

Правила РИ «Европа Легенд»

1. Антураж.



1. Каждый игрок на игре должен иметь игровой костюм.

2. Костюмы должны соответствовать двум основным требованиям:

- а) Костюм с расстояния 3-5 метров выглядит соответствующим персонажу, его происхождению, социальному статусу и роду занятий.
- б) На том же расстоянии в костюме не заметны явно современные элементы.

3. Допускается европейская одежда 13-16 веков либо одежда, которая не имеет явных несоответствий отыгрываемой эпохе. Чем более знатен персонаж, тем более поздней следует быть его одежде, это общая рекомендация. Подходящий роли костюм – это показатель уважения к себе, к игре и другим игрокам.

4. Предметы, запрещённые к использованию:

- а) Камуфляжные элементы одежды.
- б) Тёмные очки.
- в) Современная одежда из кожи, в том числе косухи.

- г) Кроссовки, кеды, обувь неестественных и ярких цветов, с современными рисунками и логотипами. Допускаются как исключение чёрные берцы с тонкой подошвой, спрятанные под штаны.
- г) Одежда, на которой видны застёжки-молнии, современные капюшоны, логотипы и т.д
- е) Любые джинсы, даже чёрные.
- ё) Современные «цивильные» ремни, армейский тожно, но не стоит.
- ж) Все прочие элементы одежды, с 3-5 метров опознаваемые как современные.

2. Жизненные циклы и демография.



- 1.Любой персонаж имеет ограниченную продолжительности жизни, поэтому каждому игроку как минимум однажды придётся побывать в стране мёртвых.
- 2.Жизнь персонажа можно поделить на 4 периода: детство (до 16 лет), молодость (до 30 лет), зрелость (до 50 лет) и старость (до 80 лет). После завершения четвёртого периода персонаж обычно умирает, хотя при определённых условиях он

может остаться жить пятый цикл - «древность» (старше 80 лет). Эти «определённые условия» становятся известны игроку при достижении его персонажем возраста, близкого к 80 годам. Изротеchnически 2 часа реального времени днём и 4 часа реального времени ночью будут равняться 4 годам жизни.

3. Из мертвца игрок выходит новым персонажем, обычно ребёнком какой-нибудь семьи, причём, не обязательно той же самой локации, где он играл в прошлой роли. То есть умерший от старости крестьянин может выйти второй ролью сыном некой городской семьи, например. Важно отметить, что, во-первых, семья должна быть не старой (то есть возраст обоих супругов должен быть не более 50 лет), и, во-вторых, детство как таковое не моделируется, т.е. игрок выходит подростком примерно 11-13 лет. Разумеется, вопрос, хочет ли эта семья иметь этого игрока в качестве ребёнка или иметь ребёнка вообще, предварительно уточняется через региональца.

4. В случае, если супружеских пар нужного возраста на полигоне нет или никто не хочет себе ребёнка, или игрок сам не хочет в это играть, он может выйти бродягой и искать место, где его примут. Важно помнить, что средневековые люди к бродягам относились с неодобрением и опаской, порой доходящей до агрессии. Также игрок может выйти новой ролью в качестве приезжего, но в этом случае ему придётся найти себе занятие.

