

Правила Изборских забав 2024

Игра пройдет с 3 по 7 августа в полях и лесах Изборска.

2 августа – заезд на игру, 3 августа 13:00 – НАЧАЛО ИГРЫ.

7 августа 19:00 – КОНЕЦ ИГРЫ.

1. Красные флаги

- 1.1. Мастер всегда прав.
- 1.2. Если считаете, что мастер не прав, посмотрите на пункт 1.
- 1.3. Когда вы подаёте заявку на игру, мы автоматически считаем, что вы прочитали правила по технике безопасности. Нарушение данных правил может привести к травмам.
- 1.4. На игре присутствуют лошади. Перед допуском конного игрока, мы проверяем навыки верховой езды.
- 1.5. На игре возможен кросспол, по фото-допуску. Если хотите отыграть персонажа противоположного пола, костюм и грим должны соответствовать. Многим персонажам мастерской сетки можно поменять пол по желанию игрока.
- 1.6. Боёвка ведётся с использованием ЛАРПового оружия. Кулуарных убийств нет.
- 1.7. Игроки в состоянии сильного алкогольного опьянения и/или буйства удаляются с полигона. Если вы выпили, вы не можете быть допущены к верховой части игры.
- 1.8. Наркотики на игре не допустимы!
- 1.9. На игру допускаются игроки 14+, но несовершеннолетние игроки обязательно едут с сопровождением (другой игрок с доверенностью от законного представителя или с законным представителем).
- 1.10. Мы очень любим качественный отыгрыш. Возможно, он даст вам преимущества. Например, вас отпустят с миром бандиты, если вы растрогаете их своей историей. Или может не приговорят к смерти на суде, если вы сможете оправдаться или вызвать сочувствие присяжных. Но только другие игроки смогут решить растрогали ли вы их. А если вы начинаете полупожизнёвое общение, материтесь пожизнёво и т.п., то реакция может быть обратной.
- 1.11. МГ имеет право отказать вам в роли или участии без объяснения причин.
- 1.12. Взносы не возвращаются, но переносятся.
- 1.13. Организаторы не несут ответственности за погоду.
- 1.14. Запрещено вбивать гвозди в деревья (и наносить им иной вред), ломать живые ветки и т.п.
- 1.15. Заантуражили локацию - не забудьте убрать весь антураж и мусор оставшийся от вас. Тоже самое относится и к пожизняку.
- 1.16. Стиль общения игровой и пожизнёвый исключительно куртуазный. За мат и грубость – штраф, разжалование в простолюдины, отстранение от должностей, наград и игровой деятельности.

2. Техника безопасности

- 2.1. Соблюдение элементарных правил техники безопасности позволит максимально уберечься от травм и насладиться совместным отдыхом и игрой.
- 2.2. Использование мобильных телефонов во время игры **ОГРАНИЧЕНО**. Они не должны применяться для проведения операций, передачи разведанных на удаленном расстоянии. Мы не приветствуем использование телефона в игровом процессе, но он должен быть с собой для экстренных случаев. В особенности у несовершеннолетних и конных игроков. Конным игрокам при выезде обязательно иметь телефон.
- 2.3. Применение физической силы к участникам игры недопустимо.
- 2.4. Конным и пешим игрокам **ЗАПРЕЩЕНО** сближаться на расстояние меньше корпуса лошади (2 метра), особенно сзади, тем более дергать за амуницию и т.п. С разрешения всадника, пеший игрок может подойти к лошади.
- 2.5. Конным игрокам **ЗАПРЕЩАЕТСЯ** пробегать рысью рядом с пешими игроками (на расстоянии меньше 1,5 корпуса лошади $\approx$ 3 метра).
- 2.6. Категорически запрещено кидать во всадников и лошадей предметы. Старайтесь не кричать, не размахивать руками близко с лошадей.
- 2.7. Во время отыгрыша рукопашного боевого взаимодействия будьте предельно осторожны. Не используйте болевые приемы, не кидайте противника через бедро и т.п. У вас нет цели «поломать» другого игрока пожизненно. В любой момент вы можете остановить отыгрыш.

3. Антураж

- 3.1.1. Одежда должна соответствовать персонажу и тематике средневековья, фэнтези.
- 3.1.2. В костюме недопустимы элементы кислотных цветов, молнии и другие современные элементы.
- 3.1.3. Разрешено использовать современную обувь натуральных цветов, без ярких элементов, надписей, логотипов (в идеале обувь должна быть в стиле средневекового фэнтези, но берцы или не броские кроссовки допустимы).
- 3.1.4. Если вы конный игрок, то обувь должна подходить для верховой езды! (Об этом будет больше в правилах по лошадям).
- 3.1.5. Головные уборы будут очень кстати, и образ дополнить, и голову от солнца защитить.
- 3.1.6. Нахождение в игровой локации не в игровой (в пожизненной) одежде недопустимо! Люди без антуража не допускаются на мероприятие!
- 3.1.7. В дождь допустимо ношение дождевиков (хотя преимущественно носим антуражные плащи, их можно сшить с защитной мембраной, быть и красивыми, и сухими), но определённого цвета. Дождевики - для орденов цвета ордена или прозрачный. для всех остальных черный или прозрачный.
- 3.1.8. В холод разрешается надеть теплую одежду (куртки, флиски, свитера, жилеты) ПОД антуражный костюм.
- 3.1.9. Ношение твердого (стеклотекстолитового, дюралевого, стального, деревянного) оружия допускается только в качестве антуража.
- 3.1.10. Если вы не состоите в орденах, в костюме не должны быть основными их цвета (красный, синий, желтый, серый).

3.1.11. На игру есть фотодопуск! Мы очень хотим красивые костюмы, чтобы было приятно смотреть и вам, и нам. Чем раньше вы пришлете костюм (или хотя бы задумку) мастерам, тем спокойнее будет всем.

3.1.12. Организаторы могут предоставить некоторое количество костюмов и их элементов в аренду. По этому поводу пишите в сообщения сообщества.

3.2. Антураж для орденов

3.2.1. Каждый член ордена от оруженосца до магистра обязан носить одежду цвета своего ордена. Могут присутствовать другие цвета, но не должны перебивать основной цвет. При взгляде издали должно быть понятно к какому отряду принадлежит человек.

3.2.2. Оружие для рыцарей и магистров должно быть красивым, тямбары не в допуске. Это должен быть полноценный ЛАРПовый меч. Оруженосцы и наемники могут использовать тямбары.

3.2.3. Желательно иметь элементы доспеха. Они принесут вам бонусы в боевом взаимодействии и будут подчеркивать рыцарский статус.

Цвета орденов

- Орден Оленя - желтый или серый/серебряный;
- Орден Коня - синий;
- Орден Кота - красный.

3.3. Оповестительные знаки

3.3.1. Оповестительным знаком для членов орденов является их одежда.

3.3.2. Наемники во время игры будут распределяться (наниматься) по орденам и получать платки соответствующих цветов.

3.3.3. Платки повязываются на руку таким образом, чтобы их было видно издали.

3.3.4. Запрещено маскировать свою принадлежность к приписанному ордену.

3.4. Белый хайратник

3.4.1. Белый хайратник – это белая лента, служащая для обозначения состояния игрока.

3.4.2. Запрещено безпричинное перевешивание хайратника.

3.4.3. Хайратник повязывается на руку в случае тяжелого ранения (когда значение хитов опускается до 0), и обычного ранения (когда игрок выходит из состояния тяжелого ранения или когда значение хитов игрока опустилось до 1, он не участвует в боевом взаимодействии и за ним не ведется погоня).

3.4.4. Хайратник повязывается на голову дежурными по коням на время их дежурства.

3.4.5. Хайратник можно повязать на голову в случае выхода из игры (плохое самочувствие, личные причины и т.п.). В таком случае нельзя просто так вернуться в игру – необходимо подойти к организаторам.

