

Правила ЦПРИ «Дисайплс: Начало».

От 05.06.2016

- I. Сюжет
- II. Общие положения
- III. Боевые правила и допуск.
- IV. Экономика.
- V. Фортификация и локации.
- VI. Навыки.
- VII. Магия и алхимия.
- VIII. Правила по антуражу.
- IX. Оглушение и пытки.

I. Сюжет

Где-то в глуши Невендаара, на самой его окраине, лежит городишко на болотах. Болотным его и называют. Он был основан лет шестьдесят тому назад беженцами от очередных потрясений королевства людей. Они пришли с оружием, и недалёко от заброшенного города, выбрав местечко посуше, окружили его частоколом. Со временем они обросли торговлей, и городок зажил повседневной жизнью. Кто-то вернулся в более обжитые земли, но Болотный городок привлекал и новых поселенцев. Зачастую это были те, кому заказаны дороги в мире людей: изгнанники разных рас, авантюристы, те, кто искал секреты, богатства и власти в некогда богатых, а ныне мало обжитых землях, свободы от законов и общественного мнения. Непререкаемым авторитетом пользовался в городке Ивар Кромка, первый предводитель отряда поселенцев, а после него - сын его, Аскель Хозяин, глава городка и до сей поры.

Поселенцы, однако, не единственные жители этих мест. Еще до прихода отряда Ивара в местных лесах и болотах обитало племя орков, отбившееся от прочих кланов. И они были совсем не рады появлению поселенцев, быстро освоивших лучшие охотничьи угодья и источники ресурсов. Открыто протестовать тогда орки не посмели - пришельцы были слишком хорошо вооружены, но неприязнь никуда не делась. И по сей день ходят слухи, что многие несчастные случаи на болотах имеют совсем другую причину. Про обычаи орков в городке известно немного. Знают только, что поклоняются они своим богам, верят шаману, вдыхающему колдовской дым, и имеют массу странных табу и привычек. Впрочем, орки - умелые добытчики, и волей-неволей горожанам регулярно приходится иметь с ними дело. Как и с кое-чем пострашнее.

По ночам на частоколе кто-то оставляет следы когтей. Леденящий вой будит детей в ночи. До рассвета не смолкает зловещий шепот под стенами. Станные отпечатки лап уводят к вечно окутанному белесым туманом холмам посреди болота, что зовут Курганами. Никто точно не знает, что там кроется, но места это нехорошие. Горожане привыкли к мерам предосторожности против исчадий Курганов, но порой их бывает недостаточно.

В Болотном городе мы ждем представителей любых рас Невендаара, как то: людей, гномов, эльфов, разнообразных магов, а так же демонов под прикрытием (возможность обсуждается отдельно).

В Племени ждем орков, готовых к увлекательному трешу.

В Курганы требуются жуткие твари и нежить.

II. Общие положения

Мероприятие будет проводиться: 3 июля и 2 октября 2016г. Место проведения полигон «Новая Земля» в черте города Краснодара.

Организационный взнос 100р./чел. до игры, 200 р./чел. по факту. Подавая заявку на участие, вы подтверждаете, что ознакомлены с правилами, и согласны с ними. Организаторы оставляют за собой право отказать любому участнику в участии в мероприятии без объяснений и возврата орг.взноса.

Персонажи\профессии\юниты.

Основные классы:

Боевые:

- «Воин» – персонаж, развитие которого в основном направлено на сражения в ближнем бою.
- «Стрелок» – персонаж, развитие которого в основном направлено на сражения в дальнем бою. Атакует любого персонажа на поле боя.
- «Маг» - персонаж, развитие которого направлено на поддержку основных войск и сражения в астрале. Может производить любые действия на поле боя, согласно его спецификации и арсеналу заклинаний.
- Баффер - персонаж со специфическими навыками. Может являться членом армии наряду с остальными воинами (занимает 1 очко лидерства). Не боевые персонажи тоже могут быть "Бафферами" и могут влиять на экономику и бой. Все "Бафферы" заранее оговариваются с мастерами до начала игры. Возможные примеры: священник Единого дает армии людей иммунитет к разуму; Бард: может петь песню, которая воздействует на разум персонажей, и т.д.

Не Боевые:

- Командир – развитие направлено на улучшение характеристик армии, может быть любой персонаж, является дополнительным классом
- Священнослужитель\шаман – персонаж несущий волю и слова своего высшего существа.
- Кузнец\оружейник – развитие направлено на улучшение характеристик каких-либо вещей.
- Алхимик – развитие направлено на приготовление каких-либо зелий и ядов, противоядий из ингредиентов.
- И т.д.

