

Общие правила

v.1.2.0 (05 /01/ 24)



Эти правила являются необходимым минимумом для участия в игре. Мастера будут экзаменовать на регистрации. Участвуя в игре, вы обязуетесь соблюдать эти правила.

1 Хиты и урон

1.1 Хиты

Базовое количество хитов - 2.

Максимальное количество хитов - 5, это значение ничем не может быть превышено.

Максимальное количество хитов может быть увеличено при помощи магии, артефактов, вещей.

У монстров, игротехнических персонажей может, быть иное количество хитов.

1.2 Хитосъём, атаки, урон, допуск

Удары протектированным оружием и металлические снаряды снимают один хит при касании (засчитываются акцентированные удары, остановленные телом).

Допускаются мечи, топоры, посохи, копья (LARP 30 шор).

Использовать луки и щиты нельзя игрокам.

Колоть можно только копьями

Артефакты могут нарушать эти правила и иметь особые свойства, они являются сюжетно обоснованными и имеют при себе подтверждающий сертификат.

2 Ценности

2.1 Ношение игровых ценностей

Все игровые ценности переносятся исключительно в кармане игровой сумки, эта сумка содержит только игровые ценности.

Либо могут быть на столе, в сундуке, сундук может быть заперт трёхзначным кодовым замком.

2.2 Игровые и неигровые ценности

Игровые ценности отчуждаемые:

Карты подземелий;

Игровые Деньги(Септимы);

Игровые ресурсы;

Зелья;

Карточки Оружия, Брони;

Свитки;

Камни душ

и игровые предметы с пометкой «отчуждаемый».

Неотчуждаемые ценности:

Карточки с пометкой неотчуждаемо;

Карты Арен.

Неигровые предметы:

Горшки;

Макеты цветов;

и все предметы не перечисленные в списке «Игровые ценности отчуждаемые», «Неотчуждаемые ценности»

Локации с запретом на воровство:

Мастерский магазин «Рынок»;

Мастерский домик;

Мастерский банк;

Игротехнический лагерь.

3 Жизненное состояние

3.1 Раненый

Игрок ранен, если его количество хитов не максимально.

Игрок в этом состоянии теряет 1 хит каждые 10 минут.

3.2 Присмерти (бессознание)

Если количество хитов равно нулю, игрок находится в состоянии присмерти. По истечению 5 минут игрок переходит в состояние «истощён».

В этом состоянии игрок может: ничего не может делать.

Не может: самостоятельно передвигаться, защищаться, атаковать, использовать магию, лечиться, пить зелья, просить о помощи и так далее.

3.2 Истощенный

Если игрока не вывели из состояния бессознания в течении 5 минут, он переходит в состояние истощён.

В состоянии «истощен» игрок может медленно передвигаться в госпиталь, не может контактировать с игроками, игроки также не могут с ним взаимодействовать, не может быть переведёт в любое другое состояние.

После 1 часа нахождения в госпитале, игрок переходит в состояние «здоров». В госпитале игрок может общаться с игроками.

3.3 Побитый

До того как начнется драка, сторона заявитель может сказать, что «Я тебя побью».

Драка отыгрывается карточной игрой «Арена».

Если заявитель побеждает, и произносит «Теперь ты побитый».

В таком состоянии игрок находится 10 минут, он может медленно двигаться, не может громко говорить и не может, атаковать, защищаться, применять заклинания, пить зелья. После переходит в состояние «Здоров».

3.4 Мёртвый

Игрок может быть убит через казнь, жертвоприношение или спланированное убийство. Требуется согласование от главного мастера и его присутствие.

Если игрок мёртв:

1. Игрок выкидывает все «игровые ценности» на землю;
2. Ждет 10 минут на месте;
3. Одевает белый хайратник и идет в мертвятник, по максимально короткому пути, не взаимодействуя с игроками.

4 Магический захват

Контактное взаимодействие осуществляется путем фиксированного контакта с «жертвой», если это игрок.

СФ — словесная формулировка.

