

Краткие правила



Крым, 2018г.

Общие правила:

- Окрестности неигровых зон нельзя использовать для засад.
- Купание возможно, но без использования шампуней, мыла и прочих душевых средств.
- Игрокам запрещается прятаться от врагов на территории неигровых заведений общепита, зоны регистрации и прочих неигровых территорий.
- Дневная боевка с 10-00 до 20-00. Допускается всё оружие
- Ночная боевка: с 20-00 до 02-00. На ночную боёвку допускается всё оружие ближнего боя за исключением пик и щитов более 80 см. Не допускается: любое стрелковое оружие (луки, арбалеты), метательное оружие, метательные машины, запрещено передвижение военной техники. Запрещены штурмы.
- С 2.00 до 10.00 Тихое время. Игроки не обязаны вступать в игровые взаимодействия с теми, кто продолжает играть.
- В Данжонах могут действовать правила, ограничивающие настоящие Правила по боевке.

Правила по Боевке:

- Голова, шея, кисти рук, область паха и стопы ног – не поражаемые зоны. "швейная машинка" засчитывается за один удар.
- Удары двумя единицами оружия сразу (засчитывается как одно попадание).
- Игрок самостоятельно считает снятые с него хиты. Другим игрокам категорически запрещается указывать на не правильный с их точки зрения подсчёт снятых с другого персонажа хитов.
- КАТЕГОРИЧЕСКИ запрещаются: умышленные акцентированные удары в не поражаемую зону (голову, шею, пах, кисти рук, стопы ног), колющие удары любым оружием кроме пик, рубящие удары пиками, удары небоевой частью оружия, захваты (оружием, щитом, конечностями), борцовские приемы (в том числе толчки плечом и зажимание оружия с использованием конечностей и тела), перехват щитов и оружия за любую часть, удары и толчки щитом, удары ногой в щит, толчки телом в щит.
- От игроков, которые используют щит без шлема, претензии к другим игрокам на неумышленные попадания по голове не принимаются.

Хиты и Ранения:

- **Хиты.** Базовое количество хитов всех игроков – один хит. Крепыш (+1хит), Стёганный доспех (+1 хит), Лёгкий доспех (+2 хита), Тяжелый (+3 хита), и Полный доспех (+4 хита). Игрок, потерявший один или более, но не все хиты, после боевого столкновения считается легко раненым. Легко раненый игрок в отсутствии медицинской помощи через 30 минут получает статус тяжелораненого.
- **Легкое ранение** — потеря одного или нескольких хитов; игрок не ограничен в совершении игровых действий, но при отсутствии перевязки переходит в состояние тяжелого ранения через 30 минут.
- **Тяжелое ранение** — после потери всех хитов игрок не может совершать никаких игровых действий: Может передвигаться медленным шагом, опираясь на плечо другого игрока. Без перевязки — смерть через 15 минут. Лечится в госпитале при помощи медицины, заклинаниями, и т.д.

- **"Браслет жизни"** снимается при смерти и при добивании тяжело раненого персонажа. Для этого необходимо подойти к нему и громко и чётко объявив "Добиваю" потребовать его браслет.
- В случае игровой смерти персонажа, игрок самостоятельно срывает с себя браслет жизни, который необходимо впоследствии сдать своему региональному мастеру.
- **«Мертвый»** игрок надевает на голову красную ленту или мигающий красный диод и, ни с кем не общаясь по пути, отправляется кратчайшим путём в свою локацию. По прибытии в локацию, игрок сразу сообщает региональному мастеру о смерти своего персонажа и сдаёт ему сорванный браслет. Срок нахождения в мертвятнике – 2 часа. Жителям Заречья – 1 час.
- Выкуп солдат (без умения «Командир»). Стоимость выкупа одного солдата равна 5 оренам.
- Здания и машины имеют **осадные хиты**.
- **Осадные хиты** снимаются тараном, осадными машинами, лапами или оружием некоторых монстров, а также магическими обрядами. Обычный таран снимает при ударе 1 осадный хит, на колесах или опорах не более 3 осадных хитов.
- Военная машина (баллиста, катапульта, требушет). Базовый осадный хитосъём военной машины: 1 осадный хит за 1 минуту.
- Осадный урон может быть увеличен с помощью умения Инженерия или с помощью магии, но не более чем до 5.
- Военные машины и осадное вооружение поражается только оружием, снимающим осадные хиты или обрядовой магией. Таран переносится и используется не менее чем 6 игроками.
- Для посещения данжа, захвата ресурсной точки или захвата локации нужен ОТРЯД.
- Отряд формируется игроком с умением «Командир». Сертификат Отряда стоит 20 орен.
- Сертификат Знамени Отряда стоит 50 орен. Сертификат можно захватить и продать в БАНКЕ, разбив отряд.
- Объявить штурм Укреплённого лагеря может только Отряд со Знаменем.
- Во время штурма взаимодействие оружием ближнего боя возможно ТОЛЬКО через ворота.
- После разрушения ворот (или если они открыты по иным причинам), обороняющая их сторона обязана занять позиции не ближе чем в 3 метрах от них

