

## Полигонная ролевая игра

### ЧУЖАЯ ВОЙНА: 20 лет спустя!

#### Кодекс правил

v 1.0 (от 23.04.25)

#### Концепция игры

1400 год от рождества Анласа, 600 от рождества Джерше, Мессер.

20 лет прошло со времен Большой Войны на землях Мессера. Это были мрачные годы, потому что любая война порождает голод, тлен и мрак. Вдвойне тяжелее заживают раны от войны магической. Материк 20 лет назад вскипел под сапогами армий и тяжестью заклинаний. Восток и Запад давно стояли на рубеже конфликта, но причина всегда крылась в религиозных распрях и взаимном неприятии культур. Когда события понеслись под откос, оказалось, что причинами той Большой Войны были вовсе не вопросы происхождения Господа. В адский котел человечество подтолкнули культисты Рилдира-Смущающего – древней запрещенной секты, поклоняющейся извечному врагу человечества. Маги – сторонники Рилдира, пытались захватить власть в крупнейших столицах анласитских и дшершеитских государств при помощи магических артефактов и мощнейших заклятий. Только чудом враг был повержен, но мир еще никогда не находился так близко от катастрофы. С тех пор магия в Мессере находится под строжайшим запретом и на Востоке и на Западе.

За эти двадцать лет многое поменялось в жизни государств. На Северо-западе Готская империя продолжает жесткую политику неприятия восточной цивилизации. Яростные анласиты все-еще жгут еретиков и режут нелюдей. Но война далась империи слишком дорого. Могущество Готов всегда держалось на мощи армий, но легионы были разбиты в великих битвах, а оставшихся сил явно не хватает для поддержания порядка на всех землях. Поэтому император стремится заключить Великий Западный Союз – собрать под свои знамена все анласитские земли. Действовать приходится больше политическими инструментами, а в политике все не так однозначно, как в классической военной кампании.

Двор императора в срединных землях, где и разворачиваются основные события нашей игры, представлен Посольством. Великий Полномочный Посол Готской Империи Зигфрид фон Кай транслирует волю Императора, ведет переговоры с ключевыми государствами анласитских земель о формировании политического альянса. Главный вектор воздействия Посольства направлен на Аквитон. Аргументом здесь выступает экономическое давление, так как герцог Аквитонский перед смертью успел взять колоссальный займ у Готской империи, направленный в те годы на поддержание обороноспособности восточных рубежей герцогства. Займ необходимо вернуть за 5 лет, иначе банк Мессера признает герцогство банкротом. Это в свою очередь приведет к коллапсу экономической системы государства и неизбежно – к его краху.

Некогда богатый Аквитон разросся и превратился в огромный город-мегаполис. Но, как и любой мегаполис, это великан на глиняных ногах. Армия есть, но на охрану всех земель ее не хватает – город бы удержать под контролем. Крепостные стены высокие, но прокормить столько ртов, спрятанных за ними, с каждым годом все тяжелее. Здесь словно Мессер в миниатюре, город похож на маленький бурлящий котел, в котором есть место всему: и интригам, и промышленным революциям, и творчеству и строгой анласитской вере и даже маленьким и большим подвигам. Герцогиня Аквитонская вынуждена маневрировать в

жесточайших условиях экономического давления со стороны Империи. Ближайшие вассалы Аквитона давно не подтверждали своей преданности гербу герцогства, времена нынче веселые и бесшабашные!

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

Восток дело тонкое, а где тонко – там легко рвется. Большая Война оставила свои шрамы в восточных землях: могущественный ранее халифат Эннем переживает не лучшие времена. Экономический спад заставил халифа затянуть свои шелковые пояса: привыкший к пирам и кутяжу город вынужден экономить, налоги повышены, все производственные мощности направлены на повышения урожайности, а караванчики формируют новые торговые пути, в том числе и на запад. Здесь четко понимают - без ресурсов и торговли не выжить!

По соседству с халифатом, на самом пограничье, расположена сторожевая крепость Аль-Хаким. Когда-то давно в этих стенах был передовой форпост воинственного султаната Эзис, собиравшего вокруг себя радикальных джэршеитов для похода на Запад. Однако после Большой Войны султанат прекратил свое существование как государство. Лидеры были убиты магами, армии пали, многие крепости разрушены или брошены. Эта, пограничная твердыня, стала пристанищем для клана джершеитов, поклоняющихся «Старцу в горе». По одной из легенд, пещера старца, которого называют одним из воплощений самого Пророка, расположена в скалистых склонах горы, где была построена сторожевая крепость. Место загадочное и полное внутренней силы!

Никого из живущих в Мессере сегодня уже не удивляют банды орков – наемников, странствующие эльфы и даже молчаливые гномы, вышедшие вдруг на поверхность из своих шахт. Людям нет дела до черных звездочек, паучьих камней и железных мечей, до лунного серебра, даже до магов (хотя и говорят, что их истребили всех до одного). Люди хотят жить, а в мире после Большой Войны выжить весьма непросто. И больше всего жителей Мессера волнует вопрос: не придет ли следом, спустя двадцать лет новая, Чужая война?

## 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, 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 / 5000 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 Посольством (полумастерская игровая локация). В Посольстве находится Великий Полномочный Посол Зигфрид фон Кай, его гвардия и окружение, столичный офис банка Мессер. **Территория Посольства – особая небоевая зона (запрещена боевка и любое магическое воздействие).**

**Герцогство Аквитон** - Еще не так давно герцогство было представлено в мире Чужой Войны небольшим средневековым замком Лоска... но удачно географическое расположение и лояльная по отношению к торговле и расам политика недавно трагически почившего герцога Энри Аквитонского сделали его одним из ключевых центров торговли Запада. Сегодня это фактически город-государство, поглотивший агломерацию на много миль. Герцогство богатое и мощное, но утратившее военный потенциал на фоне растущего влияния Готской империи.

Население в Аквитоне смешанное - на 90% это конечно люди, но среди мастеровых нет-нет да и встретишь представителей других рас: эльфов, гобберов...

В Аквитоне проводят ассамблею Западных земель. Герцогиня Аквитонская принимает высокие делегации представителей западных государств (говорят даже будут вельможи из 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. Да и сама герцогиня после смерти мужа вынуждена лавировать в вопросах, связанных с внешней политикой, потому что торговля и война далеко не синонимы...

