывающий полностью голову; защита лица	Шлем, закрывающий полностью всю голову и лицо, защита шеи,
Корпус	Стеганая куртка.	Стеганая куртка/тигеляй с бригай/ кирасой/ чешуёй/ Ламелляром/ кольчугой	Стеганая куртка/с полным латным/ пластинчатым доспехом
Руки	Не требуется	Перчатки	
		Наручи	Полная защита рук, включая кисти рук
		Защита плеча	
Ноги		Стёганные/пластинчатые/латные.	Полная защита ног до ступни.
		Защита коленей	
Штраф за некомплект (без шлема любая категория хитов не добавляет)	Только личные хиты.	Только личные хиты	Только личные хиты, потеря иммунитета к Стрелковому оружию и Копьям

* Геройский доспех, прототип берется любой латный/ пластинчатый/ ламелярный доспех на свой регион. Во избежание отказа серфовки вашего комплекта по геройской категории, рекомендуется выслать Мастерам фотографии доспеха до игры.

Все доспехи, которые по своим параметрам неотягивает до Тяжелого доспеха – является Легким доспехом.

7.4 Фортификация

Крепость - общая длина штурмовой стены: 7,5 м, основная штурмовая стена высотой 2,5м., участок стены над воротами высотой 3,25м, ворота шириной 2.5м. высотой 2м., крепление

ворот боковое. Остальные стены четко обозначаются непроходимой **засекой** – полотно нетканки.

Замок – общая длина штурмовой стены: 5 м, штурмовая стена высотой 2,5м., Участок стены над воротами высотой 3,25м., ворота шириной 2.5м. и высотой 2м., крепление ворот боковое. Остальные стены четко обозначаются непроходимой **засекой** – полотно нетканки.

Башня – не имеет штурмовой стены. Участок стены над воротами высотой 3,25м., ворота шириной 2.5м. и высотой 2м., крепление ворот боковое. Остальные стены четко обозначаются непроходимой **засекой** – полотно нетканки.

Все помосты (в том числе лестницы к ним) с внутренней стороны штурмовых стен высотой более 2м. должны иметь леерные ограждения с обязательными упорами

С момента начала игры в крепость/замки/башни и из крепости/башни можно будет пройти только через ворота.

На территории крепостей и перед штурмовой стеной не должно быть предметов, затрудняющих или делающих опасным передвижение и ведение боевых действий.

При штурме разрешается использовать осадные устройства, такие как башни, лестницы, тараны и катапульты (**см. штурмовое оружие**).

Установка «коридоров смерти» и «кайфоломок» запрещена!

Поселение – любой лагерь, не защищенный крепостной стеной. Может быть снабжен тыном, плетнем (можно оборонять). Штурм лагерей – реальный.

Палатки и дружинные дома – не игровая территория (запрещена любая боевка, магия). **В дружинном доме можно только отравить.**

Палатки и дружинники можно «сжечь», навязав красные тряпки по углам строения и после этого громко крикнув «Пожар». Если тряпки не облиты водой в течение 5 минут после «поджога», то все, находящиеся в палатке (дружиннике), люди сгорают, если спят, то после пробуждения идут в страну мертвых. При пожаре сгорают все игровые ценности, находившиеся в палатке (дружинном доме), **КРОМЕ АРТЕФАКТОВ (актуально только для дружинников) и неразменных монет**. Сгоревшие игровые ценности погибший забирает с собой и сдает мастеру Страны Мертвых.

Железный кряж – невыносная гномья цитадель. Реально это лагерь, окруженный глухой, непрозрачной засекой. Внутри и наружу могут пройти только члены гномьего рода или лица, ими приглашенные.

7.5 Штурмовое время, ночные бои

Нештурмовое время **с 22:00 до 7:00**, то есть в этот период времени нельзя проводить штурм лагерей, пользоваться штурмовыми лестницами или осадным оружием. Пройти в город или замок можно только через открытые ворота. Напоминаем, что мастерская группа не несет ответственности за травмы, полученные игроками в ходе игры. Будьте осторожны, соблюдайте правила и технику безопасности!

