

Введение

При создании правил по боевому взаимодействию мы использовали правила следующих мастерских групп и игр:

МГ “Лестница в Небо”

МГ “Крафт”

МГ “Барсуки”

ПРИ “Умереть в Иерусалиме” 2013 г.

ПРИ “Ведьмак: Война и Мир” 2014 г.

ПРИ “Вархамер: Люстрия 2” 2014 г.

Большие дружеские маневры. ТК “Золотые Леса”

За что им наша огромная благодарность!

Прежде всего, это игра, и боевая составляющая игры есть лишь имитация боевых действий. Данные правила регламентируют имитацию боевых действий на ПРИ «Сильмариллион: Эпоха Солнца». За свои действия ответственность несет лично только участник игры.

!Мастерская группа ответственности за жизни и здоровье игроков не несёт!

В случае нанесения телесных повреждений различной степени тяжести, повлекших за собой потерю работоспособности или нормальной жизнедеятельности пострадавшего, будет протоколироваться для дальнейшей передачи в органы внутренних дел и возбуждения уголовного дела по соответствующей статье УК РФ.

В случае лишения жизни одного или нескольких участников игрового процесса, вне зависимости от причин, повлекших за собой подобное действие, игровой процесс будет немедленно остановлен. Лица, причастные к происшествию, задержаны для последующей передачи вышеназванных граждан в органы внутренних дел по месту происшествия (в данном случае - районное ОВД) для разбирательства и установления степени вины причастных граждан.

Мастерская группа постаралась избежать двойных толкований в правилах. Вместе с тем, понимая, что полностью избежать этого не удастся, мастерская группа оставляет за собой право на “мастерский произвол”.

Если вы приехали на игру, то автоматически соглашаетесь с правилами и ответственностью за их несоблюдение.

1. Боевое время

Боевое время делится на несколько временных циклов.

1.1. День.

- Время с 9.00 до 21.00
- Оружие: дневное, ночное, стрелковое, осадное.
- разрешены штурмы
- разрешены групповые столкновения
- разрешена боёвка армий

1.2 Ночь.

- Время с 21.00 до 9.00
- Оружие: ночное
- запрещены штурмы
- запрещены групповые столкновения
- запрещена боёвка армий

1.3. Тихий час.

- действует только внутри локаций. На всем остальном полигоне действуют правила ночного боевого времени.

- Время с 3.00 до 9.00

- В тихий час в локациях действует “виртуальная стража”.

1.3.1 В Тихий час запрещено:

- убивать
- пользоваться оружием
- воровать
- оглушать
- обыскивать
- перелезать через стены
- пользоваться тайными ходами

1.3.2 В тихий час не рекомендуется будить и тревожить спящих регов (дайте людям выспаться).

2. Поражаемая зона

2.1 Днем - полная, за исключением:

- голова без шлема;
- шея;
- паховая область;
- лицо;
- затылок;
- кисти рук;

- стопы и голеностопный сустав.

2.2 Ночью - полная, за исключением:

- голова;
- шея;
- паховая область;
- лицо;
- затылок;
- кисти рук;
- стопы и голеностопный сустав.

2.3 Для камней, бревен, осадных снарядов - полная. Щиты игнорируются (за исключением зачарованных).

2.4 Стрелковое оружие - полная, за исключением:

- голова;
- шея;
- паховая область;
- лицо;
- затылок;
- кисти рук;
- стопы и голеностопный сустав

3. Разрешенные действия

3.1 Разрешены рубящие удары в поражаемую зону любым допущенным контактным оружием.

3.2 Уколы можно наносить только древковым оружием, имеющим наконечник с ярко выраженной колющей функцией, который одобрен мастером для нанесения уколов при чиповке.

3.3 Толчки и удары щит в щит.

3.4 Выстрелы в поражаемую зону любым допущенным стрелковым оружием.