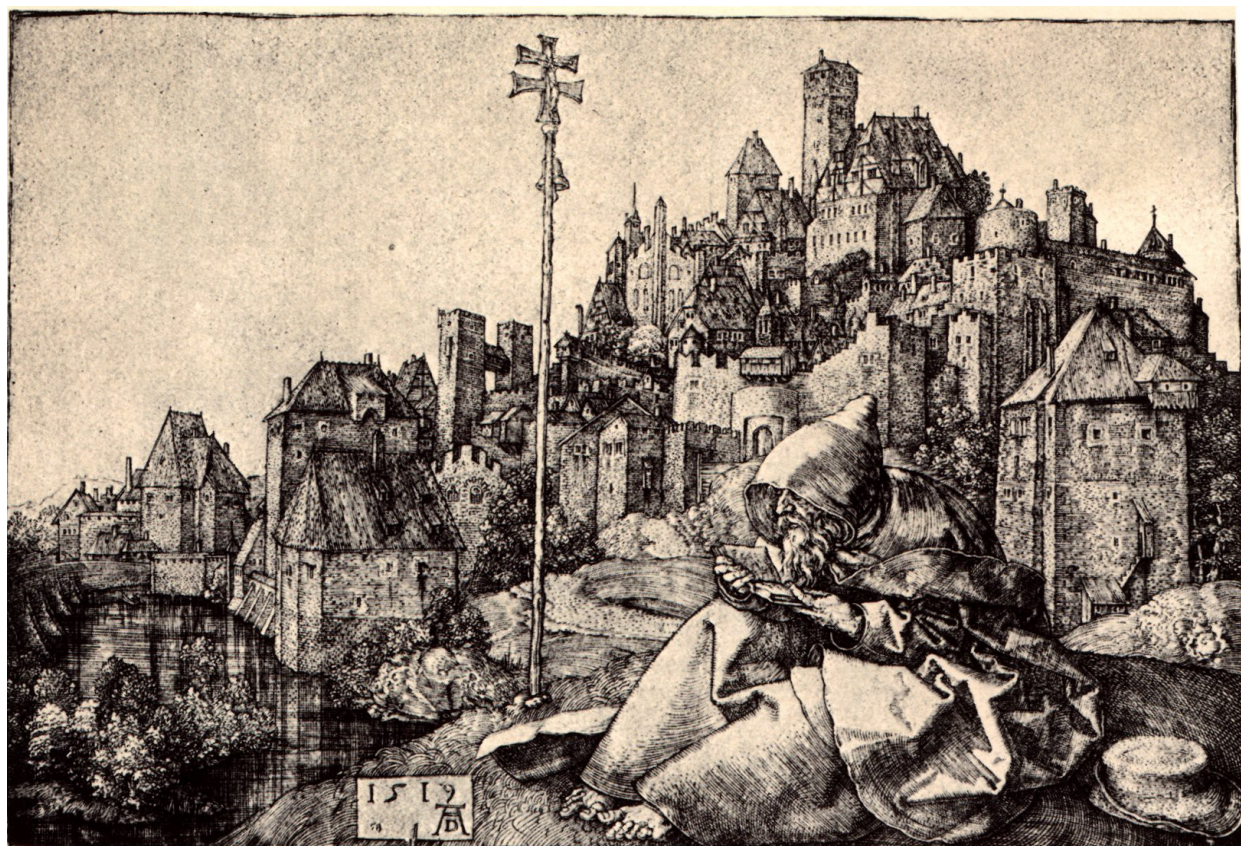
5. В исключительных случаях игрок может выйти дальним родственником или другом кого-то из существующих персонажей, но тогда он в любом случае уже будет нетолод и от него будет нужна достаточно подробная история, описывающая то, где он пропал все эти годы.

3. Героические деяния.



Принимая модель отражает своеобразный «культ» героев и святых, распространённый в Средневековье. Суть её заключается в том, что игрок, совершивший необычный, сложный или рискованный поступок, может выбрать себе судьбу героя, впрочем, он так же может продолжить прежнюю жизнь. Надо отметить, что поступок этот может быть не только положительным, но и отрицательным, в данном случае мы понимаем героя как человека, сделавшего то, что может не каждый. Важно, что каждый последующий герой должен превзойти предыдущего, то есть деяние, принятое в первый раз за подвиг, при повторении уже будет считаться обыденным. Примерно такая же ситуация и со святыми - от героев они отличаются лишь характером своего деяния: если герои побеждают врагов, то святые совершают подвиги, дают обеты и так далее. Героическая природа персонажа заключается, во-первых, в приобретении им некой особой способности (к определённому роду неуязвимости, к изгнанию нечисти, к лечению наложением рук и пр.), а во-вторых, в сокращённом сроке жизни. Каждый герой и святой знает дату и причину своей смерти (хотя, вероятно, он может умереть и раньше, но точно - не позже).

4. Сила духа, благословения и проклятия.



1. Сила духа - параметр, влияющий на удачу персонажа, его устойчивость к некоторым видам воздействия, например, страху. Моделируется белыми бусинками. Их может быть от 1 до 4. Изначально у всех персонажей по две бусины. У некоторых, например, у священника - четыре. Бусины начисляются за религиозную активность (под активностью понимается не просто посещение церкви, а, например, исповедь), снимаются за недостойные с точки зрения этики персонажа поступки (у воинов, например, за бегство с поля боя). Если у персонажа не оказывается ни одной бусины, он умирает от "истощения духа". Персонажи с высокой силой духа (3-4) не могут умереть, будучи тяжело ранеными, персонажи с низкой силой духа, получив тяжёлое ранение, умирают сразу.

2. Благословение - параметр, особым образом влияющий на удачу персонажа. Благословение даётся священником, определённое количество раз в цикл. Моделируется синей бусиной. Имеет смысл просить благословение перед выполнением действий, где велик риск, например, лечения. Благословлённые персонажи так же не умирают от тяжёлых ранений.

