

Цели игры.

Жестокие бои Мордхейма происходят на запутанных улицах, в разрушенных зданиях и заброшенных проулках.

Мордхейм в первую очередь место сражения **отрядов**.

Основная цель **отряда** собирать **варп-камень**, для получения прибыли. Победителем игры станут **приключенцы отряда** сдавшего большее количество **варп-камня** на конец игры.

В случае равного счета победителем из претендентов станет **приключенцы отряда** обладающего наибольшим количеством **игровых денег**.

Тавернщик будет принимать **варп-камень** три раза за игру. Представьте, что три раза за игру из Мордхейма отправляется дилижанс с **варп-камнем** к вашим сюзеренам.

Прием будет проведен в выбранное для **отрядов** время, совместно или индивидуально для каждого **отряда**.

Каждый раз вы можете сдать любое количество **варп-камней**. При этом стоимость каждого **варп-камня** понижается от бОльшего количества отданных **Тавернщику варп-камней**, за один из трёх раз приёма, а так же от бОльшего количества **персонажей в отряде**, включая **наёмников, монстров и мастерских персонажей**. Например: мудро будет отказаться от услуг **наёмника** досрочно, если это увеличит итоговую цену.

Количество камня за раз\ количество воинов в отряде	1-2 воинов в отряде	3-4 воинов в отряде	5-6 воинов в отряде
1	15 серебряных	15 серебряных	7 серебряных
2	22 серебряных	20 серебряных	17 серебряных
3	30 серебряных	27 серебряных	25 серебряных
4	32 серебряных	30 серебряных	27 серебряных
5	40 серебряных	35 серебряных	32 серебряных
6	45 серебряных	40 серебряных	35 серебряных
7	55 серебряных	50 серебряных	45 серебряных
8	60 серебряных	55 серебряных	50 серебряных

Отряды.

Каждый **отряд** имеет свои собственные **цели** и причины для сражения в Мордхейме, будь то жажда наживы или борьба за политическое влияние. В бесчисленных битвах и уличных свалках вы можете попробовать осуществить свои амбиции и выйти из города победителем!

Все **приклученцы отряда** обязаны носить на руке ленту с цветом своего **отряда**.

Командир

Каждый **отряд** должен иметь **командира**. Он принимает решения и ведёт ваших воинов через тёмные улицы Мордхейма.

Герои и рядовые

В игровых целях воины в **отряде** делятся на **Героев** и **Рядовых**. **Герои** переходит из одной игры Мордхейм в другую с сохранение части **навыков, снаряжения и денег**.

В случае игровой смерти **приклученца**, игрок может войти в игру совершенно новым **приклученцем**, и вступить в любой **отряд** удовлетворяющий игровому внешнему виду **приклученца**.

Возможные отряды

«Прислушайся к моим словам, юноша, ибо много есть в Мордхейме тех, с кем тебе предстоит встретиться. Люди земель от Мидденхейма до далёкого Мариенбурга сделали ставку на этот богом забытый город. А есть ещё крысолюди, Ходячие Мертвецы, и эти безумные Охотники... Итак, сегодня я в хорошем настроении и ты узнаешь обо всех. Может быть, это даст тебе представление, с чем тебе придётся столкнуться. Так внимли же, юноша, ибо эти слова могут спасти тебе жизнь!»

Культ Одержимых

Одержимые. Проклятые. Люди-призраки. Эти подонки – худшие из худших. Они опасные твари, возможно опаснее, чем кто-либо другой во всём городе. Этот поклоняющийся Хаосу сброд состоит из мутантов, бистменов и культистов, а есть и много худшие, кому имя Одержимые. Если ты когда-либо дашь им подойти к тебе, ты в большой беде – мало кто сравнится с этими подонками в рукопашной

Мидденхеймцы

Эти северяне – чокнутые, безумцы, берсеркеры! Они сильны, как огры, и злее орков. Бойся их в рукопашной – все шансы за то, что тебе разобьют череп молотом или снесут голову одним из огромных топоров, какие они всегда носят при себе.

