

Общие положения.

Игра состоится на полигоне **Новоперуново с 30 июня по 1 июля 2023 года.**

В пятницу, 30го, ориентировочно в 17:00 будет короткий парад, далее нас ждет полностью игровая ночь, вечером в субботу, 1 июля, финальный парад и подведение итогов. Далее будет фестивальная ночь, когда все ходим друг к другу в гости, делимся наболевшим, выплескиваем эмоции.

Игра длится сутки. Без остановок.

Взнос на игру составляет 800 рублей до 25 июня. Можно передать лично любому из мастеров или перечислить на карту. И 1000 рублей непосредственно на полигоне.

Берите аптечки, страховки от клещей (а еще лучше привиться от энцефалита) и разного рода пшикалки и мазалки от насекомых. **Подготовка места под ваш лагерь, обустройство санузла и костровища** - ответственность исключительно вашей команды. На полигоне **нет питьевой воды**, вам нужно позаботиться об этом самим.

Возрастной ценз на игру - 14+, но если вам есть 14 и нет 16, то вам нужен кто-то из взрослых в вашей команде, кто будет за вас ответственным.

Находясь на полигоне, будьте пожалуйста в одежде (либо ролевой, либо «пожизневой»). Если у вас возникла идея нарядиться в вычурный и/или неприличный костюм (который не подходит ни под тематику игры, ни под критерий «пожизневый»), и провести какой-либо пусть даже короткий «перформанс», мастерская группа проведёт с вами индивидуальную беседу. В ходе этой беседы у вас появится понимание, что сейчас вас будут бить, может быть, даже ногами.

Правила по боевке.

Основное:

1. Бои на игре ведутся на клинковом оружии из текстолита; топорах, копьях и прочем из резины или её аналогов. Дробящее оружие (дубины) моделируется из пенки или аналогов.

2. Допускаются луки и арбалеты, обладающие натяжением не больше 15 кг. Стрелы должны иметь «гуманизатор» из мягкого материала, не менее 3,5 см в диаметре.
3. Правила по огнестрельному оружию ниже.
4. Все оружие чипуется. В том числе и игровые ножи.
5. Все оружие на игре изначально снимает 1 хит, кроме улучшенного (-2 хита) и легендарного (в ноль кроме особых персонажей). У них будут дополнительные чипы другого цвета: Зеленый - обычный, желтый - улучшенный, красный - легендарка, желто-зеленый - димеритовое оружие, синий - допущен к ночной боевке
6. Чиповка оружия начнется в обед пятницы, 30 июня, и продлится до начала парада.
7. Рукопашного боя нет. Кулуарок и смертельных ядов на игре нет. О воздействии разного рода зелий вас известят и покажут сертификат.
8. Оглушение: одновременный удар по спине и груди. Шлем защищает от оглушения.
9. Обыск производится по типу "отдай мне все". На игре будут неотчуждаемые предметы: жетоны свойств, апгрейдов и прочего.
10. Противника можно взять в плен. Пленение моделируется повязыванием на обе руки веревки. Пленник не может атаковать или убегать. В отсутствие охраны/конвоя пленник может досчитать до пятисот и, распутав узы, сбежать. Из цепей убежать нельзя.
11. С 22:00 до 6:00 идет ночная боевка.
12. Питейные и развлекательные заведения не являются зоной боевых действий ночью и днём.

Про бои:

1. Важно!!! Каждый отсчитывает свои хиты сам!!!
2. Бои проходят с дисфункцией конечностей; каждый удар в конечность приводит к дисфункции конечности и снимает 1 хит.
3. Дисфункция конечностей лечится на месте перевязкой лекарем, если игрок не в тяжелых ранах.
4. Тяжелые раны на месте только стабилизируются перевязкой, игрок не может пользоваться оружием кроме ножа, вылечить можно только у более профессионального лекаря.
5. Непоражаемыми являются кисти, стопы, пах и голова.

Про хиты:

1. Изначально на персонаже три хита.
2. Кожаный доспех +1 хит
3. Металлический доспех +2 хита.

4. Наличие шлема при проведении штурмов и массовых сражений обязательно.

Про штурмы:

1. На игре возможны штурмы, но не будет осад.
2. Штурмуется только заявленная и обозначенная часть стены, даже при условии, что остальная стена отсутствует.
3. Штурмуемые ворота имеют определенное количество хитов. Количество хитов можно будет узнать на игре. Из общеизвестных способов ворота разбиваются тараном.
4. Таран - бревно 3 метра, 4 ручки (либо ремни на 4 человек).

Про ночную боевку:

1. С 22:00 до 6:00 идет ночная боевка.
2. Общая длина оружия максимум 50 см.
3. На ночную боевку будет отдельный чип, который автоматически пропускает оружие на дневную, но вдобавок разрешает на ночь.
4. Возможны поединки на дневном оружии один на один при свидетелях и должном освещении (факелы, костер, фонари)

Про огнестрел:

Пистолетом или ружьем (мушкетом, фузеей и т.п.) на игре считается качественно выполненная имитация (макет) соответствующего оружия 17 – 18 вв без возможности стрельбы самовзводом. Калибр не менее 18.5 мм и не более 30 мм.

Типы допустимого вышибного заряда:

1. Петарды не мощнее "Корсара-3".
2. Стройпатроны: 5,45x16 и 6,8x18 до ДЗ (синие, жёлтые, белые), 6,8x11 до К4(красные, синие, жёлтые, белые).
3. Капсюли-желево промышленного изготовления.

Модели, работающие на других зарядах, допускаются только индивидуально.