Историческая модель этой локации: Англия 15-16 век, война Алой и Белой Розы.  
Геральдический цвет: синий. Герб: золотая лилия на синем фоне.  
Религия: анласиты.

#### **Подкоманды:**

**Двор герцогини Аквитонской**, маршал, вельможи, слуги 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** – таинственная религиозная организация. Структура и внутренняя иерархия Ордена держатся в секрете. Известно только, что он признает «опаляемость» 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.

Для повышения обороноспособности герцогства на службу Аквитона прибыл из Айнадора отряд эльфов-ветеранов морских сражений с орками и шефанго. Эльфы довольно быстро нашли общий язык с местными, ассимилировались и стали активно участвовать в жизни города. Так в городе появился "эльфийский квартал" с дипмиссией, домом офицеров, крематорием и кладбищем.

#### **ПРИГРАНИЧЬЕ**

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

**Тальеза** – древняя обитель пиратов, контрабандистов, приключенцев, торговцев всех мастей. Любители покуртуазить и промотать родовое имение в игорных домах - вам всем дорога в Тальезу. Этот маленький приграничный портовый городок, ближайший сосед Аквитона, давно и прочно стал одним из центров притяжения для людей и нелюдей, ищущих место с особым отношением к свободе.

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

Как вы уже поняли, население в городе смешанное до безобразия. Гости найдут там кабачок, игорный дом, укрытие на случай облавы и внушающего доверие человечка, способного порешать сложные вопросы.

Историческая модель команды: Ганзейский союз

Герб: Белая роза на синем поле.

Религия: анласиты (но это не точно)

Тальеза управляется баронессой де Райс. Этот город придерживается нейтралитета и ведет торговлю со всем востоком и приграничьем.

**Подкоманды:**

**Двор баронессы де Райс**, торговые ряды  
кабачок, игорный дом, резиденция контрабандистов, банк.

**Монастырь Кассия Воздающего**

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

Графство расположено в настоящей «буферной» зоне между Востоком и Западом. Появилось около 500 лет назад, во времена смуты. «Народ сюда бежал, как будто ему медом намазано. Не сказать, чтоб приличный какой народ - все больше ублюдки, от закона спасающиеся. Однако тоже люди. Тоже работать умеют. Здесь всех принимали».

Лет за пятьдесят столько набежало, что с графством и по ту сторону Хребта (то есть на Западе) считаться стали.

Как только наклеывается очередная война или набег, в Картале уже знают, перед кем хвостом вилять. Если перевес сил на стороне Востока, местный граф делает вид, что он к анласитам ни малейшего отношения не имеет, и без вопросов пропускает войска Эзиса через свою территорию. Какое-то время джэршэиты бесчинствуют в баронствах. А потом армии баронов дают им пинка.

Карталь вспоминает, что и он государство западное. Враг бежит. К графу никаких претензий: «выжидал удобный момент»...

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 своем замке, как людей, так и нелюдей. А на косые взгляды со стороны Готской империи плевал еще его дед.

**Подкоманды:**

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

**Город:** ремесленники, купцы, наемники и пр.

Население: смешанное.

Историческая модель: раубритерры в Германии 13-14 века

Геральдический цвет: зеленый

Герб: Красный вебрь на зеленом поле

Религия: неопределенная.

**Королевство Венедия** – История этого королевства в простом изложении такова: был крупный торговый город Менск, столица венедов. Попал под раздачу во время большой магической войны: разграбили его степняки при поддержке магов. Чародеи искали древний артефакт Железный меч, при помощи которого по преданиям можно подчинить или уничтожить князя Дрегора. А степняки за компанию пришли пограбить, у них с венедями были свои счета. Нашли в итоге меч или нет - о том история умалчивает.

Но город сожгли дотла. А место уж больно хорошее. Перекресток морских торговых путей. Такая земля пустой не бывает. Высадились тут идущие дальним походом северяне. Осмотрелись и решили: хорошая земля. Будет нашей. Так на пепелищах венедекской столицы вырос город северян-мореплавателей. Конунг Ивар Воронья кость правит этими свободолобивым народом.

Население Венедии - почти все людское, но бывает, что к лихим местным дружинам прибиваются и нелюди. По структуре команда состоит из двора конунга и его дружины, ярлов и бондов со своим окружением, а также торговцев, контрабандистов, ремесленников. Геральдический цвет Венедии - белый. На стяге венедек - черный ворон на белом поле.

Историческая модель: скандинавы X век

**Подкоманды:**

**Двор конунга** и его дружина,

**Ярлы и бонды** со своим окружением.

Торговцы, контрабандисты, ремесленники.

**Железный Кряж** – Древняя гномья цитадель защищена горами и магией и не может быть взята штурмом. Внутри смогут пройти только те, кого гномы сами впустили. Ну то есть грамотно выбирайте гостей и тщательно досматривайте всех входящих и будет вам мир и порядок в доме.

Гномы Железного кряжа - природные кузнецы, сразу получают максимальный уровень в этой профессии. К тому же только им будет доступен редчайший ресурс - лунное серебро. Его используют для изготовления оружия против нечисти и нежити.

**Предводитель гномьего хирда** Брайр из рода Трори.

Геральдический цвет: коричневый.

**Герб клана:** серебряный молот на красном фоне

Политически ситуация на старте непростая. Железный кряж расположен в пределах владений графства Карталь, правитель которого имеет весьма очевидные претензии на рудник и крепость. Но силой взять не может! Кроме того, для стабильной работы рудника требуются такие ресурсы, как древесина. А значит нужно налаживать торговлю, бартер и безопасное сопровождение караванов. В общем, придется лавировать, маневрировать и искать компромиссы. Игра в антураж рудника и экономику.

**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**

**Эннем** – халифат всегда был сердцем торгового мира, стремившимся создать мощную империю, основанную на экономической, а не военной силе. Власть здесь переходит строго по наследственной линии – членам семьи Рашид.

В халифате мирно относятся к нелюдям, спокойно к иноверцам, которые вовремя платят налог. Этот город торгует и обменивается ресурсами со всеми государствами Мессера. Жизнь здесь неспешна и подчинена традициям: сыграй в нарды, отведай рахат-лукум, какая сделка без мудрого разговора и чашечки крепкого кофе? А, что, ты уже потратил все деньги на пленительных дев и взятку визирю? Не расстраивайся, дорогой, здесь ты найдешь надежных и понимающих кредиторов...