Также с 22-00 до 7-00 запрещено использование луков и арбалетов, в остальных случаях бои в ночное время разрешены.

7.6 Военная кампания

Для участия снаряженных воинов (группы воинов в легких, тяжелых и героических доспехах количеством более 2 человек) В ШТУРМЕ ИЛИ ОСАДЕ любой крепости на игре

требуется объявление военной кампании (далее ВК). ВК объявляется лидером локации и визируется в филиале банка Мессера. Виза банка ставится на регламенте ВК только если кампания подкреплена необходимым фуражом/ресурсами.

7.7 Осада/штурм

Штурм крепости, продолжающийся более двух часов или осада крепости (блокада вражеской армией города без проведения штурмовых действий – при этом осажденный не может выйти из своего города через ворота) в течение 2 часов, приводит к потере осажденными дохода с земель (см. Экономика). Этот доход полностью сгорает и не достается никому.

Получать доход с захваченной крепости можно только после подписания акта капитуляции с визой банка Мессера. Акт подписывается в случае удачного захвата крепости обеими сторонами (победителем и побежденным). Если в крепости на момент окончания штурма не осталось живых местных жителей захватчику необходимо оставить гарнизон, дожидаться выхода населения из мертвяка и подписать соответствующие бумаги.

Осадное оружие, осадные хиты и урон.

Осадными хитами обладают ворота крепостей, замков и башен. Количество осадных хитов присваивается мастером по боёвке при допуске и прописывается на сертификате или чипе допуска. Осадные хиты снимаются только осадным оружием. Стартовая хитовка ворот крепости 9 осадных хитов, у замка/дворца 6 осадных хитов, у башни 3 хитов. В процессе игры хитовка ворот может быть увеличена за счет улучшения фортификационных сооружений (см. экономику).

Все типы осадных орудий снимают один осадный хит за выстрел. Осадные хиты снимаются снарядами военных машин исключительно по факту поражения.

Таран снимает один хит в две минуты использования (то есть для открытия ворот группа с тараном должна ритмично стучать в ворота крепости необходимое для снятия всех осадных хитов время. Например если у крепости 9 хитов то время использования тарана для открытия ворот $2 \times 9 = 18$ минут).

Осадные хиты полностью восстанавливаются через **1 час** после окончания боевой ситуации, в ходе которой они были сняты, при наличии необходимых для этого ресурсов.

Все осадные орудия и ядра к ним должны быть в обязательном порядке перед игрой предъявлены мастерам.

Штурмовая лестница – изготовление и применение реальное

Таран – изготавливается и применяется реально. Изготавливается только из дерева (бревно валежник), никаких металлических наконечников, «розочек» и т.д. Минимальная длина 2 м. Диаметр минимум 20 см. Обязательно наличие двух перекладин для ручного хвата. Таран может использоваться не менее чем 4 игроками. Обычный таран не имеет осадных хитов, игротехнически сломать его нельзя, можно лишь вывести из строя его персонал.

Катапульта, требуше и т.п. – красиво выполненная, реально действующая метательная машина. Снаряды – мешочки красного цвета с мхом диаметром 30-40 см. без твердых и острых включений. Прямое и четкое попадание снаряда в любую часть тела, оружия, защитной экипировки - снимает все хиты с персонажа (тяжранит), щит не спасает. Допуск катапульт и снарядов – индивидуальный.

До окончания штурма повторное использование боеприпасов запрещено.

Использование чужих снарядов запрещено.

Штурмовое оружие подпадает под правила допуска и трофейки как обычное оружие (см. Оружие и Доспехи)

7.8 Вассалитет

Государства могут заключать между собой вассальный договор – документ обязательно визируется представителями банка Мессера. Никаких мастерских ограничений на вассалитет нет – его можно заключать на любых условиях. Можно нарушать и последствия за это – только игровые.

