

Правила ПРИ «Белгородский Варкрафт: Легион»

ГМ: Аркадия

Региональный мастер Орды: Серафим

Региональный мастер Легиона: Лео

Региональный мастер Альянса: Аркадия



1. Общие правила

Игроки обязуются соблюдать Правила игры.

Мастерская группа оставляет за собой право удалить игрока или гостя игры с полигона при несоблюдении им данных правил или игровых правил. Факт удаления игрока или гостя игры с полигона не оспаривается. Игроки обязуются корректно вести себя и избегать неигровых конфликтов между собой. Рукоприкладство, хамство, будут пресекаться мастерами вплоть до удаления с полигона. О возникновении нештатных ситуаций (травма, конфликт) необходимо сообщить ближайшему мастеру.

Мастера не несут ответственности за действия игроков, входящие в противоречие с законами РФ, за ущерб здоровью и имуществу игроков и третьих лиц, произошедший при нарушении настоящих правил. Игроки, совершившие действия, противоречащие действующему законодательству, передаются в руки сотрудников полиции.

Участники игры, уличенные в хранении, употреблении или распространении наркотических веществ, немедленно прекратят свое участие в игре. Нарушители будут переданы полиции. При обнаружении на полигоне забытых вещей их следует передать мастерам.

Все присутствующие на игре лица должны иметь игровые костюмы. МГ не приветствует на полигоне игры людей без костюмов - любой игрок без костюма может быть удален с полигона. Исключение составляют заезжающие игроки, а также в ситуации форс-мажора.

2. Экологическая безопасность

Порубка стоящих деревьев (даже сухих) категорически запрещена. За нарушение данного правила с нарушителей лесниками будет взиматься штраф согласно законам РФ.

Запрещается окапывать палатки и шатры.

При строительстве запрещается прибивать стены и другие постройки к живым деревьям. Нельзя вбивать гвозди и другие крупные предметы в деревья. Для крепежа используйте прочные веревки. Возможно использование строительного степлера.

Запрещается бросать на землю горящие спички, окурки и стряхивать горящую золу из курительных трубок, создавать иные пожароопасные ситуации на полигоне.

Место для установки палатки необходимо согласовать с региональным мастером. В противном случае есть вероятность, что ее придется переставлять.

Место для выкапывания выгребной ямы и строительства туалета должно быть согласовано с региональным мастером.

Мусор любого происхождения необходимо аккуратно собирать в мешки. Его необходимо складировать в специальном месте для мусора. Оттуда он должен быть вывезен до ближайшей легальной свалки силами локации. Необходимо использовать плотные крепкие мусорные мешки!

МГ настоятельно не рекомендует трогать диких животных и препятствовать их перемещению. Категорически запрещено разрушать муравейники, норы, дупла и гнезда. Если вас укусило или травмировало животное, необходимо обратиться к ближайшему мастеру. Чтобы змеи и прочие

животные не залезали в палатку, необходимо всегда держать ее закрытой на молнию, а также осмотрительно выбирать место для ее установки.

По окончании игры необходимо выполнить следующие действия:

Закопать выгребную и прочие ямы.

Весь оставшийся мусор собрать в мешки и вынести к специальному месту для сбора мусора. Мусором считаются все предметы неприродного происхождения и остатки пищи, в том числе стеклянные бутылки, консервные банки, бумага и т. д.

3.Правила по времени

Игровое время:

5 мая- с 12.00 до 21.00 – дневная боевка

С 21.00 до 2.00 6 мая- ночная боевка

С 2.00 до 9.00- тихое время (можно играть, можно не играть, но любые сражения запрещены)

С 9.00 до 18.00- дневная боевка

Единица времени в игре- цикл. В конце каждого цикла проходит сражение на Поле Битв. (см.

Правила по Полям Битв).

Начало и конец циклов:

5 мая:

12.00-15.00 часов

15.00- 18.00 часов

18.00-21.00 часов

6 мая:

9.00- 11.00 часов

11.00-13.00 часов

13.00-15.00 часов

4. О положении «в игре» и «вне игры»

Игрок считается в игре, если на нем надето Кольцо Души (выдается каждому игроку на регистрации).

В положении «вне игры» Игрок снимает Кольцо Души и перестает контактировать по игровым вопросам с игроками, влиять на игру и всячески принимать в ней участие.