3. Проклятие - способность, которой обладают изначально некоторые персонажи, например, священник (анафема), а также персонажи с духовностью 3 и выше. Если первые для этого не тратят бусин, то вторым одно проклятие стоит двух бусин. Моделируется чёрной бусиной, которая вешается на проклятого персонажа, затеняя собой одну белую. Т.е. персонаж с одной бусиной от проклятия утирает. Проклятие также влияет на удачу персонажа, но в обратную сторону (будучи проклятым, тяжело раненый или больной серьёзной болезнью непременно утирает). В ситуации, когда персонаж одновременно и под проклятием, и под благословением, они взаимополагаются, количество белых бусин при этом не меняется.

4. Важно отметить, что ни у кого не может быть больше одной синей или чёрной бусины, а белые и синие бусины персонажи могут передавать друг другу.

5. Медицина.



1. Ранения. На игре существует два вида ранений: перелом и тяжёлое ранение.

1.1. При однократном попадании оружием по конечности персонаж получает перелом. Игрок не может пользоваться сломанной конечностью в течение 30 минут, после чего перелом срастается. Если в течение 15 минут после перелома его не вправит медик, правильно зафиксировав повреждённую конечность, кость срастается

неправильно и персонаж навсегда остаётся калёной: если была повреждена нога – хромота, если была повреждена рука – она остаётся скрюченной.

1.2. При попадании в корпус или втором попадании оружием по уже сломанной конечности персонаж получает тяжёлое ранение и способен только лежать, изнывая от боли и тихо говорить. Если в течение 15 минут не остановить кровь с помощью перевязки, персонаж умирает. Повреждённую конечность необходимо зафиксировать так же, как и при простом переломе, а рану смазать специальной мазью. Для полного излечения раненому необходимо отдыхать 30 минут. В процессе лечения бросается кубик, ранение излечивается при значениях на кубике:

- 6, если и раненый, и доктор прокляты;
- 5-6, если раненый или доктор проклят;
- 3-6 при отсутствии у обоих благословений и проклятий;
- 2-6, если раненый или доктор имеет благословение;
- при любом значении, если оба имеют благословение.

Если выпало значение меньше нужного, персонаж умирает.

2. Яды и отравления. На игре существует два вида ядов – галерина и кантарелла. Как их готовить и существуют ли к ним противоядия, могут знать некоторые персонажи. Яд добавляется в порцию пищи или напитка на одного человека, запрещено отравлять общий котёл с едой или питьём. Также можно отравиться лечебным зельем.

2.1. Галерина. Моделируется лютным сиропом. Если вы почувствовали сильный лютный вкус в своей пище или питье, значит, вы отравлены. Смерть наступает через 1 час после отравления.

2.2. Кантарелла. Моделируется молотым илбирём. Если вы почувствовали жгучий вкус илбиря в своей пище или питье, значит, вы отравлены. Смерть наступает через 10 минут после отравления, в течение которых персонаж испытывает сильные боли в животе, сильный кашель и неспособен выполнять активные действия: бегать, гнаться, совершать обряды, ковать оружие и т.д. Может ходить полусогнувшись и говорить.

2.3. Отравление лечебным зельем. Отравленный персонаж в течение 20 мин испытывает боли в животе, рвотные позывы и неспособен использовать оружие. В каких случаях происходит отравление, читайте далее.

3. Болезни. На игре существует некоторое количество болезней. Заболев, вы получаете карточку болезни и отыгрываете описанные на ней симптомы. Карточку болезни нельзя передавать другим персонажам.

Карточка болезни содержит следующие поля:

- явные симптомы. На момент начала заболевания открыт только начальный симптом, остальные открываются поочерёдно через указанные промежутки времени.

- неявные симптомы. На момент начала заболевания заклеены и открываются только врачом после осмотра пациента.

- символы болезни. На момент начала заболевания заклеены и открываются только в процессе лечения.

3.1. Лечение болезней производится лечебными зельями. Как их готовить, могут знать некоторые персонажи. Зелье представляет собой сложенную бутажку с символами, вложенную в закрытую склянку. “Выпив” зелье, то есть открыв склянку и достав бутажку, необходимо сравнить символы зелья с символами на карточке болезни. Символов зелья может быть больше, чем символов болезни. Порядок расположения символов не важен.