4. Запрещенные действия

- преднамеренные удары и выстрелы в запрещенные зоны;
- удары ребром щита, гардой или навершием оружия;
- Пользоваться **без шлема** любым щитом;
- участвовать **без шлема** в боевке армий;
- участвовать **без шлема** в осаде или защите крепостей;
- уколы, кроме нанесенных оружием, соответствующим п.3.2. настоящих правил;
- уколы в голову;
- захваты противника, приемы рукопашного боя (в том числе удары ногой в щит);
- захват рукой клинка противника;
- захват рукой щита противника;
- нанесение удара по упавшему или безоружному противнику;

- преднамеренные удар противника щитом (за исключением ударов в щит);
- сильные и амплитудные удары по бездоспешным игрокам.

5. Хиты

5.1 Хиты делятся на "нательные" и "доспешные". В начале снимаются "доспешные" потом "нательные" хиты.

5.1.2 "Доспешные" хиты восстанавливаются в любой дружественной локации после окончания боевого эпизода.

5.1.3 "Нательные" восстанавливаются по правилам медицины см. 7

5.2 Обычный игрок без доспехов имеет 2 хита.

5.3 Максимальное возможное количество хитов - 5 (с учетом доспехов).

5.4 Доспехи добавляют хиты (в том числе и ночью):

+1. Легкие доспехи - кольчужные доспехи, доспехи из тонкой кожи, пластика а так же неполные доспехи и любые доспехи без шлема. Минимально: любая металлическая или кожаная защита корпуса.

+2 Средние доспехи - полные пластинчатые, ламеллярные доспехи закрывающие корпус, руки и ноги на $\frac{3}{4}$ + шлем. Полный красивый пластиковый «латный» доспех приравнен к среднему.

+3 Полные латные (металлические) доспехи (без учета сабонов и голеней) + шлем; при отсутствии бедер/коленей/защиты рук +2 хита.

- Стеганка + шлем не прибавляют хитов, но дают возможность участвовать в боевке армий и штурмах, а так же использовать щит.

- Кольчужный шлем, мисюрка, подшлемник шлемами не считаются.

5.5 Если сомневаетесь в том, сколько хитов дают ваши доспехи, уточните у мастера по боевке до игры (пришлите описание/фото) или на полигоне.

6. Хитосъем

6.1 Попадание контактным оружием в любую поражаемую зону снимает 1 хит.

6.2 Попадание стрел в поражаемую зону снимает 2 хита (за исключением п. 6.3).

6.3 С персонажа в "Полных латах" стрелы снимают 1 хит.

6.4. Оружие с повышенным уроном (зачарованное или артефактное):

- маркируется красной лентой;
- имеет сертификат (у владельца оружия);
- удары таким оружием должны сопровождаться голосовым маркером ("минус 2 хита, сударь!");
- в боевке армий не действует.

6.5 Добивание:

- добить можно только игрока в состоянии "Тяжелое ранение" (см. п. 7.2.);
- сопровождается фразой "Добиваю!";
- обозначается ударом/касанием боевой частью оружия;
- обязательно забрать отрывную часть игрового паспорта.

6.5.1 Если боец во время боевого взаимодействия упал или коснулся земли коленом, он переходит в состояние "Тяжелое ранение".

6.5.2 Если к вам подошел противник, а вы не можете или не желаете сражаться, вы должны сдаться, поднять руки или оружие над головой и сказать "Сдаюсь". Это обозначает выход из боевого взаимодействия. Атакующий может оглушить или добить вас.

7. Ранения

7.1 Легкое ранение. Потеря одного нательного хита из двух.

- отыгрыш на усмотрение игрока;
- если помощь не оказана в течении 10 минут с момента ранения, игрок теряет ещё один хит и переходит в состояние "Тяжелое ранение".

7.2 Тяжелое ранение. Ноль нательных хитов.

- отыгрыш на усмотрение игрока;
- нельзя стоять на ногах без посторонней помощи;
- самостоятельно передвигаться разрешено только ползком;
- нельзя пользоваться оружием;
- нельзя применять магию или способности (за исключением "Живучести");
- без оказания первой помощи персонаж умирает через 10 минут (если нет навыка "Живучесть");
- можно стонать, ползать, умолять о помощи, жрать землю;
- во время боевого эпизода рекомендуется выйти из зоны боевых действий и в сторонке отыграть ранение.

