

Общие положения игры.

Сроки и место проведения игры.

Игра будет проходить на полигоне деревни Кузнечиха.

Игроки добираются до полигона самостоятельно! По возникшим вопросам пишите мастерской команде)

СРОКИ ПРОВЕДЕНИЯ ИГРЫ:

*Заезд – 29 июня 2018 года 10.00 (при желании можете заехать и раньше, правилами это не запрещается)

*Сертификация и фортификация – 29 июня с 17.00 до 18.00

*Общий костер – 29 июня 19.00 (Знакомство с участниками)

*Начало игры – 29 июня 23.00

*Конец игры – 1 июля 17.00

*Приборка лагерей – 1 июля 17.00-18.30 (чистота каждого лагеря будет проверяться перед выездом команды)

*Последний костер и подведение итогов – 1 июля 19.00

*Выезд с полигона – 1-2 июля (кому как удобно)

Игровой взнос.

Игровой взнос идет на минимальный запас продуктов, а также на игровой антураж мастерского обеспечения игры. Взнос необходимо сдать до 25 июня 2018 г включительно. После этого числа взносы принимаются, но с 26 июня до момента игры они будут составлять 300 рублей. На самой игре – 400 рублей. Сданный взнос не возвращается. Размер игрового взноса:

- до 25 июня 2018 года - 200 рублей.
- С 26 июня по 28 июня 2018 года – 300 рублей.
- На игре (с 29 июня по 1 августа 2018 года) – 400 рублей.

Реквизиты для перевода взноса прикреплены к заявке.

Заявки.

Допуск на игру – только по заявке. Заявившийся должен быть не младше 14 лет (дети младше 14 лет должны быть с сопровождающим и письменным разрешением от родителей). Все заявки от игроков принимаются мастерской командой до 25 июня 2018г. включительно. Заявки могут быть командными и индивидуальными. Командные: название команды, координаты капитана (ФИО, ник, адрес, контактные телефоны и E-MAIL), поименный список членов команды, легенды команды и игроков. Индивидуальные: роль, координаты (ФИО, ник, адрес, контактные телефоны и E-MAIL), легенда.

Все заявки должны направляться только главному мастеру, в контакте [HTTP://VK.COM/WIRKAELWIRKA](http://vk.com/wirkaelwirka) или лично. Оформляются по форме, указанной в приложении «Заявки».

Капитан команды оформляет отдельно индивидуальную заявку на себя и командную заявку на членов команды. Всё вместе отправляет или передаёт организатору.

Отдельные персонажи оформляют только индивидуальные заявки. Если в рамках индивидуальной роли едут несколько человек, то дополнительно оформляется командная заявка. Иногородним игрокам обязательно приложить к заявке копию 2-4 страничек паспорта.

Аптечка

Должна быть в каждой команде! Наличие будет проверяться мастерами перед игрой. Команда, у которой не окажется хотя бы минимальной аптечки, к игре допущена не будет. Также аптечка будет и у мастеров. Капитан команды обязан знать, есть ли у него в команде люди с какими-нибудь

патологиями или хроническими заболеваниями, в аптечке должны присутствовать средства, применяемые при этих заболеваниях, либо они вывозятся непосредственно самим игроком. Примерный минимальный состав аптечки можно найти в приложении «Аптечка».

Игровая этика

Игровой процесс подразумевает, что человек полностью вживается в образ жителя отыгрываемого мира. То есть ведет себя так, как вел бы себя его персонаж. Это касается и его речи (которая должна соответствовать эпохе), и поведения в критических ситуациях. Упоминание ненормативной лексики, современных реалий, слов, терминов, запрещено и карается мастерами. Постарайтесь быть взаимно вежливыми друг к другу и не переходите за рамки игровых отношений. Неэтичное отношение к окружающим вас людям чревато лишением права на игру и удалением с полигона.

Игровой костюм

Игровым считается костюм, стилизованный согласно прототипу команды игрока, его социальному статусу. Игрок не имеет права принимать участие в игре без игрового костюма. Появление игрока без костюма на полигоне карается мастерами. Допускается наличие обуви: берцы, резиновые сапоги и другие виды обуви (по правилам «5 шагов»). **Ношение неигровой одежды (плащевиков, курток и т.д.) поверх игровой, также карается мастерами!** Действует правило «5 шагов»: если с расстояния 5 метров костюм кажется антуражным, он допускается.

Личный сертификат, он же паспорт.

Является подтверждением того, что человек участвует в игре. Туда заносится его имя и роль, а также иные сведения. В некоторых случаях личный сертификат удостоверяет права игрока на особые возможности (например, на повышенное количество хитов или обладание магией). Должен быть всегда при игроке. При потере игрового паспорта игрок считается умершим по неизвестной причине. Предъявляется личный сертификат только в трех случаях:

- По требованию мастера
- По желанию владельца
- По требованию игрока, убитого или заколдованного владельцем сертификата.

Не обоснованное этими тремя пунктами требование «Покажи свой серф!» считается противоречащим игровой этике.

Зеленый кодекс.

Запрещается рубка живых деревьев, для костра (если таковой нужен) используйте «сушняк» или сухие ветки. Каждая команда перед Игрой должна убрать территорию своего лагеря и поддерживать его чистоту и порядок в течение всего пребывания на полигоне. В лагере с населением более 2 (двух) человек должен быть ТУАЛЕТ (естественная или искусственная огороженная яма). Запрещено метание ножей и топоров в живые деревья. Весь мусор, который горит, сжечь. Для мусора, который не горит, ОБЯЗАТЕЛЬНО выкапывается мусорная яма. Место костра обязательно должно быть окопано рвом во избежание пожара. Выпуск игроков с полигона – только после уборки своего лагеря.

Игровые ценности.

Игровыми ценностями на игре являются:

-игровые деньги.

- ресурсы (золото, дерево и т. д.).
- любые игровые документы (договора, карты, рецепты, письма...).
- зелья (имеется в виду уже приготовленное зелье с прикрепленным сертификатом/паспортом).
- артефакты, амулеты
- трофеи
- сертификаты/паспорта оружия (сертификаты/паспорта, срезанные с оружия, должны быть прикреплены к физическому носителю соответствующего размера).
- пленённые.