Оружие:

- Все оружие делится на 3 основных типа: Лёгкое, Обычное и Тяжёлое.
- Лёгким оружием являются ножи, кинжалы и другое короткое оружие длиной до 60 см, а также метательное оружие (метательные ножи и топоры). Лёгкое оружие снимает попаданием 1 хит, не поражает противника в Полном доспехе.
- Обычным оружием является любое одноручное оружие (мечи, топоры, булавы, молоты и т.д.), стрелковое оружие (луки, арбалеты и огнестрел), древковое колющее оружие (пики), посохи. Обычное оружие снимает попаданием 1 хит.
- Тяжёлым оружием являются двуручные мечи (более 130 см длиной, с рукоятью для хвата двумя руками), двуручные топоры, древковое рубящее (алебарды, глефы, протазаны и т.п.), цепи и молоты. Тяжёлое оружие удерживается в бою двумя руками. Тяжёлое оружие снимает попаданием 2 хита. Тяжёлое оружие, удерживаемое в момент попадания 1 рукой, снимает 1 хит.
- Артефактное оружие, оружие монстров и игротехнических персонажей маркируется лентой.

- **Снаряд военной машины** снимает 10 хитов; рикошеты не засчитываются. Попадание в щит или оружие снарядом военной машины, засчитывается как попадание по игроку. Попадание в элементы одежды (плащи, буфы и т.д.) и антуража не засчитывается. При этом попадания, при которых элемент одежды или антуража прибило к хитовой зоне засчитываются.
- **Правила по магии**
- Чародей в начале игры получает в свое распоряжение один магический снаряд. Маг может применить магический снаряд один раз за бой. Пробивает щиты, снимает 5 хитов. Магический снаряд не снимает осадных хитов. С помощью обряда возможно увеличить число магических снарядов на мага до 2. Подбирать и повторно кидать снаряд в одном бою ЗАПРЕЩЕНО.
- **МАГИ** - Если за эти 5 минут после смерти на него не надели кандалы из димерита, чародей телепортируется (надевает красную повязку и идет) в свою локацию. Обыскивать МАГА в эти 5 минут нельзя.
- **Ведьмачьи знаки.** Доступные четыре знака: Квен, Игни, Аард и Аксий. Ведьмак взрывает петарду показывая знак.
Знак "Игни" снимает 3 хита
Знак Аард заставляет цель отступить на три полных шага. Если цель не может отступить, она должна упасть или сесть на месте.
Знак "Квен", Ведьмак игнорирует одно попадание.
Применяя "Аксий", ведьмак способен магическим образом убедить собеседника в одном факте во время беседы или заставить выполнить одну простую команду типа "Уйди", Если кто то говорит «смотри ведьмак колдует» - эффект аннулируется.
- **Обрядовая магия.** Можно провести только описанный в правилах обряд. Эффекты от одинаковых обрядов не суммируются. Причины неудачного проведения обряда: обряд был прерван, остановлен или не был доведен до конца. Один из участников обряда был атакован физически или магически, была нарушена сакральная геометрия.
- **«Щит Альзура».** Пока горит бенгальский огонь, все, у кого НЕТ ПДА, должны покинуть "купол", радиусом около 20 метров от чародея. Игроки без ПДА, которые не покинули радиус купола за это время, переходят в состояние "тяжело ранен". С момента поджигания бенгальского огня, игроки без ПДА не могут войти в купол, игроки внутри купола не поражаются оружием снаружи купола, но и сами не могут атаковать игроков снаружи купола. Внутри купола действует только магия на ПДА. Щит Альзура активен 15 минут, кто его поставил, может снять раньше.