Пребывание в положении «вне игры» разрешено в 5 случаях:

-Прибытие\выезд с игры

-Сон, нахождение в неигровой территории (личных палатках, душевых, туалетах)

-Чрезвычайные ситуации (срочная необходимость в мед. Помощи, например)

-Поход в Легион (в качестве умершего персонажа)

-Пребывание в Кабаке Орды (см блок «Особые Постройки»)

Все остальные действия нужно выполнять «по игре». К игрокам, которых МГ уличит в злоупотреблении положением «вне игры», будут применены строгие санкции.

О вещах «в игре» и «вне игры»:

Вещи, которые находятся «вне игры»- это личные вещи человека, такие как мобильный телефон, предметы одежды и антуража, личные записные книжки, ручки и прочее. Карта Игрока, задания на квесты, ленты с ПБ также непобираемы. Пожалуйста, переводите телефон на беззвучный режим или на режим вибрации, и не пользуйтесь им на виду у игроков «в игре».

Вещи «в игре»- артефакты, деньги, ресурсы и эликсиры, квестовые вещи, карты и тд. Их можно забирать у умершего персонажа посредством обыска: тот, кто желает обыскать, спрашивает- есть ли игровые ценности, и тот кого обыскивают обязан отдать все игровые ценности. Вещи «в игре» запрещено прятать на неигровой территории! (в личных палатках и других личных постройках)

5. О Героях

Именные персонажи, они же Герои, отмечены на полигоне золотым тканевым браслетом. Данные игроки привязаны к реально существующим личностям в мире Варкрафта, а поэтому имеют особые

плюсы и минусы: +1 хит и +1 очко умений на старте игры (умение сразу распределяется в заявке Игрока), а также их время пребывания в Легионе в качестве умершего- 1 час (вместо 30 минут для обычных персонажей).

6.Правила по боевому взаимодействию

ОРУЖИЕ

К использованию во время игр допускаются только оружие и средства защиты, прошедшие проверку мастера перед игрой. При проверке оружия учитываются несколько факторов: а) Безопасность; б) Корректность, в том числе эстетическая ценность.

Общая для всего полигона система боя – ХИТОВАЯ.

Сражаться можно только допущенным на игру оружием (ЛАРП + бофферы)

Боевые взаимодействия с участием более 2 игроков только в присутствии мастера.

Строго запрещается наносить удары в следующие части тела (ДАЖЕ ЕСЛИ ОНИ ЗАЩИЩЕНЫ)

-Голова

-Кисти, стопы

-Пах, ягодицы

Запрет:

-Захваты

-Удушья

-Нанесение ударов не боевой частью оружия

-Выхваты оружия

-Удары ногой в щит

-Торцевания щитом

Исключения: особые правила на Арене или заранее обговоренный отыгрыш.

Удары наносятся строго с большой амплитудой но таким образом, чтобы адресат его почувствовал.

Чрезмерно сильные удары строго ЗАПРЕЩЕНЫ, даже если противник защищен доспехом. Игроки, чей стиль боя будет травмоопасен для участников - выбывает из игры после одного предупреждения.

Хиты снимаются попаданием оружия по игроку с амплитудного удара.

Прием "швейная машинка" НЕ ЗАСЧИТЫВАЕТСЯ.

Все оружие боевое оружие снимает 1 хит и маркируется мастером на регистрации. Гражданское оружие вроде ножей, дубин, с/х инструментов снимают 0.5хита и не чипуется мастером, однако должно быть продемонстрировано ему, чтобы мастер проверил его на травмоопасность и антуражность.

Фаербол, молния и зачарованные стрелы пробивают щит и снимают хиты с оружия игрока при контакте с ним.

Оглушение персонажа моделируется ударом оружия по спине с произношением ключевого слова
ОГЛУШЕНИЕ.

Оглушение невозможно применить во время боя.

Невозможно применить оглушение к персонажам носящим шлем.

Персонаж будучи оглушенным не может осуществлять никаких действий в течении 5 минут.

ПРАВИЛА ПО НОЧНОЙ БОЕВКЕ(НБ)

1)Правила по ночной боевке действуют с 21:00 до 02:00

2)Все древковое, двуручное оружие и щиты НЕ допускаются до НБ

3)Стрелковое оружие луки, арбалеты НЕ допускаются до НБ

4)Посох мага также НЕ допущен до НБ

4)Допущено все одноручное оружие, парное одноручное

5)Фаерболы допущены на общих правилах.

