

Правила ПРИ «Белгородский Варкрафт: Легион»

ГМ: Аркадия

Региональный мастер Орды: Серафим

Региональный мастер Легиона: Лео

Региональный мастер Альянса: Лоран



1. Общие правила

1.1 Игроки обязуются соблюдать Правила игры.

1.2 Мастерская группа оставляет за собой право удалить игрока или гостя игры с полигона при несоблюдении им данных правил или игровых правил. Факт удаления игрока или гостя игры с полигона не оспаривается. Игроки обязуются корректно вести себя и избегать неигровых конфликтов между собой. Рукоприкладство, хамство, будут пресекаться мастерами вплоть до удаления с полигона.

1.3 О возникновении нештатных ситуаций (травма, конфликт) необходимо сообщить ближайшему мастеру.

1.4 Мастера не несут ответственности за действия игроков, входящие в противоречие с законами РФ, за ущерб здоровью и имуществу игроков и третьих лиц, произошедший при нарушении настоящих правил. Игроки, совершившие действия, противоречащие действующему законодательству, передаются в руки сотрудников полиции.

1.5 Участники игры, уличенные в хранении, употреблении или распространении наркотических веществ, немедленно прекратят свое участие в игре. Нарушители будут переданы полиции. При обнаружении на полигоне забытых вещей их следует передать мастерам.

1.6 Все присутствующие на игре лица должны иметь игровые костюмы. МГ не приветствует на полигоне игры людей без костюмов - любой игрок без костюма может быть удален с полигона. Исключение составляют заезжающие игроки, а также в ситуации форс-мажора.

2. Экологическая безопасность

2.1 Порубка стоящих деревьев (даже сухих) категорически запрещена. За нарушение данного правила с нарушителей лесниками будет взиматься штраф согласно законам РФ.

2.2 Запрещается окапывать палатки и шатры.

2.3 При строительстве запрещается прибивать стены и другие постройки к живым деревьям. Нельзя вбивать гвозди и другие крупные предметы в деревья. Для крепежа используйте прочные веревки. Возможно использование строительного степлера.

2.4 Запрещается бросать на землю горящие спички, окурки и стряхивать горящую золу из курительных трубок, создавать иные пожароопасные ситуации на полигоне.

2.5 Разводить огонь строго в мангалах. Все мангалы должны находиться не менее чем в 1,5 метрах от игровых построек. Разводить огонь под низко нависающими ветвями запрещается. Тент над мангалом должен висеть на высоте не менее 3 метров. Земля под мангалом должна быть расчищена от опада и растительности. Мангалы и газовые горелки запрещается оставлять

горящими без присмотра. Рядом с любыми источниками открытого огня должно находиться не менее 5 литров воды для экстренного тушения.

2.6 Место для установки палатки необходимо согласовать с региональным мастером. В противном случае есть вероятность, что ее придется переставлять.

2.7 Место для выкапывания выгребной ямы и строительства туалета должно быть согласовано с региональным мастером.

2.8 Мусор любого происхождения необходимо аккуратно собирать в мешки. Его необходимо складировать в специальном месте для мусора. Оттуда он будет вывозиться силами полигонной команды. Необходимо использовать плотные крепкие мусорные мешки!

2.9 МГ настоятельно не рекомендует трогать диких животных и препятствовать их перемещению. Категорически запрещено разрушать муравейники, норы, дупла и гнезда. Если вас укусило или травмировало животное, необходимо обратиться к ближайшему мастеру. Чтобы змеи и прочие животные не залезали в палатку, необходимо всегда держать ее закрытой на молнию, а также осмотрительно выбирать место для ее установки.

2.10 По окончании игры необходимо выполнить следующие действия:

2.11.1 Закопать выгребную и прочие ямы.

2.11.2 Весь оставшийся мусор собрать в мешки и вынести к специальному месту для сбора мусора. Мусором считаются все предметы неприродного происхождения и остатки пищи, в том числе стеклянные бутылки, консервные банки, бумага и т. д.

3.Правила по боевому взаимодействию

3.1ОРУЖИЕ

К использованию во время игр допускаются только оружие и средства защиты, прошедшие проверку мастера перед игрой. При проверке оружия учитываются несколько факторов: а) Безопасность; б) Корректность, в том числе эстетическая ценность.

Общая для всего полигона система боя – ХИТОВАЯ.

Сражаться можно только допущенным на игру оружием (ЛАРП + бофферы)

Боевые взаимодействия с участием более 2 игроков только в присутствии мастера.