- если все символы болезни совпадают с символами зелья, то болезнь вылечена, карточка отдаётся мастеру. при наличии лишних символов проклятый персонаж получает отравление зельем, другие персонажи не получают побочных эффектов.

- если в зелье не хватает хотя бы одного символа для излечения болезни, то болезнь не вылечена. любой персонаж, кроме благословлённого, получает отравление зельем.

- если какой-либо символ зелья соответствует перевернутому символу болезни, то персонаж умирает. благословлённый персонаж отделывается отравлением.

Примечание: бутажка из склянки может содержать не только символы, но и описание какого-либо другого эффекта, который необходимо отыграть.

6. Ремесло и профессии.



1. Ремесло. При создании какого-либо игрового предмета игрок имеет несколько вариантов:

1.1. Создать реальную модель данного предмета из найденных на полигоне или привезённых с собой материалов. В случае необходимости на данный предмет выдаётся чип (но, например, кольца и прочая бижутерия могут быть в игре и без всяких чипов, если не обладают какими-то уникальными свойствами)

1.2. При создании какого-либо предмета, моделирование которого на полигоне невозможно или неоправданно затратно (например сложного механизма), делается чертёж данного предмета в масштабе от 4:1 до 1:4 в зависимости от необходимой степени детализации. Данный чертёж становится игровой моделью предмета.

1.3. При ковке оружия и доспехов также делается чертёж в масштабе от 4:1 до 1:4. На чертеже необходимо правильно отобразить форму создаваемого предмета и его размеры с учётом масштаба. Если чертёж выполнен верно, он обменивается на чип предмета, после чего данный предмет вводится в игру.

1.4. Бумага для чертежей выдаётся мастерами. Чертёжные инструменты привозятся игроками самостоятельно.

2. Профессии. На изре существуют следующие профессии:

1.1. Врач. Умеет следующие квалификации, получаемые последовательно.

а) Лекарь (ассистент врача или знахарь). Умеет готовить лечебные отвары не более, чем из 4 компонентов и лечить переломы, а также может открыть один невидный симптом болезни после 5-минутного осмотра. Получить данную профессию можно после не менее, чем 1-часового обучения у лекаря или врача, в течение которого необходимо прослушать лекции по медицинской теории (их содержание на усмотрение обучающего) и ассистировать при излечении не менее 2-х переломов и 2-х болезней.

б) Собственно врач, или доктор медицины. Умеет готовить лечебные отвары из любого количества компонентов, лечить переломы и тяжёлые ранения. Квалификация приобретается после не менее, чем 1-часового обучения у врача, в течение которого необходимо прослушать лекции по медицинской теории и ассистировать при излечении не менее чем 2-х тяжёлых ранений и 2-х новых болезней.

Представители данной профессии могут обучать не более одного человека одновременно.

2. Воин. Может использовать любые доспехи и оружие. Чтобы получить данную профессию, необходимо пройти не менее, чем 2-часовой курс обучения у другого воина и собственноручно тяжело ранить или убить в бою хотя бы одного противника. Обучение включает в себя фехтовальные тренировки, строевую подготовку, чистку доспехов и лекции по военному делу (стратегия, тактика).

Представители данной профессии могут обучать не более чем трёх человек одновременно.

Персонаж, не имеющий навыков воина, не получает специфических бонусов от использования оружия и доспехов (см. правила по боёвке).

3. Священник. Обучение и особые свойства приобретаются отдельным образом.

4. Кузнец. Может создавать различные изровые предметы, включая доспехи, оружие, ювелирные украшения и различные механизмы (ввиду малого количества изроков в этой профессии объединены всевозможные мастера, делающие что-либо руками, то есть не только собственно кузнецы, но и ювелиры, кожевенных дел мастера, оружейники и т.д.). Получить данную профессию можно после не менее чем 2-часового обучения у кузнеца, в течение которого необходимо прослушать лекции по кузнечному, ювелирному делу и т.д., ассистировать при создании не менее чем 3-х предметов и в конце обучения самому создать какой-либо уникальный предмет.

5. Строитель. Может строить различные здания. Профессия приобретается после 2-часового обучения у действующего строителя, в течении которого нужно прослушать лекции по строительству, а также ассистировать при постройке того или иного объекта.

Представители данной профессии могут обучать не более одного человека одновременно.

7. Эконолика.



На игре итеются различные схемы экономических взаимодействий для города и деревни.

На игре представлено три типа ресурсов: золото, деньги и материал (для создания различных предметов). Золото реализовано через игровые монеты, зерно - через мешочки с крупой, материал - через бумагу для крафта. Зерно можно получить,

обрабатывая поля в деревне, зерно имеет ценность на вес. Материал является исключительно покупным ресурсом, который невозможно получить иными способами.