Игровыми ценностями считаются лишь те вещи, которые перечислены в списке игровых ценностей. Только их можно реально забирать в качестве трофеев. Все остальное брать нельзя, и изъятие этого должно расцениваться игроками как недопустимое со всеми вытекающими последствиями.

На игре можно продать (купить) любую вещь по принципу обмена, однако если этой вещи нет в списке игровых ценностей, то и сам факт продажи (покупки) ее таковой не делает.

Особо подчеркиваем, что не являются игровыми ценностями еда, напитки, флаги, предметы одежды, посуда, украшения, гвозди, веревки, дрова, инструмент, личное имущество игроков, оружие, лагерьный антураж.

Хранение и трофейка игровых ценностей

Особые условия есть только у сертификатов построек и артефактов:

1. Сертификаты построек.

Находятся только непосредственно на территории построек. Нельзя выносить за пределы построек, прятать (закапывать, забрасывать лапником и т.п.) **Не трофеятся. Могут быть только уничтожены после того, как постройка «сгорела».** Любая постройка «сжигается» по правилам поджога.

2. Артефакты.

Все артефакты являются собственностью мастерской группы или самих игроков. **Уничтожать, портить артефакты, срывать с них сертификаты/паспорта запрещено.**

Свойства, которыми обладают артефакты, указаны в наклеенных на них сертификатах/паспортах.

Если артефакт спрятан на территории полигона вне лагеря, игрок обязан **тут же** составить точную карту нахождения артефакта в двух и более экземплярах. Один экземпляр карты должен быть **сразу после этого** передан мастерам.

Все остальные игровые ценности трофеятся без ограничений и хранятся так, как это удобно игрокам, но с некоторыми ограничениями. Запрещается прятать игровые ценности в рюкзаки, под палатки и в палатки, а также в иные места, которые обычно никогда не обыскиваются, так как считаются неприкосновенными. Игрок может взять с собой в палатку игровые ценности, но только если они помещаются в его карман или поясную сумку. При этом они должны всегда оставаться при нем. Покидая палатку даже на очень малое время, игрок должен все свои ценности брать с собой. Игровые ценности, находящиеся в доме во время поджога сгорают (передаются мастерской команде), если иное не написано в сертификате (например артефакты или иные игровые предметы), таковые передаются поджигателям или оставляются У ПАЛАТКИ (не под палаткой, не в палатке).

Допускается прятать игровые ценности на территории полигона с соблюдением вышеперечисленных ограничений.

Войти в игру можно только 1 способом:

Перерождение. Переродившийся должен придумать новую легенду (имя, возраст, социальное положение и т.п.) В игру он входит новым персонажем. В случае полного уничтожения команды команда возрождается местным населением из провинции – они заселяют освободившиеся земли.

Для максимальной реалистичности игры каждый персонаж (за исключением особых персонажей) проходит путь развития, именуемый циклом жизни.

Разное

1. Каждый игрок, приехавший на игру, разумеется, согласен с правилами. Не согласным приезжать незачем. Все изменения в правилах вносятся по заявке капитанов команд не позднее 23 июня 2018г.

2. Мастера – организаторы игры. Никакой ответственности за здоровье и жизнь игроков они не несут. В их компетенцию входит написание правил, общее руководство игрой и разрешение игровых споров. Для игроков слово Мастера – закон. На игре Мастер носит отличительный нагрудный знак. Человек без нагрудного знака Мастером не является. Если нагрудный знак скрыт, мастер является игровым персонажем.

3. Во время игры запрещается открыто, на виду у всех носить мобильные телефоны и пользоваться ими. Однако в целях безопасности игрокам рекомендуется иметь при себе мобильник – на случай, если человек заблудится или произойдет несчастный случай.

4. Внимание! Ночью запрещено светить фонариками через засеку и в лица игроков. Лучше использовать факела, свечи и т.п.

5. Употребление алкоголя на игре запрещено. Игрок, замеченный в нетрезвом состоянии, будет наказан мастером по его усмотрению (в зависимости от буйности клиента)! В пьяном состоянии игрок отправляется спать в палатку или в страну мертвых (далее Навь), также может быть отправлен домой.

6. Все неигровые проблемы решаются у мастеров.

7. За неадекватное поведение игроков ответственны капитаны команд. То есть, если игрок был замечен в неадекватном состоянии, санкции будут распространяться на всю команду.

8. В случае «заблуждения» участника игры, первоначальные спецработы (поиск) проводятся силами его команды и организаторами игры.

9. Лица, замеченные на игре с наркотическими веществами, лишаются права на игру и удаляются с полигона. Кроме этого, на указанных лиц в обязательном порядке составляется соответствующее заявление в органы правопорядка.

10. На территории полигона располагается река. Игроки, не достигшие 18 лет, могут купаться в ней только под присмотром взрослых. За самоуправство несовершеннолетние игроки могут быть удалены с полигона и отправлены домой. Также запрещается мыть в реке посуду и мыться там самим, используя мыльные растворы, так как ниже по течению другие игроки могут производить забор воды. Организуйте для этого специальные места в лагере!

11. Рекомендуется переливать напитки (сок, квас и так далее) из заводской тары с маркировкой в антуражную тару (бурдюк, фляга, бочонок и т.д.)

Мастерские наказания.

Все наказания, которые накладываются только мастерами, *не лечатся!*

Немота – мастерское наказание за использование ненормативной лексики, разговоры не по игре, использование современных понятий, разговор с мастером, если не он сам первый начал беседу (кроме случаев, оговоренных в кодексе), разговор с мертвым (не обыск), разговор сквозь засеку и т.п. Сразу же после наложения наказания рот игрока закрывается белой повязкой, которая делается из белого колпака игрока, и он не может разговаривать и издавать любые звуки в течение последующего 1 часа.

Слепота – мастерское наказание. Применяется, если игрок «видит» других сквозь засеку, «видит» идущих в мертвяк духов, общается с человеком, который не в игре. Сразу же после наложения наказания глаза игрока закрываются белой повязкой, которая делается из белого колпака игрока, на 1 час. В боевых действиях принимать участие не может.