Строго запрещается наносить удары в следующие части тела (ДАЖЕ ЕСЛИ ОНИ ЗАЩИЩЕНЫ)

-Голова

-Кисти, стопы

-Пах, ягодицы

4.Запрет:

-Захваты

-Удушья

-Нанесение ударов не боевой частью оружия

-Выхваты оружия

-Удары ногой в щит

-Торцевания щитом

Исключения: особые правила на Арене или заранее обговоренный отыгрыш.

Удары наносятся строго с большой амплитудой но таким образом, чтобы адресат его почувствовал.

Чрезмерно сильные удары строго ЗАПРЕЩЕНЫ, даже если противник защищен доспехом. Игроки, чей стиль боя будет травмоопасен для участников - выбывает из игры после одного предупреждения.

Хиты снимаются попаданием оружия по игроку с амплитудного удара.

Прием "швейная машинка" НЕ ЗАСЧИТЫВАЕТСЯ.

Все оружие боевое оружие снимает 1 хит. Гражданское оружие вроде ножей, дубин, с/х инструментов снимают 0.5хита.

3.2 Оглушение персонажа моделируется ударом оружия по спине с произношением ключевого слова
ОГЛУШЕНИЕ.

Оглушение невозможно применить во время боя.

Невозможно применить оглушение к персонажам носящим шлем.

Персонаж будучи оглушенным не может осуществлять никаких действий в течении 5 минут.

3.3 ЗАПРЕЩЕНО:

Наносить сильные удары по противнику

Использовать травмоопасную технику фехтования

Наносить удары руками ногами, использовать любые другие приемы обезоруживания и обезвреживания противника, которые могут угрожать здоровью игроков и третьих лиц.

Запрещено наносить удары в кисти, пах, стопы, ягодицы, шею и голову.

Умышленное нанесение травм – основание для удаления с полигона.

3.4 ПРАВИЛА ПО ХИТАМ

1. Базовое количество хитов именных персонажей – 3 хита. Базовое количество всех прочих персонажей- 2 хита.

2. Дополнительные хиты игрок может получить за наличие доспехов.

3. Количество хитов, начисляемых за доспехи:

+1 хит полный лёгкий доспех, неполный тяжелый доспех, шлем

+2 хита полный тяжелый доспех

4. Восстановить потерянные хиты до максимума у Целителей в госпитале. Раненому необходимо пребывать в госпитале с присутствующим в нем Целителем 15 мин. Отыгрыш лечения больного выглядит следующим образом: больной сидит или лежит в госпитале, Целители могут перебинтовать больного на время лечения (руку, ногу, голову), напоить водой или чаем, дать поесть. В храме, он же лазарет, не играют в карты, не развлекаются буйным образом. Это место отдыха.

Стоимость лечения определяется Целителем в зависимости от тяжести ранения.

3.5 Если на игроке остается 0 хитов он считается тяжелораненым и не может самостоятельно передвигаться. Если не оказать ему помощь в течении 10 минут, он умирает.

Персонажа можно убить окончательно добив его оружием, произнеся слово «Добиваю»

6. Вне боевого взаимодействия(после оногo) персонаж с тяжелым ранением может медленно перемещаться с соответствующим отыгрышем чтобы попытаться добраться до целителя/госпиталя.

4. Смерть и жизнь после смерти

4.1 Смерть может наступить в 3х случаях:

- смерть от ядов;

- смерть от «добивания»

- смерть от тяжелого ранения (т. е. тяжелораненому персонажу не начали оказывать помощь в течении 10 минут после начала состояния тяжелого ранения)

4.2 Персонаж умирает однозначно. Мертвые не кидают товарищам свое оружие, не кричат " Сзади!", не мешают живым заканчивать бой. Умерший персонаж приседает на корточки на том месте, где он был убит, или же падает (это предпочтительнее как отыгрыш) Если после окончания боя в течении 10 минут убитым никто не заинтересовался (не был произведен обыск, перенос тела и тд), умерший игрок покидает место битвы и отправляется в локацию Легиона.

4.3 Пребывание в Легионе для именных персонажей- 1 час, для прочих персонажей- 30 минут. Во Легионе души умерших персонажей находится под властью Легиона, и могут быть подвержены различным действиям- сражаться на стороне Легиона, быть подвержены пыткам и т. д. Допустимы только игровые взаимодействия по взаимному согласию обеих сторон.

4.4 Игроки, входящие в состав Легиона, возвращаются в игру без пребывания в Легионе в качестве умершего, т.е. по возвращению в локацию вступают в игру сразу же.