ЗАПРЕЩЕНО:

Наносить сильные удары по противнику

Использовать травмоопасную технику фехтования

Наносить удары руками ногами, использовать любые другие приемы обезоруживания и

обезвреживания противника, которые могут угрожать здоровью игроков и третьих лиц.

Запрещено наносить удары в кисти, пах, стопы, ягодицы, шею и голову.

Умышленное нанесение травм – основание для удаления с полигона.

ПРАВИЛА ПО ХИТАМ

1. Базовое количество хитов именных персонажей – 3 хита. Базовое количество всех прочих персонажей – 2 хита.

2. Дополнительные хиты игрок может получить за наличие доспехов.

3. Количество хитов, начисляемых за доспехи:

Легкий доспех +1 хит

Защита груди(кираса)

или 2 элемента доспеха (например, наручи и наплечники)

Тяжелый доспех +2 хита

Защита груди и 3 элемента доспеха (например, наручи, наплечники и шлем)

7. Правила по лечению и добиванию

Персонаж потерявший в бою все хиты переходит в состояние тяжелого ранения.

Тяжелое ранение

-Персонаж не может принимать участие в боевке, бегать и громко разговаривать

-Обязан сесть на корточки до окончания боя.

-Если персонажу не оказать помощь в течении 10 минут он умирает.

-Оказать помощь персонажу может человек с умением Целитель или Жрец. Так же персонаж может применить зелье исцеления вне боя.

Вне боевого взаимодействия(после оногo) персонаж с тяжелым ранением может медленно перемещаться с соответствующим отыгрышем чтобы попытаться добраться до целителя/госпиталя.

Травма.

После оказания помощи персонаж переходит в состояние Травма. Он может ходить, сражаться но его хиты ограничены до 1.

-Выйти из состояния травмы можно применив ещё одно зелье исцеления либо исцеление в локации у целителя в течении 15 минут.

Восстановить потерянные хиты до максимума у Целителей в госпитале. Раненому необходимо пребывать в госпитале с присутствующим в нем Целителем 15 мин. Отыгрыш лечения больного выглядит следующим образом: больной сидит или лежит в госпитале, Целители могут перебинтовать больного на время лечения (руку, ногу, голову), напоить водой или чаем, дать поесть. В храме, он же лазарет, не играют в карты, не развлекаются буйным образом. Это место отдыха.

Стоимость лечения определяется Целителем в зависимости от тяжести ранения.

Персонажа можно убить окончательно, добив его оружием, произнеся слово «Добиваю» и сняв с него Кольцо Души

Пока Кольцо Души висит на шее, персонаж считается тяжелораненным. Если персонаж самостоятельно умирает от кровотечения в тяжелом ранении (т. е. без оказания помощи спустя 10 минут) он самостоятельно снимает амулет и вешает на ближайший куст (ветку, стену) на уровне глаз и отправляется в качестве мертвого в Легион.

8. Смерть и жизнь после смерти

Смерть может наступить в 3х случаях:

- смерть от ядов;

- смерть от «добивания»

- смерть от тяжелого ранения (т. е. тяжелораненому персонажу не начали оказывать помощь в течении 10 минут после начала состояния тяжелого ранения)

Персонаж умирает однозначно. Мертвые не кидают товарищам свое оружие, не кричат " Сзади!", не мешают живым заканчивать бой. Умерший персонаж приседает на корточки на том месте, где он был убит, или же падает (это предпочтительнее как отыгрыш) Если после окончания боя в течении 10 минут убитым никто не заинтересовался (не был произведен обыск, перенос тела и тд), умерший игрок покидает место битвы и отправляется в локацию Легиона. Кольцо Души убитого персонажа забирает тот, кто его убил.

Если персонаж умирает в результате действия яда или в следствии тяжелого ранения, он оставляет свое Кольцо Души на месте смерти в пределах полигона на уровне глаз (повесив на куст, ветку, стену и тд).

Пребывание в Легионе для именных персонажей- 1 час, для прочих персонажей- 30 минут. В Легионе души умерших персонажей находится под властью Легиона, и могут быть подвержены различным действиям- сражаться на стороне Легиона, быть подвержены пыткам и т. д. Допустимы только игровые взаимодействия по взаимному согласию обеих сторон.

Игроков пытаются в Легионе не просто так (хотя можно и просто так) их души ломают чтобы они стали игротехами и сражались за легион. То есть, если они сами не хотят сражаться после смерти против своих же на стороне легиона они могут просто отсидеть свой срок в Легионе под пытками.