#### Подкоманды Эннема:

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

**Город:** торговые и купеческие ряды, мастерские и увеселительные заведения. Факиры, фокусники и попрошайки-дервиши. Мечеть, суд, филиал банка Мессера.

Население: смешанное (люди >90%)

Историческая модель: Багдадский халифат.

Герб: Две скрещенные сабли и звезда Пророка на зеленом поле. Геральдический цвет - зеленый.

**Аль-Хаким** - на пересечении двух миров - двух культур, на выходе из горного ущелья, соединяющего Восточные и Западные земли, расположена небольшая крепость. Когда-то давно в этих стенах был передовой форпост воинственного султаната Эзис, собиравшего вокруг себя радикальных джэршеитов для похода на Запад. Однако, после Большой Войны, султанат прекратил свое существование как государство. Армии были рассеяны, многие духовные лидеры пали, крепости оказались разрушены или брошены. В те годы стены пограничной крепости стали пристанищем и укрытием для фанатичных исманов-раффадов, ожидающие возвращения «скрытого имама» - Махди.

Возглавляет их эмир Ибрагим-бек. А духовным лидером раффадов является Горный Старец – аятолла Рахмед ал-Хасан бен ас-Саббах.

При условии достаточной лояльности эмирату городу Аль-Хаким предоставлена полная автономия со стороны халифата Эннем. В Аль-Хаким паломники текут непрерывной рекой – отметить Память Раффара. Крепость возведена вокруг гробницы этого святого.

Вдохните атмосферу Востока, погрузитесь в мир старинной культуры и раскройте тайны этого небольшого приграничного города, который, несмотря на свои скромные размеры, обладает великим духом и богатой историей..

#### Подкоманды:

**Двор эмира Ибрагим-бека**

**Духовный лидер раффадов аятолла Рахмед ал-Хасан бен ас-Саббах Салах ад-Дин** и его приближенные, священнослужители

Горожане, мастеровые, 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 магическому воздействию | Могут жить в городах, или отдельными поселениями. Отлично ассимилируются с людьми. <b>Обязательные требования:</b> 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. |
| Гномы | 2 хита      | Иммунитет к ядам                    | Лучшие кузнецы на игре, отличные ювелиры и воины. <b>Обязательные требования:</b> 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. <b>Не больше 10 гномов на полигоне.</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| <b>Орки</b>    | <b>3 хита</b>  | -                                                   | Идеальные наемники. <b>Обязательные требования:</b> 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.<br><b>Не больше 10 орков на полигоне. Орки не носят героические доспехи!</b> |
| <b>Шефанго</b> | <b>6 хитов</b> | 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.<br>Обязательные требования: маска на лице, грим, тяжелые доспехи, топор.                                           |
| <b>Гобберы</b> | <b>1 хит</b>   | 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.<br>Торгуясь с кабатчиками/торговцами/контрабандистами получают наценку до 10% на продажу товара/скидку на покупку товара (игровых ценностей)<br><b>Не больше 10 гобберов на полигоне.</b>                 |

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 Демииургов. 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.

**Бешеный Мамед** – человек, был воеводой при дворе султана Эзиса. После Большой Войны сгинул, но ходят упорные слухи что его видели то здесь, то там... Прозвище получил за неслыханную ярость в бою. До сих пор не проиграл ни одного сражения.

**Шерх** – орк – варчиф отряда наемников.

**Док Альфар** – гоббер, был в составе спецподразделения «Горных Кошек Эзиса». Моральные принципы этого гоббера весьма противоречивы. Место и дата рождения неизвестны. Дважды принимал Опаление. Где проживает, неизвестно. Очень любит деньги. Явные способности: **красноречие гоббера (см. способности персонажей)**.

## 5. Экономика

К категории игровых ценностей относятся:

- **Чипы ресурсов:**
  - чипы дерева - бревна
  - чипы камня - блоки камня
  - чипы железа - бруски руды
  - чипы продовольствия - мешки зерна или куски мяса
  - чипы травы - пучки разных трав
  - чипы лунного серебра - слитки руды
- **сертификаты на доспехи** – см. Боевой Кодекс;
- **артефакты** – см. Магия;
- **зелья** – см. Медицина;
- **неразменные монеты** – см. Постройки;
- **игровые деньги;**
- **ленточки подкреплений;**
- **карты, письма и т.п.**

**ЗАПРЕЩАЕТСЯ:** самовольно выбрасывать или уничтожать игровые ценности, оставлять их 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.

### 5.1 Игровые деньги

**На игре имеют хождения две валюты: западная и восточная.**

Западная денежная единица:

1 крона = 10 пенсов

Восточная денежная единица:

1 динар = 10 фор

Курс западной и восточной валюты будет меняться в зависимости от социальной и политической обстановки в Мессере.

### 5.2 Доход

|                                                                             |
|-----------------------------------------------------------------------------|
| Летоисчисление – на игре 1 день равен 1 году, новый год начинается с 12-00. |
|-----------------------------------------------------------------------------|

На начало игры всем персонажам выдаются «подъемные», в последствии деньги будут появляться только у правителей городов или иных населенных пунктов. Дальше 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 (значение задано на начало игры и известно только главе 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.

**Доход от населения:** определяется умножением ставки на 1 человека на количество человек в команде.

Пример: 25 пенсов \* 30 человек = 750 пенсов или 75 крон.

**Доход от построек:** определяется суммирование всех результатов умножения ставки за уровень постройки на количество построек соответствующего уровня.

Пример: (постройки 1 уровня 2 кроны \* 5 шт.) + (постройки 2 уровня 4 кроны \* 2 шт.) + (постройки 3 уровня 6 крон \* 1 шт.) = 24 кроны.

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 и Банк Мессера. Договор может быть только двухсторонним.

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

Вассалитет обязывает сюзерена направлять на защиту своих вассалов войско. Размер войска не должен быть не меньше 1/3 всего войска сюзерена.

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

Уровень налога не может превышать 2/3 уровня дохода человека/постройки. Налоги можно уплачивать как деньгами, так и производимыми ресурсами.

### 5.3 Постройки

Информацией о стоимости (расходе ресурсов) на строительство и ремонт зданий, сооружений и осадных машин обладают только строители.