Включает следующие стадии:

1) Магический захват – удержание жертвы рукой за плечо. Жертва во время контакта не имеет права вырываться, не может перемещаться, бездействует, не может произносить ни звука, не может атаковать заклинателя и внимательно слушает «заклинателя» до окончания удержания (удержание может длиться бессрочно).

2) Демонстрация – оглашение эффекта заклинания (СФ), после чего «жертву» необходимо выпустить из «магического захвата»;

· Эффект или отражение – «жертва», не имеющая защиты от заклинания, должна выполнить действия, оглашенные заклинателем. Если же имеется защита - ее необходимо огласить «заклинателю», и произнести ее эффект «защита от ...» и продолжить дальнейшие действия. Пример: Заклинатель подходит к жертве со спины, прихватывает жертву за плечо и привлекает ее внимание, предположим, приветствием: «Здравствуйте». После этого оглашает СФ и разъясняет жертве, что с ней происходит. При этом жертва не имеет права вырываться с момента прихвата, после чего отпускает. А). Эффект: Заклинатель оглашает СФ-эффект заклинания. После окончания действия «магического захвата» «жертва» действует в соответствии с указаниями; Б). Защита: Заклинатель оглашает СФ -эффект заклинания. «Жертва» после окончания действия «магического захвата» оглашает «агрессору» эффект защиты, после чего может производить дальнейшие

действия. В случае магического захвата жертвы двумя или более магами, а также одновременно магического захвата двух магов друг друга, происходит «магический коллапс», переводящий магов-агрессоров в состояние «бессознания».

5 Взаимодействия

5.1 Обыскать

Обыск можно проводить только по отношению к игроку, который мертв, оглушен, связан или присмерти, либо не оказывает сопротивление. Обыск проводится условно, моделируется голосовым сигналом: “Я тебя обыскиваю”. Можно шепотом, но так, чтобы жертва слышала. После получения сигнала жертва обязана предъявить все игровые ценности, находящиеся при ней.

По обоюдному согласию обыск может проводиться “по жизни”.

5.2 Оглушить

Оглушение проводится, только если в другой руке у оглушающего игрока присутствует оружие. Моделируется: за спиной у игрока, касанием не вооруженной рукой в районе лопаток/плеча, со словами: «Оглушен».

Игрок в шлеме не оглушаем.

5.3 Лечить

Вылечить может лекарь, он лечит по общим правилам, которые обязан знать.

Вылечиться можно зельями(см.пункт. «Зелья»). Вылечиться можно артефактами, если есть такое свойство у артефакта.

5.4 Транспортировать

Транспортировка персонажа, если он оглушен, связан, присмерти или мертв, осуществляется удержанием игрока за подмышки рук.

Два игрока могут переносить задействовав одну руку, либо один игрок задействовав две руки.

Бежать нельзя.

5.5 Плененить

Игрок может пленить игрока, который оглушен, “присмерти”, либо если он не оказывает сопротивление. Связывание моделируется накидыванием незатянутых веревочных петель на обе руки жертвы. В таком состоянии игрок может быть конвоирован. Связанный игрок не может бегать. Он должен передвигаться шагом, следуя за конвоиром. Игрок не может оказывать сопротивление в таком состоянии.

6 Состояния игрока

6.1 Оглушенный

Игрок, получивший данное состояние, должен молча присесть, либо лечь на землю, отыграв падение.

В таком состоянии игрок не может совершать никаких действий (говорить, передвигаться, использовать магию, пить зелья и т.д.).

После этого жертва считает до ста (тысяча один, тысяча два, ..., тысяча сто).

По окончании счета жертва приходит в себя, но в течение пяти минут не имеет права пользоваться оружием и бегать.

Повторное оглушение с интервалом менее пяти минут после предыдущего снимает 1 хит.

6.2 Связанный

Игрок в таком состоянии может быть обыскан, конвоирован, добит, оглушен.

Связанный не может самостоятельно передвигаться, говорить и освободиться без посторонней помощи.

6.3 Конвоируемый

Связанный игрок может быть конвоирован. Конвоируемый игрок следует за игроком, который его ведет за веревку.

Бегать в данном состоянии нельзя.

Если игрок оставлен без присмотра, то он может уйти, но не развязаться.