1. Экономика деревни.

К деревне прилегают поля, которые выглядят как небольшие земельные участки (3х3 метра), огороженные веревкой. Каждый участок приносит определенное количество зерна. На начало игры у каждого крестьянина (любого пола) достигшего 16-и лет, есть свой участок фиксированного размера. Количество обрабатываемых земель можно увеличивать неограниченно, но каждый новый участок покупается за деньги. По умолчанию есть определенное количество необрабатываемых земель, которые можно покупать.

Существуют возможности совершенствования участка и повышения его продуктивности за счет создания дополнительных построек, таких как: парники, грядки, пугала от ворон, ловушки для вредителей. Для создания построек необходим материал. Постройки обозначаются более-менее очевидными моделями из подручных средств.

В нашей игре участок является лишь средством получения дохода. Работа в поле не моделируется, поле приносит доход самим фактом своего существования.

Раз в цикл (4 часа) игроки получают прирост зерна, находя брошенные на поле мастерской рукой мешочки с крупой.

Потомо улучшений на прирост зерна влияют события, произошедшие за время цикла. События увеличивают прирост зерна (дожди, etc...), так и уменьшают его (засуха, нашествие саранчи, etc...) Список событий, произошедших за цикл, игрок находит в том же мешочке.

2. Экономика города.

Экономика города в игре реализована через отчеты от управляющих.

Изначально каждый член совета владеет одним предприятием. Другие игроки по ходу игры также могут обзавестись собственным бизнесом.

Предприятие при нормальных условиях приносит фиксированный доход в цикл. Доходность может изменяться под влиянием событий (обвал в шахте, пожар в лесу, козел в печи) и действий самого собственника (улучшение технологий, социальная защита, станция пожаротушения).

В начале цикла из отчета(карточка с таблицей и памяткой условных обозначений на обратной стороне) собственник узнает о состоянии дел и доходности предприятий за истекший цикл, проставляет в соответствующей графе отметки о необходимых действиях (изменение уровня оплаты труда, расширение производства,

подкуп чиновника и пр.). Подобные действия требуют определенных финансовых вложений и производятся у региональщика.

Существует четыре различных типа предприятий: шахты, мануфактуры, предприятия торговли и банки. Управления предприятиями различных типов предполагает различные действия, но не имеет принципиальных различий.

8. Постройки.



1. Типы локаций.

1.1. Город. Окружён каменной стеной и имеет ворота. Все городские постройки сделаны из камня. Жители города не платят налогов.

1.2. Деревня. Деревня может быть окружена деревянной стеной, но не имеет ворот, однако проход может быть перегорожен шлагбаумом или любой конструкцией типа

баррикады. Все постройки в деревне сделаны из дерева. Жители деревни обложены налогом.

1.3.Городок. Отличается от деревни прежде всего наличием церкви и возможностью постройки ворот. Статус городка освобождает его жителей от налогов. Данный статус даруется императором.

2.Типы построек.

2.1.Дом. Постройка, имеющая 3 стены (минимум), каким-либо образом закрывающийся вход (от полноценной двери до занавески) и крышу. В одном доме может проживать одна семья (супруги и их дети).

2.2.Большой дом. Постройка, отличающаяся от дома наличием нескольких комнат. В нём может жить несколько семей (по одной в каждой из комнат).

2.3.Мастерская. Помещение, оборудованное столом и необходимыми для той или иной деятельности инструментами. Не является жилым, как и все нижеследующие постройки.

2.4.Больница. Помещение, в котором имеется место для приготовления лекарств и несколько лежанок для больных (новриков или кто-то ещё).

