

Правила “WarCraft: Лики войны”

(Бета 0.8)

Игра разработана по серии компьютерных игр Warcraft.

Постулаты проекта: Прокачка, Война, Игра в модели.

1. Общее положение

- 1.1. Мастера решают конфликтные ситуации и их решение обжалованию не подлежит.
- 1.2. Данные механики не отменяют законы РФ, продолжающие действовать на территории игры, и не противоречат им.
- 1.3. Любые физические взаимодействия персонажей являются лишь моделированием. Каждый участник модели в равной степени несет ответственность за последствия своих действий, согласно законам РФ.
- 1.4. Механики содержат полный перечень моделей, которые присутствуют на игре. Если что-то не описано в механиках, значит оно не моделируется.
- 1.5. Использование чужого оружия (или других предметов, используемых для реализации моделей) разрешено только в случае однозначного согласия владельца оружия. Если в конфликтной ситуации владелец утверждает, что не давал однозначного согласия, то ответственность ложится на того, кто заимствовал оружие.

2. Положение о объектах

- 2.1. Игрок, определив свою расу и класс, должен обеспечить себя всем необходимым для отыгрыша и моделирования всех навыков, на всех уровнях развития своего персонажа. Если вы хотите в ходе игры сменить класс, вы к этому также должны быть готовы.
- 2.2. Некоторые компоненты игры предоставляются мастерской группой:
 - маркеры элементов атаки, иммунитетов и уязвимостей
 - макро и микро ресурсы
 - печати полководцев
 - т.д. список будет пополнен
- 2.3. Если у игрока нет объектов, которые моделируют те или иные способности, то он не может их отыгрывать. Пример: тотемы Шамана.
- 2.4. На игре моделируются атаки и защита от определенных элементов. Они маркируются значками и ленточками. На костюме должно быть предусмотрено место для их крепления.
 - 2.4.1. Значки с маркером иммунитета - должны крепиться на правый наплечник (или специально подготовленную часть костюма, на правом плече)
 - 2.4.2. Значки с маркером уязвимости - должны крепиться на пояс
 - 2.4.3. Маркировка элементов атаки - ленточка на оружие
- 2.5. Татуировки могут наделять персонажей пассивным не боевым набором навыков.
 - 2.5.1. Эффекты татуировок не пропадают после смерти.
 - 2.5.2. Сертификат татуировки не передаваем и не изымаем.

3. Положение о мире

- 3.1. На игре присутствует две базовые фракции: Орда и Альянс. Так же могут присутствовать нейтральные существа.
- 3.2. На игре присутствует два типа существ: Герои и Монстры. **Герои** - это стандартные персонажи, которые обладают расой, классом и другими свойствами, присущими персонажу. **Монстры** - это все остальные, они также имеют свою классификацию.
- 3.3. Каждый Герой имеет расу и класс, может иметь одну профессию или не иметь ее вовсе. Каждый из этих параметров дает ряд свойств и возможностей.
- 3.4. Каждый класс будет иметь возможность прокачаться до седьмого уровня. На каждом уровне он будет получать улучшения, в том числе способности, с которыми можно будет ознакомиться в приложении к правилам.
- 3.5. Герои начинают игру с первого уровня и сразу должны выбрать один из навыков из любой ветки. Выбор ветки не обязует героя изучать навыки только из этой ветки.

- 3.6. Не существует термина “мультикласс”. Каждый герой имеет один класс и дерево навыков этого класса, в котором может развиваться.

4. Расы

На игре присутствует ограниченное количество рас, которыми могут играть герои. Расы имеют свои ограничения и отличия.

4.1. Орки

4.1.1.Доступные классы: Воин, Охотник, Разбойник, Шаман, Чернокнижник.

4.1.2.Расовый навык: Иммуниет к оглушению.

4.2. Таурены

4.2.1.Доступные классы: Воин, Охотник, Шаман, Друид.

4.2.2.Расовый навык: Шкура зверя. +1 хит.

4.3. Тролли

4.3.1.Доступные классы: Воин, Охотник, Разбойник, Жрец, Шаман, Маг.

4.3.2.Расовый навык: Тёмные ритуалы. Может проводить любые ритуалы. Может передать негативные последствия ритуала с себя на любого участника ритуала.

4.4. Нежить

4.4.1.Доступные классы: Воин, Разбойник, Жрец, Маг, Чернокнижник.

4.4.2.Расовый навык: Бескровный. Из легкого ранения не переходят в тяжелое.

4.5. Люди

4.5.1.Доступные классы: Воин, Паладин, Разбойник, Жрец, Маг, Чернокнижник.

4.5.2.Расовый навык:

4.6. Дворфы

4.6.1.Доступные классы: Воин, Паладин, Охотник, Разбойник, Жрец.

4.6.2.Расовый навык: Стойкость тела. Может самостоятельно ходить в тяжелом ранении. Не может бегать или драться.

4.7. Ночные эльфы

4.7.1.Доступные классы: Воин, Охотник, Разбойник, Жрец, Друид.

4.7.2.Расовый навык:

4.8. Гномы

4.8.1.Доступные классы: Воин, Разбойник, Маг, Чернокнижник.

4.8.2.Расовый навык: Сноровка. Иммуниет к нейтральным дистанционным атакам.

4.9. Нейтральные расы

4.9.1.Закрытый каст. На них можно попробовать заявиться, поговорив с главмастером.

4.9.2.Нейтральные расы не имеют расовых способностей, но могут иметь обычный класс как любой другой герой.

4.9.3.Все возможные на игре расы описаны на сайте: <http://warcraft.gmrpg.ru/world/races/>

5. Ресурсы материальные и виртуальные

5.1. Квесты

5.1.1.Квесты фиксируются на специальных карточках квеста (КК), которые нельзя передавать или показывать персонажам, которые не умеют с ними взаимодействовать.