8. Магия

*Магия на игре делится на два вида: способности персонажей (так называемая магия Демиургов) и волшебные свойства артефактов (мест силы). **Иммунитет к магии**, свойственный некоторым персонажам, расам и артефактам, дает защиту от любой магии.*

Магия Демиургов

Некоторые персонажи обладают магией дарованной Демиургами или Рилдиром. Кастовка таких заклятий требует сразу двух компонентов: голосовой формулы и материальной части, которая, собственно поражает объект.

Каждый маг обладает определенным запасом магической энергии, для кастовки заклинаний маг тратит ее согласно стоимости заклинания. Запас энергии обновляется через сутки.

В Древние времена, до прихода Анласа, маги правили миром, но за последнюю сотню лет они были буквально истреблены ярыми анласитами или чересчур радикальными джэршэитами, как слуги Рилдира-Смущающего. Выжившие после охоты на ведьм чародеи затаились. Их не встретишь в мантии и с посохом на тракте, не увидишь их башню посреди леса. Маги прячутся за спины покровителей, копят силы, ждут удобного момента... В общем, отличить чародея от обычного человека или существа другой расы можно только во время производимых им магических действий... ну или на магическом же допросе.

8.1 Заклинания:

Огненный шар (2 единицы маны)– красный светящийся шар с мягким наполнителем, попадание в тело снимает все хиты. Метающий должен громко и отчетливо крикнуть «Огненный шар!» на каждый такой бросок.

Исцеление (1 мана)– исцеляющий должен положить обе ладони на спину исцеляемого и громко сказать «Исцеляю!», восстанавливает личные хиты, лечит от болезней. Если используется на игроке, находящемся в состоянии **Тяжелораненого**, тот переходит в состояние **Легкораненого**.

Чары – Используются только магическими персонажами. Наводящий чары должен стоять в непосредственной близости от жертвы, прикоснуться к ней рукой, громко и отчетливо сказать «Зачарован», (краткая формулировка действия чар, например «ослеп», «онемел и т.д.»). Если у чары длительное сложное действие, пострадавшему персонажу выдается соответствующий сертификат

Действия чар:

слепота (закрывает глаза повязкой на 2 часа) – 2 маны

немота (игрок молчит 2 часа) – 2 маны

болезнь (тип и последствия болезни прописываются в сертификате) – 3 маны

подчинение (игрок выполняет все приказы мага, действует до смерти) – 5 единиц маны

8.2 Обрядовая магия

Любые магические действия, требующие проведения обряда (ритуала). Обрядовой магией могут обладать и священнослужители, эффекты и сила действий будет зависеть от качества обряда.

Обряды*/**:

Телепорт (5 единиц маны) – перемещение в пространстве. Маг может переместить себя и одно любое существо из населенного пункта в другой. Для этого рисуется соответствующая пентаграмма и проводится обряд. Телепортируемые передвигаются по полигону в белых колпаках, молча, в стороне от основных дорог. Персонажи в телепорте неуязвимы. Выйти из телепорта они могут только в том населенном пункте, который прописан у них при активации данного обряда. Если маг и его спутник не вышли из телепорта через 30 минут с момента его активации они погибают.

Магический допрос (1 единица маны) – маги и некоторые персонажи на игре могут допрашивать при помощи магии. После соответствующего обряда допрашиваемый обязан правдиво ответить на 3 вопроса мага.

Взрыв врат (30 маны) – особенно сильный маг может 1 раз за игру разрушить врата крепости. Для этого он должен провести соответствующий обряд в 10 шагах от разрушаемых ворот. При удачном проведении обряда врата считаются разрушенными и должны быть открыты защитниками настужь.

*Любой из вышеперечисленных обрядов считается несостоявшимся, если был прерван участниками или посторонними лицами. Обрядовая магия за **исключением Взрыва Врат** действует только в НЕ-боевой ситуации.

**Любые религиозные обряды – дань уважения богам. Качество их исполнения вполне может повлиять на отношение небесных покровителей к своим детям.

8.3 Артефакты

Артефактная магия заключается в необычных свойствах некоторых предметов. Артефакты так же могут быть локальными – это так называемые места силы.