Страх – мастерское наказание. Применяется, если игрок появляется вне палатки в неигровой одежде или с одетыми поверх игрового костюма неигровыми элементами. Игрок обязан тут же уйти в свою палатку и не выходить оттуда в течение 1 часа.

Если игрок нарушает правила, не подпадающие под мастерские наказания, или игнорирует требования мастера, мастер выносит игроку предупреждение. В таком случае игрок «умирает» и идет в Навь, при этом срок пребывания в Нави – 3 часа, и его никак нельзя уменьшить. После этого выходит в игру.

Если у игрока есть 1-ое предупреждение, и он нарушает правила, не попадающие под мастерские наказания, или игнорирует требования мастера, игрок «умирает» и идет в Навь, при этом срок пребывания в Нави – 5 часов, и его никак нельзя уменьшить. После этого выходит в игру, но до конца игры не может пользоваться оружием, носить доспехи и принимать участие в боевых действиях.

Если у игрока есть 2 предупреждения и он нарушает правила, не подпадающие под мастерские наказания, или игнорирует требования мастера, игрок автоматически удаляется с игры.

Все предупреждения заносятся в игровые паспорта игроков.

Болезни.

Болезни на игре могут быть следствием:

- 1) Отравления
- 2) Стихийного бедствия
- 3) Насыщаться мастерами за неигровой базар, за пьянство, за беспорядок в лагере путём «заражалок» (наклеивание чипов с болезнью на тот или иной предмет, либо лично в руки)
- 4) Проклятия

Все болезни излечимы, кроме мастерских наказаний (продолжительность таких болезней определяется мастерами).

Бешенство. Проявляется через 15 минут после заражения. Заражённый начинает на всех бросаться. Смерть наступает через 3 часа с момента заражения. Заразно (через укус).

Чума. Через 10 минут после заражения игрок падает и не может самостоятельно передвигаться. Если через час не вылечить, умирает. Заразна (через прикосновение к телу, одежде, доспехам. Прикосновение к оружию не считается заражением).

Расстройство желудка. Заболевший бежит в кусты или в туалет каждые 30 минут. Действует до конца игровой жизни. Не заразно.

Травмы и переломы. Повреждённую конечность нужно зафиксировать. Игрок не может пользоваться ею до излечения. Проходит само собой через определённое время.

Игровой мир.

Из мира Серединных Земель начала исчезать магия, люди пошли по пути научно-технического процесса и перестали верить в сказки. Сказочные существа обиделись и решили создать свой мир и жить отдельно от людей. Во время перехода в новый мир, что-то пошло не так, переход закрылся и их возможности стали ограничены. Они остались теми – кем были на момент перехода, с тем, что могли унести с собой. Беженцам пришлось создавать все заново, с «0». Колдуны писали свои гримуары по памяти, обмениваясь опытом друг с другом. Ведьмы искали новые ингредиенты. Нелюди искали для себя место обитания, нежить пыталась создать для себя эту самую среду (капища, кладбища, места силы...). Люди пытались выжить, строя новые поселения.

После тех событий прошел год, в течении которого они поняли, что по одиночке рано или поздно они все умрут. Решили они собраться, для обсуждения дальнейших планов по выживанию. Но прибыв на место сбора они увидели там обычных (не сказочных) людей, которые не известно, как там оказались...

Что из этого вышло, мы узнаем совсем скоро...

Игра начинается в 1860 году после посадки Мирового Древа. Игра идет в режиме суток и соответствует времени Московскому, т.е. 1 игровой час-это час реального времени.

Выдача игровых ценностей до игры.

Осуществляется один раз перед игрой. Выдача производится по следующему принципу:

Каждому игроку – определенное количество игровых денег

Каждому игроку, получившему паспорт на доспех, – чип железа

Капитанам команд – некоторая сумма игровых денег в зависимости от количества игроков в команде.

Кабаки.

На игре есть один мастерский кабак (он же мастерская команда/мастерский лагерь с 1 играющим мастером - кабатчиком), находится он на границе Лукоморья и ТриДесятого царства. (Если вы планируете питаться всю игру в кабаке то, перед игрой в кабак сдается определенное количество продуктов (уточнять у кабатчика перед игрой))

В мастерском кабаке можно только приобрести еду и различные напитки. **В качестве оплаты в мастерском кабаке принимаются только игровые деньги.** В кабак можно наняться на работу. При устройстве на работу в кабак кабатчик обязан заключить с работником договор на оказание услуг (в двух экземплярах).

Кухня кабака неприкосновенна. Для работы в мастерском кабаке могут приглашаться игроки из Нави, т.е. свой срок они будут частично отбывать на кухне кабака (по желанию умерших). На территории кухни кабака могут находиться только кабатчики/мастера, умершие и нанятые работники, т. е. на его территории, ограниченной кабацкой стойкой.

Кабак – не боевая территория. На территории мастерского кабака действуют зелья, яды, некоторые виды магии и кулуарные убийства. Все остальные боевые действия на территории мастерского кабака запрещены. Запрещается выводить с территории кабака (в том числе бросать сквозь засеку) игроков без их согласия с применением физической силы и подручных средств.

НАВЬ (страна мертвых, «мертвяк»).

Мастерская группа колпаками не обеспечивает, озаботьтесь по этому поводу самостоятельно!!!

«Мертвяк» служит для отбывания времени с целью дальнейшего «перерождения» в новой жизни.

Стандартный срок пребывания в Стране мертвых – 2 часа.

После своей смерти «погибший» в белом колпаке отправляется в Навь (не разговаривая не с кем, если какой-либо из игроков в течении 3-х минут пытается разговаривать с умершим, тот вправе забрать его с собой), где записывает номер игрового паспорта, свое игровое имя, город, род занятий и причину гибели в Книгу павших. Время пребывания в стране мертвых начинает отсчитываться только с момента регистрации в Книге павших.

Все игровые ценности, находящиеся у игрока в момент прибытия в мертвяк, «покойный» обязан сдать мастеру.