5.1.2.КК обязательно содержит: описание задания, награду (опыт, деньги, артефакт), отметку того, кто выдает задание, отметка того, кто принимает задание.

5.1.3.Получить КК вы можете не только у кабатчика, но и в любом месте в пространстве игры, в том числе и при победе над монстром.

- 5.1.4. Можно использовать любую карточку, которую вы нашли в пространстве игры, если на ней проставлено имя выдавшего задание. Если же это поле не проставлено, КК является утерянной и неактивной.
- 5.1.5. Для получения награды вы должны выполнить условия квеста и прийти за наградой к тому, кто указан в задании.
- 5.1.6. Если условие выполнено и вы пришли к правильному персонажу, вы получите награду. Персонаж должен проставить на КК отметку о приеме квеста. После этого карточка квеста (КК) становится карточкой опыта (КО).

5.2. Опыт

Виртуальный ресурс, который не имеет материального воплощения, но он может быть получен и потрачен в ходе игры.

- 5.2.1. Количество опыта фиксируется на карточке опыта (КО).
- 5.2.2. КО обязательно имеет отметку о завершении квеста, иначе она не действительна.
- 5.2.3. КО нельзя украсть.
- 5.2.4. Храните свои КО и сдавайте их при прокачке персонажа у специальных персонажей "Наставников".

5.3. Расходники

Предметы, необходимые для совершения игровых действий, например для применения навыка.

- 5.3.1. Расходники являются неотъемлемым имуществом, если нет навыка, прямо регламентирующего действия с расходником.
- 5.3.2. У каждого игрока должны быть свои сосуды под расходники в том количестве, в котором они считают необходимым, но заполнение сосудов регламентируется правилами конкретного расходника.

Название	Источник	Применение	Ограничения
Сверкающий эликсир (Маленький сосуд для переноски воды, вода есть - есть эликсир, воды нет - нет эликсира)	Храм (1 уровень)	Требуется для навыков	Нельзя носить с собой более 2 единиц.
Камень скверны	Чернокнижник	Восстанавливает все хиты	Нельзя носить с собой более 1 единицы.
Жетон души		Придя в мир духов, можно отдать жетон хранителю, чтобы сразу покинуть его.	Нельзя носить с собой более 1 единицы.

6. Социальные взаимодействия

6.1. Связывание и обыск

- 6.1.1. Чтобы персонаж мог быть связан, он должен либо не иметь возможности к сопротивлению (тяжело ранен, оглушен, без сознания), либо согласиться на это добровольно (например, под угрозой оружия).
- 6.1.2. Связывание моделируется набрасыванием свободной (не стягивающей плотно) петли на запястья и, при необходимости, на щиколотки (но в последнем случае персонаж не может самостоятельно передвигаться и переносится по жизни другими персонажами).
- 6.1.3. Освободиться самостоятельно связанный не может. Освободить его может только несвязанный персонаж, имитирующий разрезание веревок режущим игровым оружием.

- 6.1.4. Обыск производится только по игре. Обыскивающий указывает одно место, которое проверяет. Если там есть игровая ценность, обыскиваемый обязан это отдать. (Бывают исключения по количеству мест обыска).
- 6.1.5. Обыскать персонажа можно не чаще одного раза в час.
- 6.1.6. Одного персонажа не могут обыскать два игрока одновременно или в течение одного часа.
- 6.1.7. Обыскать труп можно один раз. Смерть не отменяет правило 6.1.5

6.2. Рабство

- 6.2.1. Поработить может только "погонщик рабов". Персонаж обладающий татуировкой "погонщика рабов".
- 6.2.2. Для порабощения у погонщика должны быть специальные прочипованные цепи. Их количество лимитировано уровнем Арены.
- 6.2.3. Пока цепи на персонаже он порабощен, как только их сняли - он свободен.
- 6.2.4. Чтобы надеть цепи можно на любого героя или монстра, перед этим с него нужно снять все хиты.
- 6.2.5. Нельзя поработить юнита армии, пока она не будет расформирована.
- 6.2.6. Погонщик может снять цепи с любого персонажа, освободив его.
- 6.2.7. Порабощенный персонаж сохраняет за собой все свои способности и имущество, но обязан исполнять приказы любого погонщика, независимо от того, кто на него надел цепи.
- 6.2.8. Смерть не освобождение. Умерев, порабощенный персонаж воскресает на Арене в тяжелом ранении и не может умереть окончательно, пока находится там.
- 6.2.9. Правило красного флага. Если вы не приемлите рабство и не хотите отыгрывать раба, сообщите об этом погонщику рабов, он продаст вас в Мир духов.

6.3. пытки

- 6.3.1. Пытать может только герой с соответствующим навыком.
- 6.3.2. Для пыток нужен мешочек с одинаковыми по размеру и текстуре камнями: 3 чёрных (тёмных) и 3 белых (светлых).
- 6.3.3. Пытаемый должен быть обездвижен.
- 6.3.4. Пытующий должен сформулировать четкий вопрос и дать пытаемому мешочек с камнями.
- 6.3.5. Повторно задать тот же вопрос нельзя.
- 6.3.6. Достав чёрный камень жертва обязана честно ответить на вопрос и теряет один хит.
- 6.3.7. Достав белый камень жертва может не отвечать на вопрос и теряет один хит.
- 6.3.8. Если у жертвы не осталось хитов, она умирает. При этом, достав черный камень, жертва также перед смертью обязана ответить на вопрос.

7. Боевые взаимодействия

7.1. Общее положение по боевому взаимодействию

- 7.1.1. Запрещено бить или отражать удары предметами, не имеющими поражающей способности в рамках боевых механик.
- 7.1.2. Запрещены любые захваты оружия, любой его части.
- 7.1.3. Запрещены приемы рукопашного боя. За исключением действий и приемов, описанных в боевых механиках, а также в рамках специальных навыков персонажей.
- 7.1.4. Ударивший противника в штрафные зоны (голова, пах), автоматически становится тяжело раненым, если только пострадавший не скажет "Продолжаем!". Если жертва продолжает, бой вы также можете не останавливаться. Помните, что случайно попасть в непоражаемую зону может даже хороший боец, поэтому будьте внимательны, старайтесь не подставляться под удары в непоражаемую зону и не ловите их намеренно.