3.4.6. Если белый хайратник повязан на голове – человека на игре “не существует”. Его не видят, с ним невозможны игровые взаимодействия, но и он не может в них участвовать.

4. О расах

4.1. На игре представлено разнообразие рас. Каждая из них имеет свои преимущества, а где-то и недостатки. А также в данной статье есть рекомендации по внешнему виду.

4.2. Человек.

Большая часть персонажей является людьми. Это самая распространённая раса. Люди легко и быстро учатся. Базовая раса, которая не имеет существенных плюсов и минусов.

- Внешний вид: любая одежда и внешний вид (не нарушая правил по антуражу).

4.3. Эльф.

Величественные и ловкие эльфы живут непомерно много, особенно в сравнении с человеческой жизнью. Они хранят вековые знания и многие годы оттачивают навыки. Часто являются деятелями искусства.

- Способность: Одаренный - получает 1 простой бесплатный свиток в день.
- Минус: Высшая раса - высокомерные и заносчивые эльфы платят на 1 монету выкупа дороже, чем другие, считая, что стоят больше всей этой черни.
- Внешний вид: Эстетичные костюмы, без тяжелой брони. Длинные волосы, отсутствие растительности на лице.

Обязательны эльфийские заостренные уши как маркер расы!

4.4. Полуэльф.

Сочетают в себе лучшие черты как эльфов, так и второй расы смешения.

Обратите внимание, что расы смешения должны быть сочетаемы или четко обоснованы (надо объяснить как так произошло, что был заключён союз между возвышенным эльфом и около-монстром орком).

- Способность и минус: выбирают и способность и минус либо одной родительской расы, либо другой.
- Внешний вид: Одежда может быть любой - от эльфийских платьев и доспехов до тяжёлой брони. Волосы любой длины, может быть растительность на лице. Не обязательно заострённые уши. Если вторая раса не человек, то должны присутствовать элементы этой расы.

4.5. Гном.

Народ крепкий и упрямый. Отличные кузнецы и торговцы.

- Способность: Скрыга - получает скидки при торговле.
- Минус: Тяжесть - чтобы увести тяжелораненного гнома потребуется 2 союзника, а чтобы убежать с ним целых 3.
- Внешний вид: густая растительности (и у мужчин, и у женщин (приклеиваем бороды, леди)), удобная и практичная одежда, может быть небрежный внешний вид (не путать рваное и грязное с небрежным), рост до 165 см

4.6. Полурослик (хоббит).

Миролюбивый в большей своей массе народ. Но те самые исключения становятся отличными приключенцами. Маленькие и незаметные.

- **Способность:** Маскировка - благодаря своему небольшому росту могут прятаться от отрядов в пешей боёвке. Если хоббит заметил противника, а тот ещё нет, то он может сесть на корточки (обязательно должно быть какое-то укрытие: дерево, камень, куст) и противник не найдет его, если только игрок сам не выдаст себя шуршанием.
- **Минус:** Коротышка - хоббиты имеют на 1 нательный хит меньше из-за маленького роста.
- **Внешний вид:** Любая одежда, но главное комфорт (не нарушая правил по антуражу). Рост до 150 см.

4.7. Орк.

Грозные и устрашающие орки многие годы терроризировали другие расы. К счастью (но не самих орков) это время прошло. Теперь орки редко живут общинами и потому легко разбиваются отрядами людей, гномов и эльфов.

- **Способность:** Несокрушимый - массивные и выносливые орки имеют +1 нательный хит.
- **Минус:** Скудоумный - не являются разумной расой, не могут учиться магии, алхимии, не могут использовать свитки.
- **Внешний вид:** Лента зелёного цвета на голове/головном уборе - маркер орка. Одежда часто небрежная (не нарушая правил по антуражу).

4.8. Гоблин.

Хитрые и ловкие гоблины - настоящее проклятье для городов. В отличие от орков часто живут ставками, хотя встречаются и одиночки.

- **Способность:** Быстрые ноги звездюлей не боятся - невероятно живучие, могут самостоятельно ходить (бегать только если ведёт 1 союзник) в тяжелом ранении.
- **Минус:** Коротышка - гоблины имеют на 1 нательный хит меньше из-за маленького роста.
- **Внешний вид:** Зелёная лента на голове/головном уборе - маркер гоблина. Чаще всего зелёный и бурый цвет в одежде. Рост до 150 см.

4.9. Игроки которые не указали свою расовую принадлежность причисляются к оркам (взрослые) и гоблинам (дети).

5. Законы королевства

5.1. Без законов невозможна жизнь в цивилизованном мире. Город Мэнд-лис живет по законам королевства. Здесь представлены основные законы нашего Королевства.

5.1.1. Закон о порядке. Недопустимы драки и беспорядки. Нанесение вреда горожанину или гостю Мэнд-лиса в черте города карается по всей строгости закона. Никто не должен подвергаться пыткам, насилию, другому жестокому или унижающему его достоинство обращению или наказанию. Никто не может быть без согласия подвергнут медицинским, научным или иным опытам. Рабство запрещено!

5.1.2. Закон о ворах и мошенничестве. Воровство и грабёж запрещены. Любой пойманный вор будет наказан. Кроме того недопустимо фальшивомонетничество. Карается отрубанием руки, во избежание продолжения бесчестного занятия.

5.1.3. Закон о преднамеренном нанесении вреда имуществу. Порча чужого имущества противозаконна.

5.1.4. Закон о дуэлях. Разногласия, возникшие в ходе конфликта могут быть улажены при помощи дуэли. У обоих дуэлянтов обязано быть оружие, а за боем обязан наблюдать секундант и по одному представителю от каждого дуэлянта (боец может отказаться от такой опции, но на дуэли должно присутствовать не менее 1 секунданта). О дуэли и вызове на неё должно быть объявлено. В таком случае сражение может происходить в городе.

5.1.5. Закон о разумных расах. Гоблины и орки не считаются разумными расами, на них не действует закон о порядке. К разумным расам относятся люди, эльфы и их помеси, гномы и полурослики. Представители прочих видов рассматриваются отдельно.

5.1.6. Закон о суде. Все равны перед судом и законом. В случаях нарушения закона, совершения неблагородных или бесчестных поступков или спорах между жителями королевства назначается Королевский суд.

5.1.7. Закон о наследовании. Земли и имущество могут быть унаследованы любому по воле усопшего (либо личной просьбе, либо письменном завещании). Титулы передаются только в браке и от родителя ребенку. В отсутствии предсмертной воли, наследство переходит детям, в приоритете старший наследник.

5.1.8. Закон о рыцарстве. Рыцарский титул обязывает дворянина следовать рыцарскому кодексу и отдельно заповедям своего ордена. Кроме того долг рыцаря - защищать своё государство. К рыцарям обращаются «сир» или «леди».

5.1.9. Закон о дамах. Любая женщина имеет право носить оружие и служить в армии. Мужчина и женщина имеют равные права и свободы, равные возможности для их реализации.

5.1.10. Закон о королевской власти. Подданные подчиняются монарху, соблюдая установленные им законы, а монарх обязуется поддерживать безопасность и благополучие Королевства. Запрещено критиковать Короля и Королевскую власть. Оскорбление Королевской власти карается особо жестоко.

5.2. Королевский суд

5.2.1. Королевский суд созывается в случаях нарушения пожизневых или Королевских законов, совершения неблагородных или бесчестных поступков, неразрешимых споров между жителями королевства.

5.2.2. Главным судьей является Король или верховный представитель власти в городе. Кроме того на заседании должны присутствовать минимум двое присяжных (в некоторых случаях Главный судья может потребовать присутствия большего количества присяжных). Ими могут быть Королева, магистры орденов, глава гильдии наемников, придворная Чародейка, и иные представители высшего общества.

5.2.3. В особо сложных или неразрешимых случаях главный судья может назначить судебный поединок. Обе стороны (и зачинщик и ответчик) отбирают двух воинов, которые будут сражаться за них. Либо вступают в сражение самостоятельно. Победитель считается выигравшем в суде.