Правила по Экономике:

- Каждый игровой день делится на два экономических цикла: 10:00-15:00, 15:00-20:00.
- **Вексель банка Вивальди** не отчуждается при убийстве или грабеже. Вексель остается с игроком после смерти персонажа.
- За каждые полчаса контроля, точка ресурсов /**шахта**/ дает 15 жетонов, меньшее время контроля не дает жетонов. Занимать точку /делать записи/ может только отряд с сертификатом отряда. Чтобы занять шахту, отряд должен вписать данные с сертификата отряда и время прихода на точку на специальной доске, которая находится на точке.

- **Караван** моделируется носилками или тачкой с грузом. Из локации может быть отправлено не более двух Караванов в экономический цикл. Захваченный сертификат каравана можно обменять на указанные в нем ценности в БАНКЕ.
- **Заречье:** Чтобы объявить права на Заречье, отряд должен установить флаг своей фракции в центре деревни и удерживать его там, в течение 30 минут. Фракция, контролирующая Заречье, может заявить «Разграбление», «Сбор налогов» или «совместный Час Ремесла».
- **Крестьянский бунт** на территории ЗАРЕЧЬЯ длится 1 час с момента его объявления. Должен быть поднят флаг Заречья. В это время на этой территории от жителей Заречья – любое попадание – смерть.

Правила по Локациям:

- Территория между стеной укрепленного лагеря и межевым столбом является «подконтрольной зоной локации».
- Ров отыгрывается уложенной строительной сеткой зелёного или черного цвета не менее чем в 1,5м шириной, ограниченной с одной стороны оградой, а с другой линией прочно вбитых кольев и натянутой на высоте не менее 10 см верёвкой. Персонаж, ставший на сетку двумя ногами, самостоятельно выбраться из него не может (обязан оставаться на месте). В случае, если в течении 15 минут игрок не покинул болото /ров/ его персонаж погибает.
- Во время штурма через стену и с башен можно стрелять в обе стороны, но нельзя наносить удары оружием ближнего боя и древковым оружием.
- Потайной выход из локации (калитка с замком) штурмовать нельзя.
- Базовое число осадных хитов у ворот равно 20. Осадные хиты воротам могут быть добавлены инженером вне штурма с расходом ресурсов, а также с помощью обрядовой магии.
- Стены любых строений в локации не разрушаемы, проникнуть в строение можно только через вход или через окна. Укрепленные строения имеют осадные хиты.
- **Ловушки** -приспособление, издающее громкий звук. Игрок, попавший в ловушку, в переходит в состояние «тяжело ранен». Возможны другие варианты по согласованию с мастером.
- **Оглушение** отыгрывается ударом небоевой частью оружия ближнего боя между лопаток и словом «оглушен». На 300 секунд. **Во время боевых взаимодействий (активного боестолкновения) оглушение невозможно.**
- **Связывание** отыгрывается накидыванием на цель веревочной петли, игровых кандалов или иного безопасного способа обездвижить цель. Сам связанный игрок освободиться не может.
- **Обыск** отыгрывается диалогом, в котором обыскивающий указывает место (например, «обыскиваю сумку» или «смотрю под шапкой»). Обыскивать можно любого игрока даже тяжело раненного или мертвого.
- **Кулуарное убийство** проводится только в небоевой обстановке игроком с умением «Удар в спину», в том числе и в зоне "Локация". Моделируется проведением оружием от плеча к поясице жертвы по спине, с объявлением действия и выдачей сертификата "Удар в спину".
- **Пленение.** Игрок, пленивший другого игрока, имеет право доставить плененного в свою локацию. От отыгрыша пленения игрок не может отказаться. Игрок может отказаться от отыгрыша «раба» сразу по факту доставки в локацию.