- 7.1.5. При нанесении травмы тот, кто ее нанес, автоматически переходит в состояние трупа и помогает травмированному в кратчайшие сроки получить необходимую медицинскую помощь. В случае возникновения подобной ситуации следует незамедлительно сообщить о ней мастерам.
- 7.1.6. Запрещено использовать более одного оружия одновременно, если нет специальных способностей, разрешающих это.
- 7.1.7. Типы оружия которые могут использовать персонажи, ограничены классами. Смотрите описание типа оружия. Типы оружия, не описанные в правилах, не допускаются.

7.2. Жизнь и здоровье персонажа

- 7.2.1. Боевая система - хитовая. Количество хитов на персонаже определяется его расой, классом, уровнем и другими возможными эффектами. Минимальное и базовое число хитов для героя 1.
- 7.2.2. Любое оружие снимает 1 хит.
- 7.2.3. Во время боевого взаимодействия хиты считает тот, с кого их снимают и несет персональную ответственность за честность игры. Для упрощения понимания происходящего: считайте свои хиты и снимайте хиты противника до тех пор, пока он не упадёт.
- 7.2.4. Штрафные зоны: голова, шея, пах. Удары в штрафную зону запрещены.
- 7.2.5. Небоевые зоны: кисти рук. Попадание по небоевым зонам не снимает хитов.
- 7.2.6. Легкое ранение - утрата одного или более нательного хита. Ранение отыгрывается на усмотрение игрока, исходя из его актерских способностей. При этом конечность или другая часть тела остаются полностью функциональны. Любое легкое ранение необходимо излечить в течение 20 минут (необходимо восстановить все утраченные нательные хиты) после боевого эпизода, иначе оно переходит в тяжелое ранение (персонаж теряет все хиты).
- 7.2.7. Тяжелое ранение - когда у персонажа не осталось ни одного нательного хита. Персонаж с тяжелым ранением обязан упасть на землю. Он не может стоять на ногах, передвигаться, драться или защищаться оружием (исключение при наличии навыка). Попытка стоять на ногах или отбиваться переводит его в состояние «труп». Тяжело раненый может перемещаться только при помощи другого персонажа. После 5 минут пребывания в тяж.ране персонаж впадает в горячку и лишается способности связно говорить. Еще через 5 минут попадает в бессознательное состояние. По истечении еще 5 минут наступает смерть (итого - 15 минут).
- 7.2.8. Добивание
Персонажа, находящегося в тяжелом ранении, можно добить (перевести в состояние «труп» немедленно). Добивание производится любым оружием, имеющим чип допуска. Удар производится по поражаемой части тела с обязательным словесным маркером «добиваю». Добивание нельзя производить, пока человек стоит на своих ногах – он должен лежать или полулежать.
- 7.2.9. Смерть. Все мы смертны, даже если это не так.
Перейдя в состояние «труп», вы не можете передвигаться или подавать других признаков жизни. Лежите и наслаждайтесь происходящим вокруг. Вы не можете встать и уйти по своим делам, пока с вами проводят игровое взаимодействие. Если вас оставили без внимания более чем на 5 минут, ступайте в мертвятик или точку восстановления. Труп могут ограбить по механике обыска.

7.3. Ближняя Атака

- 7.3.1. Все предметы боевого взаимодействия должны внешне соответствовать лору серии игр Warcraft. Использование тех или иных предметов арсенала доступно для определенных рас и классов.
- 7.3.2. На игре броня не даёт равным счётом ничего, если только это не артефакт. Броня - это антураж и она не добавляет хитов или защиты от чего либо.

Несмотря на это, броня должна быть оптимизирована для использования ПО, чтобы она не вредила оружию, которым по ней будут бить.

- 7.3.3. К игре допускается только: ПО (протектированное оружие), каркасное латексное оружие из плотных пенополимеров. Исключений для оружия ближнего боя - нет.
- 7.3.4. Оружие не чипуется (исключение - Артефакты), но должно пройти процедуру допуска. Если оно не было допущено и было замечено в использовании, владельца ожидает наказание.
- 7.3.5. Габариты оружия ближнего боя не регламентируются правилами, но рекомендуется делать его максимально соответствующим аналогам из игрового мира.
- 7.3.6. Каркас оружия должен позволять погасить инерцию от удара. Большой вес и чрезмерная гибкость каркаса может послужить причиной для недопуска оружия.

7.3.7. Мечи

Доступно для: Воин, Маг, Охотник, Паладин, Разбойник, Чернокнижник

7.3.8. Кинжалы

Доступно для всех классов

7.3.9. Топоры

Доступно для: Воин, Охотник, Паладин, Разбойник, Шаман

7.3.10. Молоты

Доступно для: Воин, Друид, Жрец, Паладин, Разбойник, Шаман

7.3.11. Древковое оружие

Доступно для: Воин, Друид, Охотник, Паладин

7.3.12. Посох

Доступно для: Друид, Жрец, Маг, Охотник, Чернокнижник

7.3.13. Кистевое оружие

Доступно для: Друид, Охотник, Разбойник, Шаман

7.4. Щиты

Доступно для: Воин, Паладин, Шаман

- 7.4.1. Щитом можно блокировать атаки оружия, но щит не блокирует урон от метательных снарядов (плюшки), моделирующих боевые заклинания.
 - 7.4.2. Поверхность щита должна иметь минимальное покрытие материалом: тканью, латексом или другим средством. Кромки щита должны быть гуманизированными так же, как и рубящее оружие. Грани и поверхность щита не должны иметь острых углов.
 - 7.4.3. Умбон на щите допустим, но должен быть выполнен из мягких материалов, пенки, резиновая полусфера и пр. Металлические или острые элементы — запрещены.
- 7.5. Дистанционными атаками являются: атаки из стрелкового, огнестрельного или метательного оружия. Также дистанционной атакой является магическая атака, моделируемая метательными шарами цвета, определяющего элемент атаки.