Перечень построек которые могут быть возведены в городе/поселении указан в таблице:

| Наименование                                                          | Описание                                                                                             |
|-----------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Каменоломня                                                           | Место для производства и/или добычи ресурсов                                                         |
| Лесопилка                                                             |                                                                                                      |
| Делянка                                                               |                                                                                                      |
| Огороды/Сады                                                          |                                                                                                      |
| Кузница                                                               |                                                                                                      |
| Алхимическая лаборатория                                              |                                                                                                      |
| Разное (бани, харчевни, купеческие лавки, госпиталь, больница и т.п.) | Место для удовлетворения коммунально-бытовых потребностей населения города.                          |
| Храм/Капища                                                           | Место служения богам и духам.                                                                        |
| Жилые дома                                                            | Место проживания населения города (антуражные дружинники, туристические палатки домами не считаются) |

|                |                                                    |
|----------------|----------------------------------------------------|
| Казарма        | Место расположения воинов и резервов               |
| Дворец/Ратуша* | Место работы Правителя и хранения игровых ресурсов |
| Башня/Замок    | Защита поселения (см. Фортификация)                |
| Крепость       | Защита поселения (см. Фортификация)                |

**Неразменная монета** – это паспорт постройки/сооружения, отображающий назначение (Замок, дворец, кузница, храм, дом и т.п.) и ценность (стоимость инструмента, утвари и т.п.). Все постройки/сооружения имеют свою неразменную монету, ее можно продать/поменять (номинал будет исчисляться в **кронах или динарах**). Для возведения/восстановления постройки, необходимо поместить на место неразменную монету (не ниже уровня возводимого/восстанавливаемого здания) и сообщить Банк Мессера о запуске постройки в эксплуатацию (для получения ежедневного дохода).

Неразменная монета может быть снята при штурме замка/башни/поселения. Один игрок может переносить только одну неразменную монету ворот поселения.

Запрещается выкидывать неразменную монету через засеку.

**Постройки/сооружения без неразменной монеты считается разграбленным и нерабочим.**

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

Стоимость неразменной монеты зависит от уровня и значимости постройки.

**В одном городе может быть по 1 типу любых построек (за исключением жилых домов и храмов).**

## 5.4 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                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Государственный служащий*</b> (казначей, воевода, писарь и т.п.)                                             | Ежегодная плата, назначаемая правителем. | Согласно роли                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| <b>Воин</b> – профессиональные войны, имеющие право носить тяжелые и геройские доспехи.                         | Ежегодная плата, назначаемая правителем. | Согласно роли, из расчета:<br>Минимальная плата – 10 динар/крон в год                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| <b>Кузнец</b> , уровни профессии:<br><br>1 уровень – Подмастерье<br>2 уровень – Оружейник<br>3 уровень - Мастер | Реализация услуг и товаров               | Ремонт оружия, доспехов, из расчета:<br>1 уровень – 1 хит доспеха - 15 минут<br>2 уровень - 1 хит доспеха - 10 минут<br>3 уровень - 1 хит доспеха - 5 минут<br>Изготовление новых доспехов:<br>1 уровень – Легкий доспех<br>2 уровень - Легкий доспех, Тяжелый доспех<br>3 уровень - Легкий доспех, Тяжелый доспех, Геройский доспех* |

|                                                                                                                          |                                                                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                                                                                          |                                                                   | *- если кузнец Гном                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| <b>Строитель,</b> уровни<br>профессии:<br>1 уровень - Рабочий<br>2 уровень - Прораб<br>3 уровень - Инженер               | Реализация услуг и товаров                                        | Создание неразменных монет, ремонт<br>Фортификационных сооружений и осадных<br>орудий, реальная постройка сооружений из<br>расчета:<br>1 уровень – 1 час на 1 уровень постройки<br>2 уровень – 30 минут на 1 уровень постройки<br>3 уровень – 15 мин на 1 уровень постройки<br>.        |
| <b>Лесоруб**,</b> уровни<br>профессии:<br>1 уровень – Корчеватель<br>2 уровень - Дровосек<br>3 уровень - Заготовитель    | Реализация услуг и товаров                                        | Производство чипов леса, а также реальная<br>поставка дров и стройматериалов, из расчета<br>1 уровень – 10 чипов дерева в год<br>2 уровень - 15 чипов дерева в год<br>3 уровень - 20 чипов дерева в год                                                                                 |
| <b>Каменщик**,</b> уровни<br>профессии:<br>1 уровень – Каменщик<br>2 уровень - Камнетес<br>3 уровень - Инженер           | Реализация услуг и товаров                                        | Производство чипов камня, а также реальная<br>поставка камня и стройматериалов, из расчета<br>1 уровень – 10 чипов камня в год<br>2 уровень - 15 чипов камня в год<br>3 уровень - 20 чипов камня в год                                                                                  |
| <b>Жрец,</b><br>священнослужитель                                                                                        | Пожертвования, церковные<br>налоги, благодарность за<br>услуги    | Согласно роли                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| <b>Алхимик**,</b><br>уровни профессии:<br>1 уровень – Ученик<br>2 уровень - Алхимик<br>3 уровень - Ученый                | Реализация услуг и товаров                                        | Изготовление и продажа зелий и ядов.<br>1 уровень – 1 условное зелье* = 3 чипа травы +<br>30 мин<br>2 уровень - 1 условное зелье = 2 чипа травы + 20<br>мин<br>3 уровень - 1 условное зелье = 1 чип травы + 10<br>мин<br>* условное зелье – это единица сложности<br>изготовления зелья |
| <b>Крестьянин/Горожанин,</b><br>уровни профессии:<br>1 уровень – Огородник<br>2 уровень - Садовник<br>3 уровень – Фермер | Реализация услуг и товаров                                        | Производство провизии/продовольствия, из<br>расчета:<br>1 уровень – 10 чипов продовольствия в год<br>2 уровень - 15 чипов продовольствия в год<br>3 уровень - 20 чипов продовольствия в год                                                                                             |
| <b>Сборщик трав</b>                                                                                                      | Реализация услуг и товаров                                        | Фактический сбор чипов травы на территории<br>Игры.                                                                                                                                                                                                                                     |
| Свободные профессии*<br>(Кабатчик, Парикмахер,<br>Банщик и т.п.)                                                         | Реализация услуг и товаров<br>не являющихся игровой<br>ценностью. | Услуга в сфере питания, парикмахерские услуги,<br>банно-прачечные услуги и т.п.                                                                                                                                                                                                         |

**Получение профессии\*\*** – для обучения необходим Учитель (тот, кто уже имеет необходимую профессию). Ученик вместе с Учителем осуществляет профессиональную деятельность не менее 1 часа. По истечении этого времени получает сертификат профессии (сертификаты установленного образца будут выдаваться Банкирами).