8. Лечение

8.1 Первая помощь при легких и тяжелых ранениях отыгрывается перевязкой места ранения. Повязка должна быть видна и не должна болтаться или сползать Шлемы бинтовать нельзя.

8.2 Для перевязки используется только белая чистая ткань или бинт.

8.3 Накладывать повязку (оказывать первую помощь) могут все.

8.4 Оказание первой помощи самому себе и самолечение запрещены.

8.5 Легкое ранение:

- лечится в госпитале;
- отыгрыш на усмотрение лекаря;
- время лечения 10 минут.

8.6 Тяжелое ранение:

- после перевязки персонаж не умирает от ранения, но по-прежнему не может активно передвигаться;
- дальней отыгрыш лечения на усмотрение лекаря;
- отыгрыш лечения должен составлять не менее 10 минут;

- через 20 минут, после окончания лечения все нательные хиты восстанавливаются;
- так же тяжелое ранение может быть излечено на месте с помощью соответствующих артефактов или магии.

9. Допуск оружия и щитов

9.1 Оружие делится на дневное и ночное.

9.1.1 Дневным можно пользоваться только днем (см.п. 1.1).

9.1.2 Ночным можно пользоваться когда угодно.

9.1.3 Ночью нельзя пользоваться щитом.

9.2 Протектированное оружие может быть любым оружием в зависимости от его безопасности (по решению мастера). Может быть как ночным так и дневным.

9.3 Стрелковым оружием можно пользоваться только днем.

9.4 Запрещены:

- любые алебарды и им подобные;
- любые фальшионы и иные мечи и сабли, клинок которых расширяется от рукояти к острию;
- клинковое оружие со смещенным центром тяжести к острию клинка;
- топоры из жесткой резины толщиной более 2-х сантиметров (рекомендуем топоры с “окнами”);
- одноручное оружие общим весом более 1,5 кг;
- двуручное оружие весом более 2 кг;
- древковое оружие весом более 2.5 кг;
- неаккуратные древки: кривые, неошкуренные, расщепленные, с торчащими крепежными элементами;
- цельнометаллические щиты, а также щиты с металлическими краями (однако цельнометаллические баклеры с аккуратной кромкой могут быть допущены);
- нетипичное оружие для данного мира;
- шестоперы, цепи, вилы и прочее, могут быть не допущены по решению мастера;
- при допуске оружия действует мастерский произвол!

9.5 Контактное жесткое оружие должно иметь гладкую поверхность, без острых кромок и зазубрин.

! При повреждении оружия в процессе игры, если мастер сочтет его не безопасным, оружием могут запретить пользоваться !

9.6. Материалы для изготовления оружия:

- для клинкового оружия – стеклопластик (стеклотекстолит), пластик или дюралюминий, протектированное оружие;
- для древкового оружия - древко из дерева, поражающая часть - пористая резина, твёрдая резина толщиной не более 2 см, латекс, пенополиуретан и схожие по плотности и весу

материалы.

- радиус скругления острия клинкового оружия не менее 25 мм (5-ти рублёвая монетка)
- толщина клинка: дюраль 6 мм, стеклотекстолит 8 мм.

9.7. Протектированное оружие (ПО)

ПО должно быть изготовлено из прочного и гибкого пластикового сердечника, заключённого в толстый кожух из лёгкого и прочного эластичного пенополимера (далее ЭП) и покрытого сверху окрашенным эластичным покрытием.

9.7.1. Все применяемое на игре ПО должно быть выполнено аккуратно и эстетично – по внешнему виду походить на оружие.

9.7.2. Боевая часть ПО должна быть обмягчена ЭП полностью.

9.7.3. Твёрдость поверхности ПО на любом участке боевой части не должна превышать 30а по Шору. На древках инерционного оружия, кромках и поверхности щитов твёрдость ЭП не должна превышать 40а по Шору.

9.7.4. На любом участке боевых частей оружия твёрдые детали внутреннего каркаса не должны чётко прощупываться при нажатии на поверхность ПО.