7.5.1. Луки

Доступно для: Охотник

Стрелы должны быть снабжены мягким гуманизирующим наконечником грушевидной или цилиндрической формы. Диаметр наконечника не менее 5 см (промышленные не менее 3 см). Длина стрел определяет натяжение лука, оно не должно превышать 20 кг.

7.5.2. Ружья

Доступно для: Охотник, Разбойник
Огнестрельное оружие должно быть на базе NERF или его аналогов.
Рекомендована серия NERF Mega.
Нельзя наложить элемент.
Не пробивает щит.

7.5.3. Метательное оружие

Доступно для: Охотник, Разбойник
Метательное оружие должно иметь смягчение согласно базовым параметрам по всей его поверхности, так как любая его часть может оказаться поражающей. Не должно иметь острых или твердых частей.

7.5.4. Метательный снаряд (сленг - плюшка)

Метательный снаряд моделирует боевое заклинание дальнего действия.
Выглядит как мягкий шар цвета, соответствующего элементу атаки.
Заклинания при попадании в оружие, щит или другое снаряжение снимает хит.
Существуют способности, блокирующие поражающую способность "плюшки".

7.6. Тотемы

- 7.6.1. Тотем может установить только шаман.
- 7.6.2. Шаман может поставить только один тотем, если нет навыка, который гласит иначе.
- 7.6.3. Тотем действует только когда установлен, любой человек может уронить тотем, после этого тотем перестает действовать.
- 7.6.4. Запрещено физическое уничтожение тотемов. Тотем - это чужое имущество, которое не должно пострадать в ходе ролевой игры.

7.7. Артефакты наделяют своих владельцев дополнительными способностями.

- 7.7.1. Некоторые предметы могут иметь собственный аусвайс, с описанием его дополнительных свойств. Аусвайс крепится непосредственно к предмету.
- 7.7.2. Описание артефактов можно узнать из его аусвайса или свитков, которые находятся в пространстве игры.
- 7.7.3. Артефакты обладают не только бонусами, которыми наделяют героя, но и требованиями, предъявляемыми к герою.
- 7.7.4. Артефакты имеют несколько уровней. Герой, обладающий артефактом может вливать опыт не в собственные уровни, а в уровни артефакта.
- 7.7.5. Артефакт может быть похищен. Для этого аусвайс снимается с предмета и может быть перевешен на другой игровой предмет такого же класса.

7.8. Каст - активная способность, регламентированная изученным навыком. Чаще всего требует расходник. Для срабатывания навыка необходимо произнести название каста и уничтожить расходник.

- 7.8.1. Каждый расходник имеет своё происхождение, ограничения и назначение, описанные в приложении и в описании объектов, в которых он применяется.
- 7.8.2. Во время применения расходника, он должен быть физически уничтожен (порошки высыпаны, жидкости вылиты и т.д., в зависимости от вида расходника).

7.9. Баф - активный навык, позволяющий наделить союзного героя свойством.

- 7.9.1. Все свойства являются маркерами, которые бафер передает другому герою.
- 7.9.2. Баф может быть отозван только тем, кто его накладывает.
- 7.9.3. Бафер сам следит за маркерами, которыми распоряжается. Если герой уходит и бафер хочет оставить маркер при себе, он должен отозвать свой маркер.
- 7.9.4. Баф можно оставить на союзном герое и отпустить его из виду, забрав маркер при следующей встрече.

7.9.5. Погибший персонаж перед отправлением в мир духов обязан вернуть маркеры бафов кастеру.

7.10. Любой тип атаки имеет элемент.

7.10.1. Нейтральный - [цветовой маркер - серый] - любой тип воздействия, у которого отсутствует специальный маркер какого-либо элемента. Цветовой маркер используется для указания иммунитета.

7.10.2. Огонь - [цветовой маркер - красный] -

7.10.3. Лёд - [цветовой маркер - синий] -

7.10.4. Земля / Яд - [цветовой маркер - зеленый] - Урон от элемента земли маркируется зеленой ленточкой на оружии только ближнего боя. Данный цвет также маркирует метательные снаряды, но они не наносят урона, а восстанавливают все хиты.

7.10.5. Свет - [цветовой маркер - бежевый] -

7.10.6. Тьма - [цветовой маркер - фиолетовый и чёрный] - Оружие, маркированное фиолетовыми лентами имеет урон элемента Тьмы. Чёрные ленты также маркируют элемент тьмы, оружие с черными лентами обладают эффектом "Казнь". Фиолетовый маркер иммунитета будет защищать как от элемента тьмы так и от эффекта "Казнь".

7.11. Статусы и эффекты

7.11.1. Спасение - тому, на кого наложили эффект "Спасение", передают руны спасения. Как только у героя остался 1 хит, он может использовать руны для восстановления хитов до своего максимума.

7.11.2. Казнь - руна (черная лента, как маркер элемента), присутствующая на оружии или снаряде. Если вы получили урон оружием или снарядом с этой руной и у вас осталось два или менее хитов, вы моментально умираете. Если у вас больше двух хитов, вы просто теряете один хит, как при обычной атаке. Урон всегда имеет элемент Тьмы. Если у вас есть иммунитет от элемента Тьмы, то вы защищены от этого эффекта.

7.11.3. Оглушение - положить руку на плечо со словесным маркером "Оглушен". Не может использоваться в бою. Жертва теряет сознание на 10 минут. Приходит в себя при получении урона. Нельзя использовать на юнита армии.