Можно организаторам предложить какие-либо другие классы и профессии. Персонажи могут сменить класс, при этом им будет возвращена только треть затраченных ресурсов.

НЕ боевые персонажи.

Все не боевые персонажи допускаются по согласованию с мастерами. Каждый мирный персонаж может приносить какую-либо пользу для своей команды/локации/расы, тем самым делая ее сильнее.

Монстры/чудовища.

На мероприятие могут заявиться участники в роли монстров/чудовищ – они входят в состав локации монстров и подчиняются организаторам.

Знаки определения монстров/чудовищ - у каждого монстра есть свой знак, рисунок в определенном месте на теле. По этому рисунку его можно определить и узнать его слабые или сильные стороны.

Данная информация будет находиться на всей территории Игры.

Орден/клан/гильдия

Орден/клан/гильдия – игроки могут объединиться и построить место своего "учения" особому мастерству, где возможно приобрести нехарактерные способности для своего класса. Требования:

- 1) игровое строение по правилам строения
- 2) обязательно наличие учителя, наставника или лидера
- 3) написанная идеология
- 4) отличительный знак
- 5) прохождение обучения или испытания для членства.

Смерть персонажа

Персонаж/юнит считается мертвым:

1. Если у персонажа оторвана «голова» с его паспорта персонажа по любой причине.
2. Если паспорт персонажа был утерян.
3. Если паспорт персонажа не имеется на руках у участника.

Мертвый персонаж считается духом. Участник, персонаж которого мертв, не должен разговаривать с кем-либо кроме организаторов или тех персонажей, которые написаны в паспорте или другой бумаге, заверенной у организаторов «общение с духами», должен в кратчайшие сроки прийти в Астрал к Единому Храму и отметится у организатора в храме. После чего провести назначенное организатором время в Храме, по окончанию которого получает новый паспорт участника у организатора в Великой Библиотеке.

III. Боевые правила и допуск.

Поражаемая зона – «шорты – майка», присутствует потеря конечности (зона от локтя (включительно) до запястья, и от колена (включительно) до щиколотки). Потеря 2х конечностей - смерть (если нет сопутствующей защиты или иммунитета). Кисти и стопы не считаются. При 0 хитов персонаж считается мертвым и идет в Астрал. Запрещенные для атаки зоны – голова (даже при наличии шлема!), шея, пах, локтевые и коленные суставы.

Все оружие и доспехи проходят организаторскую сертификацию согласно «Кодификатору моделируемого (игрового) оружия». Все не допущенное вооружение изымается организаторами на время проведения мероприятия. Поэтому, если вы хотите использовать на мероприятии какое-то необычное (например, метательное) оружие, обязательно проконсультируйтесь с организаторами до мероприятия.

«КОДИФИКАТОР МОДЕЛИРОВАННОГО (ИГРОВОГО) ОРУЖИЯ» (скорректированный под данный проект) можете скачать в группе мероприятия или запросить у организаторов.

Вид доспеха. Доспехи дают дополнительные хиты при условии присутствия навыка. В большей степени доспех допускается по антуражности, нежели по реальной защите. Доспехи, выполненные по нормам реконструкции или высокой антуражности, будут обладать дополнительными свойствами. До того доспех хранится у организаторов в «астрале» или в локации и носится не может.
--

Легкие доспехи - все виды одно-цельных подвижных доспехов (качественно выполненные из мягких материалов и легко поддающиеся деформации): кожанки, тряпичные с частичной защитой и т.д.
--

Средние доспехи - доспехи подвижно-элементные (качественно выполненные из полужестких материалов и плохо поддающиеся деформации): чешуйчатые, кольчуги, ламеляры, и т.д.
--

Тяжелые доспехи - пластинчатые доспехи (качественно выполненные по нормам реконструкции из твердых материалов, не поддающиеся деформации или поддающиеся, но с
--

большим трудом.).

Наручи и поножи (качественно выполненные из твёрдых материалов и плохо поддающиеся или неподдающиеся деформации) защищают от потери конечности.

LARP доспехи - это доспехи, не несущие серьезной защиты, но с виду похожие на защитные, дают дополнительные хиты. При оценке таких доспехов в первую очередь оценивается их эстетичность и гармоничность, а также соответствие классу и расе участника.

Оружие снимает количество хитов согласно навыкам. Также допускается LARP-оружие, качественного производства, которое дает дополнительные бонусы.

Внимание! Одноручное стрелковое оружие приравнивается к метательному по своему назначению во время боя и может быть использовано только в дуэли или для того, чтобы догнать убегающего по правилам преследования.

ВНИМАНИЕ!

Боевое взаимодействие - дуэльное!