9.7.5. Вес оружия не должен превышать 800 грамм на метр длины.

9.7.6. Общий вес оружия не должен превышать 2000 грамм.

9.8. Клинковое протектированное оружие.

- Клинки должны быть гибкими и прочными – клинок должен выдерживать сильное изгибание (до 45 градусов или 30 см на метр длины) без треска в стержне и самостоятельно возвращаться в первоначальное состояние.

- Кожух из ЭП на ударных частях клинка (рубящих кромках) должен быть не менее 15 мм толщиной. На не предназначенных для удара частях клинка (плоскость лезвия) слой ЭП должен быть не менее 5 мм.

- Гарда клинкового оружия должна быть эластичной (гнуться при нажатии и возвращаться в первоначальное положение после снятия нагрузки). Использование внутренних каркасов в гарде из металла или твёрдого пластика недопустимо.

- Общая длина клинкового оружия не должна превышать 2 метра.

9.9. Инерционное и древковое рубящее ПО

- Для стержня в древке инерционного оружия необходимо использовать менее гибкие стержни нежели в клинках.

- 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 не предназначенных для удара боевых частях оружия (плоскость лезвия топоров и т.д.) слой ЭП должен быть не менее 5 мм.

- 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.
- Общая длина древкового рубящего оружия не должна превышать 2,5 метра.
- Ударные части инерционного оружия не должны прокручиваться или ёрзать на стержне.
- У различных цепных модификаций инерционного оружия – цепных моргенштернов и цепов, цепь так же должна быть мягкой. К таким видам оружия так же предъявляются повышенные требования в плане мягкости и лёгкости ударной части.

9.10. Пики и копья ПО

- Диаметр кончика наконечника пики/копья должен быть не менее 5 см. Толщина ЭП на кончике должна быть тоже не менее 3 см. При этом наконечник должен быть устроен таким образом, чтобы даже при сильных колющих ударах его кончик не «падал» в сторону, а сминался, возвращаясь в первоначальное состояние после снятия нагрузки;
- Древко пики должно быть покрыто ЭП толщиной не менее 5 мм минимум на 100 см, считая длину наконечника;
- Общая длина пики не должна превышать 3,5 м;
- Древко пики не должно сильно изгибаться под собственной тяжестью и тяжестью наконечника.

9.11 Ночное оружие

- полностью мягкое ларповое (включая гарду, яблоко и т.д.);
- общая длина не более 1 метра;
- тямбара (днем ей пользоваться нельзя) должна быть в темном чехле, не слишком жесткой и тяжелой;
- ночное оружие чипуется специальным чипом.

!Оружие должно быть похоже на оружие!

9.12. Стрелковое оружие.

9.12.1 Луки

- допускаются любые «голые» (без противовесов, прицелов, системы блоков и пр.) луки аутентичной формы.
- Текстолитовые луки должны быть покрашены или покрыты аутентичным материалом (береста, кожа, ткань), деревянные луки должны быть ошкурены.
- Использование луков с полочкой допускается только если полочка является неотъемлемой частью конструкции лука.
- допускаются луки с натяжением до 15 кг. При допуске лук натягивается всю длину стрелы, до гуманизатора. Если лук при этом сломается, то допускающие эксперты не

несут за это ответственности - подбирайте длину своих стрел под лук. Ограничители хода тетивы не допускаются.