На начало игры выдача сертифицируемых профессий и уровней будет проводиться Мастерами.

**Повышение уровня профессии\*\*** – так же необходим Учитель более высокого уровня. Ученик вместе с Учителем осуществляет профессиональную деятельность не менее

1 часа. По истечении указанного времени получает у Банкира отметку в своем сертификате профессионала соответствующего уровня.

Одновременно можно обучать только одного ученика.

\* - государственные служащие и свободные профессии не требуют сертификатов.

\*\* - работники данных профессий имеют право использовать здание для производства ресурсов только если оно не занято другим работником для производства (одновременно работать в здании нельзя).

### 5.5 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**;
- приемом использованных чипов ресурсов;
- приемом/выдачей денег от населения;
- выполняет денежные переводы.

Банкиры являются игроками с наделенными дополнительными игротехническими обязанностями и возможностями:

В случае игровой смерти банкира, он одевает белый колпак и направляется не в Страну мертвых, а в Отделение своего банка, на стандартный срок. В это время он не имеет право покидать здание банка, при этом может осуществлять только действия, необходимые для поддержания экономики государства (по игре не взаимодействует с другими игроками – только с главой государства).

### 5.6 Торговый Караван

Перемещение игровых ресурсов и неразменной монеты между городами осуществляется только "Торговым караваном" (далее -ТК). ТК - по сути это обоз отыгрываемый Сундуком (выдается мастерами по 1 шт. на команду, не трофеится) и сопровождающими (несущими) его людьми. Перемещение караванов возможно только по дорогам и тропам (исключения – караваны контрабандистов).

Объем переносимого имущества ограничен объемом Сундука.

### 5.7 Кабаки

**На территории Мессера расположен 1 мастерский кабак «Старая башня» (нейтральная локация в самом сердце приграничья).**

Внутренний зал кабака – **небоевая зона** (по правилам дружинного дома). Пространство за кабацкой стойкой и кухня кабака является **неигровой зоной**. Трофеить в мастерском кабаке можно только то, что уже «вынесено в зал», остальное – неприкосновенно. По требованию посетителей, кабатчики обязаны выйти из неигровой зоны.

Кабак является одним из центров 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 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 не поражаемую 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 (личные хиты) плюс хиты доспеха, а также магические. 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 восстановления 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.**

Оружие на игре, (**кроме артефакта «Меч неназываемого»**) НЕ ТРОФЕИТСЯ не ломается и не требует отковки.

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

На начало Игры все допущенные доспехи считаются откованными, согласно выбранной роли игрока, класс доспеха и количество хитов фиксируется в паспорте игрока.

Доспехи на игре НЕ ТРОФЕЯТСЯ. Хиты доспеха восстанавливаются в городе при наличии действующей кузницы, время восстановления хитов доспеха **2 часа**. Кузнец может значительно ускорить процесс восстановления доспеха.

**Изготовлением новых** доспехов занимаются кузнецы, при этом в паспорт игрока заносится соответствующая пометка, изготовить героический доспех способны **только** кузнецы – гномы.

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 копья должен быть не менее 35 мм. Толщина ЭП на кончике должна быть не менее 25 мм. 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 копья 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.** Сулицы – метательное копьё, должно быть предельно легким и мягким, при броске на дистанции до 5 метров оно должно уверенно поражать фигуру стоящего человека. Диаметр кончика наконечника должен быть не менее 36 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 сулицы должно быть покрыто ЭП толщиной не менее 5 мм на всю длину. Твердый сердечник не должен прощупываться даже при сильном нажатии. Древко копья не должно сильно изгибаться под собственной тяжестью и тяжестью наконечника. Излишне гибкие образцы не будут допущены. Общая длина не менее 1м и не более 1,5 м.

**Щиты.** Щиты должны быть снабжены мягкими гранями по контуру. Щиты должны быть лёгкими, прочными и эстетичными. На щите 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. Внутренняя сторона щита может быть не протектированной. Толщина протектирующего слоя на краях щита должна быть не менее 1 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 должна быть не менее 5 мм.

Умбон (если он есть) может быть изготовлен из ЭП, мягкой резины или пластика. При изготовлении щита, в качестве основы может быть использован пластик, фанера, а в качестве протектирующего слоя может быть использован ЭП или другие материалы по согласованию с мастером, кромка щита может быть отделана кожей при условии, что под ней соблюдена толщина протектирующего слоя.

Все образцы, не соответствующие некоторым параметрам, описанным выше, будут допущены или не допущены индивидуально, а также будут предъявляться повышенные требования по эстетике и безопасности, а к его владельцу – более пристальное внимание.

**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.

**Легкий доспех** – 1 хит.

Минимальный требования:

1. Легкий шлем без защиты лица (металлический, кожаный).
2. Защита корпуса (Стеганная куртка, кожаный, пластинчатый или латный нагрудник, кольчуга). Под нагрудник или кольчугу не требуется поддоспешник. Защитные элементы рук и ног не требуются.

**Тяжёлый доспех** – 5 хитов.

Минимальный требования:

1. Шлем с защитой лица, закрывает лицо не менее чем на половину. Допускается использование шлема без защиты лица при условии использования в комплекте горжета, который закрывает лицо. (например, шапель+ горжет)
2. Защита корпуса: пластинчатый или латный нагрудник, стеганный поддоспешник+кольчуга, под пластинчатые доспехи и кирасу стеганный поддоспешник не обязательно.
3. Защита рук: Защита плеча, локтя, предплечья, кисти рук. Допускается заменить защиту предплечья на защиту бицепса.
4. Защита ног: Защита бедра, защита коленей, голени. В качестве защиты бедра допускаются: пластинчатая юбка ниже середины бедра, пластинчатые или латные набедренники. Защита голени - латные или пластинчатые поножи. Стеганные шоссы допускаются в качестве самостоятельной защиты бедра в комплекте тяжелого доспеха при учете, что защита корпуса закрывает ниже пояса (если латный нагрудник, то в комплекте с юбкой), а также при использовании наколенников и латной или пластинчатой защиты голени.