5. Квесты

5.1 Квесты- это задания, которые могут выполнять игроки.

5.2 Квесты могут быть выданы как вначале игры, так и быть получены в ее процессе.

5.3 Квесты могут быть индивидуальными, общими, групповыми, секретными, доступными для всех или для определенной локации и тд.

5.4 Основная часть квестов нацелена на социальное взаимодействие игроков, на боевое взаимодействие- реже.

5.5 Большинство квестов имеют награду. Чем более сложным является квест, тем выше награда. Награда за некоторые квесты может быть известна заранее, за некоторые нет.

6. Экономика

6.1 На начало игры каждый игрок получает определенную сумму денег. Деньги также можно заработать, выполняя свои прямые обязанности, если вы находитесь на службе, выполняя квесты, оказывая услуги другим персонажам, продавая предметы и пр. Если вы состоите на службе, скорее всего, ваш командир получил добавочные монеты для вашей заработной платы.

6.2 На территории полигона будет расположена нейтральная локация «Рудник», которая генерирует некоторое количество монет. Периодичность генерации: каждые 3-4 часа. Характерные признаки рудника: надпись «Рудник», частицы серебряной или золотой породы непосредственно вблизи надписи. Радиус генерации монет: 1-2 метра от надписи. Рудник невозможно уничтожить.

6.3 Земли данного региона истощены, поэтому небогаты на травы и минералы, однако, они могут быть найдены. Наибольшую часть ресурсов можно получить, выполняя квесты, покупая их у торговцев или в Лавке.

6.4 Лавка представляет собой неуничтожаемый объект, регулируемый мастерской группой. В Лавке можно купить оружие, ингредиенты, зелья, артефакты, получить квесты.

6.5 В мире можно встретить 4 ресурса: Хитин, Прах, Шиполист, Берилл. Ресурсы, они же ингредиенты, моделируются чипом с прикрепленным к нему предметом. Чип и предмет неразделимы.

6.6 Артефакты, встречающиеся в мире, дают различные преимущества. Описание артефакта приводится непосредственно на надписи на артефакте. Надпись и артефакт неразделимы. Если у вас останутся вопросы касательно конкретного артефакта, обратитесь к любому мастеру.

7. Умения

Все персонажи имеют Очки умения, которые могут потратить на приобретение умений до начала игры. Выбранные умения необходимо указать в форме заявки на игру. Все персонажи имеют 1 очко умения, именные персонажи имеют +1 дополнительное очко умения, т. е. суммарно 2 стартовых очка.

7.1 Умение "МАГ" – дает возможность использовать 2 заклинания:

1. «Файербол»- при попадании в персонажа снимает 1 хит. Файерболы отыгрываются шаром красного цвета с хвостом красного цвета. Файерболы должны быть сделаны из материала, не травмирующего человека при попадании. Пример формы файерболы приведен ниже:



Файерболы Маг изготавливает самостоятельно в необходимом ему количестве.

2. Заклинание «Эгида». Создает защиту для Мага от всех видов урона во время боя. Отыгрыш-Маг простирает 2 ладони перед собой изображая магический барьер и озвучивая ключевую фразу «Эгида». Врем действия – 5 минут. Поддерживая заклинание Маг может ходить, разговаривать. Не может бегать, закрывать собой других, в случае боевых действий обязана освободить проход/ не мешать остальным.

7.2 Умение "АРХИМАГ" – требование к умению: наличие умения «Маг». Дает возможность использовать 2 заклинания:

1. «Молния»- при попадании в персонажа снимает 2 хита. Молния отыгрывается шаром синего цвета с хвостом синего цвета. Молнии должны быть сделаны из материала, не травмирующего человека при попадании. Пример формы Молнии приведен в умении «Маг». Молнии Маг изготавливает самостоятельно в необходимом ему количестве.
2. Заклинание «Эгида». Создает защиту для Мага от всех видов урона во время боя. Отыгрыш-Маг простирает 2 ладони перед собой изображая магический барьер и озвучивая ключевую фразу «Эгида». Врем действия – 5 минут. Поддерживая заклинание Маг может ходить, разговаривать. Не может бегать, закрывать собой других, в случае боевых действий обязана освободить проход/ не мешать остальным.

7.3 Умение "ВОИН" – дает + 1 постоянный хит.

7.4 Умение "ВЕЛИКИЙ ВОИН" – требование к умению: наличие умения «Воин». Дает +2 постоянных хита.