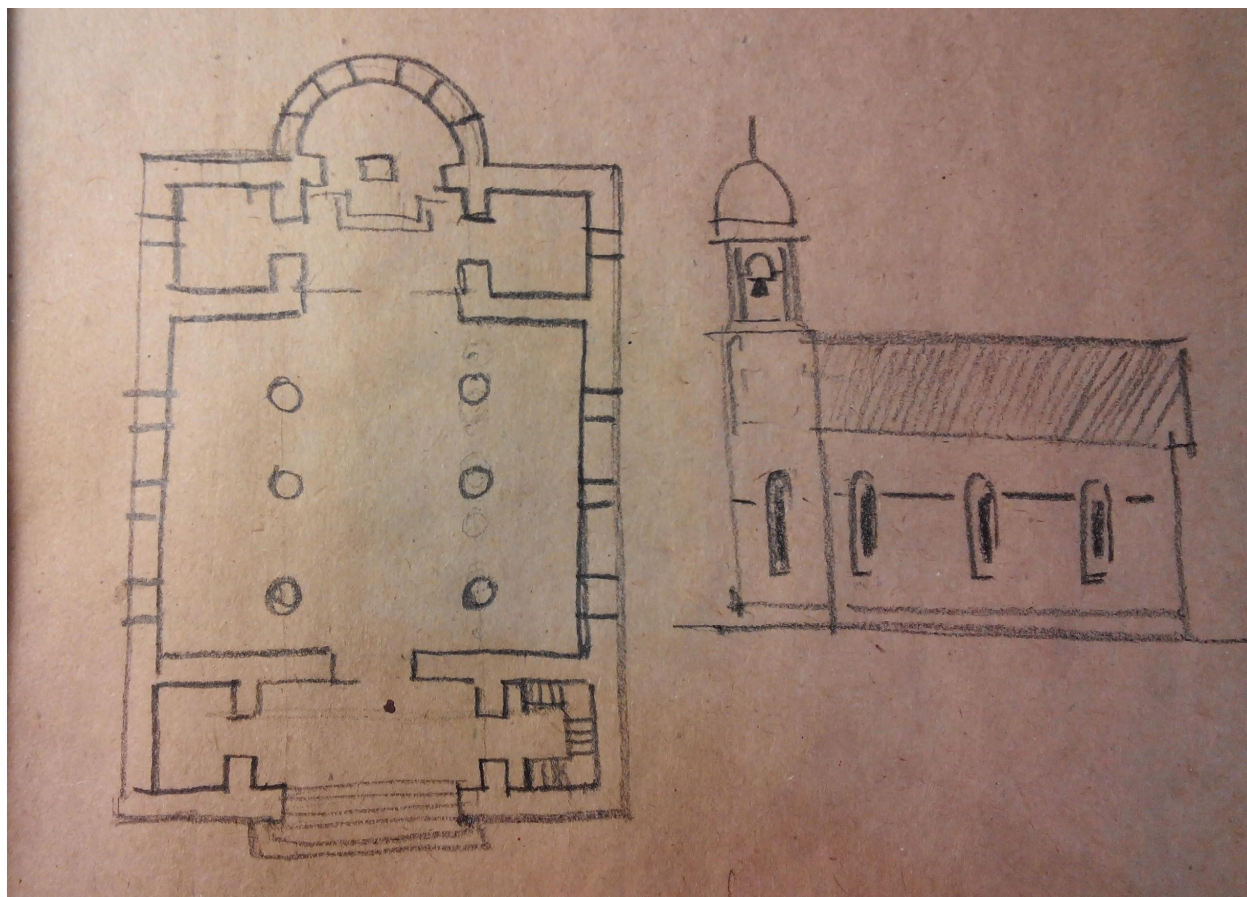
2.5.Церковь. Постройка, имеющая алтарь, предметы, необходимые для проведения службы, и несколько скамеек.

3.Строительство.

Строительством и ремонтом (например, после пожара) построек занимаются персонажи, имеющие соответствующую профессию. Процесс строительства моделируется с помощью как можно более точного описания внешнего облика, внутреннего убранства постройки и простенького её чертежа.

Например, богатый горожанин решает возвести церковь. От него требуется два написанных красивым почерком листа. На одном располагается план, на другом - описание постройки. Надо помнить, что постройка, существующая по жизни, но не имеющая плана и описания, считается недостроенной, а постройка, существующая только на плане, а не по жизни, остаётся только на плане.

Как примерно должен выглядеть план:



Каждая постройка требует определённого содержания, что выражается в виде уплаты некоторой суммы денег в начале каждого цикла. Если содержание не оплачивалось в течение трех циклов, постройка считается повреждённой, после четвертого неоплаченного цикла она разрушается.

9. Боевые правила.



1. Общие положения.

1.1. Боевые взаимодействия строятся не на хитовой модели.

1.2. Попадание в конечность приводит к выходу её из строя, два попадания в конечность либо одно попадание в корпус приводит к тяжёлому ранению. Для убийства персонажа применяется добивание (требуется обозначить удар и сказать «добиваю» либо иное слово с тем же смыслом).

1.3. Защитное снаряжение защищает от попаданий только те части тела, на которые оно надето.