**Геройский доспех** – 7 хитов + иммунитет к стрелковому оружию и колющим ударам.

Минимальный требования:

1. Шлем с полной защитой лица и воротником.
2. Защита корпуса: пластинчатый или латный нагрудник, стеганный поддоспешник – обязательно. (стеганный поддоспешник может быть заменен кольчугой)
3. Защита рук: Латная или пластинчатая защита плеча, бицепса, локтя, предплечья, кисти рук.
4. Защита ног: Защита бедра, защита коленей, голени. В качестве защиты бедра допускаются: пластинчатая юбка ниже середины бедра, пластинчатые или латные набедренники. Защита голени - латные или пластинчатые поножи. Стеганные шоссы как самостоятельная защита не допускаются.

Все комплекты доспехов должны выглядеть максимально комплексно и эстетично и соответствовать игровой роли, если комплект легкой брони может выглядеть максимально просто, то взглянув на персонажа в тяжелом доспехе не должно оставаться сомнений, что перед вами профессиональный воин, а в героическом герой! Крайне приветствуются дополнительные элементы защиты и антуража.

Все доспехи, которые по своим параметрам **неотягивает до тяжелого доспеха** – является легким доспехом.

Для серфовки комплекта в категории **Геройский доспех** не менее чем за 14 дней до игры необходимо предоставить мастеру по боёвке фотографии **комплекта**.

Если сомневаетесь к какому классу доспеха относится ваш комплект, можно задать вопрос с описанием Мастеру по боёвке или предоставить фотографии.

#### 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. Оборудовано **штурмовым ограждением (штурмуется реально)**, поселение «Обнесено» тыном, плетнем высотой не менее 60 и не более 120см длиной не менее 8 метров с учетом прохода/ калитки шириной не менее 2х метров. Проход в поселение может быть перекрыт устройством или сооружением, которое при снятии осадных хитов **легко убирается**, освобождая проход.

Конструкция **штурмового ограждения** должна быть прочной, чтобы выдержать **реальный штурм** и максимально безопасной.

Расположение и конструкцию **штурмового ограждения** необходимо **согласовать** с Мастером по боёвке.

**Палатки, дружинные дома, производственные помещения и др. постройки** – не боевая территория (запрещена любая боёвка, магия). **В дружинном доме можно только отравить.**

Постройки 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 внутри, люди сгорают, если спят, то после пробуждения идут в страну мертвых. При пожаре сгорают все игровые ценности, находившиеся внутри, **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 любого города или поселения 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.

Для организации военного похода армии необходимо иметь знамя и обоз с припасами, и подкреплением. Фактически «обоз» представляет собой **сундук**, переносить сундук должны не менее двух человек, двигаться обоз должен по дорогам и тропинкам, срезать через лес нельзя. ВК не может продолжаться более 6 часов.

### 7.7 Осада/штурм

Штурм, продолжающийся более двух часов, или осада (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 города или поселения обеими сторонами (победителем и побежденным). Если в городе на момент окончания штурма не осталось живых местных жителей захватчику необходимо оставить гарнизон, дожидаться выхода населения из мертвяка и подписать соответствующие бумаги.

Также **только** в рамках ВК город или поселение может быть разграблено. С построек, с целью продажи, могут быть сняты неразменные монеты (переносятся только в обозе), после разграбления постройки перестают приносить доход.

### 7.8 Подкрепление

**Лента подкрепления** – дает возможность погибшему возродиться в качестве бойца подкрепления во время боевого взаимодействия. Для возрождения убитый персонаж должен повязать на себя ленты согласно своему классу доспеха: 1 лента – легкий доспех, 2 ленты – тяжёлый доспех, 3 ленты – героический доспех. Количество лент подкрепления зависит от уровня казармы.

**Казарма** – сооружение, в котором находятся ленты подкрепления. Казарма должна находиться на расстоянии **не менее 10 метров** от штурмовой стены. В казарме, как и в других сооружениях запрещены боевые действия.

Подкрепление **может участвовать в ВК**, для этого ленты подкрепления частично или полностью закрепляются **на знамени** и должны двигаться **с обозом**, ленты подкрепления участвующие в военном походе не могут быть восстановлены в казарме до окончания ВК. Во время военного похода в рамках ВК убитый персонаж может снять ленту со знамени и повязать на себя. Использование ленты подкрепления невозможно если боевые действия происходят ближе 5 метров от знамени.

Если игрок использовал ленту подкрепления и остался жив на момент окончания боевого взаимодействия, то до конца ВК он отыгрывает подкрепление и может снять ленту только по возвращению в свой город в казарме, после этого он продолжает отыгрывать своего персонажа. В случае если лента использована при обороне города, то может быть

снята только после окончания штурма или осады в казарме при этом игрок также продолжает отыгрывать своего персонажа.

Если, в то время как игрок использовал ленту подкрепления он был пленен, то он также продолжает отыгрывать своего персонажа.

Восстановление лент в казарме производится за ресурсы.

Подкрепление привязано к команде и не может быть использовано союзническими войнами при обороне города, поселения или в рамках ВК.

### **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 хита. 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. **Реально** выламывать тараном ворота **запрещено!** Например, если у крепости 9 хитов, то время использования тарана для открытия ворот  $2 \times 9 = 18$  минут).

Осадные хиты полностью восстанавливаются строителями в небоевой 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 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.

**Мантелет** - в зависимости от антуража изготовления, имеет от 1 до 3 осадных хитов. Ширина и высота мантелета не должна превышать 200см. Мантелеты запрещено переносить в ближнем бою: при приближении противника с контактным оружием ближе, чем на 5 метров переноска мантелета запрещена. Может быть использован как часть штурмового ограждения в поселении.

При штурме со стороны атакующих запрещается размещать мантелеты в боевой зоне ближе, чем в 10 метрах от проема ворот. Пытаться свалить силой или перелезть через мантелеты категорически запрещается. После снятия с мантелета всех осадных хитов он кладется на землю (при необходимости убирается в сторону) и более в этом бою не используется. Для изготовления мантелетов должны быть использованы натуральные

материалы или материалы, имитирующие дерево и металл, современные материалы должны быть стилизованы.