ВСЕ артефакты будут выложены для ознакомления ДО ИГРЫ в виде фотографий готовых изделий. Все артефакты сопровождаются сертификатом, объясняющим их свойства. Прочитавший сертификат игрок обязан подчиниться действию артефакта.

Известные на начало игры артефакты:

- 1) **Гроб Анласа** – величайшая анласитская святыня. Если верить Святым писаниям, возвращенный на опаленные земли гроб даст верным слугам Анласа благодать и защиту.
- 2) **Черные звездочки** – по слухам, эти звездочки дают любому существу магические способности.
- 3) **Паучьи перстни** – легенды гласят, что носители таких перстней не боятся никакой магии.
- 4) **Лунное серебро** – если верить гномьим преданиям, оружие из лунного серебра помогает справиться с любой нечистью и нежитью.
- 5) **Меч Неназываемого** – Легендарный меч, который предатели Света заточили в Черной Скале, в Башне тьмы в подземелье Безвремени.
Ударом в поражаемую зону, снимает все хиты (т.е. тяжранит)
- 6) **Кошачий перстень** – эльфийские маги создали его для защиты от Улыбки шефанго.

Известные места силы */**:

- 1) **Истинный Крест в храме Жерара Беспощадного** – опаленные верят, крест наделен чудесной силой исцелять любые, даже самые страшные раны. Мудрецы говорят, что святыня избавляет и от наложенных магами чар.
- 2) **Айнодорский лес** – эльфийское место силы. Эта роща была завезена эльфами с Айнодора тысячи лет назад. Свойства и местоположение неизвестны.
- 3) **Камень Ибрахима в Аль-Бараде** – Святыня озаренных. Охраняется лучше самого халифа Аль-Барадского. Сюда совершают хадж все исманы восточных земель. Камень вселяет в сердца верных джэршэитов силу пророка.
- 4) **Мешхед Хасана в Эзисе** – гробница старшего брата Хусейна. Согласно легенде рашидов, миролюбивого Хасана отравил коварный султан Муавия. После этого Хасан был признан святым мучеником. Говорят, прикосновение к гробнице во время хаджа укрепляет и тело и дух.

* Места силы нельзя повредить физически.

**** Разрушение религиозной святыни всегда приводит к религиозной войне. Это самое тяжкое оскорбление для всех верующих людей.**

8.4 Способности персонажей

Улыбка шефанго – персонаж снимает маску и кричит «Грау!» - все кто находятся в 20 метрах от него обязаны сесть на землю и считаются парализованными (не могут двигаться) 1 минуту.

Красноречие гоббера - (действует на группу до 6 существ) гоббер должен четко сказать: «Красноречие!» и рассказать скороговорку «Слушайте, мне меняла за полсотни фор вот это дал! Лиар, говорит, называется. Полсотни фор, как раз и стоит. Ты скажи, он меня сильно надул?» (пока гоббер произносит эту формулу никто из находящихся в пределах 10 шагов от него не может пошевелиться или что-то сказать).

9. Медицина

В процессе Игры каждый персонаж может «заболеть», получить «ранение» или «отравление». Лечение болезней, ранений, отравлений и т.п. происходит с помощью способностей, магией или зельями. Для приготовления любого **зелья** требуется **рецепт**, необходимое количество алхимических ресурсов и поушн - **специальная колба с игровыми костями (кубиками)**. Одно зелье используется 1 раз на одно существо. Каждый лекарь обладает определенным набором рецептов, по которым он готовит зелья, чем выше уровень лекаря, тем быстрее и дешевле готовить зелья и тем выше у него уровень мастерства (то есть выше процент срабатывания этих зелий) Рецепты и зелья – НЕ являются игровой ценностью, использоваться могут только лекарями.

Излечение зельем происходит так: тяжелораненый игрок встряхивает поушн (колбу с кубиками), выданный ему лекарем. Выпавшие очки на кубиках суммируются. Исходя из уровня мастерства лекаря зелье либо срабатывает, либо нет (таблица и колбы поушнов будет выдаваться лекарям вместе с личным сертификатом). К сумме, выпавшей на кубике зелья может быть прибавлено дополнительное число, если у персонажа есть соответствующая активированная карта личного квеста с выполненным заданием.