1.4. Вводятся параметры атаки и защиты для оружия и доспехов:

а) атака:

1 - короткое оружие (ножи, кинжалы, длина до 40 см)

2 - одноручное оружие

3 - двуручное оружие

4 - огнестрельное оружие, попадание приводит к смерти в любом, кроме некоторых специальных случаев.

б) защита:

1 - одежда

2 - поддоспешник либо кожаный доспех без поддоспешника

3 - металлические доспехи либо кожаные доспехи с поддоспешником

1.5. Для удачного поражения цели параметр атаки должен быть равен параметру защиты или превышать его, т.е. ножом или кинжалом не пробить стёпанку, а одноручным мечом или топором - железные доспехи.

1.6. Для не-воинов (горожан, крестьян) оба параметра равны 1.

1.7. Некоторые виды существ убиваются традиционно - по хитам. Встретившись с таким существом, вы наверняка сразу поймёте, что это именно оно.

1.8. Поражаемая зона: корпус, руки до кисти, ноги до стопы. Непоражаемая зона: кисти, стопы, голова. Запрещены удары в пах, шею, лицо.

1.9. Рубящие удары разрешены клинками, топорами и алебардами, колющие удары разрешены клинками и копьями.

1.10. Время дневной боёвки - с 8:00 до фактического наступления темноты (приблизно до 21:00-22:00). Штурмовые действия возможны в это же время.

2. Осады и штурмы.

2.1. Типы конструкций.

а) Стена. Моделируется верёвкой, нетканкой или любым другим понятным способом. Не штурмуется никаким образом.

б) Двери и ворота. Первые имеют 30 хитов, вторые - 50. Различаются в основном функционально - дверь является входом в помещение, ворота - входом на какую-либо территорию. Кроме того, ворота не могут иметь ширину меньше метра и высоту меньше человеческого роста.

2.2. Типы орудий.

а) Таран. Моделируется бревном с ручками. Обслуживается 4 бойцами. Снимает с ворот либо двери 1 хит.

б) Механические орудия (баллиста, катапульты, требушет и пр.). Обслуживаются 2 бойцами. Снимают с ворот либо двери 5 хитов.

в) Пушки. Принцип работы должен быть основан либо на работе пороховых газов (петард), либо на пневматике. Допускаются только при наличии убедительных доказательств безопасности. Обслуживаются двумя совершеннолетними (!) бойцами. Снимают с ворот либо двери 10 хитов.

2.3. Осада.

Осадой называется блокирование одной группой игроков другой группы внутри локации либо помещения. Спустя час после начала осады утирают осаждённые с

низкой силой духа и/или проклятием, спустя 2 часа – осаждённые со стандартной силой духа (2). Осаждённые с высокой силой духа (3-4) становятся получают тяжёлые ранения спустя 3 часа после начала осады соответственно. Благословение в данном случае также приравнивается к высокой силе духа.

2.4.Разрушение построек.

а) Постройки могут быть деревянные либо каменные. Изгоем отличие их заключается в том, что первые можно сжечь, постройка при этом разрушается. Поджог каменных построек приводит к уничтожению всего находящегося внутри изгоем илущества и смерти находящихся внутри людей.

б) Поджог моделируется привязыванием красных ленточек по углам постройки либо прикреплении ленточек к деревянной стене на расстоянии не более метра дуг от дуга. Тущение огня производится путём отвязывания ленточек от постройки или стены. Если ленточки не были сняты в течение 15 минут после начала «возгорание», постройка или участок стены считаются сгоревшими.

3.Прочие взаимодействия.

3.1.Оглушение.

Моделируется касанием плеча жертвы рукой с зажатым в ней оружием и голосовым сигналом "оглушен". Можно шепотом, на ухо жертве. Оглушить можно только если жертва обращена спиной, активно не сопротивляется и не убегает. Щитом, латной перчаткой, стрелами или луком оглушать нельзя. Невозможно оглушить персонажа, одетого в шлем, даже если он без доспехов.

После оглушения жертва должна молча упасть или сесть. Оглушённый персонаж не может кричать или говорить, не слышит, что происходит вокруг него, лежит с закрытыми глазами и не в состоянии самостоятельно передвигаться. Оглушение длится 5 минут. Оглушение можно продлить в любой момент, оглушив повторно. В этом случае отсчет 5 минут начнется сначала. Если персонажа оглушали 3 раза в течение часа, то персонаж переходит в состояние тяжелого ранения, при этом пребывает без сознания.

3.2.Кулачные убийства.

Не моделируются.

3.3.Обыски.

