

Правила по локациям, строениям и механизмам

1. Общие положения

1.1. Данный раздел правил регламентирует моделирование и использование строений, иных построек и моделей местности, а также различных механизмов и приспособлений.

1.2. Места расположения стен локации, ворот, игровых строений, а также неигрового лагеря должны быть согласованы с региональным мастером или с МГ. Будьте готовы переносить строения и лагеря, несогласованные с мастерами, в другое место.

1.6. Материалы для ограды, стен, ворот и строений.

1.6.1. Для каркаса стен, ворот и строений могут использоваться следующие материалы: брус, кругляк, обрезная доска, строительные леса, металлические или полимерные трубы или балки. Также для каркаса могут использоваться деревья без нанесения им повреждений (например, вбивание гвоздей). Каркас должен быть рассчитан так, чтобы сооружение не разрушилось от предполагаемой на него нагрузки.

1.6.2. Для оград, стен, крыш, иных поверхностей, не несущих нагрузку могут использоваться следующие материалы: фанера, ДСП или иные плиты, баннерная ткань, брезент, нетканые и тканые материалы, блоки из сена, тростниковые маты, модели из веревки, пластиковые или тканые сетки или решетки.

1.6.3. Перекрытия, предполагающие нагрузку (стрелковые галереи, второй этаж здания и т.п.) могут быть изготовлены из: обрезной доски, фанеры, ДСП и иных плит, с учетом предполагаемой на них нагрузки.

1.6.4. Сооружения (стены, строения, каркасы, мебель и т.п.) указанные региональным мастером или иным представителем мастерской группы, после игры должны быть разобраны до удобного для утилизации размера и сложены в месте, указанном региональным мастером.

2. Стоянки

2.1. К локациям этого типа относятся все локации на игре кроме Укреплённых лагерей и Донжонов.

2.2. Стоянка может иметь элементы ограждений (плетни, загородки и прочее) ограничивающие проникновение в неё с какой либо из сторон.

2.3. На территории стоянки могут быть укрепленные строения (см. пункт 5.4. настоящих правил).

3. Укреплённые лагеря

3.1. Количество возможных Укреплённых лагерей на игре ограничено локациями Реданский военный лагерь, Темерский военный лагерь, Военный лагерь Нильфгаарда и Военный лагерь Дол-Блатанны.

3.2. Укреплённый лагерь должен иметь штурмовую ограду длиной не менее 10 метров, включая ворота, и высотой не менее 150 см. Предпочтительная визуальная составляющая укрепленной ограды - частокол (дощатый или из прочной ткани на каркасе (баннерной или раскрашенной самостоятельно)). Остальная территория укрепленного лагеря должна быть чётко обозначена. Для обозначения границы лагеря может быть использована имитация плетня, стены типа фахверк, засеки, ограды типа «воры», веревка с вымпелами в цветах локации или заантураженная сетка или ткань. Частью ограды могут быть стены строений или палаток, а также кусты и лес.

3.3. Возле штурмовой ограды может быть расположен ров. Ров отыгрывается уложенной в 2 слоя строительной сеткой зелёного цвета не менее чем в 1,5м шириной, ограниченной с одной стороны оградой, а с другой линией прочно вбитых кольев и натянутой на высоте не менее 10 см верёвкой. Игротехнически ров действует аналогично Болоту (см. пункт 9.2. настоящий правил)

3.4. Внутри штурмовой ограды возможен настил шириной не уже 1 метра. Настил, находящийся на высоте более 1,5 м от земли должен иметь парапет (перила).

3.5. Штурмовая ограда может быть оборудована бойницами с обязательной твердой рамкой. Во время штурма через бойницу можно стрелять в обе стороны, но нельзя наносить удары оружием ближнего боя и древковым оружием.

3.6. Укреплённый лагерь должен иметь ворота не менее: 1,5 м высотой, 2 м шириной. Высота притоки над воротами (если она есть), должна находиться на высоте не менее 2 м от земли. Ворота Укреплённого лагеря должны свободно открываться. Они должны быть оснащены засовом, запором или подъемным механизмом. Ворота укрепленного лагеря должны выдерживать лёгкие удары тараном.