5.3. Рыцарский кодекс

5.3.1. Рыцарь должен быть сильным и умелым воином, хорошо драться на мечах, копьях и топорах, быть искусным наездником.

5.3.2. Рыцарь должен проявлять доблесть в бою, сохранять боевой дух и не проявлять трусости, будучи побеждённым — не кричать от боли и не молить о пощаде.

5.3.3. Рыцарь должен защищать слабых, особенно детей и тех, кто не может защищаться сам, не обижать их. В том числе не должен нападать на безоружного и тяжелораненого воина. Рыцарь не может ударить поверженного в честном поединке противника, а также противника, молящего о пощаде.

5.3.4. Рыцарь должен чтить Прекрасных дам. Рыцарь не может отказать Прекрасной даме в просьбе.

5.3.5. Рыцарь должен сражаться за королевство и защищать его от врагов.

5.3.6. Рыцарь должен проявлять щедрость и великодушие: вернуть побеждённому противнику его доспехи и коня, а также помогать обездоленным и попавшим в беду.

5.3.7. Рыцарь должен беречь собственные честь и достоинство, честь и достоинство своего ордена и государства.

5.3.8. Рыцарь должен быть верен своему ордену, не предавать его заповедей, выполнять приказы магистра, не действовать против товарищей. Перебежчики полностью теряют достоинство и не должны приниматься другими орденами. Стать предателем - значит предать не только себя, но и опозорить весь свой род.

5.3.9. Рыцарь должен быть верным своим товарищам и не должен дезертировать, оставлять союзников на произвол судьбы.

5.3.10. Рыцарь должен держать данное им слово, ибо лишь трусость является для рыцаря позором большим, чем клятвопреступление.

5.4. Законы пожизнёвые

5.4.1. No smoking. Принимаем как факт, что табак ещё не завезли, вейпы не изобрели. Если без этого совсем никак – пеший одиночка отходит подальше; выбирая направление, учитывает поправку на ветер, чтобы дым не сносило в сторону других игроков. Окурки утилизировать в обязательном порядке. Во избежание конфликтов курящие могут организовать отдельное место для курения в пожизневом лагере.

5.4.2. Поведение не кухне и во время трапез. Кушаем аккуратно, еду и продукты не разбрасываем, если что-то пролили/просыпали/уронили – утилизируем. Столы и стулья содержим в чистоте, запачкали – протираем, убираем. Грязную посуду не оставляем. Невыполнение карается серьёзным штрафом и проповедями/пытками от "Инквизиции" (мастерской группы).

5.4.3. О мусоре. Обязанность каждого во спасение души и на благо гармонии в природе: увидел фантик/пакетик/прочий мусор – отнёс и положил в соответствующий бак/мешок для раздельного мусора. Стекло (в переработку). Пластиковые бутылки (в переработку). Бумагу и прочее в инквизицию, сжечь ведьму).

5.4.4. О нецензурных выражениях. Стиль общения игровой и пожизнёвый исключительно куртуазный. За мат и грубость – штраф, разжалование в простолюдины, отстранение от должностей, наград и игровой деятельности.

5.4.5. О кухонном дежурстве. Еда закупается мастерами, но готовка лежит на плечах игроков. Игроки самостоятельно договариваются об очередности дежурства и сами следят за приготовлением еды. Не приготовили - не поели. Мастера не следят за тем находятся ли дежурные на месте и чем они там занимаются.

5.4.6. О конном дежурстве. На игре присутствуют лошади, требующие ухода. Поэтому на дежурство вызываются определенные конные игроки, которые в назначенное время обязаны подойти к коням и выполнить все необходимые работы (поение, кормление, чистка, седловка). Дежурство по коням должно расцениваться как дежурство по кухне и учитываться в очередности дежурства среди игроков.

5.5. Честь и благородство

5.5.1. Если рыцарь, воин или любой житель королевства совершает неблагородные или бесчестные поступки, он будет вызван в королевский суд, где будет решена судьба нарушителя. Наказание может быть самым суровым.

5.5.2. Неблагородными или бесчестными поступками могут быть:

- Нарушение пожизневых или Королевских законов.
- Предательство своего отряда или отряда-нанимателя для наемников.
- Нарушение своих клятв и обещаний.
- Нападение на безоружных или тяжело раненых воинов.
- Для рыцарей, магистров и оруженосцев - нарушение рыцарского кодекса.

5.5.3. Благородные поступки могут искупить вину преступника. Также, если житель королевства, совершивший неблагородный поступок, ранее отличался благородством и честностью, то суд может простить его не самые тяжкие проступки.

5.5.4. Кроме того, можно заслужить благословение прекрасных дам, поклоняясь им и совершая благородные поступки перед ними. Если до суда обратиться к прекрасной даме и признаться в своих преступлениях, то есть шанс, что она уговорит главного судью простить вас и не доводить дело до позорного суда.

5.6. Прекрасные дамы

5.6.1. Прекрасная дама - особый статус дамы высшего общества.

5.6.2. Прекрасная дама обязана всегда быть прекрасной. Она должна быть щедрой, справедливой, добродетельной, заниматься благотворительностью и повышать уровень культуры горожан.

5.6.3. Статус Прекрасной дамы обязывает всех оказывать ей знаки почтения.

5.6.4. Благосклонность прекрасной дамы может перевесить чашу весов на суде, рыцарском турнире и т.п.

5.6.5. Заступничество прекрасной дамы позволяет рыцарю искупить вину за неблагородные поступки и вернуть свое доброе имя.

5.6.6. Благородный рыцарь не может отказать Прекрасной даме в просьбе.

5.6.7. Прекрасная дама не имеет права оставить рыцаря без вознаграждения.

5.6.8. Бойтесь праведного гнева Прекрасной дамы. Она может быть беспощадна в своей добродетели.

6. Правила по полигону

6.1.1. Территория игры ограничена: с севера - деревнями Халахальня и Лесицко; с востока - грунтовой дорогой Халахальня - Новый Изборск; с юга - дорогой Луки - Виски, деревней Виски, дорогой Коломно - Кукуевка; с запада - рекой Коломенка.

6.1.2. На игре будет использоваться антуражная карта. На карте обозначены различные игровые и неигровые объекты.

6.1.3. При ведении пеших и конных боевых действий запрещено нарушать границы частной собственности (заходить в дома, на участки, огороды и т.п.), а также нарушать правила дорожного движения. Старайтесь не провоцировать конфликты с местными жителями (а лучше в принципе к ним не лезть).

6.1.4. Красным цветом отмечена граница полигона и различные опасные места на полигоне: овраги, канавы, реки, заболоченные места, Карьер, дома и участки деревни (те, в которых нас не рады видеть!). В эти области заходить пешком или заезжать на конях запрещено!

6.1.5. Не игровые объекты:

- Дома, не окрашенные красным цветом. К этим объектам можно подходить, проходить мимо них. Но не нарушая границ частной собственности и не раздражая местных жителей.
- Поля. Проходить по засеянным, обработанным полям запрещено. Разрешено проходить по колеям или по протоптанным дорожкам.

6.1.6. Игровые объекты: Город Мэнд-лис, лагерь наёмников, лагеря орденов, объекты макрокарты (см. Макрокарта).

6.1.7. На полигоне запрещено валить и ломать живые деревья, забивать в них гвозди и иными способами вредить природе. Будьте людьми!

6.1.8. Не забудьте убрать за собой мусор после игры. Вы должны оставить после себя чистоту и порядок.

6.1.9. На полигоне есть интернет и связь. Но просим не перебарщивать с использованием инновационных технологий, пока вас не приняли за чернокнижника.

6.2. Город

6.2.1. На территории города незаконны боевые взаимодействия, кроме дуэли и рыцарского турнира.

6.2.2. Заезд в город на машине категорически запрещен.