Только «изговые». При обыске персонаж должен показать все изговые вещи, что у него есть. Производятся либо с согласия обыскиваемого, либо при невозможности его сопротивления (оглушен или связан).

3.4. Связывание.

Связывание моделируется надеванием верёвочной петли на руки/ноги. Верёвка должна быть хорошо заметна окружающим. Связанные конечности исключают любое их использование.

Любой свободный персонаж может "перерезать" верёвки (провести по ним любым зачинованным ручным оружием) либо "развязать" их (развязывание отыгрывается 1 минуту).

Связанный персонаж может освободиться, отыгрывая "перепиливание" верёвки о лезвие любого ручного оружия в течение минуты.

4. Допуск оружия и доспехов.

4.1. Оружие.

а) Историчность.

Европа (в т.ч. и Русь), 13-18 век, в качестве исключения могут быть допущены каролинги. Никаких катан, никаких ятаганов. Лук и арбалеты не должны напоминать современные спортивные.

б) Внешний вид и безопасность.

Клинок мечей и сабель без зазубрин, цвет клинка серебристый или чёрный, материал - текстолит, пластик, дюраль, ларн. Допуск оружия из других материалов производится отдельно в каждом случае. Оружие должно быть похоже на оружие.

в) Вес, размеры ручного оружия, характеристики стрелкового оружия.

- 1) Мягкое оружие (ларн). Вес до 1000 г для одноручного и до 1200 г для двуручного.
- 2) Одноручное клинковое. Вес 500-1200 г, общая длина до 110 см.
- 3) Двуручное клинковое. Вес до 1000-2000 г, общая длина до 150 см.
- 4) Копья. Общая длина до 300 см. Наконечник - резиновый гнущийся (резина выступает за твёрдый удерживающий элемент не менее, чем на 7 см). Древко прямое, гладкое, без заноз.
- 5) Топоры. Общий вес до 1 кг, мягкая резина, выступающая за твёрдый удерживающий элемент не менее, чем на 7 см.
- 6) Двуручное древковое (топоры, алебарды). Общий вес до 2 кг, общая длина до 200 см.
- 7) Нестандартное оружие (толоты, шестопёры, кистени и пр.) допускается отдельно.
- 8) Лук. Натяжение не более 15 кг, диаметр сжатия стрел не менее 3 см.
- 9) Арбалеты. Натяжение не более 15 кг, диаметр сжатия болта не менее 3 см.
- 10) Огнестрельное оружие. Действие может быть основано либо на силе заряда (капсюля или петарды), либо на пневматическом механизме. Во втором случае при

выстреле должен раздаваться отчётливый звук. Всё оружие - дульнозарядное. Пуля - из войлока или других мягких материалов, цилиндрической либо шарообразной формы, диаметр - не менее 2 см. Допустимые типы зарядов: петарды Корсар 1,2, 3, капсули жевело-норма, КВ-21, 22, 209

11) Ночное оружие. Либо полностью мягкое (включая гарду, яблоко и т.д.) оружие (ларн), либо нож/кинжал (до 40 см общей длиной) из твердого материала без выступающих деталей, либо тямбара (днём ей пользоваться нельзя). Ночное оружие чинится специальным чином.

Спорные образцы оружия желательно согласовать с мастерами до игры.

2) Щиты.

1) Не должны иметь железной крошки. Должны быть обклеены тканью по всей поверхности, включая крошку, чтобы исключить образование заусенцев. Щитом с разбитой крошкой пользоваться нельзя. Край желательно обивать кожей либо другим материалом, препятствующим расщеплению (например, резиной).

2) Размеры: диаметр круглого щита не должен быть более 75 см, все остальные должны вписываться в прямоугольник 65х75 см.

3) Баклеры могут быть цельнометаллическими и иметь диаметр не более 40 см.

Напоминаем, что использование щита возможно только при наличии на бойце шлема, иначе попадания в щит трактуются как попадания в конечность.

4.2. Госпехи.

Европа 13-17 век. Возможны, но не очень желательны госпехи на Русь того же периода. Не допускаются госпехи на раннее средневековье и Восток (Орда, Япония и т.д.). Современные элементы защиты возможны к использованию только под одеждой и госпехами не считаются.

10. Смерть.



После смерти персонаж направляется в страну мёртвых, где ему объяснят всё, что нужно дальше. Следует помнить, что похороны и отпевание крайне положительно скажутся на постертных приключениях. И если вы будете должным образом провожать умерших персонажей в последний путь, то скорее всего позаботятся и о вас, когда вам придётся умирать.