Исключение- если после смерти персонажа Чернокнижник или Темная госпожа\господин поднимает его в виде нежити тут он уже обязан служить некроманту. Эта работает только после битвы на только что убитых персонажах

Игроки, входящие в состав Легиона, возвращаются в игру без пребывания в Легионе в качестве умершего, т.е. по возвращению в локацию вступают в игру сразу же.

По окончании срока пребывания умершего в Легионе, региональный мастер Легиона ставит в Карту Игрока отметку с указанием времени окончания пребывания.

После окончания срока- будь то отбывание срока умершего в Легиона, или в качестве нежити у Чернокнижника или Темной госпожи\господина, игрок получает новое кольцо Души у своего регионального мастера и выходит в игру своим же персонажем.

9. Правила по фортификации и штурмам.

Каждая локация имеет право на фортификацию своей локации до статуса штурмуемой крепости.

Локация без статуса крепости считается полевым лагерем со свободным проходом с любой стороны. Для получения статуса крепости необходимо моделирование ворот крепости и 3 метров стены в каждую сторону от ворот. Высота ворот и стены не менее 2метров. Ширина ворот не менее 1.5метра, а высота помоста 1метр.

Остальная часть границ крепости моделируется нетканым полотном. Допустимо строительство стен и ворот из толстых веток валежника переплетённого веревкой. Однако конструкция должна выглядеть цельной и надежной. На стенах крепости допустимы помосты для персонажей дальнего боя.

После окончания строяка крепость проходит чиповку мастером по боевке. После получения статуса крепости проход персонажей в локацию осуществляется только через крепостные ворота.

Штурм- это силовое проникновение в крепость. Любая крепость подвержена штурму. Штурм осуществляется съемом 10 хитов с ворот крепости оружием ближнего боя. После съема 10 хитов ворота крепости немедленно открываются и атакующие получают возможность проникнуть внутрь крепости. Если защитники крепости на момент штурма отсутствовали штурмующие после выноса ворот могут проникнуть в крепость через нетканное полотно. С помостов крепости персонажи могут поражать штурмующих оружием дальнего боя или магией. Использовать оружие ближнего боя

запрещено. Атакующие так же могут поразить персонажей на помосте оружием дальнего боя. После окончания штурма ворота автоматически восстанавливаются с полными хитами.

10. Квесты

Квесты- это задания, которые могут выполнять игроки.

Квесты могут быть выданы как вначале игры, так и быть получены в ее процессе.

Квесты могут быть индивидуальными, общими, групповыми, секретными, доступными для всех или для определенной локации и тд.

Основная часть квестов нацелена на социальное взаимодействие игроков, на боевое взаимодействие- реже.

Большинство квестов имеют награду. Чем более сложным является квест, тем выше награда.

11. Экономика

На начало игры каждый игрок получает определенную сумму денег. Деньги также можно заработать, выполняя свои прямые обязанности, если вы находитесь на службе, выполняя квесты, оказывая услуги другим персонажам, продавая предметы и пр. Если вы состоите на службе, скорее всего, ваш командир получил добавочные монеты для вашей заработной платы.

На территории полигона будет расположена нейтральная локация «Рудник», которая генерирует некоторое количество монет. Периодичность генерации: каждые 3-4 часа. Характерные признаки рудника: надпись «Рудник», частицы серебряной породы непосредственно вблизи надписи. Радиус генерации монет: 1-2 метра от надписи. Рудник невозможно уничтожить.

Земли данного региона истощены, поэтому небогаты на травы и минералы, однако, они могут быть найдены. Наибольшую часть ресурсов можно получить, выполняя квесты, покупая их у торговцев или в Лавке Мастера.

Лавка Мастера представляет собой неуничтожаемый объект, регулируемый тем мастером-региональщиком, в локации которого Лавка расположена. В Лавке можно купить оружие, ингредиенты, зелья, артефакты, получить квесты.

В мире можно встретить 4 ресурса: Хитин, Прах, Шиполист, Берилл. Ресурсы, они же ингредиенты, моделируются бумажным чипом.

Артефакты, встречающиеся в мире, дают различные преимущества. Описание артефакта приводится непосредственно на надписи на артефакте. Надпись и артефакт неразделимы. Если у вас останутся вопросы касательно конкретного артефакта, обратитесь к любому мастеру.