Преимущества по боевым профессиями.

Боец ближнего боя. – Вступают в дуэль по правилам Дуэли. Может приобрести в процессе игры.

Стрелок – перед началом дуэли делает выстрелы согласно своим навыкам. Например: если у стрелка прописано что он стреляет 2 стрелы, каждая из которых снимает по 1 хиту и с 25 шагов, это значит что он отходит от противника на 25 шагов и выпускает по нему 2 стрелы и хиты будут сняты по фактическому попаданию. Противник стоит на месте, повернувшись к стрелку спиной и спрятав голову, опустив ее в низ. По окончании обстрела, если оба противники живы, то они сближаются и у них начинается дуэль. При обстреле можно прикрываться щитом, если таковой есть. В дуэли можно пользоваться луком.

Маг – перед началом дуэли делает по одному заклинанию из каждого круга магии, которое он изучил, действие согласно заклинанию. После чего оба противника вступают в дуэль.

Иерархия преимуществ: маги над всеми, лучники над всеми, кроме магов, ближние бойцы только над не боевыми. При одинаковых преимуществах «кто первый» их использует - решается по договоренности или разыгрывается на камень-ножницы-бумага.

Основные понятия:

Дуэль – боевое взаимодействие между двумя персонажами. Дуэль совершается по договоренности или любой первой атакой по отношению к противнику если договориться не удалось, после чего они считаются вошедшим в дуэль, затем они сообщают друг другу показатели своих навыков и защит, подтверждая их отметками в паспорте участника по первому требованию противника. Выйти из дуэли можно по правилам «бегства», оглушив/обезвредив соперника или убив его, сняв все хиты до 0 и «оторвав» его голову на паспорте персонажа.

ВНИМАНИЕ. Любой боевой персонаж, может вступить в бой с другим персонажем по правилам дуэли. Пока их дуэль не закончится, им никто не может помешать, если на то нет письменного или устного разрешения организаторов. Такая дуэль должна закончиться в течение 3-х минут, и если по окончании времени нет победителя, то оба участника считаются мертвыми (за временем следит тот, кому это выгодно, считает громко и в слух, 180 сек).

Представление - В начале каждой дуэли бойцы сообщают оппоненту количество нательных хитов и сколько снимает их оружие, предъявляют карточки доп. способности в битве. Например: “У меня – 4/3 (4 – количество нательных хитов, 3-хитовая – атака), иммунитет к потере конечности, отравленное оружие”. Все навыки предъявлять по первому требованию перед их применением, иммунитеты только по состоявшемуся факту воздействия и срабатывания иммунитета.

Бегство: (вне армий) – персонаж, вступивший в дуэль, может в любой момент начать убегать по-реалу, то есть повернуться спиной и убегать от своего противника, после 3 шагов он считается убегающим и вышедшим из дуэли, может быть преследован по правилам преследования.

Преследования (догонять противника) – если противник убегает, то преследующий его должен произвести атаку в поражаемую зону, успешная атака считается засчитанной по боевым правилам, после чего убегающий обязан вступить в дуэль с совершающим атаку. Так же преследуемого можно оглушить согласно правилам по оглушению.

В игре могут присутствовать Армии:

Преимущества: 1) атаки и хиты перемножаются на число членов армии. 2) Армия может разграбить локацию\форт. 3) некоторые способности Командира действуют на всю армию.

Недостатки: Нужен Командир. В Армии не может быть персонажей больше чем лидерства у командира.

Требования: Командир должен знать кто за кем ходит.

Бой – боевое взаимодействие между двумя армиями под командованием Командиров. В бою могут участвовать НЕ больше 2-х командиров (по одному с каждой стороны). Бой продолжается пока хотя бы один противник находится на поле боя. Во время боя никто не может помешать армиям сражаться. Напасть можно только тогда, когда бой прекратится победой одной из сторон.

Бегство: Для армий – отступление армии во время боя: может быть применено в любой момент боя с потерей бойца, вступившего в бой для прикрытия отступающей армии. После бегства Командира армия считается расформированной и приравнивается к толпе персонажей, не являющихся армией, а у Командира лидерство равняется 0 на ближайшие 5-10 мин. То есть из боя можно выйти, но вернуться уже нельзя. Также могут бежать отдельные члены армии. После выхода из боя боец уже не является членом армии, пока вновь не присоединится к какому-либо Командиру на свободную единицу лидерства. Дальнейшее бегство осуществляется по-реалу, и преследование осуществляется по правилам преследования.

