

Интендант – регионал военного лагеря.

Боевой ивент – ограниченное боевое столкновение двух фракций, с механикой лент подкреплений, в ходе которого одна сторона должна выполнить цели сценария ивента для победы.

Зоны боевых ивентов – специальные зоны которые обладают особыми правилами в ходе ивента

Ленты подкрепления – ресурс который позволяет игроку в ходе ивента в случае смерти возвращаться в боевое состояние.

ВИП – персонаж которого надо сопроводить, смерть этого персонажа будет обозначать проигрыш сопровождающей стороны в этом ивенте.

Боевые ивенты

Боевые ивенты – это возможные сценарии боестолкновения военных лагерей.

Временные блоки ивентов (время указано с запасом на подготовку)

10:00 - 12:00 – утренний ивент

16:00 - 18:00 – вечерний ивент

20:00 – 21:00 – сюжетный ивент (происходит при выполнении сюжетных условий).

Общее

1. Интенданты, находятся возле своего знамени, контролируя ленты подкрепления и их использование.
2. В радиусе 5м от знамени существует зона неуязвимости, необходимая для краткой передышки и формирования боевых групп.
3. После выхода бойца из зоны неуязвимости возврат в нее приравнивается к получению статуса **«Мертв»**.
4. Атаковать знамя, интенданта и всячески мешать его работе строжайше запрещено.
5. Интендант не является частью боевой сцены.
6. В течении финальной битвы не работают никакие способы лечения.
7. В течении финальной битвы статус **«Тяжело ранен»** приравнен к статусу **«Мертв»**.
8. Использовать стрелковое оружие из зоны неуязвимости строжайше запрещено.
9. Гибель в ивенте не является гибелью вашего основного персонажа и никак не влияет на него.
10. Все погибшие игроки, не получившие ленты подкрепления остаются возле знамени и дожидаются окончания боестолкновения.
11. Если все участники отряда мертвы и лент подкрепления не осталось – то знамя опускается.
12. Если ивент был успешным, то лагерь проигравшей стороны получает иммунитет против штурма в течении 2 часов.
13. В любом ивенте могут появиться монстры и игротехи, играющие по своим внутренним правилам.
14. В течении боевого ивента военные любые игровые действия внутри военных лагерей не останавливаются.
15. В ивенте могут участвовать персонажи в состоянии «мертв» (когда ваш основной персонаж пребывает в мертвяке).
16. Команда, участвующая в ивенте должна иметь в своем составе не менее 50% «живых» персонажей до начала ивента, если команда не может получить это количество, но хочет участвовать в ивенте, то недостающее число добирается за счет гарнизонного резерва.
17. Ивенты имеют строгую привязку ко времени, но имеют разные сценарии и места проведения, которые будут обозначаться капитанам незадолго до самого ивента.
18. При выходе из лагеря в направлении ивента вместе с отрядом выноситься знамя, при этом все участники ивента вокруг знамени на пути следования к месту проведения ивента и обратно не вступают в игровые взаимодействия

19. Если участник ивента на пути к месту проведения отделился на значительное расстояние от знамени – он считается выбывшим и больше не может участвовать в ивенте.
20. Строгое время начала ивента указывает мастер по боевым взаимодействиям.
21. Все, кто прибыли на место проведения ивента вне следования знамени и хотят в нем поучаствовать – должны договориться об этом в рамках игровых взаимодействий.
22. Игроки, следующие на боевой ивент вне знамени, не прекращают участвовать в игровых взаимодействиях по пути следования к месту проведения ивента, но при этом, участвуя в ивенте не теряют своих персонажей и могут использовать ленты подкрепления союзного лагеря.

Некоторые зоны боевых ивентов:

Зона мертвяка и подкрепления – тут находятся бойцы и зрители, не участвующие в бою. Сюда же отправляются те игроки, которые решили выйти из боевого ивента. Отсюда можно брать «свежих» бойцов в течении ивента, но в рамках ограничения своей численности.

Зона воскрешения и неуязвимости – это зона куда должны добежать мертвые бойцы чтоб воскреснуть. Центр данной зоны – это знамя, вокруг зоны действует зона неуязвимости, выйти из которой можно только один раз.

