

Общие правила

Заезд и отъезд

Заезд игроков на полигон и отъезд с полигона осуществляется самостоятельно, маршруты заезда на общественном транспорте и на автомашинах описаны в группе игры в "Вконтакте"

Игровой день

Игра идет круглосуточно без остановок на ночь, обед, туалет.

Общие моменты

Чтобы в ходе игры не выбивать себя и других игроков из роли, обращайтесь друг к другу только по игровым именам. Цивильные и тусовочные имена исключены.

Не ходите в неигровой одежде – это тоже выбивает из игры.

Пьяный человек не может находиться в игре и тем более участвовать в боевых взаимодействиях. Он должен находиться только в неигровой зоне до тех пор, пока не протрезвеет. Какое состояние игрока считается недопустимым, решает ближайший мастер или капитан команды в каждом конкретном случае.

Если игрок грубо нарушает правила игры и/или игровой этики, мастер имеет право вывести его из игры: 1. Кратковременно покинуть игровую зону в течение указанного времени 2. Долговременно (игрок отправляется в мертвятник); 3. Окончательно (до конца игры вплоть до требования отъезда игрока с полигона).

Игровое имущество

Неотчуждаемое: любые личные вещи игрока: оружие, аксессуары, стрелы и т.д.

Отчуждаемое: любые предметы, полученные в ходе игры, которые являются игровой ценностью: зелья, игровые деньги, свитки, сертификаты, ресурсы и т.д. и т.п.

Состояние "вне игры"

С момента начала игры до ее окончания все игроки на полигоне находятся в игре и обязаны соблюдать игровые правила. Если игрок хочет на время выйти из игры, он поднимает руки вверх (если есть оружие поднимает и его) и быстро передвигается в неигровую зону (мертвятник), не вступая в контакт с другими игроками: в реальности игры его нет. Если вы видите такого человека - не пытайтесь вступить с ним в контакт. Если игрок использует состояние "вне игры" для достижения игровых целей, это расценивается как нарушение этики.

ВНИМАНИЕ: выйти из игры стоит, если есть веская неигровая причина (например, состояние здоровья). Если вы не можете продолжать игру в течение длительного времени, то, пожалуйста, не мешайте другим – переместитесь в неигровую зону и находитесь там.

Не игровая зона - мертвятник,

Не боевая зона - жилой лагерь, мастерятник.

Запрещено использовать не игровые и не боевые зоны для достижения игровых целей.

Если вы заходите на территорию мертвятника, то ваш персонаж считается погибшим

Экология

Экологическое благополучие полигона – забота всех участников.

Костры разводить на старых кострищах или окапывать. Живые деревья не рубить и не портить, в водоем ничего не бросать, мусор складывать в пакеты, после игры МГ организует вывоз отходов с полигона.

Мыть посуду, машины и другие предметы быта в водоеме не стоит. Наберите воду и вымойте всё в стороне от водоёма.

Чтобы не превращать полигон и водоем в сортир, в стороне от лагеря будет организовано отхожее место.

Водоем

Водоем - объект повышенной опасности!

Запрещено купание в ночное время суток с 23:00 до 7:00.

Запрещены любые взаимодействия в воде. Персонаж, зашедший в воду, считается погибшим и отправляется сразу в мертвятник.

Купаться можно только в не игровое время или за игровой территорией.

Некоторые игроки будут иметь статус “опорный игрок”, это означает, что они компетентны в оценке соблюдения правил другими игроками.

На игре не будет безопасных зон и жилых лагерей, исключение игротехническая локация/пункт обмена.

Модели

Фортификации

Возможно строительство стен/ворот. Стены строятся из любых подручных материалов и могут выглядеть как угодно. Любая такая постройка будет считаться непреодолимой и неуязвимой, как только будет обнесена мастером киперной лентой. Ворота должны быть функциональными. Ворота будут иметь определенное количество хитов зависящее от их качества. Хиты с ворот снимаются размеренными увесистыми ударами боевой частью оружия.

Пленение

При пленении помните: ваш “противник” - такой же человек, как и вы, относитесь к нему бережно. Здоровье и комфорт пленённого игрока лежит на вас. Не надо перетягивать руки до посинения и привязывать человека к дереву вдалеке от игрового лагеря!

Пленение осуществляется путем пожизнёвого связывания рук спереди корпуса игрока. Фиксация должна быть крепкой (в интересах похитителей), НО не травматичной. Если пленённый обращается к вам “по жизни” с просьбой ослабить фиксацию, не отказывайте - посиневшие руки никому не нужны.