Охотники на Введьм

Охотники на Введьм предадут огню тебя и твоих спутников, если ты дашь им хоть малейший повод. Они превосходно вооружены и экипированы, и не знают пощады к тем, кто встал на их пути. Всюду в Мордхейме их сопровождают толпы фанатиков и тех умалишенных, Флагеллантов. Одно лишь слово Охотника, и они порвут тебя на куски, сожгут тебя, обезглавят и навсегда лишат тебя благословения Зигмара.

Сёстры Зигмара

Не верь тому, что говорят о них Охотники на Ведьм. Они не более еретики, чем я, и я насажу на вертел любого, кто скажет иное. Не то чтобы Сёстры нуждались в чьей-либо поддержке – они свирепые бойцы, и ты должен быть так же крут, как они в своей крепости посреди Мордхейма.

Персонажи.

Приключенцы.

Основные персонажи в игре.

Изначально **приключенцы** могут сражаться только одним одноручным оружием ближнего боя. В процессе игры, это изменится, у **приключенцев** появляются игровые «**навыки**», например, **навык «бой двумя руками»**

Как правило, у каждого из **приключенцев** изначально 2 хита.

Если **приключенец** состоит в **отряде**, он обязан носить на руке ленту с цветом своего **отряда**.

Такие **персонажи** используют оружие и доспехи, сражаются и т.п., исходя из имеющихся игровых «**навыков**» и собственного видения своего персонажа.

Снаряжение и богатства **приключенцев** подбираемы.

Попадая в состояние «**ВНЕ ИГРЫ**» **приключенцы**, надев **хайратник**, отправляются в **таверну**.

Мастерские персонажи.

Мастерский персонаж, имеет свой набор параметров и предписания от мастерской группы. Такие **персонажи** используют оружие и доспехи, сражаются и т.п., опираясь на эти предписания.

Мастерские персонажи могут давать задания и вознаграждать **приключенцев** за выполнение этих заданий.

Снаряжение и богатства **мастерских персонажей** непобираемы.

Попадая в состояние «**ВНЕ ИГРЫ**» **мастерские персонажи**, надев **хайратник**, отправляются в **таверну**, или задерживаются (в хайратнике) до конца события.

Наёмники.

Наполовину **мастерский персонаж**, имеет свой набор параметров и предписания от мастерской группы. **Наёмники** используют оружие и доспехи, сражаются и т.п., опираясь на эти предписания.

При оплачиваемом найме в **отряд наемник** принимает сторону **отряда** до конца найма, не может предать нанимателей, но определенных приказов слушается, опираясь на предписания от мастерской группы.

Если **наёмник** состоит в **отряде**, он обязан носить на руке ленту с цветом своего **отряда**.

Наёмники могут давать задания и вознаграждать **приключенцев** за выполнение этих заданий.

Снаряжение и богатства **наёмников** непобираемы.

Попадая в состояние «**ВНЕ ИГРЫ**» **наёмники**, надев **хайратник**, отправляются в **таверну**, или задерживаются (в хайратнике) до конца события.

Наемники	Цена найма на 1 час
Странствующий рыцарь	5 золотых
Огр-наемник	6 золотых или скормить двух существ
Халфлинг-разведчик	1 золотой
Эльф-наемник	4 золотых
Волшебница	3 золотых

Некоторые ограничения:

Охотники на ВЕДЬМ не нанимают Волшебницу;

Култ Одержимых не нанимает Странствующего Рыцаря;

Мидденхеймцы не нанимают Эльфа.

Монстры.

Монстры имеют свой набор параметров и предписания от мастерской группы. Такие персонажи используют оружие и доспехи, сражаются и т.п., опираясь на эти предписания.

Снаряжение **монстров** непобораемо (оно слишком старое, уродливое или не подходит для человека). Богатства **монстров ограничено**- побираемы, т.е. побежденный **монстр** выдаёт добычу, опираясь на предписания от мастерской группы.