Зона контроля – данная зону необходимо уверенно контролировать выделенное количество времени.

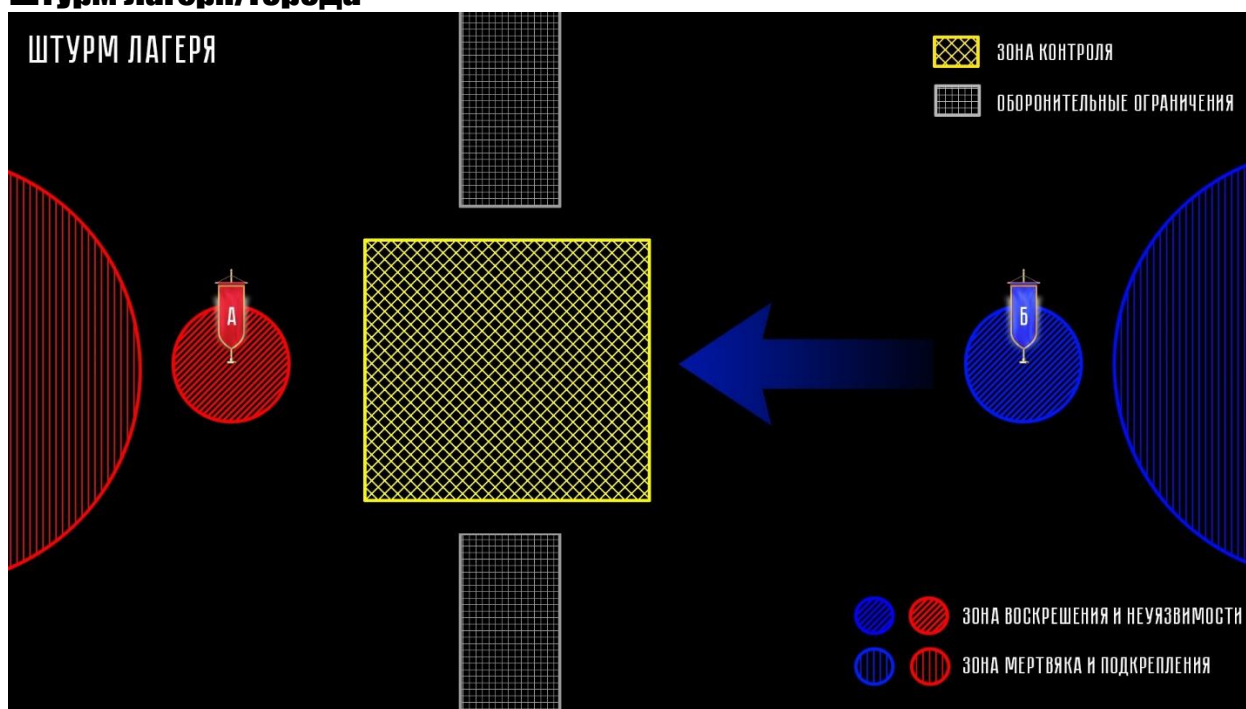
Ленты подкрепления

Данный ресурс является накопительным ресурсом, имитирующим военный резерв лагеря

1. Ленты подкрепления покупаются у интенданта до ивента за игровые деньги.
2. Ленты подкрепления, не отчуждаемые и храниться у интенданта.
3. Ленты воскрешения могут храниться в двух резервах военного лагеря:
 - **Стратегический резерв** – общее количество лент подкрепления, заработанные лагерем ходе игровых действий.
 - **Тактический резерв** – резерв, взятый капитаном на проведение ивента
 - **Гарнизонный резерв** – резерв, который может быть использован ТОЛЬКО в обороне при штурме локации.
4. Тактический резерв «сгорает» после ивента.
5. Стратегический резерв может изменяться исходя из игровых действий и событий.
6. Некоторые бойцы могут стоить несколько лент подкрепления.
7. Часть стратегического резерва можно передавать в гарнизонный резерв, но гарнизонный резерв изменяется только в ходе действия «Штурм лагеря», «Разведка»

Список сценариев боевых ивентов

Штурм лагеря/города



Требования:

1. Наличие расчищенной площадки внутри лагеря.
2. Штурмующая сторона для начала штурма должна перекрыть **гарнизонный резерв** своим **тактическим резервом**, стартовое соотношение (1.25 **тактического резерва** штурмующей стороны против 1 **гарнизонного резерва**). ВАЖНО: в течении мероприятия коэффициенты могут изменяться в ходе тех или иных игровых действий и укреплений лагеря.
3. Если **тактический резерв** штурмующей стороны не может перекрыть **гарнизонный резерв**, то действие «Штурм лагеря» невозможно.
4. Если площадки внутри лагеря нет - оборона должна защищаться вне лагерных укреплений.

Условия проведения:

1. Имеется командующий штурмом, если такого нет, то штурмующая сторона считается проигравшей.
2. В лагере должен находиться интендант, без интенданта штурм лагеря строжайше запрещен.

Механика:

1. Атакующая сторона выстраивается возле указанного места для штурма лагеря.
2. Интендант лагеря встречает штурмующих.
3. Атакующие объявляют штурм.
4. В течении **5-10 минут** (время засекается интендантом лагеря) атакующая и обороняющаяся сторона не уязвима, время дается для общей организации боевой сцены. Это время дается для подготовки штурма с обеих сторон. Время может быть сокращено по обоюдному согласию сторон.
5. Все обороняющиеся персонажи должны построиться на расчищенной площадке внутри расчищенной зоны.
6. Присоединятся к штурму не участникам ивента после его начала категорически запрещено.
7. Стрелять или наносить удары из неподготовленных к штурму зон запрещено.
8. Намеренно ломать реквизит запрещено.

Условия победы:

Победа в штурме присуждается той стороне, которая уверенно удерживает область входа в лагерь (5 метров перед «воротам» и 5 метров за ними) в течении **5-10 минут**.

Грабеж лагеря

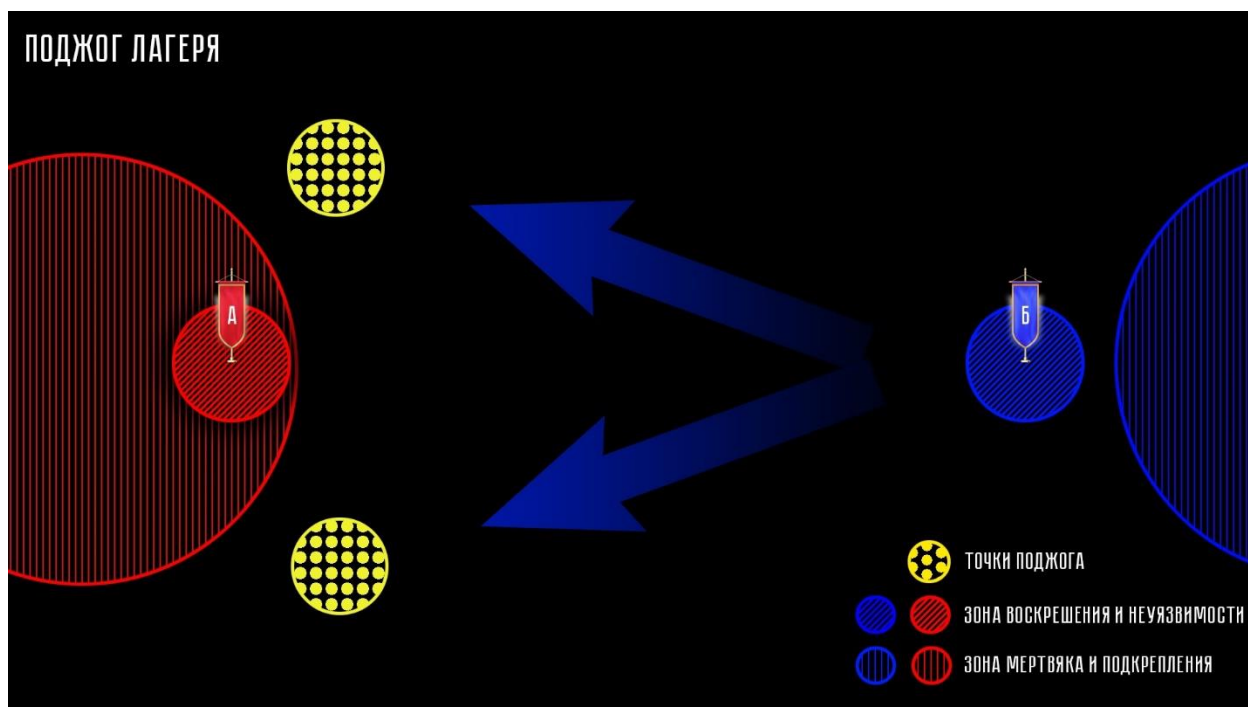
После удачного штурма штурмующая сторона получает 1 час на грабеж.