7.11.4. Сон - каст со словесным маркером "Сон" и расходом "Сверкающего эликсира". Не может использоваться в бою. Жертва теряет сознание на 10 минут. Приходит в себя при получении урона. Можно использовать на юнита армии.

7.11.5. Заморозка - статус, накладываемый дистанционными атаками, с элементом Лёд. Замороженный герой не может ходить, но может продолжать бой. Статус может быть снят. При потере хита статус также снимается. Ранить самого себя нельзя.

7.12. Кулуарное убийство

7.12.1. Кулуарное убийство доступно только персонажам с соответствующим навыком.

7.12.2. Кулуарное убийство снимает все хиты.

7.12.3. Для проведения кулуарного убийства необходимо стоять за спиной противника и коротким клинковым оружием провести от одного плеча до другого.

7.12.4. Кулуарное убийство нельзя совершить во время боевого столкновения.

7.13. Иммунитеты

7.13.1. Иммунитет маркируется печатью с ленточкой, прикрепленной к правому наплечнику (или плечу, если наплечника нет).

7.13.2. Иное расположение или отсутствие маркера означает что персонаж не имеет иммунитета к элементам.

7.13.3. **Иммунитет от элементов** маркируются лентами цвета, соответствующего элементу.

- 7.13.4.Иммунитет позволяет (не обязует) игнорировать атаки соответствующим элементом или типом.
- 7.13.5.Если жертва не может определить элемент, которым была произведена атака, в результате того, что она не видит маркер (например атака была произведена со спины, или был наложен эффект “Слепота”), жертва **обязана засчитать снятие хита**.
- 7.13.6.Иммунитет позволяет игнорировать не только атаки, но и другие эффекты имеющие элемент, например “лечение” или “казнь”.
- 7.13.7.Иммунитет накладывается и снимается согласно механикам, описанным в навыках.
- 7.13.8.Нельзя наложить иммунитет от элемента на того, на ком уже находится уязвимость к этому элементу.
- 7.13.9.На героя не может быть больше трех элементов иммунитета.
- 7.13.10.На монстре количество элементов не ограничено стандартными механикам, но герои не могут наложить иммунитеты на монстров.
- 7.13.11.**Иммунитет от дистанционных атак**. Такие персонажи должны носить маркер ***

7.14.Уязвимость к элементу

- 7.14.1.Уязвимость к элементу маркируется специальным значком соответствующего цвета.
- 7.14.2.Значок должен быть прикреплен к поясу.
- 7.14.3.Нельзя наложить уязвимость на персонажа, обладающего иммунитетом к этому элементу.
- 7.14.4.Получив атаку, к которой у персонажа уязвимость, персонаж теряет все хиты.

7.15.Армия

- 7.15.1.Создать знамена и собрать армию может только полководец.
- 7.15.2.Полководец должен иметь печать полководца. Печать неотъемлема.
- 7.15.3.Полководцы назначаются до игры.
- 7.15.4.В рамках игры любой Герой может получить печать полководца.
- 7.15.5.Армия не может быть сформирована или расформирована во время боевых действий. Например, во время активной фазы штурма.
- 7.15.6.Армия может быть сформирована во время первого этапа штурма локации, до начала активных боевых действий.
- 7.15.7.Армия обязана иметь штандарт с гербом полководца или фракции. Высота черенка не менее двух метров. Площадь полотна не менее 50 на 70 см.
- 7.15.8.Все юниты сформированной армии обязаны носить на левом плече повязку цвета штандарта (идеально, если повязка содержит тот же герб, что и штандарт). Одобряется в качестве альтернативы повязкам, использование гербовых накидок (таперты).
- 7.15.9.Армия формируется полководцем у штандарта. Все персонажи входящие в армию собираются в единую группу и не могут покинуть армию, пока полководец её не расформирует.
- 7.15.10.Все члены армии должны находиться в радиусе 20 метров от штандарта.
- 7.15.11.Нельзя находиться одновременно в двух армиях. Полководец может входить в чужую армию, но в этом случае не может собрать свою.
- 7.15.12.Армии имеют ограничения
 - 7.15.12.1.Лимиты шлемов - максимальное и минимальное количество физических людей входящих в армию.
 - 7.15.12.2.Лимиты юнитов - максимальное количество юнитов, обеспечивающих армию (максимальное количество ленточек на штандарте).
 - 7.15.12.3.Количество юнитов обозначается ленточками, прикрепленными к штандарту.
- 7.15.13.Находясь в рядах армии герой может использовать свои навыки

- 7.15.13.1.Нахождение в армии не снимает ограничений с расходников, вы тратите столько расходников сколько у вас есть.
- 7.15.13.2.Дистанционные атаки, имеющие лимит использования, восстанавливаются во время восстановления юнита.
- 7.15.13.3.Существуют навыки, которые могут использоваться только в армии.
- 7.15.13.4.Существуют навыки, в которых прямо указано, что их запрещено использовать в армии.
- 7.15.13.5.Навыки, запрещённые для использования в армии, так же запрещено использовать против героев, которые в данный момент находятся в рядах армии.
- 7.15.14.В ходе боевых действий член армии, потерявший все хиты, обязан подойти к штандарту и сорвать ленточку.
- 7.15.15.Если воин армии вернулся к штандарту, а на нём больше не осталось ленточек, он ложится у штандарта в статусе тяжелого ранения до окончания боевых действий.
- 7.15.16.Персонажей в тяжелом ранении под штандартом могут добить в любой момент, независимо от статуса боя.
- 7.15.17.Армия считается расформированной, если об этом объявил полководец или если все ленточки на штандарте сорваны и все члены армии лежат в тяжелом состоянии под штандартом.
- 7.15.18.Находясь в тяжелом состоянии после того, как армия была разбита и расформирована, игрок находится в сознании своего героя. Если игрока пленяют (или как-то иначе взаимодействуют), то игровое взаимодействие идет именно с его героем.
- 7.15.19.Если герой был добит, он возвращается в свою локацию и возрождается в казарме третьего уровня (если она построена или активна). Если казарма отсутствует (не функционирует), то персонаж уходит в мир духов.