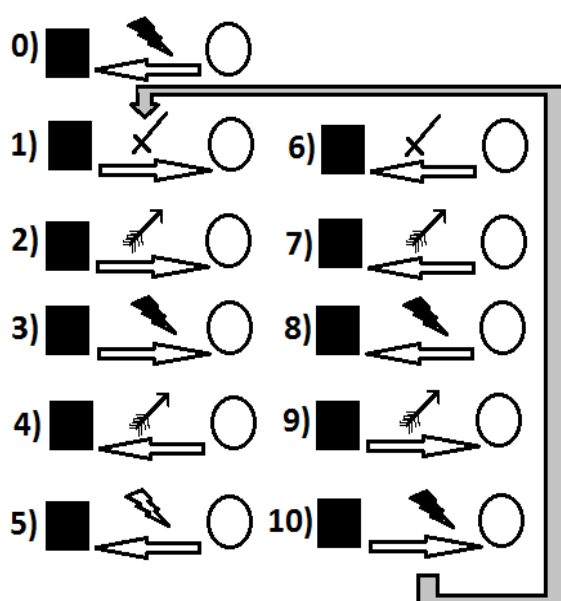
Прохождение боя. Бой пошаговый.

При встрече двух армий командиры выстраивают своих бойцов в 2-3 или более ряда. Нельзя навязать дуэль члену армии во 2 ряду и последующих рядах, пока есть кто-либо живой в первом, если это не прописано в способностях участника. Командиры становятся по краям, но номинально находятся в своём ряду как простые воины. Первым ходит тот, на кого напали (навязали бой) или по жребию. Далее бойцы выходят по очереди от каждой команды. Командир сам выбирает, кто из его армии ходит первым.

Схема пошагового взаимодействия.

- a) «Черный квадрат» – армия «А».
- b) «Белый круг» - армия «Б».
- c) «Белая стрелка» – указывает на того, на кого нападают.
- d) «Молния» – магический ход, магическое воздействие на врагов или своих союзников.

- е) «Меч» – боевой ход, вызов на дуэль противника первого ряда или иное воздействия согласно навыкам и способностям. После окончания дуэли стороны расходятся по своим местам, мертвый возвращается на свое место в строю и принимает вид убитого.
- ф) «Стрела» - ход стрелков.
- Независимо от исхода дуэли одна армия стреляет по другой
 - Щитники могут запрокинуть щит на спину (попадания снаряда или орудия в щит не считается поражением).
 - Обстреливаемая армия должна стоять, так что бы стрелки видели каждого члена армии противника и не закрывали более чем на 80% видимости, но расстояние между бойцами не должно быть больше 2 шагов по всем сторонам, если другого не указано в чьих-либо умениях/навыках.
 - Стрелки отходят от первого ряда на то количество шагов, которое указано в их способности «Снайпер».
 - Стрелки производят количество выстрелов, которое указано в навыке «Скорострел», также учитываются дополнительные бонусы.
 - Снаряд засчитывается при попадании в поражаемую часть (также засчитывается снаряд, погасивший свою кинетическую энергию об одежду или части снаряжения (кроме щитов и оружия), снимает то количество хитов, которое указано в навыке «Качественные Снаряды». При попадании в незащищенную конечность считается как потеря конечности.
 - Мертвые остаются на местах и принимают вид мертвых, стрелки возвращаются в строй.
 - Если есть спорные выстрелы, то по соглашению сторон производится повторный выстрел.
- г) «Серая стрелка» в правой части схемы начинает схему заново.
- h) «Защитный маг. ход» – команда-защитник имеет право сделать магический ход перед атакой. Этот ход делается только первый раз перед самой первой дуэлью и более не повторяется.



Описание каждого хода:

- 0) Защитный маг. ход. Маги армии «Б» производят магические воздействия согласно их заклинаниям и способностям.
- 1) Боевой ход. Ближний боец армии «А» нападает на ближнего бойца армии «Б» по своему выбору, своего командира или на кого-то согласно своим способностям или менталитету.
- 2) Стрелковый ход. Независимо от исхода дуэли, армия «А» стреляет по армии «Б».
- 3) Магический ход. Маги армии «А» производят магические воздействия согласно их заклинаниям и способностям.
- 4) Стрелковый ход. Армия «Б» стреляет по армии «А».
- 5) Маг. ход. Маги армии «Б» производят магические воздействия согласно их заклинаниям.
- 6) Боевой ход. Ближний боец армии «Б» нападает на ближнего бойца армии «А» или на кого-то согласно его способностям.