Персонаж, у которого 0 хитов является **тяжелораненым**. Самостоятельно передвигаться не может, переносится реально, разговаривает шепотом, пользоваться оружием (магией) не может. Если не получает постороннюю медицинскую (магическую) помощь, умирает через 30 минут.

При получении помощи типа **Лечебного зелья, эльфийского Исцеления** или **магию Исцеления, Тяжелораненый** переходит в состояние **Легкораненого** – имеет 1 хит, может говорить, передвигаться, но пользоваться оружием и магией не может.

Легкораненый вяжет на руку **белую повязку** (свернутый белый колпак) и носит ее до полного исцеления или смерти.

Легкораненый может находиться в этом состоянии в течение 1 часа, по истечению которого переходит в состояние **Тяжелораненого**. Для полного исцеления легкораненый должен провести в городе/поселении 2 часа.

Все лекаря, заявленные на начало игры, должны иметь антуражные игровые аптечки.

Известные зелья:

Излечение ран – выпивший дозу лекарства переходит из состояния **Тяжелораненого** в состояние **Легкораненого**.

Излечение болезней – выпивший дозу лекарства исцеляется от любых болезней.

Антидот – выпивший дозу лекарства, отменяет действие яда.

Болезни – персонажи могут «заболеть» в результате наведения чар или наказания Мастерской команды. Наказание может быть реакцией на неигровые действия, хождение без игрового костюма, чрезмерный мат, пьянство и т.п. Определенный вид болезни и их характеристики будут указаны в сертификате. Некоторые болезни могут пройти сами по себе, а некоторые могут излечить герои, эльфы или маги, иначе персонаж «умрет».

Яд – специальный сертификат может быть изготовлен любым лекарем. Отыгрывается солью, добавленной в напиток (сертификат должен быть разорван). Проявляется через 5 мин (состояние тяжелораненого), через 15 минут наступает смерть.

10. Религия, обряды

Особое место на игре уделяется моделированию религий. На западе основная религия – анласитство или Опаление (основа христианство, католицизм). На востоке – джэршэитство или Озарение (ислам с его двумя течениями суннитов и шиитов). Венедия поклоняется языческим богам. Степняки верят в сотворение людей из молока Белой кобылы. Основа их веры: язычество. Эльфы считают своим богом Светлого Норлэ Анласа. Шефанго и Орки поклоняются темному Тарсэ. Гномы верят в Отца Гор Торра. Гобберы – в покровительницу полей Аю.

За качество и частоту проведения религиозных обрядов в командах отвечают духовные лидеры.

Неподчинение игроков религиозным догмам, неуважения к верованию своего государства (расы) может привести к весьма печальным игровым последствиям.

11. Мистические персонажи

В этом мире жили и до нас. В Мессере вы можете повстречать существ, исконно живущих на этих землях. Все мистические персонажи смертны, к ним применимы почти все правила боя (см. Боевой кодекс). Мастерских персонажей нельзя оглушать/пленить, сбивать с ног и использовать на них подавляющие приемы. Действуйте в пределах правил и разума, например: нельзя на Беса навалиться толпой и пытаться подавить его, Бес это **великан** и он по идее даже не заметит вашего веса на своей ноге; не надо отмахиваться от Вурдалака обыкновенным мечом, со словами: «не хочет получить не подойдет». Вурдалак неуязвим к обычному оружию – клинок просто отскакивает от него.

Нечисть

Оборотень – Человек-волк, эта разумная нечисть жила задолго до появления людей, в процессе ассимиляции научилась принимать облик людей. Живет среди населения Мессера.

Внешний вид: В человеческом облике – любой костюм, согласно общим правилам
В облике волка – маска волка, меховая защита кистей и локтей, с когтями.

Хитовка: В человеческом облике – 5 личных хитов (носит любые доспехи)
В облике волка – 7 хитов

Оружие: В человеческом облике – пользуется любым оружием, согласно общим правилам

В облике волка – когти - ударом лапы снимает 1 хит (пробивает любые доспехи). Объятием (должен обнять двумя руками, и приподнять над землей) разрывает.