3.7. В Укреплённом лагере может быть потайной выход. Он должен быть снабжён калиткой шириной не менее 1 м, высотой не менее 1,5м. Калитка должна быть заперта на Замок (см. раздел 7 настоящий правил) доступный как изнутри, так и снаружи.

3.8. Проход в Укреплённый лагерь возможен только через ворота и потайной выход (если он есть).

3.9. Во время штурма атакующие должны снять все хиты с крепостных ворот. Хиты с ворот снимаются только при помощи осадных орудий, осадных снарядов, оружия некоторых монстров, а так же обрядовой магии. Потайной выход штурмовать нельзя.

3.10. Базовое число осадных хитов у ворот равно 25. Осадные хиты воротам могут быть добавлены инженером вне штурма с расходом ресурсов, а также с помощью обрядовой магии.

3.11. После разрушения во время штурма (0 осадных хитов) ворота открываются настежь (считаются разбитыми). После окончания штурма осадные хиты ворот восстанавливаются автоматически из расчёта 5 осадных хитов сразу, далее по 10 осадных хитов за каждый следующий час. Ворота могут быть восстановлены одновременно инженером с расходом ресурсов.

4. Донжоны (они же данжи, подземелье или квестовые локации)

4.1 Донжоны - это подконтрольная монстру или группе чудовищ, ограниченная территория обладающие уникальными свойствами.

4.2. Как и любая игровая постройка, любое гнездо или донжон должен соответствовать визуальным и материальным требованиям, но не обязан быть фортифицированной постройкой и иметь ворота или калитки.

4.3. Донжон представляет собой одну или несколько ограниченных по периметру зон-комнат в которых, находящийся на территории и принимающий игроков персонаж-монстр подвергает гостей произвольным испытаниям. Данные испытания могут затрагивать различные области - от физической силы или ловкости до знания сеттинга или заданий на логику.

4.4. Каждое испытание донжона должно быть представлено МГ на инспекцию на стадии проекта для более тесного обсуждения и выяснения соответствия теста технике безопасности и духу проекта.

4.5. Монстры, контролирующие донжон, решают какие правила применимы на подконтрольной им территории, а какими важно пренебречь. Эти изменения обязательно должны быть согласованы с МГ и представлены в правилах посещения донжона.

4.6. Правила посещения должны содержать время работы донжона, минимальную и максимальную численность отряда, которую может принять донжон, указание можно ли вести на территории боевые действия и есть ли ограничение на типы оружия внутри на территории донжона, можно ли на его территории умереть и так далее.

4.7. Монстры, вывозящие квестовые локации получают больше монет, алхимических компонентов и основных и второстепенных квестовых предметов, чем боевые монстры-одиночки.

5. Строения

5.1. Основными строениями в лагерях являются модели шатров, навесов и др. временных строений.

5.2. Для стационарных строений: стены строений моделируются тканными и нетканными материалами, фанерой и иными плотными материалами, затрудняющими проход и осмотр. Высота таких стен должна быть не менее 2 м.

5.3. Стены любых строений не разрушаемы, проникнуть в строение можно только через вход или через окна.

5.4. Строение может быть штурмуемым если оно имеет достаточно прочный каркас и дверь не менее 200 см высотой и 150 см шириной, которая оборудована засовом или замком. Такое строение считается укрепленным.

5.5. Осадные хиты двери указываются на сертификате, который крепится к косяку двери. Осадные хиты снимаются аналогично разрушению ворот крепости соответствующим осадным вооружением или магией. Количество осадных хитов двери строения равно 3. Количество осадных хитов строения можно увеличить аналогично воротам крепости, но не более 10.

5.6. Восстанавливаются двери инженерами с затратой ресурсов. В отличие от ворот укрепленного лагеря, самостоятельно не восстанавливаются.

5.7. Каждое антуражное игровое строение (лазарет, караванный двор, солдатские шатры и т.д.) приносит своей локации доход, согласно правилам по экономике.