Механика:

1. Боец победившей стороны четко и заявляет интенданту какое строение он собирается грабить.
2. Каждая звезда качество строения оценивается в 1 золотой.
3. После грабежа строение обладает уровнем качества 0.
4. Грабеж строений – не обязательный пункт штурма лагеря.
5. Грабеж жилых шатров оценивается по оптимальному количеству жителей 1 серебряный = 1 житель.
6. Жилые шатры не имеют никаких штрафов после грабежа, но могут быть ограблены только 1 раз в сутки.
7. Обороняющаяся сторона может заплатить указанную сумму грабежа из своих сбережений, в и-таком случае считается что грабеж состоялся (повторить его в течении дня нельзя), но звезды качества не были потеряны.

Поджог лагеря

Данный ивент моделирует запланированный поджог лагеря противника



Требования:

1. Перед ивентом интендант устанавливает одну или несколько точек поджога.
2. Агрессивно воевать внутри лагеря запрещается, всю боевку лучше выводить за территорию лагеря.
3. На точке поджога указывается количество необходимых факелов.
4. Факела предоставляются организаторами.
5. Данный ивент может проводиться ночью, но в рамках игрового времени.

Условия проведения

1. Данный ивент может проводится с заявкой одной команды, но интендант команды обороны должен быть в курсе предстоящего ивента, но он не должен доносить эту информацию до своей команды.

2. Команда-заявитель закупает определенное количество факелов, необходимое для поджога вражеского лагеря.
3. Вернуть деньги, потраченные на факел нельзя, после проведения ивента все факела пропадают, перенести их на другой ивент – нельзя.
4. 1 факел несет 1 человек.
5. Факел держится в руке.
6. Факел считается успешно примененным только если он достиг точки «поджога» и остался там.
7. Убирать успешно примененные факела из точек «поджога» - нельзя.
8. Каждая точка «поджога» имеет одинаковый лимит применения факелов (определяется мастерами при регистрации лагеря).
9. Ивент ограничен по времени.
10. Для проведения этого ивента требуется провести действие «**Разведка**» (см. ниже).

Условия победы:

Лагерь сожжён если: Если все точки «поджога» заполнены необходимым количеством факелов.

Лагерь защищен если: У противника кончились факела.