Разное: У оборотня регенерация – 1 личный хит в 10 минут. В тяжране превращается обратно в человека. Оборотень не может обернуться, если держит в руках оружие, или если на него одет доспех.

Ржавильщик – чудовище, принимающая любую форму. Цвет кожи – серый. Разумна.

Внешний вид: Балахон серебристого цвета, с обрывками доспехов, частями оружия, шлем-маска.

Хитовка: Неизвестная, прикосновение оружием к ржавильщику приводит его (оружие) в негодность (необходимо снять серф, оружием нельзя пользоваться до отковки), хиты при этом снимаются.

Оружие: Хлыст (кистень) – ударов в поражаемую зону снимает все хиты (тяжранит).

Разное: От ржавильщика можно откупиться оружием, доспехами или железной рудой, он их ест.

Бес/Икбер – хтоническая разумная тварь, ранние порождения безумной фантазии Демиургов. Огромные, рогатые, чешуйчатые Твари, которым не имеет значение кого убивать, - была бы кровь.

Внешний вид: Рога, хвосты, меховые безрукавки.

Хитовка: неизвестна.

Оружие: двуручное.

Разное: Обычно их предназначение нести разорение и хаос разумным расам, но с ними можно попробовать договориться.

Нежить

Вурдалак – полумразумное порождение Рилдира, охотящееся на живых ради их крови.

Внешний вид: Черный плащ, белый шлем-маска с клыками.

Хитовка: Поражается только лунным серебром и магией

Оружие: Когти - ударом лапы снимает 1 хит (пробивает любые доспехи). Укус – высасывает всю кровь (должен обнять двумя руками).

Разное: Атакует исключительно ночью.

Холлморк – немертвый слуга Князя Дрегора. В холлморков Князь превращает лучших воинов и магов, вставших у него на пути. Верно служат своему хозяину.

Внешний вид: Синяя повязка на шлеме шлем, синие полосы на лице.

Хитовка: Неизвестна

Оружие: пользуется любым оружием и магией, согласно общим правилам

Разное: Иммунен к магии, метательному и стрелковому оружию.

Магические существа

Йерсталл – «...А Йерсталл - красив, чтоб ему! Я его не видел никогда, только легенды читать доводилось. Что характерно, не ввали легенды-то. Этакая башня над нами вознеслась, плечи широкие, но гибкий, изящный, как сабля эннэмская. Плащ огненный струится - любому шелку сто очков форы даст. Волосы длинные, перехвачены обручем белым и по плащу светлыми прядями растекаются. Светлый огонь, это, скажу я вам, что-то! Меч знаменитый в ножнах...». Кроме сказок, легенд и басен об этом существе ничего не известно.

Способности:

1) «Огненный шквал» - достав меч и крикнув «Огненный шквал!» тяжранит всех в пределах видимости.

2) «Огненная аура» – никто не может подойти к Йерсталлу ближе чем на 5 шагов – иначе смерть.

Князь Дрегор – повелитель всех немертвых. Древнее магическое существо, побежденное в былые времена венедами богатырями, снова вырвалось на свободу. Князь могущественный чародей – силы его практически неисчерпаемы. Убить Князя может только Железным мечом. Князь стремится к господству в мире Мессера, так же как и в других мирах.

Внешний вид: неизвестно.

Хитовка: Неизвестна

Оружие: пользуется любым оружием и магией (в том числе и чарами), согласно общих правил.

Разное: Власть над мертвыми – все убитые Дрегором существа по его желанию могут быть превращены в нежить.

Рилдир/Тарсе – бог Зла, олицетворяет все то против чего борются праведные Озаренные и Опаленные.

Внешний вид: неизвестно.

Хитовка: Неизвестна

Оружие: пользуется любым оружием и магией (в том числе и чарами), согласно общих правил

Разное: Дар Рилдира – может наделить любого персонажа магическими силами.