Попадая в состояние «ВНЕ ИГРЫ» монстры, надев **хайратник**, отправляются в сторону, выждав некоторое время, снова попадают в **игру**.

Игроки в белом хайратнике.

Если вы видите персонажа в белом хайратнике, притворитесь, что его нет. Таким образом в игре обозначается состояние «ВНЕ ИГРЫ»

Местность.

Таверна.

Особая зона в игре, где разрешены боевые взаимодействия по правилам **игры**, но запрещены по правилам мира. На зачинщика неприятностей **Таверщик** наложит серьезный штраф к общему итогу **игры**.

В таверне обитает **Таверщик (Мастерский персонаж)**, он принимает от представителей **отрядов варп-камень**, продаёт **снаряжение**, может обучать **навыкам**, лечит **проклятья**. Если **приключенец**, **наёмник** или **мастерский персонаж** попал в состояние «ВНЕ ИГРЫ» таверщик бросит «кости судьбы» и определит дальнейшую историю **персонажа**.

Запертые двери.

Некоторые дверные проёмы будут перегорожены нетканкой или киперной лентой. Рядом будет висеть «чип» с требованиями для прохода в этот конкретный проем.

Срывать «чипы», проходить через нетканку или под киперной лентой, без выполнения необходимых игровых действий, СТРОГО ЗАПРЕЩАЕТСЯ.

Варианты требований, указанных на «чипе» в проёме двери или окна:

- 1) «Чип: обыкновенный замок», который может открыть **персонаж** с навыком «взлом» и с **отмычками**;
- 2) «Чип: Волшебный замок», который можно открыть, только обладая нужным **ключом**;
- 3) «Чип: Завал», на разгребание которого потребуется время. Для разгребания **завалов персонажам** понадобится **инструменты**. Разбор **завалов** модерируется участием в разборе завалов не менее двух **персонажей**, в течении 10 минут. Некоторые **персонажи**, например **огр-наемник**, могут сделать это без **снаряжения инструменты** и в одиночку. Разбирающие **завал персонажи** должны издавать соответствующий шум. При отвлечении **персонажей**, разбирающих **завалы**, и возвращении их к этому занятию снова, время не обнуляется. Например, разобрал **завал** 5 минут, побил **монстров**, продолжил разбирать еще 5 минут.

Окна, снаряжение **Верёвка** и навык «Лазанье»

Окна, не закрытые нетканкой или киперной лентой, **персонажи** могут преодолевать только при помощи снаряжения **Верёвка**.

Верёвка является одноразовым снаряжением, как, например, **Свиток Заклинания**.

Использовал, порвал. **Верёвка** позволяет преодолевать оконный проем по одному разу в обе стороны. Действует туда (через окно в здание) и обратно (из здания в то же окно) один раз на одного персонажа.

Некоторые **монстры** отлично лазают по стенам. Учитывайте это, когда будете думать, что вы в безопасности находясь в запертой комнате с окном.

ХИТЫ.

Не у каждого **персонажа**, но у каждого **приключенца** изначально 2 **хита**.

У **приключенца** в составе **варбанды** также 2 хита (в отличие от предыдущей части **игры**).

У **приключенца** в **лёгком доспехе** (кожаном доспехе или пластиковом нагруднике) дополнительно 2 **хита**.

У **приключенца** в **тяжёлом доспехе** (жесткий пластиковый корпус, шлем и три элемента защиты конечностей (например защита плеча и два наколенника)) дополнительно 5 **хитов**.

Можно использовать или **тяжёлый**, или **легкий доспех**.

***Пример:** Если вы видите **приключенца** без доспехов, то скорее всего у него 2 **хита**, если **приключенец** в одном пластиковом панцире - у него 4 **хита**, в панцире с наплечниками, в наколенниках и шлеме - у него 7 **хитов**. Бонусы от доспехов распространяются на всех **персонажей**.*

У **персонажа** в **золотой ленте героя** (на голове или через корпус) дополнительно 4 **хита**, поверх всех прочих. **Золотую ленту героя** могут использовать только персонажи с редким навыком «**герой**». Но такая лента может быть повязана только у **персонажа**, у которого в данный момент есть **варп-камень**. При потере **варп-камня хиты** не добавляются, а сама лента прячется.