7.5 Умение "ЦЕЛИТЕЛЬ" – имеет 2 навыка:

1. Боевое лечение: возможность восстановить персонажа из тяжелого ранения до состояния 1 хита. Использование- 1 раз в бой.

Исцеление: возможность восстановления хитов до максимума на территории госпиталя.

Подробности по отыгрышу см. в пункте «Правила по хитам»

7.6 Умение "ЖРЕЦ" требование к умению: наличие умения «Целитель». Имеет 2 навыка:

1. Боевое лечение: возможность восстановить персонажа из тяжелого ранения до состояния 1 хита. Использование- 3 раза в бой.

2. Исцеление: возможность восстановления хитов до максимума на территории госпиталя.

Подробности по отыгрышу см. в пункте «Правила по хитам»

7.7 Умение «ЧЕРНОКНИЖНИК» имеет 2 заклинания:

1. «Файербол»- при попадании в персонажа снимает 1 хит. Файерболы отыгрываются шаром красного цвета с хвостом красного цвета. Файерболы должны быть сделаны из материала, не травмирующего человека при попадании. Пример формы файерболы приведен в умении «Маг».
2. «Некромантия»- обращает любого умершего персонажа в слугу Чернокнижника на 30 минут, которые будут считаться как пребывание в Легионе в качестве мертвого (т. е. игрок может быть обращен некромантом и играть подвластную ему нежить, а не идти в локацию Легиона). Одновременно под властью Чернокнижника может быть не более двух персонажей.

7.8 Умение «ТЕМНАЯ ГОСПОЖА\ГОСПОДИН» требование к умению: наличие умения «Чернокнижник»

1. «Файербол»- при попадании в персонажа снимает 1 хит. Файерболы отыгрываются шаром красного цвета с хвостом красного цвета. Файерболы должны быть сделаны из материала, не травмирующего человека при попадании. Пример формы файерболы приведен в умении «Маг».
2. «Некромантия»- обращает любого умершего персонажа в слугу Чернокнижника на 30 минут, которые будут считаться как пребывание в Легионе в качестве мертвого (т. е. игрок может быть обращен некромантом и играть подвластную ему нежить, а не идти в локацию Легиона). Одновременно под властью Чернокнижника может быть не более двух персонажей.
3. Имеет зачарованный посох или лук. Отнимает 2 хита. Маркируется Мастером синей атласной лентой на полигоне. Персонаж может иметь только посох или только лук, и только он им может пользоваться.

7.9 Умение «АЛХИМИК» позволяет готовить яды, противоядия, эликсиры. Приготовление всех перечисленных предметов универсально: собрать необходимое количество ингредиентов и отдать их любому мастеру. Взамен ингредиентов игрок получает чип готового предмета. Для применения любого предмета его чип должен быть разорван пополам или отдан любому мастеру, без этого применение не считается. Действие предмета распространяется на того, кто разорвал или отдал чип (исключение- яды, действие распространяется на адресата).

Яды

Использование ядов: игрок, имеющий чип яда, которых хочет использовать, отдает любому из мастеров чип яда и называет персонажа, к которому этот яд применяется. Важно: адресат отравления должен быть в зоне видимости мастера и игрока-отравителя.

Каждый игрок может получить статус отравления. Если вы были отравлены, вы узнаете об этом от мастера. Вам нужно следовать полученным от него указаниям.

Виды ядов

1. Слабость. Результат отравления- невозможность использовать оружие и боевую магию.
Длительность действия- 1 час, после которого персонаж выздоравливает. Сократить действие яда можно использовав противоядие.
Необходимые ингредиенты: прах, шиполист, хитин
2. Смертельный яд. Результат отравления- смерть. Длительность действия- 10 минут, спустя которые персонаж умирает. Избавиться от действия яда можно использовав противоядие.
Необходимые ингредиенты: прах x2, шиполист x2, хитин x2

Противоядие

Универсально. Избавляет от отравления мгновенно того, кто разорвал чип. Не лечит раны.
Необходимые ингредиенты: берилл, шиполист

Эликсир Правды используется, чтобы получить верный ответ на один игровой вопрос от одного персонажа. Необходимо показать адресату эликсира целостный чип, разорвать его и задать вопрос. Использование эликсира разрешено только относительно игроков :)

Необходимые ингредиенты: прах, хитин, берилл

Эликсир Жизни применение эликсира восстанавливает количество хитов до максимума.
Необходимые ингредиенты: прах, хитин, шиполист, берилл

7.10 Умение «ТОРГОВЕЦ»

Позволяет получать 1 монету в час. Для получения обратиться к любому мастеру, предъявив карту игрока с отметкой умения (карты выдаются на полигоне).