Игроки, попавшие в «мертвяк» 1 из 4 способов: смерть от старости, принудительная смерть в результате получения повреждений, несовместимых с жизнью, от других игроков (игрока) или из-за обстоятельств, или самоубийства, отбывают время в зависимости от вида смерти. Будучи в «мертвяке» игрок может весь период времени до перерождения находиться на одном месте, «стена и плача», либо сократить своё пребывание, выполняя определённые задания, получаемые от Мастера «Мертвяка».

Способы смерти игроков:

1. «Смерть» от отравления, голода, болезней, несчастных случаев, от старости
2. Насильственная смерть
3. Самоубийство (неосторожность игрока, проход сквозь засеку)

Игрок, попавший в «мертвяк», переходит в разряд «Нежить»!

Игроки, попавшие в «мертвяк» по пункту №3, получают дополнительно 2 часа нахождения в «мертвяке».

Игроки, попавшие в «мертвяк», обязаны соблюдать следующие правила:

- Помнить, что МАСТЕР ВСЕГДА ПРАВ!
- Зарегистрироваться в «Книге Мёртвых/Павших», в которой указывается Имя персонажа, время, место и причина смерти персонажа.
- Выбрать способы отбывания времени (из предложенных Мастером).
- В зависимости от выбранного способа выполнять порученные задания с максимальной эффективностью.
- По окончании времени или выполнении заданий получить документы на «перерождение».
- Каждый игрок САМ считает своё время (Мастеру иногда за всем не уследить).

Роли, предоставляемые игрокам:

1. «Стенающая душа»- игрок непрерывно и безвыходно находится на месте, указанном Мастером, горько оплакивая свою долю (Может принудительно налагаться Мастером за самоубийство).

2. «Животное»- игрок изображает определённое животное. Грамотное исполнение роли может дать дополнительные скидки по времени отсидки в мертвяке.

3. «Нежить»- игрок может получить дополнительные скидки по времени за выполнение определённых заданий.

Мастер вправе регулировать бонусы (скидки) по времени в ходе самого игрового процесса (назначать награды за задания по ходу игры).

Из Нави не отпускают ночевать в свой лагерь. В Стране мертвых можно спать – срок нахождения в Нави от этого не увеличивается (на усмотрение мастера «мертвяка»).

Из удобств в Нави будут предусмотрены тенты от дождя, ведра для кипячения воды и инструмент для заготовки дров.

После окончания срока пребывания в Нави игрок имеет право её покинуть. По своему выбору он может войти в игру сразу же после того, как выйдет за территорию страны мёртвых, или только после того, как в белом колпаке придет в свой лагерь и зайдет в свою палатку.

Команды и основные роли.

ВНИМАНИЕ!!! В данном разделе не будет выложено локаций и ролей – все зависит только от Вас! С локациями и ролями будете знакомиться уже на полигоне!!! Да, да – вот такой сюрприз!!!

Прототип – выдуманная Русь 10-14 века. Русские сказки, сказания и былины – ваша роль зависит только от Вас!!!

Классификация рас на игре:

- Звери (не разумные животные, ходят на 4-х лапах.
- Гуманоиды:
 - ❖ Человек (обычный человек не отличающийся от любого друга)
 - ❖ Сказочный персонаж (человек):
 - персонаж без магических сил
 - персонаж с магическими силами
 - ❖ Нелюдь (оборотень, разговаривающий зверь и т.п.)
 - ❖ Нежить (оживленные мертвецы, упыри и т.п.)
 - ❖ Дух (дух рода, леший, водяной и т.п.)

По всем возникшим вопросам обращаться к главному мастеру.

Экономика

Основные положения

Экономические взаимодействия являются основополагающей составляющей игрового процесса. Обменные взаимодействия на игре происходят посредством прямого обмена товара на товар или на деньги. Ресурсы на игре используются в ремесленных и кузнечных делах, а также в обрядах. Каждая локация может иметь источники ресурсов - все зависит от их местоположения. Также места добычи ресурсов находятся на полигоне – надо только поискать!

РЕСУРСЫ

Ресурсы на игре нужны для отстройки сгоревших построек, отковки доспехов и других игровых грузов.

Боевой кодекс

(не надейтесь – штурмы на игре не предусмотрены, только стычки в чистом поле)

Правила ведения боя

Поражаемая зона для оружия – «рубаха» (корпус, руки до кистей) и «шорты» (ноги до колен). Голова, шея, локти, пах, колени в поражаемую зону не входят. Систематическая работа в не поражаемую зону (особенно в голову), а также удар, приведший к травме, караются мастерами, вплоть до удаления с игры. Если игрок во время боя получил серьезную травму, он имеет право выйти из боя, и никто не может преследовать его. После окончания боя (никаких «Стоп игра»!) инцидент быстро разбирается представителями враждующих сторон (желательно где-нибудь в сторонке), и нанеший серьезную травму: рассечена голова, выбит сустав и т.д. (если, конечно, виноват он, а не пострадавший), считается убитым и отправляется в страну мертвых. Хотя может быть вынесено и другое решение, в зависимости от ситуации. Решение о запрещении игроку владеть оружием или об удалении с игры принимает Главный Мастер.

Попадание оружием в любую часть поражаемой зоны снимает хиты. Снятие своих хитов каждый игрок отслеживает самостоятельно. Если вам мечом отрезало руку или ногу или вообще голову – потрудитесь – отыграйте. Игрок, завывсивший свою хитовку, может быть отправлен мастером в Страну Мертвых на срок до 6 часов.

Использование оружия и доспехов

Все, что вы носите на игре и чем будете драться, должно быть антуражно и безопасно. Помните, что вы будете драться с такими же, как вы игроками, поэтому безопасность – превыше всего, а антураж – это первый шаг к погружению в игровой мир. Оружие, не допущенное Мастерами, будет изыматься и передаваться капитанам команд до конца Игры. Оружием, на котором нет сертификата допуска, пользоваться нельзя.

На начало Игры все допущенные доспехи и оружие «отковывают» мастера, согласно выбранной роли игрока. В процессе игры можно вооружить и одоспешить всех игроков. Удар в поражаемую зону боевой частью оружия снимает 1 хит (кроме специально оговоренных в правилах видов оружия).