7.16.Штурм

Проникновение в локацию затрудняет штурмовая стена и ворота.

7.16.1.Оборонительная система

7.16.1.1.Штурмовые ворота должны быть обозначены явным образом.

7.16.1.2.**Штурмовые ворота обязаны быть оснащены тараном.**

Подробности штурмовых ворот и их оснащение смотрите в правилах по зодчеству.

- Таран должен располагаться на дистанции, определяемой уровнем штурмовых ворот.

- Переносить таран может только армия и только в сторону штурмовых ворот.

- Если нет тарана, значит нет штурмовых ворот - можно беспрепятственно проходить в локацию.

7.16.1.3.Нельзя проникнуть в локацию если ворота “стоят”.

7.16.1.4.В городе может присутствовать городская стража, которая формируется по правилам армии.

7.16.1.5.Штандарт городской стражи должен быть установлен в центре локации, перед картой развития локации.

7.16.1.6.Во время осады или штурма штандарт перемещать запрещено.

7.16.1.7.Все члены стражи могут свободно перемещаться по локации и за пределами локации по радиусу, равному расстоянию расположения тарана.

7.16.2.Осада

7.16.2.1.Осада эта первая фаза штурма, она может пройти быстро, либо превратиться в затяжную осаду.

7.16.2.2.Армия должна подойти к тарану и установить свой штандарт. До конца штурма перемещать штандарт запрещено.

- 7.16.2.3. Если город пришло штурмовать более одной армии, штандарты должны быть установлены за основным штандартом, не ближе, а дальше отворот на расстоянии не менее 1 метра.
- 7.16.2.4. Установив штандарт, армия должна однозначно дать понять что готовится к штурму: крики, горн, барабаны.
- 7.16.2.5. Как только региональный мастер или маршал, сопровождающий армию, убедится, что город проинформирован, он сообщает армии о том, что осада начата.
- 7.16.2.6. Армия держит город в осаде минимум 5 минут. После этого может либо начать штурм, либо продолжать держать город в осаде.
- 7.16.2.7. За это время в городе могут быть сформированы или расформированы армии.
- 7.16.2.8. Юниты атакующей армии во время осады могут перемещаться вокруг города по радиусу, равному расстоянию расположения от него тарана. Не могут проникать в город пока ворота “стоят”.
- 7.16.2.9. Юниты обороняющейся армии могут входить и выходить из города, и перемещаться на дистанции, позволяющей взаимодействовать со штандартами атакующей армии.
- 7.16.3. Штурм
 - 7.16.3.1. Как только прошли 5 минут осады, атакующие войска могут начать штурм.
 - 7.16.3.2. Если на атакующие войска совершено нападение со стороны обороняющихся войск, они также могут начать штурм.
 - 7.16.3.3. Для уничтожения ворот необходимо донести таран до ворот, нанести 5 чётко обозначенных удара и бросить таран около ворот.
 - 7.16.3.4. После того как ворота разрушены, нападающие войска могут входить в локацию (исключительно через проём штурмовых ворот).
- 7.16.4. Захват и разграбление
 - 7.16.4.1. Как только город прекратил сопротивление, атакующая армия обязана внести свой штандарт и установить его в центре локации. С этого момента город оккупирован.
 - 7.16.4.2. После удачного штурма можно разрушить один уровень одного строения, если нет способностей или приспособлений, повышающих этот показатель.
 - 7.16.4.3. В захваченной локации можно пользоваться некоторыми строениями также, как и в своей локации. Такие строения будут обозначены специальным свойством (см. правила “Зодчество”).
 - 7.16.4.4. После удачного штурма из локации можно вынести все макро ресурсы и только часть ресурсов со склада (часть определяется уровнем склада).
- 7.16.5. Восстановление
 - 7.16.5.1. Как только оккупанты покинули город, его можно начать восстанавливать.
 - 7.16.5.2. Таран должен находиться у штурмовых ворот, пока они не будут восстановлены. Как только они восстанавливаются по правилам зодчества, таран необходимо вернуть на позицию начала осады.

8. Способности

- 8.1. Каждый навык должен быть визуализирован (маркирован) согласно механикам игры и требованиям к навыкам. Игроки сами готовят все необходимое для их визуализации.
- 8.2. Расовые способности
- 8.3. Классовые способности
 - 8.3.1. Дерево способностей состоит из трех веток. **На каждом уровне можно взять одну из трех способностей из любых веток класса.**
 - 8.3.2. Нельзя взять две способности одного уровня, если нету специального разрешения на это.

8.3.3. В дереве в разных ветках могут присутствовать способности с одинаковым названием на одном или разных уровнях. Нельзя взять две способности с одинаковым названием.

8.4. Иные способности

На игре могут присутствовать другие способности, которыми обладают монстры или артефакты. Эти способности не будут публиковаться в механиках, но информация о них будет находиться в пространстве игры.