9.12.2. Стрелы

- Диаметр древка должен быть не менее 8 мм или 5/16'
- Оперение должно быть сделано из мягких материалов и не иметь острых кромок. В качестве материала подходят перья, скотч, мягкий пластик; Стрелы с оперениями из бритв, обрезков пластиковых бутылок и т.п. допущены не будут; Пригодность материала оперения определяется судьей на допуске
- Гуманизатор. Из-за существования гуманизаторов различных конструкций (как промышленных, так и самодельных) многие параметры невозможно стандартизировать, поэтому при возникновении спорных ситуаций решение о допуске принимается мастерами и действует правило мастерского произвола.
- Гуманизатор должен быть достаточно мягким, чтобы смягчать удар стрелы; жесткость оценивается экспертом, осуществляющим чиповку. (Обратите внимание: не допускаются наконечники, жесткость которых превышает жесткость наконечников Фау-2. ФАУ-1 и аналоги без дополнительной гуманизации не допускаются.)
- Гуманизатор не должен пролезать в круглое отверстие диаметром 35 мм. Усилие проталкивания оставляется на усмотрение экспертов на допуске. Сильно сплюснутые в поперечном направлении гуманизаторы нежелательны, если минимальный размер такого гуманизатора меньше 35 мм, он может быть не допущен экспертом на допуске;
- Гуманизатор не должен пробиваться или перекашиваться после серии не менее 10 выстрелов в твердую поверхность; После теста сквозь гуманизатор не должно прощупываться древко и другие жесткие элементы стрелы или гуманизатора.
- Сквозь гуманизатор не должно прощупываться древко и другие жесткие элементы стрелы или гуманизатора. Усилие надавливания оставляется на усмотрение экспертов на допуску.
- Стрелы допускаются только вместе с луком и лучником.

!Стрелять чужими стрелами запрещено!

9.12.3 Арбалеты.

- Допускаются только людям, оркам и гномам;
- Ход тетивы не более 30 см;
- Усилие на замке не более 20 кг.
- По внешнему виду арбалеты должны напоминать исторические аналоги. С расстояния в 5 шагов в глаза не должны бросаться явно современные материалы, примененные в конструкции.
- Дуга, выполненная из текстолита, должна быть либо покрашена ("серебрянкой", в черный цвет), либо обернута в "историчные" материалы (береста, кожа, фольга), которые не слетают с нее при выстреле;

- Запрещены и не допускаются арбалеты с системой блоков на тетиве, как не имеющие исторических аналогов (не путать с системой блоков "английский ворот" предназначенной для взведения арбалета).

9.12.4 Требования к болтам

- Длина древка не более 30 см;
- Диаметр древка не менее 8 мм;
- Оперение (в случае наличия) без режущих кромок.

9.12.4.1 Гуманизатор болтов

- Должен быть достаточно мягким, чтобы смягчать удар болта;
- Не должен пролезать в круглое отверстие диаметром 30 мм. Усилие проталкивания оставляется на усмотрение экспертов на допуске, действует судейский произвол. Сильно сплюснутые в поперечном направлении гуманизаторы нежелательны, если минимальный размер такого гуманизатора меньше 30 мм, действует мастерский произвол;
- Не должен пробиваться после серии не менее 10 выстрелов в твердую поверхность;
- Сквозь гуманизатор не должно прощупываться древко и другие жёсткие элементы.

!Стрелять чужими болтами запрещено!

9.8 В спорных ситуациях с допуском оружия и стрел можем:

- попросить разобрать хотя бы один гуманизатор
- потребовать проверки на владельце;

!В любом случае последнее слово за мастером!

10. Макро-боёвка (армий)

Правила и порядок штурма описаны в п. 11.5

10.1 Создание армии

- 10.1.1. Создание армии оплачивается игровыми ресурсами.
- 10.1.2. Оплата за создание армии производится соответствующим мастерам.
- 10.1.3. Армию может собрать любой персонаж способный на это по логике мира.
- 10.1.4. Армия создается только в дружественной локации.
- 10.1.5. Армия обязана иметь знамя/штандарт размером не менее 30х40 см.
- 10.1.6. Для армии назначается полководец (носит специальную отметку).
- 10.1.7. Минимальное количество реальных бойцов в армии - 10.
- 10.1.8. Резервные бойцы оплачиваются при создании армии. Резервные бойцы обозначаются лентами на древке знамени/штандарта армии. 1 лента = 1 боец.
- 10.1.9. В случае «ухода в 0 хитов» в бою, игрок идет к знамени, касается его, мастер снимает ленту со знамени и привязывает на игрока, после чего боец может вернуться в бой с полными хитами.
- 10.1.10. Две и более армий могут действовать в союзе или объединиться в одну.