Другие игровые (сертифицированные мастерской группой) **артефакты** и **волшебные вещи** могут добавить дополнительные **хиты**.

Экипировка.

Игровое оружие для ближнего боя.
Тямбара - имитирует дубину, снимает 1 хит , этим оружием нельзя добить. Запрещены колющие удары. <i>Пример: если вы победили игрового персонажа дубиной, вам придётся стоять рядом с ним около пяти минут, чтобы быть уверенным, что он попадет в состояние «ВНЕ ИГРЫ».</i>
Меч или топор (протектированный (LARP)) - снимает 1 хит . Запрещены колющие удары.
Кинжал (резиновый, реактопластовый или протектированный (LARP)) - снимает 1 хит . Запрещены колющие удары.
Копье (протектированный (LARP)) - снимет 1 хит . Это оружие проходит дополнительную оценку мастером на допуск в игру. На игре используется только при наличии определённого игрового навыка « копье »
Двуручное оружие - большая протектированная дубина, большой протектированные (LARP) меч или топор, занимающий в бою обе руки - снимает 2 хита . Помечается красной лентой . На игре используется только при наличии определённого игрового навыка «двуручное оружие»
Щит (протектированный (LARP)) - хитов не добавляет, не требует наличия шлема. Проходит дополнительную оценку мастером на допуск в игру. На игре используется только при наличии определённого игрового навыка «щит» .
Баклер (протектированный (LARP)) - хитов не добавляет, не требует наличия шлема. Проходит дополнительную оценку мастером на допуск в игру. На игре используется только БЕЗ определённого игрового навыка «щит» .
Игровое оружие для дистанционного боя.
Лук (с небольшим натяжением) - снимет 1 хит , этим оружием нельзя добить. Это оружие и снаряды проходят дополнительную оценку мастером на допуск в игру. На игре используется только при наличии определённого игрового навыка « лук »
Арбалет (с небольшим натяжением) - снимет 1 хит , этим оружием нельзя добить. Это оружие и снаряды проходят дополнительную оценку мастером на допуск в игру. На игре используется только при наличии определённого игрового навыка « арбалет »
Метательное оружие (протектированные (LARP) топоры, ножи, сулицы, сюрикены и т.п.) - снимает 1 хит , этим оружием нельзя добить. Это оружие и снаряды проходят дополнительную оценку мастером на допуск в игру. На игре используется только при наличии определённого игрового навыка « метательное оружие »
Огнестрел (Имитация огнестрельного оружия мира warhammer) - снимает 2 хита , этим оружием нельзя добить. Это оружие и снаряды проходят дополнительную оценку мастером на допуск в игру. На игре используется только при наличии определённого игрового навыка «огнестрел» <i>Пример: если вы победили игрового персонажа луком, арбалетом, метательным оружием или огнестрелом, вам придётся стоять рядом с ним около пяти минут, чтобы быть уверенным, что он попадет в состояние «ВНЕ ИГРЫ».</i>

Побираемость и непобираемость игрового оружия.

Тямбары приключенцев ПОБИРАЕМЫ

Другое оружие **приключенцев условно ПОБИРАЕМО**.

Приключенец может отказаться реально отдать игровое оружие, так как, например, не доверяет вам, а сам лично несёт ответственность за данный предмет.

На оружии или доспехах побеждённого будет находится «чип», сорвав который вы получите своеобразный «вексель» на это оружие или доспехи. В **таверне** вы сможете обменять его на реальный эквивалент или, при отсутствии такой возможности, получите половину его стоимости в монетах.

При этом, побеждённый не использует игровое оружие без «чипа», а попадая в состояние «**ВНЕ ИГРЫ**» лишается его, сдав тавернщику.