-Каждый игрок имеет хиты здоровья (1 личный хит) и плюс хиты доспеха. Чтобы убить, нужно снять все хиты. **Если на персонаже осталось «0» хитов, он переходит в состояние «тяжрана».** В состоянии «тяжрана» игрок не может использовать оружие, передвигается только ползком, а говорить может лишь шепотом. Вывести из состояния «тяжрана» могут лишь лекари, если таковые будут поблизости. Если в течение 5 минут после попадания в состояние «тяжрана» игрок не будет исцелен, он умирает.

-Первыми с игрока снимаются хиты доспеха, последними - личные хиты.

В том случае, если игрок имеет личных хитов больше 1-ого, то частично снятые во время боя личные хиты «самовосстанавливаются» при условии нахождения игрока после окончания боя в любом населённом пункте или кабаке в течение 30 мин. Частично снятые во время боя доспешные хиты «самовосстанавливаются» при условии нахождения игрока после окончания боестолкновения в любом населённом пункте или кабаке в течение 30 мин. Если доспех изрублен полностью (сняты все доспешные хиты), то сертификат на доспех должен быть уничтожен (разорван в мелкие клочки) и откован у кузнеца заново.

-Возможно «кулуарное» убийство: имитация перерезания горла – сразу смерть. Производится только в НЕ боевой ситуации, отыгрывается проведением режущей стороной игрового ножа/кинжала по незащищенному доспехом горлу. Любая доспешная защита горла спасает от «кулуарного» убийства. Убиваемый не может кричать и издавать любые звуки.

-Захват рукой (даже в латной перчатке), фиксация подмышкой (даже в доспехе) боевой части оружия запрещены – захвативший тут же умирает.

Все игроки без шлема имеют только личные хиты

Чужим оружием и доспехами пользоваться можно с разрешения владельца, либо в критической ситуации, но трофеить реально оружие запрещается: воспользовался – верни владельцу или оставь там, где взял.

Не боевой ситуацией – считается ситуация, когда в непосредственной близости (10 м и менее) нет вооруженного конфликта, в который вовлечены вы, или человек, на которого направлены ваши действия (например, кулуарное убийство или оглушение).

Допуск, сертификаты и трофейка

Все оружие и все доспехи на игре должны иметь паспорт допуска. Он подтверждает, что ваше оружие/доспех допущены мастером и отвечают требованиям данного кодекса. Паспорт не трофеится. На «откованные» доспехи и оружие должен быть соответствующий сертификат (на оружие клеится скотчем, доспешные можно носить в кошельке или кармане).

Оружие и доспех трофеятся только в виде сертификатов. Если игрок убит, то его доспех считается изрубленным. Сертификаты на него перестают быть игровой ценностью (не трофеятся, в Стране Мертвых сдаются мастеру). В случае если доспех изрублен не до конца (игрок убит кулуарно или с помощью магии, взят в плен или оглушён), сертификаты трофеить можно.

Доспехи

К доспехам и оружию предъявляются два основных требования: эстетичность и безопасность. Под доспехом на игре подразумевается комплект защитного снаряжения, соответствующий историческим аналогам (или хотя бы приближенный к ним). Отдельные части этого комплекта хитов не дают, они лишь обеспечивают безопасность прикрываемых ими частей вашего тела. Комплект доспеха не дает хитов, если не хватает хотя бы одной составной части. Если в процессе боя от доспеха отвалилась одна из незначительных составляющих частей (наплечник, наколенник, и т.п.) – количество хитов доспеха не уменьшается.

Легкий доспех (1 хит)

- Голова: легкий шлем – кожаная, войлочная или кольчужная шапка, шлем сочетающий кожу (войлок) и металл. **Ни строительный, ни любой другой подшлемник легким шлемом не считается.** Главное требование – эстетичный внешний вид, реальная защита от скользящих и легких ударов игровым оружием.
- Корпус: тегилай, колет, стеганка (фуфайки защитой корпуса не считаем, тигель должен закрывать 2/3 части поражаемой зоны).
- Конечности: наручи из кожи или стали (или длинный рукав тегилая),
- Защита кистей и пальцев рук – по желанию кожаные, меховые перчатки или рукавицы.

Средний доспех (3 хита)

- Голова: Особо тщательно изготовленный легкий, закрывающий голову и шею целиком, а так же большую часть лица; стальной шлем без бармицы и хорошего подшлемника, с наносьем, шапелъ с горжетом.
- Корпус: поддоспешник; стальная кольчуга, доспех из нашитых (склепанных) железных пластин, доспех, сочетающий кожу и металл. Защищает 2/3 части поражаемой зоны от ударов игровым оружием.
- Конечности: защита плечевого сустава (лепесток, рондель и т. д), наручи, прикрывающие локти (кожа-сталь), стеганые/стальные рукавицы (при отсутствии другой защиты кисти), панцершоссы с наколенниками, либо любая другая защита колена (в том числе и скрытая)

Тяжелый доспех (5 хитов)

- Голова: Стальной шлем, закрывающий полностью голову, лицо и шею, обязателен подвес или усиленный подшлемник.
- Корпус: поддоспешник, стальная жесткая защита (различные виды поздних бригадин, кирасы и т.д.), закрывающая всю зону поражения.
- Конечности: стальная сплошная или бригадинная защита плеч, защита плечевого сустава (лепесток, рондель и т.д.), стальные наручи с налокотниками, защита бедер и коленей (сталь, с элементами кожи), стальные рукавицы (при отсутствии другой защиты кисти). Толщина стали для всей защиты (в том числе и шлема) не менее 1 мм.

Оружие

Внимание! При сдаче боёвки и чиповке оружия, ваше оружие будет проверяться на вас!

НОЖ, КИНЖАЛ – имитация из дерева, дюралевой пластины, резины или мягкого пластика, имеет четко выраженную рукоять и лезвие, основное требование - безопасность, то есть никаких заусенцев и реально режущих граней. Длина лезвия не менее 10 не более 30 см. Только режущие удары. Снимает 1 хит. Не пробивает доспехи выше легкого.