- 7) Стрелковый ход. Армия «Б» стреляет по армии «А».
- 8) Маг. ход. Маги армии «Б» производят магические воздействия согласно их заклинаниям.
- 9) Стрелковый ход. Армия «А» стреляет по армии «Б».
- 10) Магический ход. Маги армии «А» производят магические воздействия согласно их заклинаниям.
- 11) **Цикл повторяется с 1-10.**

Между первыми рядами должно быть 5 - 10 шагов. По окончании 10 хода все начинается с первого. Если в одной из армии убиты все бойцы первого ряда, то их функцию выполняют бойцы второго ряда параллельно своей профессии. Если нет стрелков или магов, то армия этот ход пропускает. По окончании битвы собираются «головы» убитых врагов, отрывая корешки от их паспортов.

IV. Экономика.

По территории есть места добычи золота и кристаллов манны, их могут собирать только Караванщики. Кристаллы манны можно обменять на золото у организаторов. На начало мероприятия стартовый капитал меняется по курсу 1 к 1, во время мероприятия по курсу в трактире. Так же золото может приносить поселение. Деньги или манну можно зарабатывать, выполняя разные задания/квесты организаторов, даже не имея профессии, также можно провожать или грабить караваны. Указанные цены будут скорректированы и сбалансированы перед началом мероприятия.

V. Фортификация и локация.

Локация – территория, имеющая определенное назначение. На территории локаций могут находиться мирные или военные строения. Локации можно обносить укреплениями, после чего локация считается Фортом.

Строения - места, имеющие не меньше 5 отличительных признаков. Например: Кузня – 1) навес, 2) горн, 3) наковальня, 4) топливо (уголь\дерево), 5) молот и клещи. Храм – 1) алтарь, 2) знак или изображения бога, 3) книга\свиток\писание 4) утварь (кубок, посуда и т.п.) 5) свечи/лампады/благговония. **ВНИМАНИЕ!** Больше половины предметов (минимум 3 из 5), являющиеся отличительными признаками локаций, должны быть игровыми и могут подвергаться разрушению или отчуждению (т.е. могут быть украдены по-реалу) без последующего возвращения хозяину, такие предметы будут специально помечены. Если строению не хватает отличительных признаков строения, то оно считается нерабочим или разрушенным.

Форт – кольцевое укрепление стены, обозначающее безопасную зону, в которой селятся виртуальные люди, платящие налоги за проживание. Также стены дают дополнительные возможности осажденной армии. Чем крепче и толще стены, тем больше можно собрать налогов и тем больше преимуществ при осаде.

Основная часть крепостной стены локации должна иметь стену с воротами, общей площадью 10x2 м² минимум. Оставшаяся часть стены моделируется подручными материалами. На мероприятии могут присутствовать строения и боевые укрепления, специально изготовленные под эти нужды из материалов, привезенных участниками. Это будет отдельно поощряться организаторами. Если в строении нет реального персонажа, то оно не приносит дохода.

Уровень Форта	1ур	2ур	3ур	4ур	5ур	6р
Доп. хиты армии защиты	2х	3х	4х	5х	6х	7х
Затраты на улучшение	100з	200з	300з	400з	500з	600з
Доход с 1-го строения\час	10з	20з	30з	40з	50з	60з

Ров – дает +1хит за каждый уровень стен. Ров должен быть в ширину не менее 50 см и в глубину не менее 40 см, располагаться вдоль основной части крепостной стены, и иметь мост перед воротами способный выдержать не менее 3-х человек.

Черный ход – моделируется в виде встроенной и замаскированной двери в крепостную стену (не менее 150 см в высоту и 50 см в ширину), которую можно открыть и закрыть не более, чем за 3-4 секунды. Черным ходом могут пользоваться только участники, принадлежащие данной локации, которые, при желании, могут провести и других лиц, в том числе пленников и врагов, заставивших их сделать это. В черный ход не может пройти армия, Командиры противника, прошедшие внутрь форта через черный ход, имеют 0 лидерство на ближайшие 10мин.

Действия, которые можно произвести с крепостью или локацией:

1. **Разграбить** – может только Армия, находящаяся в крепости. При разграблении Командир получает золото, равное половине от затраченного на улучшения или строительство любых строений в локации. При разграблении здания считаются уничтоженными.
2. **Строительство** - можно произвести в любой монет мероприятия при предъявлении организатору смоделированного строения с оплатой его строительства.

Штурмовой бой.

Штурмовой бой – это военный захват локации или форта противника. Стены дают осажденным участникам дополнительные возможности при осаде, т.е. бой происходит по обычным правилам, только с учетом доп. возможностей, которые дают стены. Так как в оригинальной игре осадных орудий нет, то и на мероприятии их не будет. Во время штурмового боя запрещается пользоваться воротами, поэтому они держатся закрытыми до его окончания и штурм. бой происходит перед ними.