«**Чип**» оружия - это побираемый элемент игры, при обыске его необходимо отдать, наравне с другим побираемым инвентарём.

Оружие **наёмников, монстров и мастерских персонажей НЕ ПОБИРАЕМО**, если хозяин сам его не отдал. *Например, приключенец при обыске может найти годный меч (если монстр его ему отдаст), но остальное оружие оказывается сломанным и негодным.*

Цены на оружие и доспехи.

Оружие

Дубина	2 медных
Кинжал или нож	4 медных
Меч или топор	1 золотой
Двуручное оружие	6 серебряных
Лук	6 серебряных
Арбалет	2 золотых
Огнестрел	3 зототых
Копьё	1 золотой

Метательное оружие

Доспехи и щиты

Щит	1 золотой
Баклер	1 золотой

Лёгкий доспех	4 золотых
Тяжёлый доспех	10 золотых

Продажа оружия и доспехов осуществляется по половинной цене от цены покупки.

Обыкновенное снаряжение.

Все обыкновенное снаряжение является одноразовым. В игре оно представлено как **свиток снаряжения**. Использовать просто - порвать.

*Например, Странствующий Рыцарь рвёт **свиток снаряжения: целебные травы**, для того чтобы восстановить 1 утраченный в бою хит. После того как **свиток снаряжения** порван, у рыцаря исцеляется 1 хит.*

Верёвка,

Верёвка позволяет преодолевать оконный проем по одному разу в обе стороны. Действует туда (через окно в здание) и обратно (из здания в то же окно) один раз на одного персонажа.

Целебные травы,

Целебные травы при использовании восстанавливают один хит. Не прибавляют, а восстанавливают. **Целебные травы** ВОЗМОЖНО использовать ТАК ЖЕ в состоянии «РАНЕН».

Священная реликвия,

Использование **Священной Реликвии** позволяет сбросить с себя **Проклятие** или эффект **Заклинания**.

Отмычка (для использования требует навык «Взлом»)

Отмычка позволяет персонажу с навыком «Взлом» открывать игровые сундуки и не волшебные двери с «чипом: обыкновенный замок».

Нетканка или киперная лента с «чипом: обыкновенный замок» снимается СРАЗУ ПОСЛЕ после использования **отмычки**. В этот момент **проем** считается открытым для всех **персонажей** игры.

Инструменты,

Инструменты используются для разбора завала.

«Разгребание» **завала** начинается СРАЗУ ПОСЛЕ того, как рвётся **свиток снаряжения: инструменты**.

Разбор **завалов** играется 10-ти минутным участием в разборе **завала** двух **персонажей**, издающих соответствующий шум. При отвлечении **персонажей**, разбирающих **завал**, мене чем на 15 минут, и возвращении **персонажей** к этому занятию снова, время не обнуляется.

Нетканка или киперная лента с «чипом: Завал» снимается СРАЗУ ПОСЛЕ после 10 минут такого «разбора». В этот момент **завал** считается разобранным для всех **персонажей** игры.

*Например, Культи Одержимых, разорвав **свиток снаряжения: инструменты**, разобрал **завал** 5 минут. Далее Культи побил, напавших внезапно **монстров**, и продолжил разбирать **завал** ещё 5 минут. Всего прошло 10 минут «разгребания» и Одержимые сняли киперную ленту с «чипом: **Завал**». Но неожиданно прибежали Охотники на Ведьм, прогнали Культи, чтобы воспользоваться очищенным проходом.*

Свиток Заклинания,

Свиток Заклинания позволяет использовать заклинание. Использование **Свитков Заклинания** в игре не требует навыка.

Для использования заклинания из свитка **персонаж** выполняет следующие действия:

1. Громко читает название **заклинания**. Например «Свиток глупости!»
2. Громко обозначает цель используя для этого игровой или «командный» ник, или описывая цель. Например «Зул», «зомби в красном плаще». Желательно убедиться, что цель поняла, что в неё направлено заклинание.
3. Читает правильный текст **заклинания**, написанный в стихотворной форме на **Свитке Заклинания**. Например «В моих руках не просто шар, в нем треххитовый адский жар!»
4. Рвет этот **Свиток Заклинания**.
5. (если используется Свиток Заклинания типа «фаербол». Кидает и попадает мягким муляжом заклинания в названную ранее цель. Если заклинатель не попадает в в названную цель, попадает в щит названной цели или в другую цель, то заклинание не действует.