6.4 Переносимый

В состоянии связан, оглушен, присмерти или мертв игрок может быть перенесен. Переносимый игрок, взятый человеком, или людьми “подруки” должен следовать за людьми, которые его переносят («пожизнево» никто не носит).

6.5 Голодный

Если игрок не питался, мастер перевед в его статус «голодный» и будет решать его дальнейшую судьбу.

Раз в сутки вервольфам и вампирам нужно питаться. Если этого не происходит, они становятся безумными и переходят в ранг игротехов (для этого нужно обязательно обратиться к мастерам).

7 Особые состояния (Знать не обязательно)

Горящий

Добивает цели уязвимые к этому эффекту;

Охлажденный

Добивает цели уязвимые к этому эффекту;

Шокированный

Добивает цели уязвимые к этому эффекту;

Отравленный

Цель отравлена и умрет в конце следующего цикла, если не будет снят эффект;

Болезнь

Цель больна и умрет в конце следующего цикла, если не будет снят эффект;

Изувеченный

Максимальное количество хитов снижено до одного, пока эффект не будет снят с цели;

Ослабленный

цель не может пользоваться оружием, пока эффект не будет снят с цели.

Проклятый

Могут быть абсолютно разными проклятия, описание эффекта выдается вместе с проклятием.

Безмолвный

Цель не может использовать навыки, требующие СФ, пока эффект не будет снят с цели.

Слепой

Цель будет носить полупрозрачную повязку на глазах, пока эффект не будет снят с цели.

Обезображенный

цель будет носить бинты на лице, закрывающие его лицо, пока эффект не будет снят с цели.

Слабоумный

цель будет произносить только глаголы и местоимения (я, ты, мы, вы, он, она, они, оно), пока эффект не будет снят с цели.

Глухой

с этим игроком нельзя общаться словами, цель под этим эффектом должна объяснить о своём недуге, если с ним начали общаться. Эффект действует пока не будет снят.

Влюбленный

жертва отыгрывает заботу по отношению к человеку, который наложил этот эффект в течении 1 часа.

Парализованный

Жертва не двигается и не может делать никаких действий, может только общаться с заклинателем (кричать, бегать, атаковать и прочие действия предпринимать **не может**). Эффект действует установленное заклинанием время.

8 Прочее

8.1 Этикет

Будьте вежливы, тактичны, сознательны, уважайте, себя и близких будьте человеком в первую очередь.

Игрок приехал прежде всего получать удовольствие от игры. Поэтому получайте удовольствие сами и не мешайте получать удовольствие другим.

Для создание интересных игровых ситуаций, умейте подыгрывать.

Если вас убьют отнеситесь к этому спокойно и достойно, хоть это и не приятно.

Если собираетесь кого-то убить сделайте это красиво.

Если игра не задалась обратитесь к мастеру, если это действительно необходимо.

Вежливой просьбой можно решить многое, все мы люди прежде всего, а потом игроки.

8.2 Аксиомы

Мастер всегда прав (неправота мастера рассматривается после игры).

Игротехи обязаны соблюдать знать и соблюдать правила.

Споры решают только мастера.

Слова игротеха приоритетнее слова игрока.

Любая жалоба на игрока рассматривается и проверяется.

8.3 Зоны фола

Зоны фола: голова, пах, кисти рук.

Если было произведен удар в область фола, и вы получили при этом травму, то стоит сказать ключевую фразу “Ананас” при этом оба игрока идут к глав-мастеру для получения необходимой помощи и решения сложившейся ситуации.

8.4 Зелья

Зелья запрещено употреблять внутрь. При использовании зелье выливают на землю, после выполняют написанное в сертификате и разрывают сертификат.

Эффекты зелий не складываются.

8.5 Данжи

В «данжах» действуют особые правила, вам всё расскажут на месте. Чтобы участвовать нужно найти и подготовить карту, карта должна иметь обязательно ключи и заверенную печать экспедитора или главы гильдии.

8.6 Прогресс

В игрока есть личный прогресс прокачки персонажа, он может быть сохранен, для этого необходимо после игры сдать сертификаты на прокаченные новые навыки.