Стрелять разрешается мягкими, игровыми пулями из войлока, ватина, ковролина, ларп.

Избегайте стрельбы с дистанции ближе 2 метров.

Снимают 2 хита. Попадание в конечность - дисфункция.

Пушки.

Используют теннисный мяч в качестве снаряда. Допускаются индивидуально по двум параметрам: внешний вид и безопасность.

Картечь запрещена в любом виде.

Должны переноситься 3 людьми.

Попадание, в том числе и в щит, снимает все хиты до нуля.

ВАЖНО! Огнестрел не работает против ЛЮБОГО представителя Народца.

Правила по пыткам.

Пытки позволяют получить информацию от человека без его согласия. Палач обязан иметь пыточный инструмент для имитации пыток и 10 кубиков д6. После имитации пыток на жертве, Палач и жертва бросают по 5 кубов каждый.

Выпавшие комбинации определяют выигравшего.

Жертва может перебросить 1 кубик, Палач может перебросить 2.

Если победил Палач, то жертва должна правдиво и подробно ответить на один вопрос либо же Палач может изувечить жертву. Палач сам выбирает, Допрос или Увечье.

В случае победы жертвы, жертва выбирает из трех вариантов:

- а) Просто не отвечать на вопрос.
- б) Не получать Увечье
- в) Перейти в состояние Тяжёлых ран.

Комбинации от меньшей к наибольшей

- 1. Пара.
- 2. Две пары.
- 3. Тройка.
- 4. Тройка и пара.
- 5. Каре.
- 6. Одинаковое значение на всех кубах.

При одинаковых комбинациях побеждает тот у кого значение комбинации больше. Если же и значения равны, то победитель определяется по сумме значений кубов не участвующих в комбинации. В случае равенства и этих значений играется заново.

Медицина.

- 1. Легкие Раны – удар в корпус (сохраняется полная функциональность) или в конечность (конечность не работает), при котором количество общих хитов

остается больше 0. Легкие раны излечиваются через 30 минут самостоятельно, либо их может перевязать любой лекарь – и тогда они вылечиваются мгновенно.

2. Тяжелые Раны – снятие всех хитов (до нуля, не минус). Если в течение 30 минут раненый не вылечен – смерть. В Тяжелых Ранах персонаж лежит, стонет и зовет на помощь. А потом умирает. Без Присмерти. Тяжелые раны может вылечить Лекарь-посвященный великих тайн.

3. Присмерть – это когда сняли количество хитов больше, чем есть у персонажа. И тогда у персонажа есть пять минут в сознании, но без движения.

Лекари делятся на несколько уровней.

1. Лекарь – посвященный малых тайн. Умеет перевязывать Легкие раны.

2. Лекарь – посвященный великих тайн. Умеет лечить Тяжелые раны.

3. Эпидеромант. Он может поднять практически мертвого человека, но тот навсегда получит себе какое-то увечье (неработающую конечность, боязнь света, боязнь железа, боязнь воды и т.д.).

ЭКОНОМИКА

Денежная система: 10 шиллингов = 1 фунт.

1. Основой экономики являются ресурсы: зерно, шерсть, дерево или железо. Какое-то их количество вы получите на начало игры, в процессе игры вы сможете найти ещё. Используйте их мудро.

2. Следующий уровень экономики - это перерабатывающие производства.

а) Винокурня. Здесь зерно превращается в виски. Виски требуется как ингредиент для лекарств, эликсиров и обрядов.

б) Прядильня. Здесь шерсть становится сукном. Сукно - основа экспорта и используется для улучшения доспехов.

в) Лесопилка. Здесь дерево распиливается на доски. Доски используются для улучшения всех функциональных строений: винокурен, прядилен, лесопилок, кузниц.

г) Кузница. Здесь из железа выплавляется сталь. Сталь нужна для улучшения доспехов и оружия.

Для того, чтобы производственное здание заработало, нужен специалист.

Стать производителем виски, ткачом, плотником или кузнецом будет стоить вам определенную сумму, которую вы узнаете на игре.

Получив профессию, вы изредка при крафте сможете получать особые ингредиенты. Они используются в некоторых зельях, вдобавок их можно попробовать дорого продать.

А ещё вы можете стать Мастером своей профессии, но этого не купишь за деньги. Ищите возможности на полигоне непосредственно. Мастер получает возможность создавать уникальные вещи.

Любая переработка будет стоить некоторую сумму, которую выставит вам специалист.

Любое улучшение также помимо ресурсов требует денег.

Виски, доски, сукно и сталь всегда можно продать региональному мастеру. Изначально вы перерабатываете ресурсы 1 к 1. Улучшенное предприятие производит из 1 единицы ресурса 2 единицы переработанного ресурса.

3. Внешняя торговля сейчас парализована блокадой побережья английским флотом. Единственный работающий порт в регионе - это Дублин. При продаже региональному мастеру в Дублине ресурсы и товары стоят в 3 раза дороже.

Магия и алхимия

Магия на игре будет трех видов:

1. Обряды
2. Артефакты
3. Спецсвойства

Активно-атакующей магии не будет.

Артефактами могут пользоваться все. Артефакты будут только мастерские (уже готовые), их нужно будет искать.

Зелья нужно сделать самим: для этого нужно знать рецепт зелья и иметь все необходимые ингредиенты на руках. Карточка зелья получается у мастера в обмен на ингредиенты.

Кладбища. Правила по смерти.

После смерти игрок идет на тот погост, к которому относится поселение умершего персонажа.

Чем лучше (антуражнее) сделан погост - тем меньше сидят мертвые, и тем больше интересного будет появляться на кладбище.