Редкое снаряжение.

Редкое снаряжение является многоразовым. В игре оно представлено как реальный предмет.

Книга Магии,

Книга Магии является многоразовым снаряжением.

Книга Магии позволяет использовать **ОПРЕДЕЛЁННОЕ заклинание** (в книге написано какое) ценой ЛЮБОГО свитка заклинания. Заклинание используется по правилам использования **Свитка Заклинания** на игре.

Например, у персонажа **Книга Магии: Фаербол**.

6. Громко читает название заклинания. «Фаербол!»

7. Громко обозначает цель используя для этого игровой или «командный» ник, или описывая цель. Например «Зул», «зомби в красном плаще». Желательно убедиться, что цель поняла, что в неё направлено заклинание.

8. Читает правильный текст заклинания, написанный в стихотворной форме в книге. Например «В моих руках не просто шар, в нем треххитовый адский жар.»

9. Рвет ЛЮБОЙ Свиток Заклинания.

10. Кидает и попадает мягким муляжом заклинания в названную ранее цель. Если заклинатель не попадает в в названную цель, попадает в щит названной цели или в другую цель, то заклинание не действует.

Лопата

Лопата, она и есть лопата. Лопата настоящая, сражаться нельзя, копать - можно.

Цены на снаряжение

Обыкновенное снаряжение

Верёвка	2 серебряных
---------	--------------

Целебные травы	1 золотой
----------------	-----------

Священная Реликвия	2 золотых
--------------------	-----------

Отмычка	1 золотой
---------	-----------

Инструменты

Свиток Заклинания	1 золотой
-------------------	-----------

Редкое снаряжение

Книга Магии	6 золотых
-------------	-----------

Навыки

Базовые навыки

Базовые навыки приобретаются **приключенцами** у **Тавернщика**, некоторых **мастерских персонажей** и **наёмников** за денежное вознаграждение.

Навык «Двуручное оружие».

Персонаж может использовать игровые **двуручные мечи, топоры и дубины**. При этом оружие должно занимать две руки.

Навык «Бой двумя руками».

Персонаж может использовать одновременно два игровых одноручных оружия, при этом каждое оружие занимает одну руку.

Навык «Копье».

Персонаж может использовать игровое **копье**. При этом оружие занимает две руки. Например нельзя использовать **копье** и **щит**.

Навык «Щит».

Персонаж может использовать игровой **щит**.

Навык: «Лук», «Арбалет», «Метательное оружие»

Персонаж может использовать игровые **лук, арбалет, метательные муляжи оружия**, соответственно.

Навык «Взлом замков».

Чтобы пройти через дверь с неволшебным замком, вам нужна отмычка и одна минута театрального ковыряния.

Редкие навыки

Редкие навыки могут быть у некоторых **персонажей** изначально, приобрести такие навыки в игре практически не возможно

Навык «Лазание по стенам»

Вы можете лазить через окна в здание, без использования снаряжения «**верёвка**».

Навык «Герой»

У **персонажа** в **золотой ленте героя** (на голове или через корпус) дополнительно 4 **хита**, поверх всех прочих. Но такая лента может быть повязана только у **персонажа**, у которого в данный момент есть **варп-камень**. При потере **варп-камня хиты** не добавляются, а сама лента снимается и прячется.

Навык «Бесстрашие»

На **персонажа** не действует **заклинание страх**.

Состояния.

Основные состояния.

«ВНЕ ИГРЫ»

Если ваш персонаж был попал в состояние **«ВНЕ ИГРЫ»**, вы обозначаете это состояние, театрально падая на землю или присев и подняв руки. Оставайтесь на месте некоторое время, чтобы вас могли, например, обыскать или унести, при отсутствии какой либо игровой активности оденьте **хайратник** на голову и направляйтесь в **таверну**.