Осада Форта – любая армия или монстр может осадить форт при условии, что персонажи, находящиеся в форте, отказываются вступить в бой с подошедшей армии противника или монстром, находящимся вблизи ворот (20-30 шагов). Осаждающая армия должна находится у ворот осажденного форта. В осажденный форт через ворота не может пройти ни один персонаж. Ворота можно открыть изнутри, впустив хотя бы одного вооруженного противника, этот противник должен сразиться в единичной дуэли (НЕ по правилам армии) с любым осажденным персонажем, при победе в дуэли ворота считаются открытыми, при проигрыше считается, что осажденные удержали ворота закрытыми.

VI. Навыки.

На начало мероприятия ни у кого нет навыков (мирных ролей не касается), будет выдан стартовый капитал каждому участнику, на который и будут куплены навыки.

Некоторые навыки могут быть вписаны отдельно.

Воин

Умение	1ур \ стоимость	2ур \ стоимость	3ур\ стоимость
Кинжал\кинжалы	-1хти = 10з\20з	-2хит = 20з\40з	-3хит = 30з\50з
Метатель\мал.аролет оружием	-1хти = 20з	-2хит = 40з	-3хит = 60з
Одноручное оружие	-1хти = 50з	-2хит = 100з	-3хит = 150з
Легкий доспех	+1хит = 50з	+2хит = 100з	+3хит = 150з
Стойкость	+1хит = АВТО	+2хит = 160з	+3хит = 240з
Двуручным оружием	- 2хит = 60з	- 3хит = 120з	- 4хит = 160з
Стойкость к ядам	Иммунитет к ядам. =70з		
Отравленное оружие	При попадание персонаж умирает по окончании дуэли = 120з		
Среднего доспеха	+2хит = 80з	+3хит = 160з	+4хит = 240з
Парой оружием	Каждое оружие отнимает хиты согласно навыку =75з		
Щитом	Баклер = 40з	Средний = 80з	Большой = 160з
Магическая защита конечностей	Попадание в конечность снимет хиты = 80з. Полный иммунитет = 160з.		
«Защитник»	Может брать направленную атаку на себя, но теряет ход (только для армий)= Авто		
Тяжелого доспеха	+3хит = 100з	+4хит = 200з	+5хит = 300з
Магия	1ур=200з	3ур=200з	4ур=300з
«Друг»	Позволяет позвать на помощь в бой одного из своей армии. 250з		
Защита к магии (дает иммунитет к заклинанием такого же уровня и меньше)	1ур=250з	2ур=300з	3ур=400з

Стрелок (или арболечик) (может использовать стрелковое оружие при дуэли, хиты снимает по навыку «Качественные снаряда»)

Умение	1ур \ стоимость	2ур \ стоимость	3ур\ стоимость
Кинжал\кинжалы	-1хти = 1з\2з	-2хит = 2з\4з	-3хит = 3з\6з
Метатель\мал.аролет оружие	-1хти = 2з	-2хит = 4з	-3хит = 6з
Снайпер	1ур= 30шаг\АВТ	2ур= 25шаг\50з	3ур= 20шаг\100з
	4ур= 15шаг\150з	5ур= 10шаг\200з	6ур= 5шаг\250з
Скорострел (пулемет Леголаса)	1ур= 1выстр.\АВТ	2ур= 2 выстр\50з	3ур= 3выстр\150з
	4ур= 4 выстр\150з	5ур= 5 выстр\300з	6ур= 6выстр\250з
Качественные снаряда	1ур= 1хит\АВТ	2ур= 2хит \60з	3ур= 3хит \120з
	4ур= 4хит\190 з	5ур= 5хит \250з	6ур= 6хит \300з
Одноручное оружие	-1хти = 50з	-2хит = 100з	-3хит = 150з
Легкий доспех	+1хит = 50з	+2хит = 100з	+3хит = 150з
Стойкость	+1хит = АВТ	+2хит = 60з	+3хит = 120з
Стойкость к ядам	Иммунитет к ядам. =70з		
Отравленное оружие	При попадании, персонаж умирает по окончании дуэли = 100з		
Средний доспех	+2хит = 80з	+3хит = 160з	+4хит = 240з
Владение двуручным\парой оружием	-1хти = 80з	-2хит = 160з	-3хит = 240з
Магическая защита конечностей	Попадание в конечность снимет хиты = 80з. Полный иммунитет = 160з.		
«Защитник»	Может брать направленную атаку на себя = 50з.		
Медленный яд. стрела\болт «замедления»	При попадании отравленного оружия не позволяет врагу бегать = 100з. двигаться = 200з.		
Магия	1ур=80з	2ур=160з	3ур=240з
«Друг»	Позволяет позвать на помощь в дуэль одного из своей армии. 30з		
Защита к магии (дает иммунитет к заклинанием такого же уровня и меньше)	1ур.=250з	2ур=300з	3ур=400з