5.8. Помимо обычных строений, может быть смоделировано одно уникальное для данной локации строение, которое приносит удвоенный доход. Список строений: Остатки магической библиотеки (Аретуза), Храм Вечного пламени (Редания), Братская могила северян (Темерия), Центр пропаганды (Нильфгаард), Сад Памяти (Дол Блатанна), Доска объявлений (Заречье).

6. Неигровая территория

6.1. Неигровой территорией считается территория мастерки и прилегающая к ней, медпункт, пункт охраны, душ, пляж для купания, стоянка автомобилей, отдельно стоящие неигровые торговые точки и другие места, имеющие соответствующие надписи или логически неподходящие для игровых взаимодействий.

6.2. Неигровые лагеря локаций огораживаются сигнальной лентой в две полосы красно-белого цвета, могут быть огорожены и другими материалами. Из неигрового лагеря может быть сделан проход в игровые зоны с установкой указателя "неигровой лагерь".

7. Замки

7.1. Замок моделируется навесным замком антуражного типа с ключом. Дверь, сундук и т.п., на которые вешается замок должны быть оборудованы проушинами, на которые он вешается.

7.2. От каждого замка есть как минимум три ключа. Один ключ моделирует отмычку, один хранится у регионального мастера локации, остальные передаются владельцу замка.

7.3. Открыть и закрыть замок может любой игрок, имеющий ключ. Открывать замки, повреждая их механически, запрещено.

7.4. Взлом замков осуществляется путем использования ключа отмычки (дубликата). Ключи-отмычки помещаются мастерами в донжоны, клады, в редком случае передаются ворами без указания принадлежности к замку, и т.п.

7.5. После взлома замка при помощи отмычки замок обязательно остается в открытом виде.

7.6. Замки можно приобрести в торговых лавках или привезти с собой, однако для того чтобы ввести его в игру обязательно сдать один из ключей региональному мастеру.

7.7. При разрушении двери укрепленного строения, закрытого на замок оружием, снимающим осадные хиты, хозяин должен сам открыть замок, либо, в его отсутствие, мастер может разрешить проникнуть в строение через неигровую стену.

8. Ловушки.

8.1. Ловушки представляют собой механизм, который при натягивании веревки активирует хлопушку или иное приспособление, издающее громкий звук.

8.2. Ловушки должны быть безопасны для активирующего их игрока. Запрещено засыпать в хлопушку песок, конфетти и иные материалы. Веревка должна рваться при усилии натолкнувшегося на нее человека. Веревка не должна быть натянута на уровне глаз или горла человека т.е. не выше 1 м над поверхностью.

8.3. Длина веревки активатора – не более 3 м.

8.4. Игрок попавший в ловушку в переходит в состояние тяжелораненого. Если в ловушку попало несколько человек, то она действует на ближайшего из них.

8.5. Ловушки иного типа а также иные механизмы согласовываются с МГ в индивидуальном порядке.

9. Естественные преграды

9.1. На игре могут быть смоделированы естественные преграды, например, болото, море, горы. Возможность подобного моделирования и правила естественных преград обязательно согласовываются с мастерами. Моделируемые преграды должны иметь четкие и визуально понятные границы, а также маркироваться табличками с названием преграды.

9.2. Пример естественной преграды: “Болото”. Болото моделируется строительной пластиковой сеткой зелёного цвета, лежащей на земле с обязательными табличками с надписью "Болото". Мостки, переброшенные через участки земли, имитирующие болото, должны быть расположены на высоте не более 30 см. Персонаж, попавший в болото (ставший на сетку двумя ногами), самостоятельно выбраться из него не может (обязан оставаться на месте). Покинуть болото он может только с помощью другого игрока (взявшись за часть тела, кинутую верёвку, древко оружия и т.п.). В случае, если в течении 15 минут игрок не покинул болото его персонаж погибает.

9.3. Естественные преграды нельзя заявлять для защиты или изоляции своей локации, но можно заявить как часть общего периметра игрового лагеря.