После попадания в **таверну**, игрок 10 минут (или больше, при собственном желании) может поиграть **монстром**, иным способом помочь **мастерской группе** или просто посидеть, отвлечься.

Далее **Таверщик** или **Мастер** разрешает вам бросить **«кости судьбы»**

Результаты броска
2-3 - Персонаж погиб
4 - Персонаж жив, но он «ЛИШИЛСЯ РУКИ» (если у персонажа итак одна рука, то перебросьте «кости судьбы»)
5 - Персонаж жив, но у него «ПОВРЕЖДЕНА НОГА» (если у персонажа итак не может бегать, то перебросьте «кости судьбы»)
6 - Персонаж жив, но теряет все навыки .
7 - Персонаж жив, но теряет всё имеющееся на данный момент снаряжение .
8 - Персонаж жив, но получает одно из проклятий. Дополнительный бросок: 1 - ГЛУПОСТЬ. 2 - ЖАДНОСТЬ. 3 - ЧРЕВОУГОДИЕ\ГОЛОД. 4 - ЧЕСТНОСТЬ. 5 - АСКЕТИЧНОСТЬ. 6 - НЕВНЯТНОСТЬ. ВАЖНО: Проклятья можно снять у Таверщика, заплатив 1 золотой.
9 - Персонаж жив.
10 - Персонаж жив и получает 1 золотой.
11 - Персонаж жив и получает навык «Бесстрашие» .
12 - Персонаж жив и может выучить любой базовый навык .

В игре будут модификаторы для каждого **отряда** или лично **наёмника**, увеличивающие или уменьшающие результат вашего броска.

Если **персонаж** погиб, **игрок** 10 минут (или больше, при собственном желании) может поиграть **монстром**, иным способом помочь **мастерской группе** или просто посидеть, отвлечься. После этого, **игрок** может войти в игру совершенно новым **приклученцем**, и вступить в любой **отряд** удовлетворяющий игровому внешнему виду **игрока**.

«РАНЕН»

Если у вас закончились **хиты**, но вас не доби́ли, вы самостоятельно не перемещаетесь, не можете сражаться и не можете использовать заклинания.

Вы можете **5 минут** звать на помощь. Если спасти вас некому, вы переходите в состояние **«ВНЕ ИГРЫ»**.

Если вас подобрали и пытаются, например, найти лекаря или отнести на игровой жертвенный алтарь, то игра продолжается ещё дополнительно 15 минут (то есть без лечения **приклученец** не переходит в состояние **«ВНЕ ИГРЫ»** максимум 20 минут, или около того).

Вас могут «переносить» отыгрывая переноску ослабленного тела шагом.

«ОГЛУШЁН»

Ввести в состояние **«ОГЛУШЁН»** вас можно НЕОЖИДАННО для **персонажа** хлопнув по спине рукой со словами «ОГЛУШЁН». Оглушить можно только **персонажа** без шлема. Некоторых персонажей (они сами все знают) оглушить нельзя, но это будет маленьким сюрпризом для игрока.

Если вас оглушили, то вы обозначаете это состояние, падая на землю или присев и подняв руки.

Состояние **«ОГЛУШЁН»** действует **2 минуты**, повторное оглушение действует ещё **2 минуты** с момента оглушения, третье оглушение немедленно вводит вас в состояние **«РАНЕН»**.

Если вас оглушили, то любое попадание по вам вводит вас в состояние **«РАНЕН»**.

Если вас оглушили, то вас можно ввести в состояние **«ВНЕ ИГРЫ»** обозначив удар со словами «ДОБИВАЮ» любым оружием ближнего боя.

Вас могут «переносить» отыгрывая переноску ослабленного тела шагом.

Увечья (не снимаемые в таверне состояния).

Персонаж «ЛИШИЛСЯ РУКИ».