10.2. Возможности армий

- 10.2.1. Штурмовать, разграблять, осаждать и сжигать локации.
- 10.2.2. На армию не действует магия.
- 10.2.3. На армию не нападают монстры (за исключением игротехнических моментов)

10.3 Общие правила по армии

- 10.3.1. Армии передвигаются только по дорогам.
- 10.3.2. Удаление от флага армии более чем на 30 метров, выводит бойца из армии (на него не распространяются армейские правила), до возвращения к флагу.
- 10.3.3. Персонажи в армии (за исключением героев, полководцев и правителей) не погибают до окончания резервных бойцов.
- 10.3.4. Полководцы, герои, правители могут быть убиты в процессе боя (по основным правилам боевки)
- 10.3.5. Знамя армии — точка респауна для резервных бойцов.
- 10.3.6. Знамя - как точка респауна - является небоевой зоной радиусом 2 метра, находится вне битвы, позади армии примерно в 10 метрах.
- 10.3.7. Пока зона респауна не обозначена (армия на марше), лентами пользоваться нельзя.
- 10.3.8. Знамя в осаждаемой крепости работает с теми же условиями и находится на открытой доступной площадке.
- 10.3.9. У знамени присутствует мастер (региональщик/боевой маршал).
- 10.3.10. Если погибший боец не дошел до респауна в течении 5 минут, он впадает в тяжелое ранение.
- 10.3.11. При окончании резерва бойцов, игроки у которых кончились хиты переходят в состояние тяжелого ранения.

!На боёвке армий должен присутствовать мастер!

11. Штурмы и фортификации

11.1 Крепость

Крепость - четко огороженная территория часть которой является штурмовыми стенами и воротами. Остальная часть может быть обнесена “конвертами” или разметочной лентой (киперка, волчанка).

11.2 Требования к укреплениям:

- ворота не менее 2 метров шириной;
- высота ворот 2.5 метра, если над воротами есть башня или иной ограничитель по высоте;
- ворота имеют хиты, количество которых назначает мастер (всё зависит от общего внешнего вида укреплений крепости);

- ворота могут быть вынесены “по жизни” тараном;
- никаких штурмовых коридоров, прочие оборонительные конструкции только по согласованию с мастером;
- никаких рвов (требование полигона);
- стены допустимы из нетканки или баннера;
- высота стен не более 2 метров без учета зубцов;
- высота зубцов не более 1 метра;
- ширина бойниц минимум 1 метр;
- длина стен от ворот в каждую сторону не менее 5 метров (возможны исключения из-за особенностей ландшафта);
- парапет должен выдерживать нагрузку в пять взрослых одоспешенных людей. Мастер может привлечь строителей к испытаниям!

11.3 Средства обороны

Любые средства обороны проверяются мастером по боевке и чипуются.

“Камни” (моделируется мешочком с травой, диаметром 25-30 см), сбрасывается стоя на парапете или на башне строго вертикально вниз.

“Камни” могут использоваться так же как снаряды для осадных машин.

“Бревна” (моделируется скрученной пенкой), сбрасывается стоя на парапете или на башне строго вертикально вниз, двумя игроками.

Дротики (стрелы) баллист, от 70 до 100 см. весом не более 600 г. диаметром от 5 см. с гуманизатором или смягчителем на конце.

Камни, бревна и дротики игнорируют щиты (за исключением зачарованных);

Игрок по которому попал камень, бревно или дротик переходит в состояние "Тяжелое ранение".

От камней и бревен может защитить мантилет.

11.4 Осадные машины

11.4.1. Любые осадные машины и снаряды к ним проверяются мастером и чипуются.

11.4.2. Любое осадное оружие должно быть безопасным в эксплуатации.

11.4.3. Камни и дротики выпущенные с осадных машин снимают хиты с ворот, количество хитов, снимаемых осадной машиной, назначает мастер.

11.4.4. Таран - длиной не менее 3 м и диаметром не менее 20 см. с поперечными перекладинами. тараном должно работать не менее 4 человек. Удары должны быть строго амплитудными и наноситься не чаще чем раз в 1 секунду (на чет "И раз!"). Таран должен быть похож на таран.