6.2.3. Город является общей территорией, на которой могут беспрепятственно находиться все игроки. Исключение - изгнанные преступники и не разумные расы. Вас не имеют права выставить из города без заключения суда.

6.2.4. В городе есть представители власти, местной или королевской. В городской иерархии они занимают первое место. Вне города Великие Магистры становятся им равными. Требуется выражать почтение к тем, кто выше вас в иерархии.

6.2.5. Иерархия города: представители власти - магистры - прекрасные дамы - глава наёмников - рыцари - оруженосцы - наёмники - горожане

6.3. Пожизняк

6.3.1. Любые боевые взаимодействия в локации пожизняка запрещены! Но не стоит прятаться от боя в палатке, вы же приехали хорошо провести время.

6.3.2. На территории пожизняка не обязательно находиться в белом хайратнике, чтобы с вами не взаимодействовали. Пожизняк - территория неролевого (пожизневого) общения. Место, где вы можете спокойно поспать, умыться и т.д. Здесь возможно обустройство зоны для курения.

6.3.3. На пожизняк мастерами отведена определённая территория. Просим не нарушать её границ и не ставить палатки в игровой зоне (иначе правило 3.2. не просто не будет работать, но на вас ещё и отправится “рейд”).

7. Правила по лошадям

7.1.1. Играя, соблюдайте правила техники безопасности и будьте осторожны (не подходите к лошадям сзади, не прыгайте в глубокие овраги, не лезьте в болото и т.п.). Это позволит не омрачать наши веселые игры.

7.1.2. Конным и пешим игрокам запрещено сближаться на расстояние меньше корпуса лошади (2 метра). Пешим запрещено подходить к лошади сзади, тем более дергать за амуницию и т.п. Пеший игрок может подойти к лошади только с разрешения всадника.

7.1.3. Нельзя подходить (особенно сзади) к незнакомым лошадям без игротеха-коновода, знающего этих лошадей, так же запрещено бегать и кричать, размахивать руками и вести себя неадекватно. Лошадь может испугаться и ударить.

7.1.4. Любые игровые взаимодействия у коновязи запрещены (игроки приходят к коновязи только для того, чтобы взять или вернуть лошадей).

7.2. Получение коня

7.2.1. Во время конного выезда каждый игрок обязан иметь с собой работающий мобильный телефон. Перед отъездом игротех проверяет работоспособность телефонов и записывает номера. Так же игрок должен уметь сбрасывать координаты нахождения через смс (чтобы не было ситуации «я лежу под деревом в лесу»).

7.2.2. Во время конного выезда у отряда обязана быть с собой одна непобираемая бумажная карта (не навигатор) без пометок.

- 7.2.3. Конный игрок несет ответственность за здоровье выданной ему лошади. Именно он следит за грунтом и состоянием коня.
- 7.2.4. Коновод имеет право не допустить игрока к лошади без объяснения причин.
- 7.2.5. Пить "за рулем" категорически запрещено. Выпивший игрок будет не допущен до лошади.

7.3. Движение и боевые взаимодействия

- 7.3.1. Конным игрокам запрещается пробегать рысью рядом с пешими игроками (на расстоянии меньше 1,5 корпуса лошади ≈ 3 метра).
- 7.3.2. Во время конного выезда отряд не разделяется, идет одной группой. Вы должны видеть и слышать отряд. Во время атаки можно разбегаться в разные стороны, но вы обязаны все так же иметь визуальный контакт (если вы заехали в кусты, вы должны слышать друг друга) с другими членами отряда.
- 7.3.3. По каменистой земле, вязкому, влажному, скользкому, не ровному, кочковатому грунту, крутым спускам и населенным пунктам отряд обязан двигаться шагом.
- 7.3.4. Во время игры темп движения – максимально 5 минут рысью, затем шагом столько же времени сколько рысили.
- 7.3.5. Галоп на игре запрещен, за исключением съёмочных проскачек по определенным местам по разрешению организаторов.
- 7.3.6. Игра заключается не в скачках, мы не соревнуемся в скорости наших лошадей. Важную роль играет тактика.
- 7.3.7. Пешие и конные боевые действия не проводятся около стоящих лошадей.
- 7.3.8. Во время движения на лошади, ни при каких условиях не допускаются резкие маневры, повороты, развороты.
- 7.3.9. Сразу после выхода и перед окончанием выезда отряд обязан 10 минут отшагиваться.
- 7.3.10. Все конники обязаны довести своих коней до коновязи к обозначенному времени.
- 7.3.11. Конный может спешиться. При спешивании рядом с лошадьми всегда обязан оставаться хотя бы один конный.
- 7.3.12. Если отряд во время битвы разделился, он не отправляется дальше пока все его члены не окажутся на точке начала боевого взаимодействия.

7.4. Дежурные по коням:

- 7.4.1. Как и с питанием, есть определённые люди, которые помогают с лошадьми. МГ сама выбирает кто из конных игроков это будет.
- 7.4.2. В задачи дежурного по коням входит помощь коноводу. Например напоить коней, помочь почистить и т.д.
- 7.4.3. Если вы заметили что-то странное с конём или амуницией - незамедлительно сообщите коноводу!
- 7.4.4. Дежурные по коням сами распределяются по дежурствам, учитывая кухонные дежурства.
- 7.4.5. Дежурные по коням освобождаются от кухонного дежурства в день дежурства по коням. Просьба согласовывать дежурства, чтобы все по итогу не остались без еды. Если это случилось неожиданно, найдите себе замену на кухне.

8. Правила по боевому взаимодействию

8.1. Оружие

- 8.1.1. Каждый игрок перед началом игры обязан пройти допуск у мастеров и получить чип, который клеится на оружие. Если на оружии нет чипов, оно не считается боевым, не допущено в игру и не снимает хитов.
- 8.1.2. Оружие в допуске. Допускаются протектированное оружие (ЛАРП) и тямбары. Для магистров и рыцарей только ЛАРП.
- 8.1.3. Оружие может быть не допущено, если режущая кромка ЛАРПа слишком тонкая или твердая (потому не советуем покупать на AliExpress) и может оставить повреждения.
- 8.1.4. Тямбары могут быть не допущены если имеют недостаточный слой изоляции (советуем делать двухслойные).
- 8.1.5. Оружие не должно иметь твердых и острых выступающих частей на лезвии.
- 8.1.6. Длина оружия как для пешей, так и для конной боёвки не более 120 см.
- 8.1.7. На конце тямбары или меча, должно быть место без пластикового сердечника (трубы), обеспечивающие мягкость при случайном уколе.
- 8.1.8. Допускаются мечи любых типов, оружие других типов рассматривается отдельно.
- 8.1.9. Оружие является непобираемым предметом. Его нельзя забрать или украсть.
- 8.1.10. Оружие должно выглядеть красиво, опрятно. При поломке его нельзя использовать пока не будет произведен ремонт.
- 8.1.11. Ношение твердого (стеклотекстолитового, дюралевого, стального, деревянного) оружия допускается только в качестве антуража. Твердые мечи (кроме стальных и деревянных) могут быть использованы в поединках/дуэлях, при согласии обоих игроков (14+). В этом случае игроки берут ответственность использования этого оружия на себя. В таком случае оружие тоже должно быть допущено мастерами (допуск можно пройти прямо на месте дуэли и без чипа). Оно не должно иметь сколов, диаметр скругления ударной части – не менее 4мм, острия – не менее 6мм.
- 8.1.12. Луки не участвуют в основной боёвке! Но могут пригодиться вам на турнире.