12. Умения

Все персонажи имеют Очки умения, которые могут потратить на приобретение умений до начала игры. Выбранные умения необходимо указать в форме заявки на игру. Все персонажи имеют 1 очко умения, именные персонажи имеют +1 дополнительное очко умения, т. е. суммарно 2 стартовых очка. При выборе какого-либо умения второго уровня оно замещается умением первого уровня этой же ветки. Пример: умение «Воин» дает + 1 хит, а умение второго уровня данной ветки- «Великий Воин» дает +2 хита. У Великого воина будет +2 хита, а не +3, так как умение «Воин» было замещено на умение «Великий Воин».

Умение "МАГ" – дает возможность использовать 2 заклинания:

1. «Файербол»- при попадании в персонажа снимает 1 хит. Файерболы отыгрываются шаром красного цвета с хвостом красного цвета. Файерболы должны быть сделаны из материала, не травмирующего человека при попадании. Пример формы файерболы приведен ниже:



Файерболы Маг изготавливает самостоятельно в необходимом ему количестве.

2. Заклинание «Эгида». Создает защиту для Мага от всех видов урона во время боя. Отыгрыш-Маг простирает 2 ладони перед собой изображая магический барьер и озвучивая ключевую фразу «Эгида». Врем действия – 2 минуты. Поддерживая заклинание Маг может ходить, разговаривать. Не может бегать, закрывать собой других, в случае боевых действий обязан освободить проход/ не мешать остальным. Перезарядка- 30 минут.

Умение "АРХИМАГ" – требование к умению: наличие умения «Маг». Дает возможность использовать 2 заклинания:

1. «Молния»- при попадании в персонажа снимает 2 хита. Молния отыгрывается шаром синего цвета с хвостом синего цвета. Молнии должны быть сделаны из материала, не травмирующего человека при попадании. Пример формы Молнии приведен в умении «Маг». Молнии Маг изготавливает самостоятельно в необходимом ему количестве.
2. Заклинание «Эгида». Создает защиту для Мага от всех видов урона во время боя. Отыгрыш-Маг простирает 2 ладони перед собой изображая магический барьер и озвучивая ключевую фразу «Эгида». Врем действия – 5 минут. Поддерживая заклинание Маг может ходить, разговаривать. Не может бегать, закрывать собой других, в случае боевых действий обязан освободить проход/ не мешать остальным. Перезарядка- 20 минут.

Умение "ВОИН" – дает + 1 постоянный хит.

Умение "ВЕЛИКИЙ ВОИН" – требование к умению: наличие умения «Воин». Дает +2 постоянных хита.

Умение "ЦЕЛИТЕЛЬ" – имеет 2 навыка:

1. Боевое лечение: возможность восстановить персонажа из тяжелого ранения до состояния 1 хита. Использование- 1 раз в бой. Исцеление: возможность восстановления хитов до максимума на территории госпиталя. Подробности по отыгрышу см. в пункте «Правила по лечению и добиванию»

Умение "ЖРЕЦ" требование к умению: наличие умения «Целитель». Имеет 2 навыка:

1. Боевое лечение: возможность восстановить персонажа из тяжелого ранения до состояния 1 хита. Использование- 3 раза в бой.
2. Исцеление: возможность восстановления хитов до максимума на территории госпиталя. Подробности по отыгрышу см. в пункте «Правила по лечению и добиванию»

Умение «ЧЕРНОКНИЖНИК» имеет 2 заклинания:

1. «Файербол»- при попадании в персонажа снимает 1 хит. Файерболы отыгрываются шаром красного цвета с хвостом красного цвета. Файерболы должны быть сделаны из материала, не травмирующего человека при попадании. Пример формы файерболов приведен в умении «Маг».
2. «Некромантия»- обращает любого умершего персонажа в слугу Чернокнижника на 30 минут, которые будут считаться как пребывание в Легионе в качестве мертвого (т. е. игрок может быть обращен некромантом и играть подвластную ему нежить, а не идти в локацию Легиона). Одновременно под властью Чернокнижника может быть не более одного персонажа. По истечению 30 мин Чернокнижник должен поставить отметку в Карту Игрока, что умерший

персонаж отбыл посмертие у него (указать с обратной стороны его Карты свое имя и время окончания службы) Если Чернокнижник умер раньше окончания срока службы, то так же ставит отметку об окончании отбывания службы у него и отправляется как мертвый в Легион. Подвластная ему душа отправляется за новым Кольцом Души к своему региональному мастеру.