Запрещено связывать ноги, привязывать игрока к объектам или другим игрокам без использования “поводка”. “Поводок” с одной стороны привязывается к рукам пленного, с другой стороны - фиксируется на втором объекте (т.е. примотать руку игрока непосредственно к дереву нельзя. Можно фиксировать руки игрока верёвкой и свободную часть верёвки закрепить на дереве: непосредственного контакта человека и объекта не происходит).

Пленённый персонаж не ограничивается ничем, кроме пожизненного неудобства от перевязанных рук.

Человек может попробовать избавиться от верёвки, пока стража не видит - так будет удобнее совершить побег. Можно сбежать и со связанными руками, если получится. Если вы сбежали, при этом вас не заметили или не смогли задержать - побег удался.

Оглушение

Оглушить можно легким ударом не боевой частью оружия по спине между лопаток со словами: "Оглушён".

Оглушённый персонаж не может передвигаться, говорить, вести бой и совершать какие-либо действия. Если в момент оглушения персонаж стоял, он падает.

Оглушённый про себя считает до ста и приходит в сознание.

Вывести из состояния оглушения можно, легко тряхнув за плечи.

Обыск

Обыск обозначается фразой "Я тебя обыскиваю". При этом обыскиваемый должен отдать все игровые ценности.

Пытки

Пытки моделируется физическими упражнениями (отжимания, приседания, подъем корпуса).

Пытающий устанавливает вид физического упражнения и количество повторов (но не более 15).

Жертва и пытающий выполняют упражнения вместе.

Если жертва не выполняет упражнение, а пытающий выполняет, жертва честно отвечает на один вопрос (ответ должен быть исчерпывающим).

Если жертва выполняет упражнение, а пытающий не справляется, жертва получает 10 минут отдыха.

Если оба выполняют упражнение, то ничего не происходит, нужно повторять цикл. Повтор возможен не ранее чем через 2 минуты. Можно выполнить только 5 циклов.

Когда жертва и пытающий прошли 5 циклов, жертва умирает.

Боевые правила

Игра будет проходить на мягком (протектированном) оружии, в том числе луки. В качестве огнестрельного оружия разрешено использовать бластеры типа Nerf или аналог.

Боевая часть оружия ближнего боя должна быть изготовлена из мягких материалов и выглядеть эстетично. Возможен жесткий каркас для боевой части. Материалы боевой части – вспененный полиуретан + силикон/латекс или альтернатива / "сверхмягкая" неармированная резина для ножей и кинжалов (до 40 см общей длины). Материалы для рукояти или древка – лёгкие полые полимерные трубки, бамбук, текстолитовый стержень или аналоги должным образом заантураженные. Луки и арбалеты. Изготавливаются из любых материалов, не должны выглядеть современно. Не допускаются спортивные луки и арбалеты. Натяжение – до 15 кг. Стрелы и болты должны иметь гладкое древко, оперение любого типа (болты – можно без оперения), мягкий боевой наконечник (из материалов, рекомендованных к изготовлению оружия, кроме резины) сферическим диаметром минимум 5 см.

Боевая система - хитовая, что означает количество попаданий по поражаемой зоне, которые может выдержать персонаж. Каждый персонаж имеет 3 хита, соответственно может выдержать 3 попадания

Поражаемая зона - все тело игрока за исключением головы, шеи, паха

Попадание считается результативным если произведено боевой частью оружия, нанесено в поражаемую зону и амплитуда удара составляет хотя бы половину полного замаха.

Любое клинковое оружие, в том числе и луки, снимает 1 хит. Каждое попадание причиняет боль, персонаж ОБЯЗАН на нее реагировать. Попадание прерывает атаку и заставляет отступить на шаг назад.

Любое огнестрельное оружие снимает все хиты. Попадание огнестрельным оружием в поражаемую зону персонажа, его костюм или оружие является результативным. Подбирать патроны после боя имеют право только жители горы Везер. Земляне не имеют право пользоваться огнестрельным оружием.

Воскрешение в бою: Некоторые правила позволяют воскреснуть прямо в бою. Если вы имеете возможность воскреснуть, вы отползаете от места боевого столкновения, встает, поднимаете оружие над головой и отходите на 15 шагов, после чего можете вернуться в бой.

Так же можно воскрешаться у знамени, по той же схеме, даже если до него меньше 15 шагов.