Маг

Умение	1ур \ стоимость	2ур \ стоимость	3ур \ стоимость
Кинжал	-1хти = 20з	-2хит = 40з	-3хит = 60з
Метатель\мал.аролет оружие	-1хти = 50з	-2хит = 100з	-3хит = 150з
Одноручное оружие	-1хти = 70з	-2хит = 140з	-3хит = 210з
Легкий доспех	+1хит = 60з	+2хит = 120з	+3хит = 170з
Стойкость	+1хит = АВТ	+2хит = 120з	+3хит = 170з
Стойкость к ядам	Иммунитет к ядам. = 70з		
Отравленное оружие	При попадании персонаж умирает по окончании дуэли = 100з		
Магическая защита конечностей	Попадание в конечность снимет хиты = 80з. Полный иммунитет = 160з.		
Магия	1ур=50з	2ур=100з	3ур=2ур150з
	4ур=200з	5ур=250з	6ур=300з
«Друг»	Позволяет позвать на помощь в бой одного из своей армии. 350з		
Иммунитет к магии	1ур=100з	2ур=200з	3ур=300з

Спец навыки Командиров (Героев)

Лидерство	Навык, позволяющий нанять больше воинов в армию. Для Героев 1-й ур. Дается автоматически при сдаче экзамена. 2ур= 200з Каждый следующий будет стоить 2 раза дороже предыдущего.
Дуэль	Только для Убийц. Позволяет вызвать любого члена армии на дуэль. Навык «Друг» при дуэли не действует. После дуэли можно вызвать второго участника на вторую дуэль или «уйти». «Уйти» убийца может в течении 90с по окончании первой дуэли, при этом никто из армии, на которую он напал, не может его преследовать. Если состоялась вторая дуэль подряд, то уйти он может только по реалу. Не может быть применено, если с убийцей есть хотя бы один юнит, занимающий одно очко лидерства. После применения навыка в течении 10 минут лидерство снижается до 0.

VII. Магия и алхимия.

Маги - сильнейшие существа этого мира, которых можно пощупать и потрогать. Бои магов незабываемы и очень опасны. Но т.к. магия требует больших затрат энергии и большой сосредоточенности, большинство из них слабы и медлительны, часто не способны держать клинок рукой, но, тем не менее, они могут представлять опасность. Бойтесь обидеть мага, ибо он может повлиять на реальность, насылая слабость или наоборот, усиливая бодрость и выносливость, улучшить добычу ресурса или ослабить ее и т.д.

Заклинания прямого действия маги могут применять и в бою, состоя в армии. Для этого им необходимо в свой ход воспроизвести необходимое заклинание, затем показать паспорт, в котором будет отмечено данное заклинание, после разорвать нужное количество манны. Воздействия же на всю армию/команду/локацию возможно только из Астрала с помощью ритуала, но держать эффект можно только пока маг находится в Астрале, при этом каждое воздействие все равно имеет ограничение по времени.

Заклинания: каждое заклинание имеет конкретную словесную формулировку и либо определенные движения и действия, либо маркер. Для владения заклинанием необходимо его знать (получить у мастера по магии в Школе Магии и сдать выученным) и иметь энергетические ресурсы для его исполнения (манну). Мастер по магии может выдать только заклинание не выше уровня мага. Исключение составляют лишь заклинания, открытые с помощью экспериментов (методом научного тыка). Уровень мага можно поднять с помощью манны, т.е. купить у мастера по магии.

Манна: добывается на полигоне в различных источниках, меняется у мастера на чипы манны.

Ритуалы: маг может объявить организатору, что воздействует на армию или локацию. Между началом ритуала и воздействием должно пройти 10 мин. Воздействие может быть только на снижение или повышение какого-либо эффекта. Сила эффекта напрямую зависит от уровня мага. Прервать воздействие может только маг, вступив в магическую битву. В нее разрешено вступать без пояснений, за какую сторону сражается маг. Магическая битва проводится с помощью предоставленных мастером по магии средств. Изменение воздействия считается завершением предыдущего и началом нового воздействия. Покидание Астрала приравнивается к снятию магического воздействия.

Алхимия: данная информация будет предоставлена организаторами игрокам, заявившимся на роль алхимика или смежные профессии.