Умение «ТЕМНАЯ ГОСПОЖА\ГОСПОДИН» требование к умению: наличие умения «Чернокнижник»

1. «Файербол»- при попадании в персонажа снимает 1 хит. Файерболы отыгрываются шаром красного цвета с хвостом красного цвета. Файерболы должны быть сделаны из материала, не травмирующего человека при попадании. Пример формы файерболы приведен в умении «Маг».
2. «Некромантия»- обращает любого умершего персонажа в слугу Темной Госпожи\Господина на 30 минут, которые будут считаться как пребывание в Легионе в качестве мертвого (т. е. игрок может быть обращен некромантом и играть подвластную ему нежить, а не идти в локацию Легиона). Одновременно под властью Темной Госпожи\Господина может быть не более трех персонажей. По истечению 30 мин Темная Госпожа\Господин должен поставить отметку в Карту Игрока, что умерший персонаж отбыл посмертие у него (указать с обратной стороны его Карты свое имя и время окончания службы) Если Темная Госпожа\Господин умер раньше окончания срока службы, то так же ставит отметку об окончании отбывания службы у него и отправляется как мертвый в Легион. Подвластная ему душа отправляется за новым Кольцом Души к своему региональному мастеру.
3. Имеет зачарованный посох, лук (все вместе или одно из видов оружия). Отнимает 2 хита. Маркируется Мастером зеленой лентой на полигоне.

Умение «АЛХИМИК» позволяет готовить яды, противоядия, эликсиры. Приготовление всех перечисленных предметов универсально: собрать необходимое количество ингредиентов и отдать их своему региональному мастеру. Взамен ингредиентов игрок получает чип готового предмета. Для применения любого предмета его чип должен быть разорван пополам или отдан любому мастеру, без этого применение не считается. Действие предмета распространяется на того, кто разорвал или отдал чип (исключение- яды, действие распространяется на адресата).

Яды

Использование ядов: игрок, имеющий чип яда, которых хочет использовать, отдает любому из мастеров чип яда и называет персонажа, к которому этот яд применяется. Важно: адресат отравления должен быть в зоне видимости мастера и игрока-отравителя.

Каждый игрок может получить статус отравления. Если вы были отравлены, вы узнаете об этом от мастера. Вам нужно следовать полученным от него указаниям.

Виды ядов

1. Слабость. Результат отравления- невозможность использовать оружие и боевую магию. Длительность действия- 1 час, после которого персонаж выздоравливает. Сократить действие яда можно использовав противоядие. Необходимые ингредиенты: прах, шиполист, хитин
2. Смертельный яд. Результат отравления- смерть. Длительность действия- 10 минут, спустя которые персонаж умирает. Избавиться от действия яда можно использовав противоядие. Необходимые ингредиенты: прах x2, шиполист x2, хитин x2

Противоядие

Универсально. Избавляет от отравления мгновенно того, кто разорвал чип. Не лечит раны. Необходимые ингредиенты: берилл, шиполист

Эликсир Правды используется, чтобы получить верный ответ на один игровой вопрос от одного персонажа. Необходимо показать адресату эликсира целостный чип, разорвать его и задать вопрос. Использование эликсира разрешено только относительно игроков :) Необходимые ингредиенты: прах, хитин, берилл

Эликсир Жизни применение эликсира восстанавливает количество хитов до максимума.

Необходимые ингредиенты: прах, хитин, шиполист, берилл

Умение «ТОРГОВЕЦ» позволяет получать 2 монеты в цикл. Для получения обратиться к любому мастеру, предъявив карту игрока с отметкой умения (карты выдаются на полигоне).

Умение «ВОР» позволяет тайно украсть у других игроков предметы из одной из четырех категорий: Деньги, ресурсы, эликсиры, артефакты. На подготовку к краже вор тратит 5 монет (отдает их своему региональному мастеру). Возможность можно использовать раз в цикл. Для использования умения необходимо обратиться к своему мастеру, предоставив карту персонажа.

Вор выбирает того, кого попытается ограбить, но не выбирает что именно он пытается украсть. Жертва должна быть в зоне видимости игрока-вора и мастера.

Игрок-вор получает от мастера чип воровства, который потом сможет обменять в Лавке Мастера свою добычу в случае успеха.