8.2. Общие правила

- 8.2.1. Стоимость игрока зависит от его статуса и указывается в паспорте игрока. Магистры и глава наемников рассчитываются друг с другом после окончания выездов. Все члены ордена и наемники ордена приходят в определенное время к своему магистру с паспортами.
- 8.2.2. Бои на территории города (кроме дуэли или турнира) противозаконны.
- 8.2.3. Чародейка совершила сложный ритуал, накрыв территорию куполом, не позволяющим никому погибнуть. Добиваний и смерти от ран нет. Погибнуть можно в крайне редких случаях (например, если вас признают виновным в тяжких преступлениях, чародейка может казнить вас магически).
- 8.2.4. Любые боевые взаимодействия запрещены в и около строений, шатров, растянутых веревок и т.п. Это опасно как для вас, так и для построек.
- 8.2.5. Носите с собой ручку/карандаш и паспорт!
- 8.2.6. Запрещено ставить засады близ пожизняка, коновязи и туалета. Убедительная просьба не нападать на игроков, идущих в пожизняк, в туалет или к лошадям.

9. Пешие боевые взаимодействия

9.1. Хиты

9.1.1. Обычный игрок в пешей боёвке имеет 2 нательных хита.

9.1.2. Рыцари, магистры и некоторые другие персонажи получают дополнительно 1 хит за свой титул.

9.1.3. Дополнительные хиты могут быть начислены или отняты из-за расовых навыков (толстая кожа прибавляет 1 хит, маленький рост отнимает 1 хит).

9.1.4. Хиты может добавить доспех. Защита также чипуется мастерами. Чипы не клеятся, информация заносится в паспорт игрока.

- Шлем - +1 хит
- 2 элемента доспеха (например: поножи и наручи) - +1 хит
- Защита корпуса +1 хит

9.1.5. Доспехи могут быть из пластмассы, кожи или стали.

9.1.6. Попадание оружием в пешей боёвке снимает 1 хит.

9.1.7. Удар должен быть чётким, амплитудным (не менее 30°). Но не перестарайтесь с силой!

9.1.8. Попадание по одежде (не задето тело) не засчитывается, но попадание по доспеху снимает хит.

9.1.9. Уколы строго запрещены!

9.1.10. Небоевые зоны: голова (если отсутствует шлем), шея, кисть боевой руки (правая; вторая кисть (левая) хитовая), стопы, пах. Попадание в них не засчитывается.

9.1.11. Намеренное попадание в небоевые зоны карается с максимальной строгостью!

9.1.12. Запрещены приемы рукопашного боя.

9.1.13. Когда значение хитов падает до 0 вы переходите в состояние тяжелого ранения. Повязываете белый хайратник на руку (чтобы его было видно) как маркер тяжелого ранения. Вы не можете ходить и тем более бегать самостоятельно (вас может шагом вести за руку союзник или бегом два союзника, под обе руки). Драться и взаимодействовать с другими, кроме как словесно, вы не можете. Вы находитесь в состоянии тяжелого ранения максимум 5 минут (тяжелое ранение заканчивается как только поставлена отметка в паспорте или по истечении пяти минут). Желательно отыгрываем слабость, ранение (если последний удар был в ногу, то значит у вас болит нога и т.п.).

9.1.14. По истечении 5 минут или как только победитель поставит отметку в паспорте тяжелораненного игрока, он переходит в состояние “ранен” на 5 минут. В этом состоянии значение хитов равно 1. Игрок в состоянии ранения не несет никаких ограничений по передвижению и боевым взаимодействиям. Помните, что нападение на раненого игрока является неблагородным поступком, но допускается в случае самозащиты.

9.1.15. Игрок может перейти в состояние ранения, если у него остался 1 хит, он не находится в состоянии боевого взаимодействия и за ним не ведется погоня. В таком случае игрок имеет право повязать белый хайратник на руку и перейти в состояние ранения на 5 минут.

9.1.16. По истечении 5 минут после перехода в состояние “ранен”, игрок переходит в состояние “здоров”. Игрок обязан снять белый хайратник. В этом состоянии значение хитов равно 2. Игрок полностью боеспособен. Нападение на здорового игрока - благородно.

9.1.17. По истечении ещё 10 минут после перехода в состояние “здоров” (15 минут после перехода в состояние “ранен”), количество хитов у игрока становится равным паспортному значению.

9.1.18. Если игрок потерял хиты, но значение не опустилось ниже двух, то через 10 минут после окончания боевого взаимодействия его хиты восполняются до паспортного значения.

9.2. Пешее боевое взаимодействие

9.2.1. Нельзя нападать на тех, кто ест или несет что-то пожизненно. Допускается предупредить игрока о намерении напасть и, если занятый игрок согласен - он может прекратить свое занятие и сразиться с вами. Если игрок занят чем-то очень важным и не желает сражаться с вами - вы можете вызвать игрока на дуэль.

9.2.2. Нежелательны бои после 22:00 (после захода солнца). Это может быть травмоопасно.

9.2.3. Во время боевого взаимодействия игрок, перешедший в тяжелое ранение (значение хитов которого опустилось до 0) считается Проигравшим. Победитель - тот игрок, который отнял последний хит (нанес последний удар). Победитель имеет право подойти и поставить отметку в паспорте Проигравшего. В специальной табличке указывается имя Победителя, текущее время и вид боевого взаимодействия - “П” (П - пешая боевка, КП - конно-пешее взаимодействие, К - конная боевка). Проигравший обязан 5 минут ждать Победителя (5 минут тяжелого ранения). Если за это время Победитель не подошел или не смог подойти к Проигравшему - Проигравший уходит с поля боя и Победитель теряет возможность поставить отметку. Также Победитель теряет возможность поставить отметку Проигравшему, если сам становится Проигравшим (теряет все хиты и попадает в тяжелое ранение).

9.2.4. Отряд может отступить с поля боя, атакующие в праве броситься вдогонку.

9.2.5. В случае получения травмы объявляется СТОП игра, боевое взаимодействие прекращается, проводится осмотр пострадавшего.

9.2.6. Помните, что задача не нанести увечья противнику, а показать свою точность и ловкость.

9.3. Дуэли

9.3.1. Поединок проводится с обоюдного согласия бойцов. Если вы отказались от дуэли и не предложили инициативы, страдает ваша честь и достоинство.

9.3.2. При этом, если статус ваших персонажей различен, от дуэли может отказаться более статусная сторона, сочтя противника недостойным (что ещё сильнее задевает инициатора). Честь и достоинство при отказе не пострадают.

9.3.3. Статусность имеет 3 ступени:

- - Представители власти (королевская семья, власть города, магистры, прекрасные дамы).
- - Рыцари.
- - Оруженосцы и наёмники, сюда же относятся простые люди.

9.3.4. О дуэли и вызове на неё должно быть объявлено.

9.3.5. У обоих дуэлянтов обязано быть оружие. Бесчестно биться на оружии, чья разница в длине более 15 см. Однако игрок с коротким оружием может поднять свой уровень

честь и заявить, что и так сможет победить. В таком случае это не засчитывается как бесчестный поступок одному и повышает честь другому.

9.3.6. На дуэли и в поединке игроки заранее договариваются между собой о виде дуэли. А также о прочих условиях. Выбирают один из трех видов поединка:

- “Потешный бой”. Чаще всего используется на турнирах. В этом случае бой идет на обычное количество хитов, но игроки не ранят друг друга, хиты не вычитаются. Обоюдные попадания, как и во всех других видах боевых взаимодействий засчитываются.
- “До первой крови”. В данном виде бой происходит до первого попадания, хиты снимаются.
- “До самого конца”. Бой идет до попадания в тяжелое ранение одного из бойцов. Хиты снимаются у обоих дуэлянтов.

9.3.7. На дуэли обязан присутствовать один независимый секундант и союзник каждого бойца (боец может отказаться от этой опции). Иначе бой будет незаконным.

9.3.8. Секундант и представители не только наблюдают, но и следят за боем, кто кому и сколько снял хитов. В случае конфликта слово независимого секунданта является приоритетным. Он же определяет какой представитель за чьим бойцом следит. Кроме того, для большей объективности независимый секундант имеет право пригласить других независимых зрителей следить за попаданиями.

9.3.9. Количество хитов на дуэли/в поединке такое же, как и в обычное время (если элемент доспеха снят и боец не высказал желания его надеть, хиты доспеха вычитаются).