Рука вашего **персонажа** не функционирует. Желательно перевязать ее белой лентой.

Вы не можете использовать стрелковое и двуручное оружие или копья. Все игровые действия вы производите одной рукой. Например, рвете **свитки заклинания**, собираете монеты и т.п.

В целях безопасности вы можете использовать рука для предотвращения падения и т.п.

У персонажа «ПОВРЕЖДЕНА НОГА».

Нога вашего **персонажа** нестерпимо болит. Желательно перевязать её белой лентой. Вы не можете бегать.

Проклятья (снимаемые в таверне состояния).

Проклятья можно снять у **Тавернщика**, заплатив 1 золотой.

Глупость.

Если ваш **персонаж** глупый, он имитирует поведение тупого. Не может действовать без приказа соратников. Например «убегай, атакуй, обойди с фланга». Если соратник отсутствует поблизости, то глупый **персонаж** направляется в **таверну**, имитируя тупого, по желанию слушает приказы «не соратников» или атакует, все так же имитируя тупого.

Страх.

Если ваш **персонаж** находится под воздействием заклинания страх, то любое попадание любым оружием или магией от заклинателя (персонажа наделившего вас этим эффектом) отправляет вас в состояние «ВНЕ ИГРЫ».

Жадность.

Вы не можете расстаться со своими игровыми деньгами, предметами, **снаряжением** и **оружием**. Не можете отдавать или менять их, где-либо оставлять, закапывать или прятать. Отыгрывайте невероятно жадную личность, торгуйтесь, вспоминайте, где зарыт клад или спрятаны пожитки, собирайте все на своем пути.

Чревоугодие.

Вы всегда голодны, еда может отвлечь вас от битвы. Если противник положит, например, апельсин в очень опасном месте, или вы увидите еду на своем пути. Первой своей целью вы ставите заполучение этого «сокровища». Вырываетесь вперёд строя, бросаете соратников на произвол судьбы и т.п.

Честность.

Вы всегда говорите правду и правдиво отвечаете на любые игровые вопросы.

Аскетичность.

Вы совсем не собираете монеты.

Невнятность.

Вы разговариваете только с вытянутым языком, и соответственно не можете прочитать заклинание.

Временные состояния.**Слабость или замедление.**

Вы передвигаетесь на корточках (гусиным шагом).

Правила поведения при боевых взаимодействиях:

На этой игре мы машем палками, и, несмотря на достаточную безопасность LAPP-оружия, примите во внимание, что в данный момент вы уважающий окружающих игрок, а не бычье с мягкой битой. Будьте внимательней и осторожней, сражаясь с женщинами, новичками и детьми.

Поражаемая зона - все тело, кроме паха, головы, шеи, кистей и стоп.

Если вам попали по паху, голове, шее, кистям или стопам, но все в порядке, не стоит задерживать игру. Ойкните, в меру своего воспитания, на обидчика, решите для себе - сняло ли попадание **хиты**, и продолжайте сражение.

Если вам больно, поднимите руку, отойдите в сторону от игрового сражения. После игрового сражения решите проблему вне **игры**, а лучше отправляйтесь в **таверну**, вместе с обидчиком.

Если вам нестерпимо больно, или у вас травма - поднимите руку и попросите ближайших к вам людей и обидчика остановить **игру** и оказать необходимую помощь.

Аптечка первой помощи будет находится в **таверне**.

Если вы попали по паху, голове, шее, кистям и стопам, выждите реакцию своей цели. Если все в порядке, извинитесь и продолжайте сражение. Теперь вы - херобоец. Если образовался конфликт или проблема остановите **игру** и окажите необходимую помощь.

На полигоне, особенно в зданиях могут встречаться ямы, неровности, торчащие балки, скользкие поверхности или даже торчащие ржавые гвозди.

Мы намерено концентрируем **игру** в самых расчищенных местах полигона. Просим вас быть предельно внимательными и осторожными. И кстати ответственность за вас мы на себя не берём, но готовы помочь в случае необходимости.