Запрещено:

1. Использование оружия из не описанных выше материалов, а так же другие имитации огнестрельного оружия
2. Захваты персонажа или его оружия
3. Использование щитов
4. Попадание в не поражаемую зону
5. Отъем чужого снаряжения, оружия, оборудования "по жизни". Пользоваться можно тем, что вы привезли или взяли по разрешению хозяина.
6. Преследовать игрока идущего на воскрешение или в мертвятник

В игре не будут использоваться доспехи или амуниция увеличивающая количество хитов, но возможно появление персонажей или игротехов с защитой или большим количеством хп.

Состояния

Персонаж на игре может находиться в 3 состояниях

1. Норма. Персонаж имеет 3 хита и на него не воздействуют внешние факторы
2. Смежное состояние. На персонажа воздействуют факторы внешней среды или по другим причинам он чувствует себя плохо. В смежном состоянии персонаж теряет возможность активно действовать, громко кричать (может разговаривать только шепотом), бегать(может медленно ходить), драться и т.п.
3. Тяжелая рана. При полной потери хитов персонаж становится тяжелораненым и начинает умирать. Персонаж не может передвигаться и кричать (может разговаривать только шепотом). Может производить не сложные манипуляции руками (например достать таблетку из кармана)

При потере хитов от боевого взаимодействия персонаж умирает через 10 минут, от других факторов от 5-50 минут.

Факторы влекущие смежное состояние:

1. Кислотный туман/Высокая радиация. Смерть наступает через 5 минут после взаимодействия. Лечение через переливание крови в больничном крыле горы везер.
2. Яд. На игре есть только один вид яда который убивает. Смерть наступает через 20 минут после отравления. Лечение - противоядие. Чтобы отравить человека, нужно прищепкой прикрепить к его одежде специальную ленту. Отравление считается успешным после закрепления ленты. Действие яда начинается после того, как отравленный замечает на себе ленту или кто-то из окружающих указывает отравленному на ленту.
3. Природные катаклизмы. Смерть наступает через 30 минут после взаимодействия. Лечение стандартное.

Медицина

Стандартные виды лечения

1. Медикаментозное. Раненый персонаж принимает обезболивающее и в течении 15 минут восстанавливает все хиты. Употребив обезболивающее перед сражением персонаж не будет чувствовать боль, потеряв все хиты персонаж теряет и свойства препарата, либо по истечении 10 минут.

2. Перевязка с полной фиксацией левой или правой руки к корпусу. Персонаж обязан находиться в покое не менее 5 минут с момента перевязки и не менее 20 минут не снимать ее.

Если вас лечит медик/целитель то выздоровление наступает в два раза быстрее.

Земляне

Земляне самое многочисленное объединение людей на игре. Они представлены 3 кланами, каждый из кланов имеет лидера и заместителя (заместитель может быть правой рукой, главнокомандующим силами клана, духовным лидером и так далее).

У каждого клана есть закрепленная за ним территория, которая обеспечивает боеспособность и жизнедеятельность клана. На этой территории возможна организация не боевой зоны - жилого лагеря.

Так же есть свободные территории которые могут быть захвачены или уничтожены. Каждая территория приносит в цикл (3 часа):

- от 1-3 единиц человеческого ресурса* (не накапливается)
- 1 единицу медикаментов

Некоторые территории могут принести 1 голос ее владельцу. Голоса перманентны пока вы владеете территорией. Количество приносимых ресурсов так же может меняться, как для всех территорий так и для каждой отдельно.

Территория может быть захвачена или уничтожена 1 раз за цикл. Для захвата нужен отряд из 5 человек. Захват происходит по времени. Для захвата нужно провести на точке 30 минут. Уничтожение территории возможно только спец. средствами (ракеты, бомбы и т.п.)

Над всеми кланами главенствует Командующий. Сложные политические, военные,экономические вопросы решаются советом из 12 представителей по 1 от каждого клана. Решения принимаются простым большинством, кроме вотума недоверия Командующему, это решение должно быть единогласным.

Поскольку на игре будут представители только 3х кланов, голоса остальных 9 можно получить за счет захвата территорий.

Право, занять место Командующего, имеют только уникальные люди с черной кровью. Люди с черной кровью будут отмечены специальной меткой

* 1 человеческий ресурс - боец, способный драться. Моделируется такой ресурс количеством воскрешений прямо на поле боя. Если физически бойцов больше чем ресурса, кто-то не будет драться.

Например 1: У Ледяного народа физически 10 бойцов и 13 ресурса. В бою могут принять участие все 10 бойцов и 3 из них могут воскреснуть прямо на поле боя или один из них воскреснуть 3 раза.