«Астрал»

«Астрал» - Это место (мастерская локация), в котором общепринятые законы магии и физиологии работают несколько иначе, чем за его пределами. Оглушение, отравление и, тем более, убийство в границах астрала невозможно. Время там течет по-другому. Точных знаний о возникновении астрала ни у кого нет, но каждая раса имеет на этот счет множество своих легенд и историй. Люди считают, что отсюда началось создание этой части мира. Эльфы убеждены, что это есть ни что иное как проход в царство света. Гномы и варвары (как, впрочем, и другие воинствующие племена), считают астрал вратами в чертоги богов. Точное количество и месторасположение других точек выхода в астрал никто не знает, однако существует множество рассказов путешественников об их существовании. Своеобразие внутреннего мира очень велико, в астрале благоприятное сочетается с ужасным: периодически в мир Невендаара выходят монстры, поэтому вблизи от столь нестабильных мест люди и другие разумные существа предпочитают не селиться.

Локации в Астрале:

Академия Боевых Искусств – место обучения и повышения квалификации воинов, позволяет не только получить навык владения каким-либо видом оружия, но и повысить свои боевые качества.

Школа Магии – прежде всего маги изучают, создают и продают заклинания. Магическая сила существ в этом месте неоднократно усиливается. И именно тут проводятся битвы магов. Здесь же проходит научная и исследовательская деятельность магов и алхимиков.

Древний Храм Единому (мертвятник) – место обитания убитых персонажей с возможностью воскрешения (по желанию павшего).

Великая Библиотека – место где хранятся тысячи свитков, за небольшую плату можно в неё попасть и прочитать свитки по истории, алхимии, миру и многому другому. Также можно заработать немного золота, продав свои знания в библиотеку, если таковых там нет, и чем более редки эти знания, тем больше золота за них заплатят (форма принятия свитков: А4 рукописного текста, не менее 25 строк, перемотанные лентой или бечевкой. За иллюстрацию к тексту от руки +2 зол, текст, написанный пером, +1зол, антуражная бумага +1зол.).

Трактир – место веселья и отдыха, в котором можно не только укрыться от непогоды и недругов, но и вкусно поесть. Располагается трактир на самой границе астрала и также является своеобразным местом, действует только один закон астрала – НЕЛЬЗЯ ПРОВОДИТЬ КАКИЕ-ЛИБО БОЕВЫЕ ДЕЙСТВИЯ!

Так же в Астрале будут проходить сражения на арене, за определенный приз.

В Астрале присутствует лагерь наемников. Найм осуществляется для выполнения определенного задания, на время или до первого боя. По окончанию возвращается в Астрал

VIII. Правила по антуражу.

На мероприятие допускаются участники, имеющие минимальное количество антуража - ролевая рубашка и штаны. Чем лучше и гармоничней будет костюм участника, тем больше ресурсов он получит в начале мероприятия. Оружие не считается частью антуража, но может повлиять на гармоничность. При минимальном допуске стартовый капитал 4з.

От количества будет выдана сума согласно таблице.

Количество ролевого антуража	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Золото\кристаллы	40	80	120	160	200	250	300	360	420	500

За гармоничность будут рассмотрены 3 лучших костюма. 1 место=500з, 2место =360з, и 3 место =200з.

Костюм оценивается один раз и считается привязан к персонажу.

Внимание! Если вы хотите зайти каким-то особым персонажем (некромантом, святым воином, демоном, эльфом и т.д.) и у вас имеется соответствующий костюм, то свяжитесь с организаторами заранее. Это обеспечит Вас спец. навыками, соответствующими роли и костюму. Все, кто не будет соответствовать своим костюмам на ту роль, на которую заявился, будет определен к расе людей.

IX. Оглушение и пытки.

Оглушенным считается любой участник, которому хлопнули по спине в район меж лопаток со словами «Оглушен».

Кулуарное убийство разрешено, его можно совершить только в ситуации, когда противник не ожидает или обезврежен. Если есть защита горла, то кулуарное убийство невозможно.

Яды – отравить можно 3 способами:

- 1) Подсыпать яд в еду. Очень соленое – легкий яд персонаж умирает через 1 час. Очень кислое – смерть мгновенно.
- 2) Отравленное оружие – действие согласно сертификату или навыку.
- 3) Магической – действие согласно навыку или заклинанию.

Пытки: для парней отжимания, для девушек приседания. Отжимания 3 подхода 10, 20 и 25раз, разница между подходами не менее 5 минут. Приседания 15, 20 и 25раз. Если жертва всё сделала, считается, что умерла при пытках, но ничего не рассказала. Если не сделает то, о чем ее просят, то пытающий получает требуемую информацию или действие.

Обыск – по выбору обыскиваемого (реально или виртуально). При виртуальном обыске, отвечать следует честно. Примечание: «труп» так же должен отвечать честно и показывать содержимое незамедлительно).