Разведка лагеря

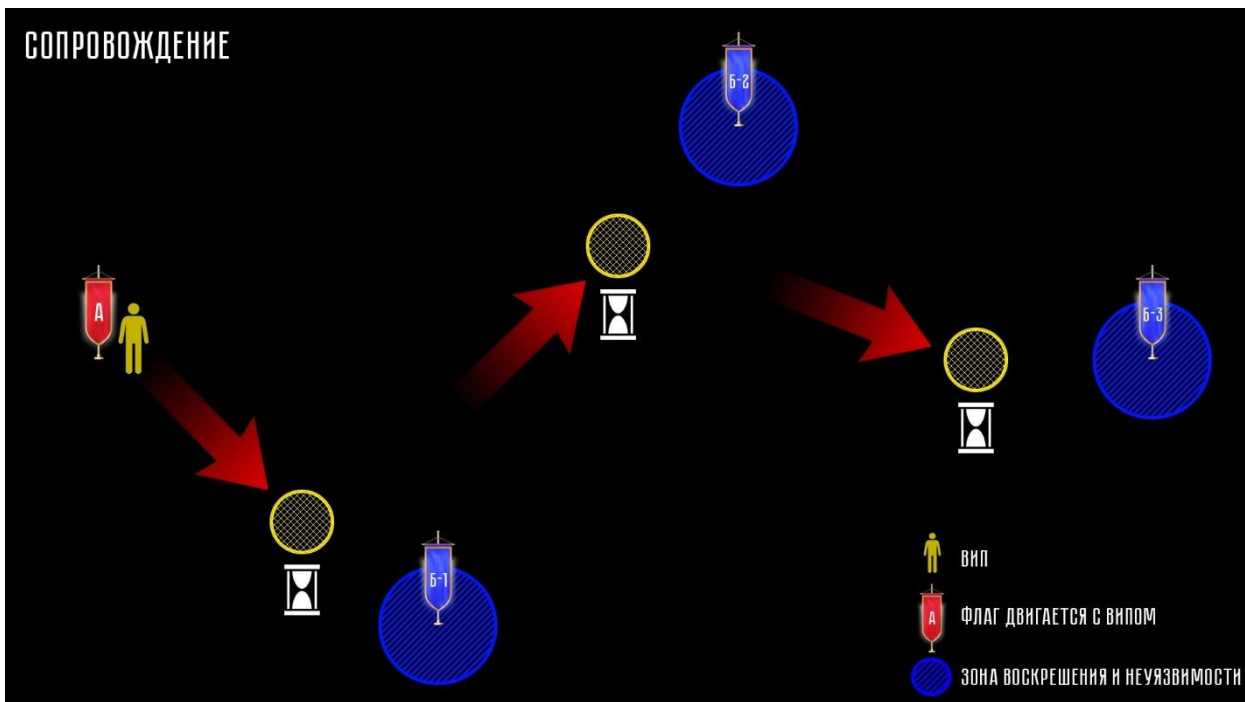
Чтоб достичь максимальной эффективности поджога вражеский лагерь надо сначала изучить. Для достижения более высокого уровня разведки обязательным требованием считается выполнение условий более низкого уровня.

<i>Уровень разведки</i>	<i>Требования</i>	<i>Эффект разведки влияющий на проведение ивента</i>	<i>Эффект разведки влияющий на лагерь после сожжения</i>
Нормальная разведка	Подсчет количества всех шатров и зданий (включая НЕ игровых) и создание карты вражеского лагеря которая сдается интенданту.	Точка поджога ставиться возле центрального шатра.	1. Все члены лагеря и его гости имеют поломку основного боевого оружия. 2. Все игровые предметы, которые находились в лагере передаются интенданту, считаются утерянными.
Хорошая разведка	Взятие в плен минимум 2 членов вражеского лагеря и отыгрыш допроса.	Две точка поджога ставиться на усмотрение интенданта обороняющейся стороны. В черте лагеря.	Все игровые строения получают уровень качества 1 с возможностью восстановления при помощи действия « Ремонт строения ».
Отличная разведка	Установка трех меток вокруг лагеря противника, по указанию интенданта по составленной ранее карте.	Точки поджога ставиться в указанных точках. Возможна установка недалеко за лагерем.	1. Все члены отряда и гости лагеря переходят в состояние «Тяжело ранен». 2. Все накопленные ленты подкрепления гарнизонного резерва пропадают.

Все эффекты от сожжения суммируют уровни ниже

Сопровождение

Сопровождающая сторона должна провести персонаж по определённым точкам.



Требование:

1. На маршруте следования устанавливается несколько чек-поинтов (установкой точек следования и точек воскрешения занимаются интенданты во главе с мастером по боевым взаимодействиям).
2. ВИП должен пройти по этим точкам.
3. На каждой точке ВИП должен пробыть какое-то время, это может быть фиксированным таймаутом или каким-то небольшим выполнением задания.
4. ВИП обладает возможностью лечится.
5. ВИП не может использовать ленты подкрепления – если ВИП мертв миссия сопровождения провалена.