Игрок-жертва информируется о том, что его пытались ограбить, и вслепую вытягивает одну из 8 карт в колоде, предложенной мастером:

1. Похищение денег. Игрок-жертва лишается всех своих игровых денег. 1 карта в колоде

2. Похищение ресурсов. Игрок-жертва лишается всех своих ресурсов. 1 карта в колоде

3. Похищение эликсиров. Игрок-жертва лишается всех своих эликсиров. 1 карта в колоде

4. Похищение артефактов. Игрок-жертва лишается одного из своих артефактов на выбор. 1 карта в колоде

5. Неудачная попытка ограбления. Игрок-жертва ничего не теряет. 3 карты в колоде

6. Провал ограбления. Игроку-жертве раскрывается имя персонажа, который пытался его ограбить, т. е. вора заметили. Игрок-жертва ничего не теряет. 1 карта в колоде.

В течении 30 минут после ограбления вор имеет право предъявить мастеру своей локации чип воровства, полученный перед началом воровства. Если ограбление было удачным, вор получит украденное, иначе ничего не получает.

Если по истечению 30 минут за украденным не обратились, то считается, что спрятанное вором в укромном месте добро нашел кто-либо другой и оно поступает в продажу в Лавку на общих основаниях.

13. Правила по ритуалам

Персонажи с умением Маг, Чернокнижник или Целитель имеют доступ к ритуалам. Ритуалы-это отдельный формат магии, рассчитанный на отыгрыш ведущего и вовлеченных персонажей.

Во всех ритуалах ведущий обязан совершить жертвоприношение определенного размера, например, ресурсы монеты, кольца Души.

Для проведения ритуала обязательно наличие своего регионального мастера. Мастер определяет итоги ритуала. Если мастер сочтет жертвоприношение недостаточным или отыгрыш ритуала недостаточно убедительным ритуал будет неудачным.

Отыгрыш ритуала может варьироваться от фракции и роли ведущего.

Ниже приведен список широко известных ритуалов, но вы можете узнать и другие ритуалы на игре.

Ритуал "Защита земли"

Шаман орды/Священник альянса проводит молитву богам и духам чтобы они помогли им защитить родную землю. Ведущий должен совершить значительное жертвоприношение во время проведения ритуала. Если ритуал пройдет удачно все персонажи своей фракции кроме тяжелораненных получают бонус +1хит находясь внутри стен локации до конца игрового дня.

Ритуал "Совет духов"

Ведущий совершает небольшое пожертвование и проводит ритуал по призыву духа. У духа можно получить ответ на определенный правильно заданный вопрос. Если ответ был недостаточным ведущий может принести дополнительную жертву и задать уточняющий

вопрос.

Ритуал "Пробуждения"

Ведущий совершает жертвоприношение среднего размера и проводит ритуал Активации определенного предмета который этого требует. Как правило это квестовый момент.

Ритуал "Послания"

Ведущий совершает жертвоприношение среднего размера и проводит ритуал Послания в котором он может передать устную информацию персонажу с магическими способностями из другой фракции

14. Поля битв

Поля битв (ПБ)- это система моделирования вечного противостояния Альянса и Орды, где стороны сражаются друг против друга до смерти всех воинов одной из сторон.

ПБ происходит в конце каждого цикла, т.е. 6 раз за игру.

Обе стороны собирают по отряду и встречаются в специальном месте для проведения ПБ.

Смерть на ПБ не является смертью персонажа, и никак не отражается на жизни персонажа вне ПБ, так как битва происходит виртуальными персонажами. Виртуальные персонажи существуют только на ПБ.

Плата за виртуальную жизнь на участие в 1 ПБ – 1 монета, отдается своему региональному мастеру. Взамен нее игрок получает браслет виртуальной жизни цвета своей локации.

Обе стороны имеют право снять браслеты жизни убитых воинов противоположного отряда, а браслеты живых воинов обязаны вернуть своему региональному мастеру сразу же после окончания ПБ

Каждый персонаж Альянса или Орды имеет право принести 10 браслетов виртуальной жизни цвета противоположной команды и получить дополнительное очко умений.

Браслеты, хранимые у игроков вне ПБ невозможно украсть. Они моделируют количество побежденных воинов, а значит физически не существуют в мире.