9.3.10. В судебном поединке сторона может выставить вместо себя нанятого бойца или добровольно согласного.

9.3.11. В случае судебного поединка, победитель считается правым в конфликтной ситуации.

9.3.12. Если вы хотите устроить конный поединок вне турнира, сообщите об этом. Такие поединки возможны до или после выезда (если одобрили организаторы). При желании в бою могут участвовать до 4 коней. В конном поединке есть хиты и после попадания игрок не уходит в тяжелое ранение. Также должен быть выбран вид поединка (см. 4)

10. Конно-пешее боевое взаимодействие

10.1.1. Всадник имеет огромные преимущества перед пехотинцем. Всадник, подъехавший на 2 корпуса лошади (4 метра) к пешему игроку, может отправить его в тяжелое ранение (снять сразу все хиты), сказав громко и четко “Удар копьём”. Пеший становится проигравшим и переходит в состояние тяжелого ранения, повязывает белый хайратник, но может ходить, пока рядом находятся лошади. Далее в соответствии с п. 3 Пешее боевое взаимодействие.

10.1.2. Победитель (конный) имеет право аккуратно сблизится с пешим и поставить отметку в паспорте Проигравшего. В специальной табличке указывается имя Победителя, текущее время и вид боевого взаимодействия - “КП” (П - пешая боевка, КП - конно-пешее взаимодействие, К - конная боевка).

10.1.3. Пешие считаются защищенными от “Удара копьём”, если 2 и более пешеходов идут плечом к плечу (соприкасаясь плечами). Если хоть один пеший выпал из строя, конный имеет право применить “Удар копьём”.

10.1.4. Всадник может спешиться, отдать свою лошадь соотряднику и атаковать пешего игрока по правилам пешего боевого взаимодействия. Нападать на спешенного всадника с лошадью в руках запрещено! Всадник не участвует в пешем боевом взаимодействии с лошадью в руках.

10.1.5. Спешенный всадник без лошади может быть атакован конными по правилам конно-пешего боевого взаимодействия.

11. Конное боевое взаимодействие

11.1. Основные пункты

11.1.1. Конные боевые действия (конная боевка) проводятся во время конных выездов 2 раза в сутки.

11.1.2. В экстренных случаях, угрожающих здоровью людей и лошадей, объявляется «Стоп-игра». Все боевые действия прекращаются.

11.1.3. Конная боевка ведется касанием соперника оружием (см. оружие) по любой части тела, кроме головы и шеи.

11.1.4. Игрок, которого коснулись, не может своими действиями мешать продолжению боевки.

11.1.5. Игра заключается не в скачках, мы не соревнуемся в скорости наших лошадей, но в тактике всадников.

11.1.6. Конный игрок несет ответственность за здоровье выданной ему лошади. Именно он следит за грунтом и состоянием коня.

11.1.7. Круг войны для конной боевки каждые боевые сутки определяется организаторами (см. круг войны).

11.1.8. Стоимость конного игрока – такая же как и в пешей боевке.

11.1.9. Команды делают записи в паспорта после конного выезда, когда все спешились.

11.1.10. В случае потери оружия игрок не может пятнать других игроков, даже путем сравнивания плечами. При этом другие игроки могут его запятнать. Игрок может сам спешиться и поднять оружие (при этом отряд не разделяется), либо попросить помощи у своих союзников. После возвращения оружия игрок снова может догонять других игроков.

11.1.11. Конные игроки могут спешиться и ходить с лошадью в руках, могут спешиться и передать свою лошадь другим конным игрокам. Во время выезда с лошадьми всегда должен оставаться конный игрок, следящий за ними.

11.1.12. Запрещено убегать с лошадью в руках (пешком с лошадью или верхом с лошадью соотрядника в руках). Конный отряд не убегает до тех пор, пока все всадники не будут сидеть верхом.

11.2. Конный выезд

11.2.1. Каждый выезд длится ровно 1,5 часа.

11.2.2. Конные игроки, едущие на выезд должны минимум за 40 минут до выезда подойти к месту посадки на лошадей.

11.2.3. Начало выезда в строго определенное время (точное время будет написано в расписании).

11.2.4. После первого выезда дается время на спешивание пересадку (30 минут). В это время вторая группа конных садиться на коней.

11.2.5. Начало второго выезда в строго определенное время (точное время будет написано в расписании).

11.2.6. Последние 10 минут выезда не боевые и даются на безопасное возвращение в лагерь и отшагивание.

11.2.7. За опоздание на посадку и превышение времени выезда взимается штраф.

11.2.8. Во время движения на лошади, ни при каких условиях не допускаются резкие маневры, повороты, развороты.

11.2.9. Во время погони или бегства не нужно изо всех сил уворачиваться от оружия и падать с лошади. Это – игра, результат которой не стоит вашего здоровья и здоровья лошади.

11.2.10. Если видите, что вам не убежать – проще и безопаснее признать свое поражение и на следующий день взять реванш.

11.3. Преследование

11.3.1. Как только конные отряды замечают друг друга (устанавливается визуальный контакт) и, хотя бы один из них начинает рысить – начинается преследование.

11.3.2. Время преследования – 5 минут.

11.3.3. Во время этих 5 минут темп свободный (шаг/рысь), с учетом правил. Разрешена прибавленная рысь.

11.3.4. Во время преследования игроки своего отряда должны видеть (или, если отряд заехал в кусты, слышать) друг друга.

11.3.5. По окончании таймера, отряды обязаны шагать минимум 5 минут.

11.3.6. Преследование прекращается, как только теряется визуальный контакт между отрядами. При этом отряд может рысить до достижения 5 минут, но после этого шагать минимум столько времени, сколько рысил.

11.3.7. Можно прекратить преследование, если отряд перейдет в шаг и будет шагать минимум столько времени, сколько длилось преследование.

11.3.8. Если между отрядами очень большое расстояние – преследование не начинается.

11.3.9. Темпы убегающего отряда никак не влияют на темп догоняющего и наоборот. Влияет только время преследования.

11.3.10. После отшагивания можно возобновить преследование, тогда время преследования отмеряется сначала.

11.4. Атака

11.4.1. Объявляется, когда противники сблизилась на 3-4 корпуса лошади (7-8 метров).

11.4.2. В этот момент сбрасывается таймер. Можно рысить и шагать.

11.4.3. Атака длится 2 минуты.

11.4.4. Во время атаки можно разбежаться в разные стороны.

11.4.5. По окончании 2-х минут конные возвращаются на место начала атаки.

11.4.6. Игрок считается пойманным, когда его касаются оружием (см. оружие) (или иным оговоренным с организаторами предметом) по любой части тела, кроме головы и шеи.

11.4.7. Игрок считается пойманным, когда лошади догоняющего и убегающего игроков сравнялись (плечи лошадей находятся примерно на одной прямой) не более чем в полутора метрах друг от друга.

11.4.8. Игрок считается пойманным, если атакующие сблизилась с ним на расстояние 3-4 корпусов лошади (7-8 метров), и он держит в руках лошадь пешком или верхом (сидит на коне и держит лошадь соотрядника).

11.4.9. Касаться оружием или иным предметом чужой лошади запрещено (только если совсем случайно).

11.4.10. Как только атака заканчивается, игроки обязаны идти шагом минимум 5 минут.

11.4.10. Стоять на месте после окончания атаки запрещено.

11.4.11. После окончания атаки игроки запоминают пойманных игроков. Записи в паспорта проигравших делаются после окончания выезда. В специальной табличке указывается имя Победителя, время окончания выезда и вид боевого взаимодействия - "К" (П - пешая боевка, КП - конно-пешее взаимодействие, К - конная боевка). Ранения и тяжелые ранения не отыгрываются.

11.5. Круг войны

11.5.1. Конная боевка проводится по Кругу войны.

11.5.2. Организаторами определяется порядок атаки, то есть для каждого отряда назначается убегающий и догоняющий отряд.