Например 2: У Песчаных людей физически 5 бойцов и 3 ресурса. В бою могут принять участие только 3 бойца.

Гора “Везер”

гора Везер - не штурмуемая территория, это значит что взять гору штурмом невозможно, однако проникновение в гору 1-2 человек все же возможно.

Обитатели горы не выносят радиации, поэтому покинуть гору они могут только в специальных защитных комплектах (защитное снаряжение моделируется противогазом и резиновыми перчатками). Выход на поверхность без защиты влечет за собой смерть в течении 5 минуты.

Смерть персонажа из горы невосполнима, то есть после смерти нельзя воскрешаться обитателем горы. Но уровень медицины горы везер позволяет спасти человека практически из любого состояния. Все зависит от количества имеющейся в запасе “биомассы”. Обычное лечение не подходит обитателям горы, их тела слишком хрупки и поэтому в качестве медикаментов они используют ту самую “биомассу”.

Гора Везер не ограничена в ресурсах. Бесконечный запас боеприпасов и медикаментов

Гора Везер технически развита, обитатели горы могут использовать все технические блага современной цивилизации, за исключением интернета.

Устройство горы:

- Блок управления и наблюдения

1. Пульт запуска ракет / управление туманом - для запуска ракет или тумана необходимо одновременное использование двух ключей. 1ый ключ у президента 2ой у начальника службы безопасности
2. Система открытия дверей. Десятизначный цифровой код, который знает только президент. Открытые двери означают возможность штурма горы.
3. Блок самоуничтожения. Десятизначный цифровой код, который знает только начальник службы безопасности.

- Научно-медицинское крыло

1. Медицинское крыло. Лечение с применением медикаментов или перевязкой в три раза быстрее стандартного.

2. Научное крыло. Возможно производство медикаментов, ядов и т.п. А так же используется для хранения биомассы. Биомасса - расходный материал изготавливающийся из живых организмов.

- Арсенал. Хранение боеприпасов и оружия

- Блок системы жизнеобеспечения

1. Вентиляция. Моделируется винтиляторами. При отключении вентиляция гора работает еще 30 минут, после чего в гору проникает радиация.
2. Энергоблок. Моделируется генератором. При его отключении отключаются системы запуска тумана/ракет и медицинский блок.

Возможны поломки блоков. Ремонт через модель головоломки.

- Жилые помещения - не боевая территория - жилой лагерь

Небесные люди

После приземления на землю, из хаоса и эйфории должен родиться порядок. На начало игры у небесных людей нет практически ничего. Нет даже банальной возможности безопасно отдохнуть. Но все это можно исправить путем развития цивилизации.

Это наш дом о которой мы так долго мечтали! Это наша земля и мы будем здесь жить, развиваться и основывать города!

Раз в цикл (3 часа) небесные люди могут сделать прорыв в одной из технологий, выполнив необходимые для этого условия

1. **Барьер** - позволяет создать не боевую зону - жилой лагерь. Для изучения этой технологии необходимо: Построить 10 метров стены, Ворота и изучить еще минимум 2 технологии.
2. **Радиостанция** - позволяет пользоваться рациями. Для изучения этой технологии необходимо: Установить антенну.
3. **К оружию** - позволяет всем небесным пользоваться огнестрельным оружием. Для изучения этой технологии необходимо: провести обучающие занятия по стрельбе с 5 людьми и отстрелить не менее 30 патронов
4. **Оружейное дело** - позволяет подбирать патроны после боя. Для изучения этой технологии необходимо: изучить технологию "К оружию"
5. **Медицинский центр** - позволяет производить медикаменты от 1 до 5 единиц в цикл. Для изучения этой технологии необходимо: Построить Медицинский центр
6. **Операционная** - позволяет лечить раненых в Медицинском центре и в 3 раза быстрее чем в полевых условиях. Для изучения этой технологии необходимо: Изучить технологию "Медицинский центр"
7. **Столица** - позволяет уменьшить время прибывания в мертвятнике до минимального. Для изучения этой технологии необходимо: Изучить минимум 5 технологий.

Смерть

Если вашего персонажа настигла смерть, вы попадаете в мертвятник и после определенного времени и общения с мастером вы возвращаетесь в игру.

Земляне возвращаются в игру через захваченные территории согласно цикличности.

Небесные люди перерождаются как часть одной из станций ковчега.

Люди с горы "Везер" не воскресают. Игроки смогут присоединиться к одной из 4 фракций.