9. Ритуалы

- 9.1. Ритуал всегда проводится согласно требованиям, описанным в свитке ритуала.
- 9.2. Начать ритуал можно только тогда, когда есть свиток и все необходимое для его проведения, согласно содержанию свитка.
- 9.3. Свиток ритуала - это предмет (отчуждаемый), прочитанный мастерской группой и содержащий: название, ингредиенты и ресурсы, четкое описание самого ритуала, эффект ритуала, последствия для ведущего ритуала.
- 9.4. Ритуалы проводятся на специально отведенных точках - капищах.
- 9.5. Существуют способы организации новых "точек" проведения ритуалов.
- 9.6. Капище всегда ограничено радиусом. В момент проведения ритуала внутри капища могут находиться только участники ритуала.
- 9.7. Все существа и предметы в контуре капища во время проведения ритуала неприкасаемы, границу пересечь нельзя (исключение - ведущий ритуала).
- 9.8. Ритуал проводит один человек, который также находится внутри круга. Единственное слабое звено ритуала - это ведущий. Он проводник между мирами и уязвим для внешнего воздействия. Единственный, на кого можно воздействовать, когда ритуал начался.
- 9.9. Если на ведущего было произведено воздействие, ритуал прерывается. Ведущий обязан принять на себя последствия и последствия описанные в ритуале (даже если он был прерван). После того, как ведущий получил негативные последствия (или каким то образом избежал их), остальные участники ритуала могут покинуть контур, лишаясь его защиты.
- 9.10. Если ритуал был прерван, кто-либо, обладающий навыком проведения ритуалов, должен заявить следующий ритуал и начать его проведение, иначе все должны покинуть границы капища.
- 9.11. Некоторые ритуалы также могут иметь шанс успеха. Они обозначены на свитке ритуала. После проведения ритуала бросаются кубики и по результату, в соответствии с содержимым свитка, определяется, прошел ритуал или нет.
- 9.12. После проведения ритуала и броска успешности (если таковой был), ведущий бросает кубики, определяющие последствия на ведущего ритуала (вне зависимости от успешности проведения ритуала), добавляет к полученному числу бонусы, которыми обладает и принимает последствия, описанные в ритуале.

10. Профессии

Любой Герой может освоить и прокачивать только одну, любую профессию. В ходе прокачки профессии специалист может получить рецепты более высокого уровня.

10.1. Алхимия

- 10.1.1. В пространстве игры вы сможете найти рецепты и ингредиенты для создания: зелий, эликсиров и ядов.
- 10.1.2. Зелья (предмет, отчуждаемый) имеют моментальный эффект.
- 10.1.3. Эликсиры обладают постоянным эффектом.
 - 10.1.3.1. Снять эффект можно навыком или зельем.
 - 10.1.3.2. Если персонаж умер эффект также рассеивается.
 - 10.1.3.3. На персонаже не может быть больше одного эффекта от эликсира. Пока наложен один эффект, другой эликсир не действует.
- 10.1.4. Яды срабатывают моментально, как и зелья, но их эффект может быть протяжен во времени и имеет отдельную модель.

10.2. Инженерия

- 10.2.1. Только инженер может создавать изобретения.

10.2.2. Все изобретения, возможные в рамках игры, описаны и информация о них скрыта в пространстве игры. Если вы хотите привнести в эту базу что-то своё (новое), необходимо связаться с мастерами до выхода релизной версии правил. На игре, создать принципиально новое изобретение не возможно.

10.3. Начертание

Функция начертателя - создавать документы, свитки, рецепты, писать книги. Только начертатели могут создавать копии свитков ритуалов или рецептов для других профессий. Только копии начертателей визируются мастерами.

- Копии: Рецептов, Ритуалов, Карточек квестов;
- Татуировки;
- Наскальная живопись;

Подробности в Приложении к правилам.

11. Экономика

11.1. Шахты - это точки, генерирующие ресурсы в то время, когда они находятся под контролем той или иной локации. Фракции воюют за контроль над шахтами.

- Железрудная шахта;
- Лесопилка;
- Золоторудная шахта.

11.2. Точки выдачи ресурсов - места, где можно получить ресурсы, сгенерированные шахтами. Точка выдачи есть на обоих материках. В точке выдачи на материке возможно получить только те ресурсы, которые добыты в шахтах этого материка.

11.3. Шахты и точки выдачи ресурсов работают согласно рабочему графику:

- Пятница: от парада до 2:00
- Суббота: с 8:00 до 2:00
- Воскресенье: с 8:00 до парада

11.4. Во время "Рабочего времени" шахты генерируют ресурс, а на точках выдачи можно получить сгенерированные ресурсы.

11.5. Захват шахт:

- Каждая локация оснащена средством связи (кнопочный телефон);
- Любой персонаж может подойти к шахте, найти телефон, на быстром наборе на кнопке 0 позвонить в мастерскую;
- Сообщить: название шахты, имя персонажа и локацию которая захватывает шахту;
- Выполняйте инструкции мастера;
- С этого момента шахта приносит ресурсы указанной локации.

11.6. Сбор ресурсов

11.6.1. Находясь в "Цитадели" (центральное здание локации) любой персонаж может надеть хайратник жёлтого цвета, с этого момента персонаж - батрак.

11.6.2. Батрак имеет 2 хита, не может атаковать и не имеет никаких навыков.

11.6.3. Батрак идет из локации в любую точки выдачи ресурсов и забирает там ресурсы для своей локации.

11.6.4. На точке выдачи ресурсов он получает только те ресурсы, которые находятся на том же континенте, что и точка выдачи.

11.6.5. Если батрак умирает, он возрождается в цитадели. Если у него в это время были макро ресурсы он бросает их там, где его убили.

11.6.6. Сменить персонажа "Батрак" на своего персонажа можно только в "Цитадели".

11.7. Макро ресурс.

11.7.1. Ресурсы которые можно добыть только на шахтах и потратить только в локации для зодчества.

11.7.2. Макро ресурс может быть продан или переработан в микро ресурс.

11.7.3. Переносить макро ресурс между локациями может только "Батрак".

11.7.4. Макро ресурс в локации может храниться на "Складе". Для постройки зданий осуществляется списание ресурсов именно со склада.

11.8. Микро ресурс

11.8.1. К микро ресурсам относятся деньги и ингредиенты для профессий.

11.8.2. Микро ресурсы можно получить случайным образом из шахт или переработав макро ресурс.

Примеры: Золото - Золотые монеты, Дерево - Бланки для начертателей.

12. Зодчество

12.1. Существует два типа локации: город и поселение. Город имеет дерево развития, поселение не имеет и не может прокачиваться в ходе игры.

12.1.1. Каждый город имеет карту, установленную в центре локации. На карте фиксируется уровень строений и на неё же накладываются негативные и позитивные эффекты.