11.5.3. Например, определен порядок атаки: Олени-> Коты-> Кони. То есть для Оленей – Коты являются убегающим отрядом, а Кони – догоняющим. (Это значит, что игроки отряда Оленей гонятся за игроками отряда Котов и убегают от игроков отряда Коней). Аналогично для Коней – Олени являются убегающим отрядом, а Коты – догоняющим. (Это значит, что игроки отряда Коней гонятся за игроками отряда Оленей и убегают от игроков отряда Котов)

11.5.4. Круг войны может меняться в определенное время (каждый день или каждый выезд). При этом по сути порядок атаки просто переворачивается (Кони-> Коты-> Олени). Убегающий отряд становится догоняющим и наоборот.

11.5.5. Игроки отряда могут пятнать игроков убегающего отряда. Если игрок запятнал игрока догоняющего отряда, он ловит себя.

11.5.6. Некоторые игроки, могут стать охотниками. Они получают иммунитет от атак определенного игрока (своей цели) и возможность пятнать этого же игрока даже если он находится в догоняющем отряде. При этом другие игроки догоняющего отряда могут запятнать охотника. Если охотник запятнал свою цель, а после его запятнали другие игроки догоняющего отряда, то засчитывается и пойманная цель и пойманный охотник.

11.6. Смотрящие за выездом

11.6.1. Во время конного выезда, в составе каждого конного отряда обязательно присутствует смотрящий за выездом.

11.6.2. Смотрящий за выездом является членом отряда и участвует в боевке наравне со всеми.

11.6.3. Смотрящий за выездом назначается организаторами.

11.6.4. Смотрящий за выездом следит за соблюдением правил во время конной боевки.

11.6.5. Смотрящий за выездом следит за выполнением регламента движения.

11.6.6. Смотрящий за выездом следит за состоянием лошадей своего отряда.

11.6.7. Смотрящий за выездом имеет право запретить любое действие своего отряда, если считает его небезопасным, вредным для лошадей, противоречащим правилам.

12. Магия и алхимия

12.1. Свитки и заклинания

12.1.1. Свитки могут использовать все игроки (все, кроме орков, они не могут их прочитать в принципе). Свитки одноразовые.

12.1.2. Заклинания - магические слова, не требующие свитка. Их могут произносить маги орденов, глава наемников, Кронпринц, но не более одного заклинания в сутки. Могущественная Чародейка может читать заклинания в бесконечном количестве.

12.1.3. Маги, глава наемников, Кронпринц могут повторно прочитать заклинания, если используют предмет или зелье, восстанавливающее ману.

12.1.4. Каждый свиток и заклинание имеет определённое действие, которое в нем указано. Никаких дополнительных эффектов нет.

12.1.5. Чтобы использовать свиток или заклинание, необходимо указать рукой на игроков (либо, если указания нет, свиток работает на владельца), которые будут подвержены эффекту этого свитка, окликнуть их, затем громко и четко прочитать фразу в верхней части свитка и разорвать его надвое. После этого указанные игроки обязаны отреагировать на действие свитка.

12.1.6. Действия свитков и заклинаний можно отменить особыми свитками и заклинаниями (магический щит, рассеивание иллюзий, антимагия). После разрывания свитка или произношения заклинания можно прочитать заклинание или свиток, отменяющий действие только одного свитка или заклинания. На отмену магического эффекта у вас есть 5 секунд.

12.1.7. Свитки и заклинания не действуют на конных игроков, кроме отвлечения внимания и рассеивания иллюзий.

12.1.8. Конные игроки не могут читать свитки и заклинания, кроме отвлечения внимания и рассеивания иллюзий.

12.1.9. Чтобы прочитать свиток или заклинание, цель должна быть в пределах видимости и слышимости.

12.2. Свитки:

12.2.1. **Магическая стрела** - снимает 1 хит одному игроку. Может быть отменено “магическим щитом”, но не позднее 5 секунд после прочтения.

12.2.2. **Магический щит** - отражает магическую стрелу и огненный шар. Есть 5 секунд после прочтения атакующего заклинания, чтобы достать свиток и отразить атаку.

12.2.3. **Рассеивание иллюзий** - рассеивает иллюзию (отменяет действие свитков “невидимость” и “отвлечение внимания”). Может быть использовано конным игроком. Заклинание можно прочитать и позднее 7 секунд после прочтения заклинания.

12.2.4. **Невидимость** - делает вас невидимым на 5 минут (игроки не могут вас увидеть, но если вы будете шуметь - вас могут услышать). Действие заклинания спадает, если вы атакуете другого игрока или взаимодействуете с чем-либо (начали оттаскивать союзника, поднимаете какой-то предмет). Может быть отменено “рассеиванием иллюзий” (нельзя использовать просто так, если игрока не слышно и вы просто “знаете”, что он должен быть там, персонажно вы его не можете найти и будет считаться, что заклинание потрачено впустую).

12.2.5. **Ослабление** - убирает 1 хит максимум трём игрокам (через 10 минут значение хитов восстанавливается до паспортного значения).

12.2.6. **Каменная кожа** - добавляет 1 хит максимум трём игрокам на время боевого взаимодействия (через 10 минут после окончания боевого взаимодействия значение хитов восстановится до паспортного значения). При снятии хитов первым уходит хит “каменной кожи”.

12.2.7. **Огненный шар** - снимает 3 хита одному игроку. Может быть отменено “магическим щитом”, но не позднее 5 секунд после прочтения.

12.2.8. **Отвлечение внимания** - догоняющий отряд отпускает убегающий. Отряды расходятся, догоняющие теряют убегающий отряд из виду. Может быть отменено “рассеиванием иллюзий”.

12.3. Заклинания (заклинания свитках тоже входят сюда, владеющие даром к магии - магистры, глава наёмников, Кронпринц, чародейка знают их и в форме простых заклинаний):

12.3.1. **Массовое исцеление** - восстанавливает хиты до паспортного значения указанным игрокам, которые находятся в радиусе 2 корпусов лошади (4 метра) от заклинателя. Может быть прочитано магами.

12.3.2. **Антимагия** - отменяет действие любого заклинания, но не позднее 5 секунд после прочтения, кроме невидимости и отвлечения внимания (такие заклинания отменяются в любое время своего действия). Может быть прочитано магами.

12.3.3. **Паралич** (мастерское) - указанный игрок замирает на месте и не может двигаться 5 минут. Разрешено занять удобное положение и потом замереть.

12.3.4. **Паралич массовый** (мастерское) - все указанные игроки в радиусе 2 корпусов лошади (4 метра) замирают на месте и не могут двигаться 5 минут. Разрешено занять удобное положение и потом замереть.

12.3.5. **Армагеддон** (мастерское) - все игроки в радиусе 3 корпусов лошади (6 метров) теряют все свои хиты и переходят в тяжелое ранение.

12.3.6. Чародейка владеет и иными неизвестными заклинаниями, которых нет в этих списках. Остерегайтесь ее гнева.

12.4. Алхимия

12.4.1. Чтобы использовать зелье необходимо открыть колбу и вылить содержимое на кожу или одежду. После этого зелье выполняет указанное действие.

12.4.2. Убедительная просьба не выбрасывать колбы, а приносить обратно Чародейке. Если колбы кончатся - зелий больше не будет.

12.4.3. Зелья:

- Зелье лечения - восстанавливает количество хитов до паспортного значения.
- Зелье маны - дает возможность магам, главе наемников, Кронпринцу ещё один раз прочитать заклинание.

13. Валюта и очки

13.1.1. На игре есть два вида валюты: игровые деньги и победные очки.

13.1.2. Деньги получаются за выполнение квестов, посещение объектов макрокарты и т.п. сразу на месте выполнения.

13.1.3. На игре нет системы воровства и лутания игроков. Все победы в боевке записываются в паспорта и расчет ведется в конце дня. Деньги за боевку игрокам и фракциям выдаются в конце дня. Также в конце дня приходят некоторые доходы (например с объектов макрокарты).