12. Страна мертвых

Игрок считается «убитым», если с него сняли все хиты, минус 1 или по истечению 30 минут после введения в состояние тяжелораненый, если не оказано лечение. Во время боя «мертвый» должен упасть или присесть на землю, надеть белый колпак и оставаться в таком положении пока живые (если таковые имеются) не разрешат покинуть поле боя или не уйдут с места «убийства».

«Убитый» должен отдавать вещи, попадающие под категорию трофеев, по первому требованию «живых» игроков вовремя или сразу после схватки. После того, как «убитый» отправился в Страну мертвых, трофеи у него не изымаются. Если трофеи оказались не востребованными «живыми», их необходимо сдать мастерам в стране мертвых.

«Мертвый» игрок обязан перемещаться по полигону в белом колпаке, не препятствуя и не мешая передвижению по тропинкам живых игроков. Он не может ни с кем разговаривать!

Срок обязательного пребывания в Стране мертвых – определяет Мастер (от 1 до 4 часов). На срок могут повлиять: выполнение или НЕ выполнение квестовки, нарушение правил. Отсчет срока начинается с момента прибытия в Страну мертвых. Любой игрок «случайно» оказавшийся на территории страны мертвых умирает.

«Убитые» могут привлекаться для мастерских поручений.

Страна мертвых работает круглосуточно.

В игру игрок входит перерождением. Переродившийся должен придумать новую легенду для своего нового персонажа (имя, возраст, социальное положение и т.п.).

В случае полного уничтожения команды она выходит послевоенным населением этой локации: крестьяне, охотники, разорившиеся рыцари, дальние родственники и т.п.

ЭКОЛОГИЧЕСКИЙ КОДЕКС

Каждая команда перед Игрой должна убрать территорию лагеря и соблюдать его чистоту и порядок в течение всего пребывания на полигоне.

1. Места для костров должны быть оборудованы (обваловка, создание очагов из досок и песка, металлические чаши-очаги), их нельзя размещать вблизи деревьев.

2. Зеленку рубить запрещено! Запрещено метание ножей и топоров в живые деревья.

3. Необходимо максимально избегать крепление стройматериалов к живым деревьям гвоздями, шурупами и скобами.

4. Каждый лагерь должен иметь туалет, мусорную яму (для пищевых отходов) и место сбора неорганического мусора. Весь неорганический мусор убирается в мусорные пакеты, в конце игры, все мусорные пакеты выносятся на центральную поляну для вывоза.

По окончании игры, команда должна выполнить следующие требования:

Весь полиэтилен, нетканка, капрон и прочее должны быть сняты с конструкций.

Весь неорганический мусор должен быть упакован и перенесен на отведенное мастерами место. Мусорные ямы для органики и туалетные ямы закопаны.

Капитан команды лично сдает лагерь МГ!

13. Пользовательское соглашение

Господа и дамы!

1. Каждый игрок, приехавший на игру, РАЗУМЕЕТСЯ, согласен с правилами. Несогласным приезжать незачем. Все изменения в правилах вносятся по заявке капитанов команд не позднее, чем за 1 месяц до игры.
2. Мастера – организаторы процесса игры. Никакой ответственности за здоровье и жизнь игроков мастера не несут. В их компетенцию входит написание правил, общее руководство игрой и разрешение игровых споров. Для игроков слово Мастера – закон. На игре Мастер носит отличительный знак. Человек без знака Мастером не является. В командах все споры решают капитаны (в случае отсутствия оных – заместители).
3. Капитаны команд – на игре имеют полномочия полумастеров. Их задача – контроль за соблюдением правил «на местах».
4. Игрок, замеченный с оружием в нетрезвом или неадекватном состоянии, теряет право использовать оружие до конца игры!
5. Все неигровые проблемы решаются в мастерятнике.
6. За неадекватное поведение игроков ответственны капитаны команд.
8. Во время игры запрещается носить, открыто и на виду у всех пользоваться мобильными телефонами и фонарями (налобными, тактическими и так далее). При организации освещения в лагере на проводах, аккумуляторах и светодиодах все эти элементы должны быть замаскированы.