**Вагенбург/гуляй-город** – укрепленное сооружение из повозки, в зависимости от антуража изготовления, имеет от 3 до 5 осадных хитов. Общая высота не должна превышать 2,7 м. Может быть использован, как часть штурмового ограждения в поселении. Может быть оборудован бойницами, размер бойницы не менее 300х400 мм. Допускается перелезать без использования лестниц. При штурме со стороны атакующих запрещается размещать в боевой зоне ближе, чем в 10 метрах от проема ворот. После снятия всех осадных хитов убирается в сторону и более в этом бою не используется. Для изготовления должны быть использованы натуральные материалы или материалы, имитирующие дерево и металл и т.д., современные материалы должны быть стилизованы.

## 8. МАГИЯ И ЗЕЛЬЯ

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, включая лечение и ритуалы.

В свою очередь заклинатели магии Демиургов бывают двух видов: собственно маги и жрецы.

Жрецы это некоторые высокопоставленные служители веры и одарённые от рождения персонажи.

Каждый заклинатель имеет уровень, которому соответствуют заклинания как указано в таблице 8.1.

Сотворение заклятий требует сразу двух компонентов: голосовой формулы и материальной части, таким образом немой персонаж не может творить заклятия, слепой персонаж не может творить заклинания в которых нужно указать цель или попасть в цель.

Каждый заклинатель обладает определенным запасом маны, который тратит на сотворение заклинаний и ритуалов, стоимость указана в таблице 8.1. Запас маны восполняется до максимума каждый день, в определённое время.

Таблица 8.1

| Уровень заклинателя | Маг (стоимость в мане) |                   | Жрец (стоимость в мане)              |                   |
|---------------------|------------------------|-------------------|--------------------------------------|-------------------|
|                     | Доступные заклинания   | Доступные ритуалы | Доступные заклинания                 | Доступные ритуалы |
| 1                   | Шар огня               | Телепорт          | Лечение                              | Магический допрос |
| 2                   | Чары Молния            | Мор<br>Комета     | Разрушить магию<br>Парализующая пыль | Восстановление    |
| 3                   | Чары:<br>подчинение    | Взрыв врат        | Сфера неуязвимости                   | Купол             |

### 8.1 Заклинания

**Огненный шар** – красный шар с мягким наполнителем, попадание в поражаемую зону снимает все хиты. Метающий должен громко и отчетливо крикнуть «Огненный шар!» на каждый такой бросок. От огненного шара защищает щит.

**Молния** – сулица, соответствующая боевому кодексу, к наконечнику прикреплено 10 или более полосок «новогоднего дождя» длиной не менее 30 см. Попадание в поражаемую зону или щит убивает цель. Метающий должен громко и отчетливо крикнуть «Молния!» на каждый такой бросок.

**Чары** – 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 ит.д.»). Если у чары длительное сложное действие, пострадавшему персонажу выдается соответствующий сертификат.

#### *Действия чар:*

**слепота** - закрывает глаза повязкой на 2 часа;

**немота** - игрок молчит 2 часа;

**болезнь** – в течении 2 часов не может использовать оружие и магию;

**Подчинение** – заклинатель запирает разум жертвы в его собственном теле и управляет телом простыми приказами, например: иди впереди, сражайся с тем то, убей себя и т.д. Жертва не может говорить. Действие заклинания мгновенно прекращается:

- по воле заклинателя («свободен»);
- когда жертва получает тяжёлое ранение.

Освобождённый тем или иным способом помнит всё, что с ним произошло и осознаёт, что был подчинён.

**Лечение** – исцеляющий должен положить обе ладони на плечи исцеляемого и громко сказать «Исцеляю!», восстанавливает личные хиты.

**Разрушить магию** – заклинатель должен находиться от цели на расстоянии не более 10 шагов, громко сказать «Разрушаю магию» и указать пальцем на цель. Данное заклинание мгновенно прекращает действие всех чар, наложенных на цель, сферы неуязвимости, а также уничтожает низшую нежить (например, холморк).

**Парализующая пыль** – заклинатель бросает горсть конфити и громко говорит «Паралич». Все на кого попала мука (кроме заклинателя) не может двигаться в течении 2 минуты.

**Сфера неуязвимости** - заклинатель должен громко сказать «Сфера неуязвимости», после чего надеть на голову оранжевую повязку. Заклинатель получает полный иммунитет на 10 минут от магии (за исключением «разрушить магию») и от физических воздействий, одновременно с этим заклинатель не может совершать какие либо враждебные действия и творить заклинания. Что бы прекратить действие досрочно требуется снять повязку. Заклинателя нельзя блокировать лишая его способности двигаться, одновременно с этим заклинатель не может использовать себя как баррикаду в воротах и т.д..

## 8.2 Ритуалы

Любой ритуал начинается с создания символа (рисунок 1), длина каждой стороны каждой фигуры около 2 метров. Только после этого участник или участники могут начать **подготовку** ритуала. Длительность и особенности подготовки описаны ниже.

Мана за ритуал расходуется вначале и возврату не подлежит при любом исходе ритуала.

Ритуал прерван:

- по желанию любого их участников;
- когда кто либо из участников ранен или убит;
- участники используют оружие или магию.

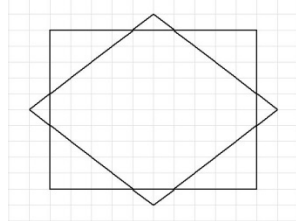


Рисунок 1

**Телепорт** – перемещение в пространстве. Подготовка – 5 минут.

В случае успешной подготовки: маг может переместить себя и одно любое существо из населенного пункта в другой. 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.

**Взрыв врат** – разрушение врат. Подготовка – 10 минут. Ритуал проводится в 10 шагах от поселения. В случае успешной подготовки врата считаются разрушенными и должны быть открыты настежь обороняющимися.

**Мор** – наслать болезнь. Подготовка – 10 минут. Ритуал проводится в 10 шагах от врат поселения, на которое насыщается болезнь. Ритуал проводится только при непосредственном контроле, со стороны мастерской команды. В случае успешной подготовки примерно половина всех находящихся в поселении людей и нелюдей заболевает. Выбор жертв происходит случайно, жертвы заболевают через 30 минут после проведения ритуала.

**Комета** – уничтожить здание или осадное орудие. Подготовка – 10 минут. Ритуал проводится в 10 шагах от врат поселения (не важно с внешней или внутренней стороны). В случае успешной подготовки маг выбирает что то одно:

- уничтожить осадное орудие;
- уничтожить или понизить уровень постройки (при его наличии) не действует на фортификационные сооружения и дворец.