12.1.2. Каждое строение локации моделируются по разному, в зависимости от типа строения. Минимальные требования присутствуют в его описании. Если строение не моделируется, то его нет и значит оно не может эксплуатироваться.

12.1.3. Воспользоваться зданием и его ресурсами может любой член общины, который обладает достаточной квалификацией. Требования указаны в описании строения.

12.1.4. Среди жителей города могут быть назначены служащие, которые обеспечивают более эффективную работу города и его строений, например "смотритель порта" может управлять портом и верфью, что значительно ускорит их работу. **Городской служащий** наделяется как обязанностями, так и полномочиями, поэтому его кандидатура утверждается главой локации и мастерами (региональным мастером).

12.1.5. На любую локацию целиком могут быть наложены маркеры событий. Маркер крепится на карту развития. Они моделируются крупными чипами. На чипах обозначена формула и таймер. По таймеру происходит некое событие которое раскрывается только по времени.

12.1.6. Здания могут быть разрушены в результате воздействия после штурма. Разрушение здания разрушает только один уровень здания.

12.1.7. Здания могут быть заблокированы способностями персонажа. Блокируются особенности всех уровней здания.

12.2. Любая замкнутая локация (кроме города, город запирается на штурмовые ворота) или сундук могут быть заперты на чип замка.

12.2.1. Чип замка содержит символ и чип допуска в игру.

12.2.2. Чип ключа содержит ровно такой же символ, как и замок, к которому он подходит. Имея в руках чип ключа, можно проходить через замок и открывать сундуки.

13. Логистика (Корабли)

13.1. Континенты Азерота разделяет Великое море. Моделироваться будет только самая большая часть моря, разделяющая континенты. Море будет разрезать полигон на две части: Калимдор и Восточные королевства.

13.2. Пересекать море можно только на кораблях или с применением спецспособностей.

13.3. Корабль должен включать в себя:

- Щит диаметром не менее 1 метра произвольной формы;
- Минимум 3 троса (длина и количество определяется типом корабля);
- Ёмкость с водой установленная на щит. Запрещено закреплять;

13.4. Для передвижения корабля необходимо минимальное количество людей, которые держат щит за тросы так, чтобы не перевернуть его и не разлить воду из установленной ёмкости.

13.5. Касаться щита и ставить его на землю во время передвижения по морю - нельзя. Иначе корабль затонул.

13.6. При перемещении на корабле игрок обязан держаться за трос.

13.7. Трос может быть привязан к игроку.

13.8. За один трос может держаться **только один игрок**.

13.9. Кораблях может быть увеличена вместимость и добавлены другие улучшения с помощью инженеров.

- 13.10. При перемещении по морю, удерживая щит на тросах, необходимо сохранить равновесие ёмкости и не дать пролиться жидкости.
- 13.11. Если жидкость пролилась, корабль затонул. Все персонажи утонули. Корабль нужно оставить на месте, его может унести другой корабль.
- 13.12. Если игрок бросил трос, находясь на море, он утонул.
- 13.13. Утонувшие персонажи могут вернуться в **Порту третьего уровня**. Если в их локации отсутствует данное строение, они отправляются в мир духов.
- 13.14. Нахождение на корабле никак не ограничивает боевое взаимодействие. Любой игрок, находящийся на море, привязанный или держащийся за трос корабля, который находится на плаву, может производить боевые взаимодействия с другими членами команды или членами команды других кораблей.
- 13.15. Во время боевого взаимодействия запрещено атаковать тросы других игроков, как своего так и чужого корабля, но можно атаковать корпус корабля (щит с ёмкостью).
- 13.16. Военный флот
 - 13.16.1. Армия может перемещаться только на военном корабле. Для перемещения на обычных кораблях армия должна быть расформирована.
 - 13.16.2. Военный корабль имеет альтернативную структуру и связку пассажиров.
 - 13.16.3. Военный корабль не имеет "ёмкости" с водой.
 - 13.16.4. Военный корабль может перемещаться только в ограниченном пространстве моря.
 - 13.16.5. Военный корабль не может взаимодействовать с объектами на море, кроме других кораблей (любых).

14. Монстры

- 14.1. Монстры - это разумные и неразумные существа Азерота. В их число входят как животные, так и некоторые разумные расы.
- 14.2. Описание и характеристики монстров вы можете найти в дополнительных материалах или в пространстве игры.
- 14.3. Все монстры имеют тип: животные, демоны, элементали и пр. Внутри типа могут быть подклассы.
- 14.4. Любой монстр типа животное или демон может быть приручен классами охотник или чернокнижник соответственно, при наличии необходимых навыков.

15. Мир духов

У нас нет "мертвяка". Смерть это не конец, а всего лишь смена состояния с телесного в духовное.

- 15.1. Погибший персонаж обязан избавиться от всех статусов и маркеров которые на него были наложены при жизни.
- 15.2. Персонаж должен определить есть ли у него якоря которые удерживают его в мире живых: казарма, порт, арена, ритуал, способность и прочие. Если есть, он возвращается на точку согласно этому якорю.
- 15.3. Если у персонажа нет якорей он обязан отправиться в мир духов и найти там хранителя, теперь он определяет вашу судьбу.
- 15.4. Придя в мир духов, хранителю можно отдать "жетон души". Хранитель конечно примет жетон, но ему это не очень нравится. А можно и не отдавать, и отдаться в распоряжение хранителю, возможно он предложит что-то более интересное. Жетон можно отдать в любой момент нахождения в "Мире духов".
- 15.5. Шрамы можно получить только в Мире духов.
 - 15.5.1. Шрамы это физический недуг: потеря глаза, руки, порез или что-то ещё.
 - 15.5.2. Шрамы персонажа как и татуировки не теряются в результате смерти или возрождения.
 - 15.5.3. Шрамы невозможно вылечить в мире живых, только в мире духов.