В 00:00 в локации Поле Битвы состоится особый ивент по правилам НБ для чемпионов всех трех фракций

Пример

На ПБ пришло участвовать 7 воинов Альянса и 8 воинов Орды. Каждый из них, заплатив 1 монету своему региональному мастеру, получает браслет виртуальной жизни и надевает его. В результате битвы погибают 5 воинов Альянса и 8 воинов Орды. Альянс побеждает, убив всех воинов Орды. Орда имеет право забрать 5 браслетов Альянса с убитых, а Альянс- 8 браслетов Орды. 2 браслета живых воинов Альянса возвращаются мастеру-региональщику Альянса.

Итог- Альянс получил 8 браслетов. Имея еще два браслета, итого 10 Альянс самостоятельно решает, кому из его воинов необходимо очко умений и передает ему 10 браслетов. Этот воин передает своему мастеру 10 браслетов, предъявляет карту игрока для отметки и получает 1 очко умений.

По результатам каждого игрового дня, т. е. по итогам трех ПБ локация, одержавшая наибольшее число побед, получает дополнительное очко умений и может распорядиться им по своему усмотрению. Очко умений выдается региональным мастером локации.

15. Особые построики

1.Кабак Орды. Кабак находится на территории Орды, но вне штурмуемой крепости. Кабак — это отдельная изолированная постройка со своими правилами.

Имея особое приглашение-пропуск игрок другой фракции имеет право прийти в кабак и быть полностью уверен, что он сможет находиться там и покинуть кабак невредимым.

Этот такт завязан на честь Орды и свободный проход в Кабак святое право подателя пропуска. Однако если представитель другой фракции попытается использовать приглашение-пропуск в целях манипуляции, спасения своей шкуры на поле битвы или иных

целей отличных от похода в кабак он будет непременно наказан в соответствии с законом клана Клинков.

Приглашение-пропуск можно получить только в особых обстоятельствах в качестве благодарности или сделки с представителем Орды. Однако общее количество приглашений строго лимитировано. Пропуск не побираем с мертвых персонажей Орды. Приглашение-пропуск является одноразовым билетом в Кабак однако Вождь Орды в качестве благодарности за заслуги перед Ордой может выдать безлимитное именное Приглашение-пропуск. Одноразовый пропуск разрывается посетителем при входе и в разорванном виде отдается Орде, показывая его использования согласие с обычаями Орды.

При предъявлении приглашения персонаж самостоятельно снимает свое Кольцо Души и вешает его на крюк на входе в Кабак с этого момента являясь посетителем кабака без возможности вступать в боевые взаимодействия. Однако персонаж по-прежнему находится в игре, он может вести переговоры, заключать сделки и может подвергнуться краже.

В кабаке можно за игровую валюту купить себе еды, воды и более крепких напитков. На все виды продуктов фиксированная цена 1 игровая монета. В кабаке также постоянно проходят свои локальные ивенты как кулачные бои, турниры по игре в кости и тотализатор.

Несмотря на своё нахождение в кабаке персонажи по-прежнему находятся в игре и воины Легиона могут попытаться сжечь кабак и всех его посетителей. Для этого им нужно прийти под дверь кабака и заявить о своем намерении. Персонажи, находящиеся в кабаке, могут забрать с крючка свое Кольцо Души и покинуть кабак. Если никто не выходит Легион забирает с крючка Кольца Души всех посетителей и уходят, так как кабак и находящиеся в нем считаются сожженными.

Однако это не мешает представителям Легиона добывшим себе приглашение-пропуск посещать кабак на общих правилах и расплачиваться за ужин игровой валютой. Хозяева Кабака в праве не принимать Легионеров, хоть раз попытавшихся сжечь кабак.

2.Пылающий портал. Пытающий портал — это ключевая постройка Легиона. Поддержание работы портала и его безопасность главная задача всего Легиона.

Главный ресурс для работы с порталом это Души персонажей (Кольца Души). Для поддержания работы портала необходимо отдать portalу 1 душу каждый игровой час. Если ритуал питания Портала душами будет прерван, портал закрывается, прекращает работу защитный Барьер и Легион теряет возможность возродить павших персонажей.

Для восстановления работы Портала и Барьера, защищающего локацию Легиона, необходимо принести 10 душ в жертву одновременно. Возможность возродения также восстановится

Принеся в жертву portalу 100 душ Легион заполняет регион страданиями и скверной навсегда, все живые погибают. Земли переходят в вечное владение Легиону.

Портал может быть разрушен силами Альянса или Орды.