МЕЧ – материал: дерево, текстолит, фанера (толщиной от 12 до 20 мм). Цвет клинка – только серебристый. Обязательно наличие ярко выраженной гарды, рукоятки и яблока (исключения составляют фальшионы). Только рубящие удары. Основные требования: радиус округления кромок у клинка не менее 5 мм, скругление конца клинка не менее 2 см, отсутствие реально режущих и колющих частей, эстетический вид. У фальшионов при наличии шипа на лезвии его радиус скругления не менее 5 см. Минимальная длина клинка 40 см, максимальная 90 см. Минимальная ширина клинка 4 см, максимальная 10 см. Максимальный вес меча 1 кг. Снимает 1 хит.

Внимание! Дюраль разрешен, но на него будет отдельный допуск, как по оружию, так и по боёвке!

Полуторный меч - ДВУРУЧНЫЙ МЕЧ - требования те же, что и к одноручному мечу, только длина лезвия – от 91 до 120 см. Максимальный вес меча 1,5 кг. Снимает 1 хит.

ТОПОР - рубящие удары. Материал боевой части - пористая резина (черный, серебристый цвет). Если изготовлен из литой (твердой) резины - обязательны вырезы на лезвии для амортизации. Максимальная длина рукояти 90 см. Максимальный вес 1 кг. Снимает 1 хит.

ДУБИНА - ударная часть изготавливается только из пластиковой бутылки объемом ровно 2 литра. Должна быть обязательно обтянута тканью или мехом (искусственным или натуральным). Мех наружу. Общая длина не более 50 см. Хитов не снимает, глушит на 10 минут ударом по незащищенной шлемом голове.

КИСТЕНЬ - рукоять не менее 15 см и не более 50 см. Мягкая ударная часть, гибкий элемент только из веревки. Длина веревки вместе с ударной частью не должна превышать длину рукояти более чем на 10 см. Снимает 1 хит.

ЛУК и АРБАЛЕТ - стрела снимает 2 хита. Сила натяжения не более 15 кг. Сила луков будет замеряться на рабочую длину стрелы, сила арбалета до замка. (Убедительная просьба предварительно замерить свои луки дома, желательно двумя разными весами и если они превышают необходимые 15 кг, то рекомендуем уменьшить длину стрелы).

Луки должны быть красивыми – палки с бельевой веревкой не допустим, текстолитовые плечи красьте или маскируйте тканью/кожей/берестой. Убедительная просьба также маскировать места крепления плеч у луков (например, мехом или кожей). Использование спортивных, а также блочных луков, и покупных в магазине арбалетов, запрещено.

Требования к стрелам и болтам: максимальный диаметр древка 1 см, минимальный диаметр наконечника – монета в 2 и 5 рублей (2,5 см.). Наконечник из упругой пористой резины внахлест или других материалов, обеспечивающих необходимую безопасность игровой стрелы. Оперение – перья или скотч, его наличие обязательно. Арбалетные болты, как и стрелы луков, также должны быть все с оперением.

Древко стрелы или болта может быть только из дерева. Алюминий, пластик, карбон и т.п. не допускаются.

Войлок для гуманизаторов использовать запрещено, также прокладывать различные утяжеляющие предметы (гайки и т.п.) ЗАПРЕЩЕНО... Туристическую пенку использовать не рекомендуем, быстро изнашивается. Рекомендуем подкладывать под древко монету для рассеивания силы удара (иначе древко может пробить наполнитель).

Обтягивать гуманизатор тканью запрещено.

Экзамен у лучников и арбалетчиков будет приниматься отдельно (время будет указано дополнительно).

Стрелять будем по мишени, с дистанции 10 метров для луков и арбалетов с силой натяжения меньше 12 кг, с дистанции 15 метров для луков и арбалетов с силой натяжения 12 кг и выше. Задача – попасть в боевую зону 8 раз из 10. Все стрелы и болты будут приниматься там же на поляне во время сдачи экзамена по стрельбе.

Кроме того: при приеме экзамена с расстояния в 5 метров в полную силу, по стрелку будет отстреливаться пять его стрел из его же лука и одну стрелу стрелок будет отстреливать по принимающему. Поэтому десять раз подумайте, какие стрелы делать на игру. Рекомендуем опробовать эти стрелы до игры на себе. Для девушек исключения не будет.

КОПЬЕ – древко максимальной длиной 250см. Безопасный и эстетичный клиновидный наконечник. Наносит только колющие удары (скользящий удар, то есть боковой частью наконечника, не засчитывается). Материал – пористая резина, поролон. Войлок точно не допускается. Наличие чехла из черной или серебристой ткани обязательно. Снимает 1 хит.

АЛЕБАРДА - древковое колюще-рубящее оружие. Прототипов - множество. Длина не более 2 м. Вес не более 2 кг. К данному типу вооружения будет особый допуск. Протазаны на игру не допускаются. Снимает 1 хит. Материал – только резина. В литой резине – обязательны прорези для облегчения и смягчения. Никаких выступающих металлических частей и узлов креплений, которые могут нанести реальные повреждения. Главный параметр допуска - это адекватность оружия и его владельца.

ЩИТ - любые разновидности согласно прототипу. Главное требование – безопасность по жизни и эстетичный внешний вид (никаких торчащих гвоздей и травмоопасных окантовок, окантовок из шлангов и т.д.). Лицевая сторона щита должна быть покрашена или обтянута кожей или тканью.

Оглушение

Оглушить можно только с помощью дубины или рукояти меча/топора, но только в не боевой ситуации. Производится **легким (практически касанием)** ударом оружия между лопатками (оглушить можно только игрока без шлема), со словами «Оглушен!». Оглушенный молча (**обязательно молча**) падает или садится. Время оглушения составляет 10 минут. В течение действия оглушения игрок считается потерявшим сознание: издавать какие-либо звуки и самостоятельно передвигаться не может, не может пользоваться оружием или магией. Если целью оглушения является плен, то оглушенному до того, как он «очнулся», обязательно нужно сообщить, что он взят в плен. После этого он автоматически считается плененным словом.