13.1.4. На старте каждый игрок получает определенное количество денег, соответствующее своему статусу.

13.2. Игровые деньги

13.2.1. Игровые деньги - это пластиковые или металлические монетки, а также стеклянные камушки, отобранные для этой игры.

13.2.2. За игровые деньги можно купить:

- Наемников
- Свитки заклинаний
- Зелья
- Улучшения оружия, доспехов
- Артефакты и иные особые предметы
- Улучшения на макрокарте
- Возможны иные варианты обмена в рамках отыгрыша.

13.2.3. Заработать игровые деньги можно:

- Собирая выкупы с игроков (оставляя записи в их паспортах)
- Выполняя квесты и задания
- Посещая объекты на макрокарте
- Пассивным доходом с захваченных объектов макрокарты
- Иные варианты обмена в рамках отыгрыша.

13.3. Победные очки

13.3.1. По количеству победных очков определяется победа фракции в игре.

13.3.2. Победные очки зарабатываются участниками всех фракций для этих фракций.

13.3.3. Победные очки распределяются в конце каждого дня главами фракций.

13.3.4. Победные очки могут быть получены за:

- Наибольшее количество захваченных замков
- Лучшее прохождение квестов
- Наибольшее количество выполненных квестов
- Лучший командный квест
- Наибольшее количество поверженных врагов отрядом в конной или пешей боевке
- Наибольшее количество поверженных врагов одним игроком
- Победа в турнире
- Благоклонность Прекрасной Дамы
- Благородство
- Наибольшее количество денег
- Иные действия, впечатлившие мастеров игры (лучший отыгрыш, активность в дежурствах и т.п.)

14. Макрокарта

14.1.1. На игре присутствует макрокарта, влияющая на ход игры.

14.1.2. На макрокарте обозначены игровые объекты:

- Замки Хофсгофф, Каорхэд, Тэйрхад, Вермор, Готтард, Рохэрт, Лаурен.
- Деревни Каорхэд, Тэйрхад, Хофсгофф, Версты, Колосья, Здеси, Тамы.
- Производственные объекты: старая каменоломня, заброшенная лесопилка, фруктовые сады, старая мельница, железный рудник.
- Иные объекты: лагерь бандитов, логова монстров, ведьмин круг, поле битвы, роща дриад, аванпост гномов, упавшая звезда, руины магической башни.

14.1.3. Макрокартой заведует глава наемников, а в случае отсутствия - придворная Чародейка.

14.1.4. Чтобы взаимодействовать с каким-либо объектом на макрокарте, необходимо посетить его на полигоне (прийти туда реально, ножками), затем сделать фотографию на фоне этого объекта так, чтобы был виден объект и количество игроков, его посетивших.

14.1.5. Игрок(и) с фотографией приходит к мастеру макрокарты и отыгрывает те события, которые произошли на объектах, которые он посетил. Игрок обязан отыграть взаимодействие со всеми посещенными объектами.

14.1.6. Во время взаимодействия игрок может использовать зелья, свитки и тратить игровые деньги. Также он может получить игровые деньги или иные предметы от мастера макрокарты в награду.

14.1.7. Мастер может кидать или просить вас кинуть различные кубики, чтобы определить вашу удачу, ловкость, харизму, силу для определения результатов взаимодействия.

14.1.8. Боевое взаимодействие отыгрывается бросками кубиков Д6. Каждый игрок имеет 2 кубика (хита), не зависящих от количества хитов в паспорте (если вас двое - у вас 4 кубика). Хиты-кубики не восстанавливаются самостоятельно (можно восстановить зельем лечения). Количество кубиков с вражеской стороны определяется мастером. Если на вражеском кубике выпадает значение больше 3 - это означает атаку по вам. Если на вашем кубике выпало значение больше 3 - вы можете заблокировать вражескую атаку (никто не теряет хит-кубик) или атаковать (в этом случае атака по вам тоже будет успешна). Когда у одной из сторон не остается кубиков - она проигрывает.

14.1.9. В любом случае исход ваших походов решает мастер. Он суров, но справедлив!

14.1.10. Объекты макрокарты приносят игрокам золото, а также 4 вида ресурсов: камень, дерево, железо, провизия, необходимые для улучшения объектов и найма гарнизонов.

14.1.11. Игроки могут захватывать и улучшать деревни и производственные объекты.

14.1.12. Улучшения добычи в деревнях и производственных объектах приносят больше ресурсов.

14.1.13. Улучшения защиты (постройка стен) в деревнях и производственных объектах добавляют 2 хита-кубика к защите этого объекта.

14.1.14. Гарнизон - боевая единица, дающая два хита-кубика, которую можно приобрести за ресурсы и разместить на защите любого своего объекта. При атаке на объект, потеряв свои хиты - гарнизон погибает.

14.1.15. Армия - 3 гарнизона (6 хитов-кубиков). Армию можно послать на захват одного объекта. После атаки армия распускается (погибает).

15. Война замков

15.1.1. Конный отряд один раз за выезд может захватить один замок. Отряд приходит к макету замка на полигоне, ставит флаг своего цвета и фотографируется на его фоне (замок и флаг должны быть видны). После выезда они обязаны показать фотографию мастеру макрокарты. Также ему необходимо будет показать время создания фотографии.

15.1.2. Если

15.1.3. Пешим игрокам ЗАПРЕЩЕНО перевешивать флаг на замке (не могут захватывать замки).

15.1.4. Если в замке находится пеший игрок того же отряда, чей флаг реет над замком, конные игроки не могут захватить этот замок. Но пеший игрок может атаковать пешего игрока, спрятавшегося в замке, по правилам пешей боевки. Тяжелораненый или раненый игрок не защищает замок.

15.1.5. Замок можно улучшить так, чтобы в нем помещался конный отряд. Для того чтобы улучшить замок, необходимо доставить особый артефакт и установить в замке, затем замок помечается дополнительным белым флажком. Такой замок нельзя захватить конным отрядом.

15.1.6. Если конный отряд находится рядом (2 корпуса лошади - 4 метра) со своим улучшенным замком - он считается укрывшимся за стенами, и его не могут атаковать другие конные отряды.

15.1.7. Чтобы снять защиту с улучшенного замка - необходимо собрать 2 армии (6 гарнизонов) и послать их на осаду улучшенного замка. После этого мастер макрокарты дает конному отряду чип на взятие улучшенного замка.

16. Турнир

16.1.1. Рыцарский турнир будет проводиться 6 августа. Чтобы на него записаться, следует вписать своё имя в список, который будет висеть на доске объявлений, до вечера 5 августа.

16.1.2. Каждый участник кроме имени должен иметь свой девиз, который он должен заранее объявить организаторам.

16.1.3. В рыцарском турнире есть 2 категории: пешая и конная.

16.1.4. Участие в турнире может принять любой, способный держать меч (в случае конного турнира, и уверенно держаться в седле).

16.1.5. Конный рыцарский турнир проводится в несколько этапов. В каждом этапе выбывает некоторое количество участников.

16.1.6. Если вы решили отказаться от участия в турнире, об этом надо сообщить организаторам не позже начала турнира (неявка без причины может сильно уронить вашу честь).

16.1.7. Количество хитов на турнире равно количеству ваших хитов в обычной ситуации. Снятие элементов доспеха убирает ваши хиты но надевание добавляет.

16.1.8. Использование магии и свитков во время турнира запрещено. Бой должен быть честным, чтобы определить сильнейшего.

16.1.9. Во время турнира никто не теряет хитов, происходят “потешные бои”.

16.1.10. Судьями на турнире является суд прекрасных дам. Также в него могут входить члены королевского двора. К ним надо относиться с уважением и почтением.

16.1.11. При равном количестве турнирных очков решение о победителе выносит суд прекрасных дам.

16.1.12. Победителем турнира будет не только отдельный персонаж, но и фракция. Зачёта два - личный и командный.