7.11 Умение «ВОР» позволяет тайно украсть у других игроков предметы из одной из четырех категорий: Деньги, оружие, ресурсы/эликсиры, артефакты. На подготовку к краже вор тратит 5 монет (отдает их мастеру). Возможность можно использовать каждые 3 часа.

Для использования умения необходимо обратиться к мастеру, предоставив карту персонажа.

Вор выбирает того, кого попытается ограбить, но не выбирает что именно он пытается украсть. Жертва должна быть в зоне видимости игрока-вора и мастера.

Игрок-вор получает от мастера чип воровства, который потом сможет обменять в секретном месте на свою добычу в случае успеха.

Игрок-жертва информируется о том, что его пытались ограбить, и вслепую вытягивает одну из 8 карт в колоде, предложенной мастером:

1. Похищение оружия. Игрок лишается одного из своих оружия (меча, молота, кинжала, посоха и тд. Лук и стрелы неразделимы, то есть крадутся совместно). Если оружие является особо хрупким (арбалеты, луки и стрелы), игрок-жертва может сам решить, разрешает ли он другим игрокам пользоваться украденным у него оружием, если то будет перепродано или выкуплено другими игроками. Все украденное оружие возвращается их пожизненным владельцам в конце дня. 1 карта в колоде

2. Похищение денег. Игрок-жертва лишается всех своих игровых денег. 1 карта в колоде

3. Похищение ресурсов\эликсиров. Игрок-жертва лишается всех своих ресурсов\эликсиров. 1 карта в колоде

4. Похищение артефактов. Игрок-жертва лишается одного из своих артефактов на выбор. 1 карта в колоде

5. Неудачная попытка ограбления. Игрок-жертва ничего не теряет. 3 карты в колоде

6. Провал ограбления. Игроку-жертве раскрывается имя персонажа, который пытался его ограбить, т. е. вора заметили. Игрок-жертва ничего не теряет. 1 карта в колоде.

В течении 30 минут после ограбления вор имеет право предъявить мастеру чип воровства, полученный перед началом воровства. Если ограбление было удачным, вор получит украденное, иначе ничего не получает.

Если по истечению 30 минут за украденным не обратились, то считается, что спрятанное вором в укромном месте добро нашел кто-либо другой и оно поступает в продажу в Лавку на общих основаниях (с сохранением запрета использования от пожизненного владельца, если запрет имеется).

8. Поля битв

8.1 Поля битв (ПБ)- это система моделирования вечного противостояния Альянса и Орды, где стороны сражаются друг против друга до смерти всех воинов одной из сторон.

ПБ происходит 3 раза за игровой день, т.е. 6 раз за игру.

8.2 Обе стороны собирают по отряду и встречаются в специальном месте для проведения ПБ.

8.3 Смерть на ПБ не является смертью персонажа, и никак не отражается на жизни персонажа вне ПБ, так как битва происходит виртуальными персонажами. Виртуальные персонажи существуют только на ПБ.

8.4 Плата за виртуальную жизнь на участие в 1 ПБ – 1 монета, отдается мастеру. Взамен нее игрок получает браслет виртуальной жизни цвета своей локации.

8.5 По окончании битвы сторона- победитель имеет право снять браслеты виртуальной жизни с воинов проигравшей стороны и оставить их себе. Браслеты стороны-победителя снимаются и отдаются мастеру.

8.6 Каждый персонаж Альянса или Орды имеет право принести 10 браслетов виртуальной жизни цвета противоположной команды и получить дополнительное очко умений.

8.7 Браслеты, хранимые у игроков вне ПБ невозможно украсть. Они моделируют количество побежденных воинов, а значит физически не существуют в мире.

8.8 Пример

На ПБ пришло участвовать 7 воинов Альянса и 8 воинов Орды. Каждый из них, заплатив 1 монету мастеру, получает браслет виртуальной жизни и одевает его.

В результате битвы погибают 5 воинов Альянса и 8 воинов Орды. Альянс побеждает и имеет право снять с воинов Орды все браслеты, т. е. 8 штук и оставить их себе. Браслеты всех воинов Альянса, мертвых и живых, возвращаются мастеру.

Итог- Альянс получил 8 браслетов. Имея еще два браслета, итого 10 Альянс самостоятельно решает, кому из его воинов необходимо очко умений и передает ему 10 браслетов. Этот воин передает мастеру 10 браслетов, предъявляет карту игрока для отметки и получает 1 очко умений.