**Магический допрос** – позволяет получить три ответа от цели ритуала. Подготовка – 5 минут. Для успешного ритуала цель должна быть взята в плен или подчинена магией или добровольно согласится на ритуал. В случае успешной подготовки допрашиваемый обязан правдиво ответить на 3 вопроса жреца.

**Восстановление** – восполнить манну за дары богам. Подготовка – 10 минут. Жрец может вовлечь в ритуал ещё 1 заклинателя и уничтожить сколько угодно чипов материалов для того чтобы восполнить себе и/или участникам ритуала ману. Конкретное количество восполненной маны определяется для каждого ритуала и зависит от отыгрыша и экономической ситуации на полигоне. Инициатор ритуал решает кому и сколько маны восполнено, у заклинателя не может быть маны больше своего максимума. Повторно проводить данный ритуал заклинатель может не ранее чем через 2 часа.

**Купол** – защитить поселение от вредоносных ритуалов и штурма. Подготовка – 20 минут. В случае успешной подготовки поселение в течении часа:

- защищено от ритуалов взрыв врат, комета, мор;
- штурмовых действий.

После окончания ритуала данное поселение не может быть защищено куполом в течении 3 часов.

### 8.3 Зелья

**ВАЖНО:** Персонажи могут использовать зелья, находясь в состоянии тяжелого ранения или отравления.

| Наименование        | Описание                                                                                                                                                            |
|---------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Лечение ран         | Восстанавливает все личные хиты, не восстанавливает временные хиты.                                                                                                 |
| Лечение болезни     | немедленно прекращает действие болезни                                                                                                                              |
| Противоядие         | немедленно прекращает действие яда                                                                                                                                  |
| Яд                  | жертва имеет все ограничения тяжелораненого и умирает в течении 20 минут                                                                                            |
| Зелье живучести     | добавляет + 1 временный хит, эффект зелья живучести не суммируется. Временный хит не может быть вылечен каким либо способом и при получении урона снимается первым. |
| Иммунитет к яду     | даруют пожизненный иммунитет в соответствии с названием                                                                                                             |
| Иммунитет к болезни |                                                                                                                                                                     |

### 8.4 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 подчинится 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 (Эннем)** – Святыня озаренных. Охраняется лучше самого халифа Аль-Барадского. Сюда совершают хадж все исманы восточных земель. Камень вселяет в сердца верных джэршэитов силу пророка.
- 4) **Пещера Старца Горы в Арль-Хакиме** – Говорят, прикосновение ко входу в эту священную пещеру во время хаджа укрепляет и тело и дух.

\* Места силы нельзя повредить физически.

\*\* Осквернение 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. 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.

**Бес/Икбел** – 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** – мертвый 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 баиня 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 мертвых. Древнее магическое существо, побежденное в былые времена венецианскими 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 общим правилам.

**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 общим правилам

## 10. СТРАНА МЕРТВЫХ

Игрок считается «убитым», если с него сняли все хиты **и еще 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 неустраиваемыми «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 (максимальное количество – 6 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.

## 11. 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 окончанию 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!

## 12. СЕМЕЙНЫЙ КОДЕКС

**Данный блок правил обязателен для соблюдения всем родителям, планирующим вывезти на наш проект своих детей.**

1. На игру «Чужая война» допускаются дети в возрасте от 10 лет строго под присмотром родителей. Присмотр за детьми должен осуществляться 24 часа в сутки. В случае, если родители по каким-то причинам не могут его осуществить они должны либо делегировать эти полномочия ответственному лицу из состава своей команды в возрасте старше 18 лет, либо покинуть полигон вместе с ребенком.

2. Капитаны команды вправе самостоятельно установить минимальную возрастную планку для детей **в своей команде** – в любом случае она не может быть ниже 10 лет.

3. Родители обязаны осуществлять контроль над своими детьми все дни в процессе игры, а также дни заезда и выезда с полигона.

4. Свободное перемещение детей по полигону без присмотра родителей разрешено только с 16 лет. Во всех остальных случаях родители **ОБЯЗАНЫ** сопровождать ребенка при перемещении за пределами своего игрового лагеря.

5. Детям до 16 лет запрещено участвовать в любых игровых сражениях. В случае штурма крепости или боевки на открытой местности родители обязаны увести детей младше 16 лет в сторону от места боя на расстояние не менее 20 метров и убедиться в их безопасности и в том, что они не мешают своим присутствиям игровому процессу.

6. При боевой ситуации ребенок может быть «пленен» словом. Для этого воину, осуществляющему штурм крепости, или нападение на открытой местности достаточно указать на ребенка, находящегося в непосредственной близости от него (от 5 шагов) рукой и сказать громко и отчетливо «пленен». Родители плененного ребенка должны остаться рядом с ним до момента освобождения (если они были «убиты» - остаются в белом колпаке в качестве «призрака»). Освобождается ребенок словом «освобожден».

7. На детей распространяются все игровые правила.

8. В случае игровой смерти родители ребенка могут выбрать два варианта: сходить вместе с ребенком до мертвяка, зарегистрироваться там и вернуться в лагерь, чтобы отсидеть положенный срок в белом колпаке в качестве «призрака» у себя в палатке **ИЛИ** остаться на весь срок в мертвяке вместе с ребенком.

9. Родители **ОБЯЗАНЫ** следить за тем, чтобы их дети не мешали игровым процессам, соблюдали правила игры, были встроены в игровую механику своей локации.

**САНКЦИИ**

Родители, оставляющие своих детей без присмотра или системно нарушающие вышеперечисленные правила, будут удалены с полигона без права возвращения – по решению капитана команды или мастерской группы.

Напоминаем, что возрастную планку для детей капитаны вправе установить самостоятельно, но она не может быть ниже 10 лет. Обязательно сообщите об индивидуальных правилах для детей вашей локации 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. Игроки, злоупотребляющие алкоголем, а также игроки, ведущие себя некорректно, грубо, агрессивно - будут удалены с игры с последующим баном на наших проектах.
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.
9. Использование генераторов допускается только при согласовании с МГ.

Будем рады видеть вас на проекте «Чужая война»!

**МГ «Рыжик и Ко»**

**Архангельск-Северодвинск 2025 год**