Условия проведения

1. Сопровождение ВИПа может быть сценарным эпизодом и выступать в качестве дополнительного стороннего квеста для военных лагерей, который будет оплачен по факту выполнения.
2. Только ВИП полностью осведомлен о точках и последовательности чек-поинтов.
3. Команда нападения обладает информацией места расположения чек-поинтов, но не знает их последовательности.
4. Точки воскрешения для команды нападения устанавливаются недалеко от чек-поинтов.
5. Команда нападения до начала ивента распределяет свои ленты подкрепления среди своих точек воскрешения, которых несколько – менять количество лент подкрепления на них после начала ивента запрещается.
6. Точка воскрешения для команды сопровождения является флагом команды возле ВИПа.
7. Флаг команды сопровождения ведет отдельный игрок, он не участвует в боевом ивенте, и следит за количеством воскрешений.
8. Мешать или блокировать работу точки воскрешения противоположной команды категорически запрещается.
9. Для флага, который сопровождает ВИПа нет зоны неуязвимости вокруг знамени.
10. Знаменосец – не боевой персонаж и не участвует в ивенте на уровне с другими участниками, он отслеживает ленты подкрепления и является точкой сбора – мешать ему в его работе считается грубейшим нарушением правил.
11. Ивент ограничен по времени (время определяется мастером по боевым взаимодействиям)

Условия победы

Команда сопровождения считается победившей, если ВИП прошел все чек-поинты в нужно последовательности и таким образом завершил маршрут.

Команда нападения считается победившей если ВИП был пленен, убит или время проведения ивента истекло.

Захват обоза

Противоборствующие стороны воюют за захват разбитого монстрами обоза.

Требования:

1. Все точки старта противоборствующих команд фиксированы и не двигаются в течении ивента.
2. Центральная точка которую необходимо захватить имеет регионала, который фиксирует время удержания точки определенной стороной или эти функции выполняет электроника.
3. Вокруг точки ходят монстры-игротехи, если игротех сел – это значит, что он выбыл из игры на какое-то время.
4. Игротехи не умирают и не воскрешаются от каких-либо точек – они могут временно выходить из игры после получения определенного количества урона.
5. Игротех может выйти из боя совсем – для этого он снимает часть костюма и уходит с поля боя.
6. Все бойцы противоборствующих сторон сдают свое основное оружие своему интенданту на точке воскрешения (база).
7. В поле вокруг точки захвата разбросаны ресурсы «Ремкомплекты».
8. Использовать свои принесенные «Ремкомплекты» запрещено – все игроки начинают с пустым инвентарем.
9. Грузоподъемность учитывается.
10. Один «Ремкомплект» возвращает оружие, при этом сам ресурс считается одноразовым (передается интенданту).
11. Один «Ремкомплект» = 5 стрел или болтов.
12. Если игрока убили, то он сдает свое основное оружие и должен снова искать «Ремкомплект» в поле.

Условия проведения:

1. Данный ивент может быть сценарным или ситуативным эпизодом противостояния.
2. Монстров можно заменить на нейтральных разбойников/грабителей.
3. В бой выставляются одинаковое количество бойцов с каждой команды.

Условия победы

Победа присуждается той команде, которая продержала дольше всех захваченную точку.

Сундук мертвеца

Противоборствующие стороны должны добыть максимум сокровищ, которые находятся в сундуке.

Требования:

1. Все точки старта противоборствующих команд фиксированы и не двигаются в течении ивента.
2. Сундук имеет регионала, который фиксирует что все ресурсы забираются согласно правилам грузоподъемности.
3. Перемещать сундук запрещено.
4. Закрывать повторно открытые замки запрещено, при вскрытии замка передавать его регионалу.

5. В поле вокруг сундука раскиданы точки с подсказками к получению кода для вскрытия кодового замка на сундуке.
6. Кодовых замков может быть несколько.
7. Запрещается перемещать подсказки из точки их обнаружения.
8. Можно перерисовывать, кричать, списывать, любые способы передачи информации, но запрещено прибегать к нетиражным методам запоминания.

Условия проведения:

1. Данный ивент может быть сценарным или ситуативным эпизодом противостояния.
2. В бой выставляются одинаковое количество бойцов с каждой команды.

Условия победы

Победа присуждается той команде, которая захватила больше всех ресурсов из сундука.