Поджог

Палатка на игре является не выносной и не боевой зоной. Но при этом палатку можно «сжечь». Производится это следующим образом: на два любых противостоящих друг другу угла навязываются полоски красной ткани шириной не менее 3 см с длиной каждого из двух концов от узлов не менее 15 см, после чего поджигающий обязан громко крикнуть три раза: «Пожар!». Затем, если в течение 5 минут пожар не потушен или находящиеся в палатке не выходят оттуда, то они считаются погибшими. Игровые ценности не сгорают, их надлежит оставить у входа в палатку.

Правило поджога распространяется также на дружинники, кабаки, храмы и хозяйственные постройки. Если постройки сгорели, то обязательно необходимо уничтожить и их сертификаты.

Тушение пожара

Тушение пожара осуществляется с помощью синих лент, которые берутся из колодца поселения. Требования к размеру и длине – те же, что и для красных лент. Они повязываются поверх красных лент, когда все красные ленты таким образом «нейтрализованы», пожар считается потушенным. К месту поджога из колодца синие ленты переносятся в ёмкостях: кружках, вёдрах и т.п., по 1 штуке. Запрещено заготавливать эти ленты, т.е. «воду» впрок. Снимать ленты могут только мастера.

Обыск: Фраза «отдай игровые ценности» является обыском.

Если игрок «мертв», «оглушен» или «в плену», то его согласия на обыск не требуется. Реально обыскивать игроков запрещено (Реальный обыск разрешён только при согласии обеих сторон)

При обыске игрок обязан сразу же самостоятельно отдать все игровые ценности, находящиеся при нем. Оружие при входе в город (замок) может забираться реально, с возвратом на выходе.

Плен

Пленение словом – под страхом смерти пленник дает свое согласие на плен (арест) и обязуется выполнять все игровые требования (сдать оружие, отдать все имеющиеся при нем ценности, идти в указанном направлении и т. п.) арестовавшего его. Разрешено привлекать пленников к выполнению игровых работ (трудиться в шахте, на лесопилке, быть носильщиком в караване и т.д.) Не имеет права пользоваться оружием вообще, а также разговаривать или издавать любые звуки без разрешения пленителя. Плененный может освободиться только после разрешения арестовавшего его или после смерти пленителя.

На игре человек может быть пленен только словом, без применения реального физического воздействия. (Исключение: обоюдное согласие на реальный плен, тогда игрока можно реально связать, также он может самостоятельно сбежать из плена без помощи третьей стороны.) Запрещено привлекать пленного к реальным хозяйственным работам без его согласия (мытьё посуды, колка дров и т.д.). Максимальный срок плена не ограничен. К пленным разрешается применять пытки. Побег из плена возможен при помощи третьего лица. Однако в случае, если вас поймали, вас могут и «связать» (имитация: накидывание верёвочной петли на запястье). Вербку можно перерезать только игровым оружием, отыгрыш в этом случае обязателен.

Пытки

Порка – имитируется отжиманием – 10 раз.

Дыба – имитируется подтягиванием на турнике – 10 раз.

Если наказуемый не выполнил задание, значит, он не выдержал пытки. Пытка прекращается, и игрок, к которому она применялась, обязан в течение 5 минут максимально правдиво и точно отвечать на все заданные вопросы по игре.

Место для отжимания должно быть чистым, без грязи и острых веток. Перекладина турника должна быть такой, чтобы ее было удобно обхватить ладонями, а также без грязи, смолы или сучков. Высота турника – не менее 3 метров.

Игрок может отжиматься и подтягиваться так, как ему удобно. При подтягивании допускается прямой или обратный хват по выбору. Можно снять с себя вещи и предметы, которые мешают. Запрещено препятствовать игроку свободно подтягиваться или отжиматься (держат за ноги, садиться на плечи, нагружать вещами и предметами и т. п.).

Запрещается проводить пытки под дождем, если нет нормальной крыши над дыбой или местом порки.

Три исполненные пытки в течение 30 минут приводят к смерти наказуемого (умирает сразу после третьей исполненной пытки)

Все пытки должны быть антуражным образом оформлены и отыграны.

Фортификация.

Замок (город) – территория, огороженная тройной засекой - белой веревкой или жердями. Проход через засеку для персонажа, не обладающего соответствующими возможностями, – мгновенная гибель. Попасть в город (замок) можно только через ворота или калитку, если такая имеется.

Ворота – это свободное пространство в засеке шириной не меньше 1 метра в ширину и 1,5 м в высоту. Ворота можно сделать реальными (откидными или на боковых петлях). Разрешено делать надвратные башни и стены. Ворот может быть сколько угодно в каждом городе.

Штурмовая стена и штурмовые ворота отсутствуют на данной игре, но их постройка не возбраняется (если решите строить просьба предупредить мастера, скажем какие параметры для их

постройки нужны, но учтите, что на это нужно время и заезжать на полигон нужно раньше обговоренного в правилах срока).

Палатки – неигровая территория, но их можно "сжечь", навязав красные ленточки по двум противоположным углам строения и после этого громко крикнув «Пожар». Красные ленточки должны быть не уже 3 см, длина «хвостов» должна быть не менее 15 см. Если пожар не будет потушен в течение 5 минут после "поджога", все находящиеся в палатке (доме) люди сгорают и сразу идут в страну мертвых. Игровые ценности, находящиеся в доме, не сгорают и должны быть выданы поджигателям или оставлены у входа в палатку.

Дружинник – не боевая территория, но его также можно "сжечь", навязав красные ленточки по двум противоположным углам строения и после этого громко крикнув «Пожар». Красные ленточки должны быть не уже 3 см и длина «хвостов» должна быть не менее 15 см. Если они не будут отвязаны в течение 3-х минут после "поджога", то все находящиеся в дружиннике люди сгорают и сразу идут в страну мертвых. Игровые ценности, находящиеся внутри, не сгорают и должны быть выданы поджигателям или оставлены у входа. Обыскивается.