11.4.5. Таран снимает хиты с ворот, количество снимаемых хитов назначает мастер (зависит от внешнего вида тарана)

- 11.4.6. Любое осадное оружие можно украсть или сломать.
- 11.4.7. Сломать осадное оружие в не боевой ситуации можно ударами любого игрового оружия. Удары должны наноситься не чаще чем раз в 5 секунд и быть громкими, но не разрушать орудие (обязательно предупредить мастера), один удар = один хит
- 11.4.8. Попадание камнем или дротиком по осадному оружию снимает с него один хит.
- 11.4.9. Каждое осадное оружие обладает чипом с указанием хитосъема и собственных хитов.
- 11.4.10. Осадные орудия могут переходить из рук в руки только с согласия их реального владельца независимо от того, жив ли его персонаж.
- 11.4.11. Осадные лестницы и осадные башни запрещены.

11.5 Правила и порядок штурма

- 11.5.1. Перед штурмом (когда армия подошла к крепости) объявляется тайм-стоп до 10 минут, либо иное время по требованию мастера. За это время герои могут применить какие-либо способности, обороняющиеся могут сообщить о защитных заклинаниях.
По истечению тайм-стопа начинается штурм, из "магии" действует только:
 - абилка "Живучесть"
 - зачарованные щиты от осадных снарядов.
 - оружие с повышенным уроном.
- 11.5.2. В остальном штурм проходит как обычная боевка армий.
- 11.5.3. После выноса ворот мастер может объявить тайм-стоп для открытия ворот по жизни или для перегруппировки . Далее штурм продолжается до победы одной из сторон или на усмотрение командующих армий.

11.6 Разграбление

В случае победы атакующей стороны, атакующие могут разграбить локацию. Можно разграбить казну и красть чипованные предметы (внимательно смотрите за наличием чипа, дабы избежать дальнейших разборок). Можно красть вымпела зданий.

11.7 Захват локации

Атакующая армия в случае победы, может захватить локацию. Для этого внутри локации должен оставаться гарнизон не менее 5 человек, и быть назначен временный управляющий. Также должно быть установлено знамя или вымпел захватчиков в центре локации. Локация считается захваченной покуда её могут удержать.

В случае захвата, игроки не могут выйти в эту локацию новыми ролями, но могут выйти в любую дружественную и быть по квенте из захваченной (беженцы, партизаны).

Захватившие могут получать 50% дохода локации, по стандартным правилам экономики, пока удерживают локацию.

11.8 Поджог, сжигание фортификаций, игроки на пожизневке.

11.8.1 Поджог

- Поджог можно организовать только внутри локации.
- Поджог моделируется красными тряпками (10x20 см) повешенными минимум по 2 углам здания. После того как повешена первая тряпка на здания (так для каждого здания) должен прозвучать громкий голосовой маркер "Пожар!"
- Если в течение 5 минут тряпки не убраны с здания, оно считается сгоревшим - все предметы и люди находящиеся в нём так же считаются сгоревшими. Как-либо укрыться невозможно.

11.8.1 Сжигание фортификаций

Если в крепости полностью подавлено сопротивление, крепость можно сжечь полностью (все строения и фортификации). Для этого необходимо с внешней стороны крепости развесить не менее 10 красных тряпок (10x20 см), крикнуть "Пожар!". Через 10 минут крепость считается сожженной. Все оставшиеся в локации погибают. Все игровые предметы оставшиеся в локации сгорают.

У сожженной локации не действуют никакие фортификации, ворота постоянно открыты. Фортификации и строения внутри локации можно восстановить по правилам экономики.

!Ангбанд нельзя сжечь!

11.8.2 Игроки на пожизневке

В случае удачного штурма и нахождения атакующих в локации, по решению атакующих, у игроков находящихся на пожизневке есть 15 минут на то, чтобы выйти в игровую зону. Если этого не происходит, игроки умирают, все игровые ценности сдаются региональщику, а сами игроки отправляются в мертвяк. Тоже самое правило распространяется на спящих в палатках.