Колодец – конструкция, внешне напоминающая колодец. Внутри лежат синие ленты. Длина и ширина – минимум 50х50 см. В ходе игры может быть отравлен (отыгрывается выливанием зелья «Яд» и наклеиванием на колодец соответствующих сертификатов). Эффективность «отравления» зависит от количества зелий и жителей поселения.

Невыносная стена (также называется «засека» или «тройная засека») обозначается плетнем, жердями или веревками белого цвета в ТРИ ряда.

-Прошедший через (под-, над-) засеку считается сорвавшимся со стены и мгновенно погибает. Запрещено перемещать через засеку какие-либо предметы.

-Выводить засеку к воде можно – для каждого населенного пункта этот вопрос решается с мастерами индивидуально.

-Не будет считаться читерством или нарушением правил свободное пересечение отрезка засеки, устроенного в один или два ряда вместо положенных трех, или устроенного в виде конверта.

-Некоторые персонажи могут безо всякого вреда для здоровья проходить сквозь невыносные стены (засеки). Однако есть одна особенность: любая стена имеет свою плотность. И если засека представляет собой, к примеру, глухой и прочный плетень, то пройти сквозь нее нельзя в принципе. Проще говоря, при проходе сквозь стену запрещено ее ломать, сдвигать или раздвигать в стороны составляющие ее элементы. Также нельзя преодолеть засеку сверху или снизу (подкопом).

-Перенос засеки во время игры запрещен. В засеке может быть обустроено неограниченное количество калиток. Можно калитки не делать вовсе.

Калитка – ее размеры установлены строго не менее 50 сантиметров шириной. Штурмуется реально. Допуск калиток через мастеров.

Дом – обычная палатка. Не боевая зона. Игровые ценности могут храниться в ней только при владельце. Выходя из палатки, он обязан их все вынести с собой. Не обыскивается. Горит.

• Все жилые строения, стоящие отдельно в лесу, должны быть обязательно обнесены тройной не выносной засекой! В противном случае они будут в обязательном порядке сожжены, а их население – поголовно уничтожено.

Внимание! Ночью запрещено светить фонариками сквозь засеку!!!

Диверсии

Диверсия – незаметное проникновение через штурмовую стену в чужой лагерь (перелезть через стену нужно реально) группы не более 3-х игроков с целью грабежа, поджога или убийства игроков другой команды. Разрушение стен и ворот запрещено. Если в момент преодоления стены диверсанты были замечены (игрок, заметивший диверсантов, должен громко и четко крикнуть: «Вы

обнаружены!»), то они обязаны удалиться от крепости и не предпринимать новых попыток проникнуть туда в течение **30 мин.**

Массовое вырезание населения лагеря во время диверсии **ЗАПРЕЩЕНО!**

Магия.

В Серединных Землях волшебством дышит каждый цветок, магия повсюду, без неё и рожь на полях не колосится, и соловьи песни не поют. Прекрасный узор нитей чар оплетает весь мир и удерживает его целым. Люди и другие создания живут в мире и согласии. Но всё ещё есть уголки, где таится опасность случайному путнику. По топям бродят чудища болотные, Соловей-разбойник бесчинствует на дорогах, и Царь-Кощей над златом чахнет. Да и Лихо Одноглазое вот-вот проснётся...

Религия.

В Серединных землях многообразие мистических сил (духи, боги, предки, стихии и так далее). Каждый город может по своему усмотрению выбрать объект поклонения. Религиозные обряды должны быть красиво и антуражно исполнены, оформление должно быть соответствующее.

Первичные боги – Мара и Селена. Мара - покровительница сказочных персонажей. Селена - людей.

Возможные цели проведения религиозных обрядов:

- Вызов мастера в игру.
- Создание амулетов, оберегов (по разрешению мастера)
- Поддержание морального духа населения.
- Обозначение важных периодов в жизни персонажей (свадьбы, похороны, праздники)

ВНИМАНИЕ! Амулеты, артефакты, магия (заклинания) и персонажи – будут Вам известны **ТОЛЬКО** на игре (во время сертификации будут выдаваться соответствующие свитки), все кому нужно знать это по загрузу – будут оповещены заранее).

ЖИВОТНЫЕ

С любого убитого животного может выпасть ресурс или игровая ценность!!!

Возможно появление других видов животных.

Волки. Неразумны, одиночки по жизни. В стаи не сбиваются. Воют не только на луну, а просто по своему желанию. Ударом лапы снимает 1 хит. Положив обе лапы на плечи, загрызает сразу (тяжран).

Зайцы. Не нападают, имеют большую скорость, пугливы. Могут сбиваться в стаи и петлять по лесу. Хотите полакомиться зайчатинкой – сначала догоните. Приманивается на морковку.

Зелья и яды.

Яды бывают двух видов:

Мгновенного действия. Последствия – человек задышавшись, умирает по прошествии 5 минут после употребления. Противоядия – нет. Имитируется большим количеством соли (действует **ТОЛЬКО** при наличии сертификата).

Медленного действия. Последствия – по прошествии 15 минут после употребления человек падает и отыгрывает бессилие, если после этого ему не оказана помощь, то в течение 30 минут он

умирает. Имитируется большим количеством лимонной кислоты (действует ТОЛЬКО при наличии сертификата).

Зелья бывают нескольких видов:

Развязывающее язык. Человек, принявший его, начинает болтать без умолку и отвечать честно на все вопросы. К зависимости не приводит. Действует в течение 15 минут.

Разума. После применения мгновенно стирает память. Игрок начинает запоминать события только через 5 минут после применения. Привыкания не вызывает. Имеет побочный эффект. (об употреблении данного зелья необходимо поставить в известность мастера для определения вида побочного эффекта)

Глючное. Проще говоря, местный наркотик. У принявшего начинаются галлюцинации. Часто пользоваться нельзя - после третьего приёма начинается привыкание. Если уже привык - употреблять каждые два часа. Не принял-помер в страшных муках. Действует в течение 20 минут.

Противоядие. В зависимости от дозировки помогает снимать побочные действия зелий и помогает от яда медленного действия. Имитируется раствором сахарного песка. Дозировка прописана в сертификате.

Точнее о зельях написано в сертификатах к ним.

Внимание! На игре возможно появление и других видов зелий.