

Игра пройдет 4-6 августа на полигоне “Ржавка” (Смоленская область). Начало в 15.00 04.08.2022, окончание в 17.00 06.08.2022г.

Общие правила

Общий раздел

Умения

Виды Умений

Предметы

Посмертие

Мертвятник

Отряды

ДОСТИЖЕНИЯ

Боевые правила

ОРУЖИЕ

Допуск оружия

ЩИТЫ

БОЕВЫЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ

ДОСПЕХИ

РОТЫ

КРЕПОСТИ, СООРУЖЕНИЯ, ОСАДЫ

Археология

Поисковая археология

Чёрный копатель

Древние языки

Медицина

Состояния

Уровни медиков

Обучение

Лечение

Жребий

Микстуры

Болезни

Спецвзаимодействия

Действия (доступны всем):

Спецдействия (требует Умений):

Уровни умения “Палач”:

Уровни умения “Убийца”:

Уровни умения “Вор”:

ЭКОНОМИКА

МАГИЯ

Общие правила

1. Общий раздел

- 1.1. Сексуальные взаимодействия на игре не моделируются.
- 1.2. В общем случае игроки на старте имеют 2 нательных хита. Количество доспешных хитов рассчитывается в соответствии с правилами по боевке. Нательные хиты восстанавливаются в соответствии с правилами по медицине, доспешные - с правилами по боевке.
- 1.3. Игроки не ограничиваются в ношении допущенной брони и оружия, если это имеет логичное обоснование в квенте, согласованной региональным мастером.

2. Умения

- 2.1. Умения определяют специальные способности игроков. Умения могут быть нескольких уровней. В этом случае более высокий уровень можно взять только после более низкого (вначале 1 уровень, потом 2 уровень, потом 3 уровень). Каждый уровень Умения считается отдельным Умением.
- 2.2. Умения могут быть Стартовыми (пометка "Только на старте" - можно взять только до игры), Изучаемыми (пометка "Только на игре" - можно обучиться только на игре) или Универсальными (можно брать и на старте и в ходе игры).
- 2.3. Все игроки начинают игру с 1 выбранным заранее стартовым Умением. Качественный антураж (наличие полного костюма, соответствующего роли, включая обувь) с прохождением до игры фотодопуска и визуального соответствия фотодопуску при получении ДК позволит получить второе стартовое Умение.
- 2.4. На игре каждый день можно выучить следующий уровень Умений, а также неограниченное количество Умений 1 уровня (если они доступны вашему персонажу). Например:

На старте игрок взял Умения Археолог и Палач 1 уровня. В первый игровой день он может поднять оба эти Умения до 2 уровня, а также выучить любое количество Умений 1 уровня. На второй день он может поднять Археолога и Палача со 2 уровня на 3, а выученные Умения 1 уровня - до 2. И т.д.

Внимание! Процесс получения Умений или поднятия их уровня отнюдь не быстрый и не гарантированный. Разные Умения приобретаются с разной скоростью. Но в среднем, если игрок посвятит этому занятию все игровое время, он может рассчитывать на 2-4 Умения в полный игровой день.

- 2.5. Ограничений по комбинаций умений и их уровней в общем случае нет, если только не оговорено особо (например, Умение Ветеран, дающее со старта +1 нательный хит, но блокирующее возможность приобретения новых умений).
- 2.6. Получение 1 уровня на игре в общем случае может требовать учителя, который после обучения в присутствии мастера-профильника принимает экзамен на знание профильных правил. В ходе экзамена учитель должен озвучивать допущенные ошибки. По итогам экзамена учитель оглашает свое решение (сдал/не сдал). Если

мнение учителя не совпадает с мнением профильника (мало вопросов, вопросы слишком простые, не заметил/не озвучил ошибки), ученик отправляется на повторное обучение, а учитель получает штраф. Обучение некоторым Умениям может отличаться от стандартного (не требуется учитель, необходимо прохождение специального квеста и т.д.).

3. Виды Умений

3.1. Стартовые (не прокачиваются)

- 3.1.1. Монета на кармане (только на старте) – получает больше стартовых денег (+1 серебряную драхму).
- 3.1.2. Удачливый (только на старте) – во время лечения обладателя этого Умения при Жребии операции он получает +1 белый камень (вписывается в ВДК).
- 3.1.3. Ветеран (только на старте) – +1 нателный хит. Не может обучаться на игре новым Умениям или повышать уровень имеющихся.
- 3.1.4. Капитан (только на старте) – позволяет создавать Роты (см. правила по боевке), разрешать Казни и т.д. Требуется наличие Отряда с подтвержденной ролью капитана (см. раздел Отряды).

3.2. Магические

- 3.2.1. Магический Дар (только на старте) - получает 1 ранг магической силы и 2 Жетона Знаний. Обязательны: подача и оплата заявки до 1 июля, фотодопуск по антуражу, согласование роли с мастером по магии с тестом на знание правил, доигровая подготовка (см. подробнее правила по магии).
- 3.2.2. Магический талант (только на старте) - получает дополнительно 1 Метку Силы и 3 Жетона Знаний. Можно взять, только если взято Умение Магический Дар.

Магические ранги берутся в соответствии с правилами по Магии.

3.3. Профессиональные

- 3.3.1. Археолог 1 уровень (универсальное) - может проводить раскопки в раскопе, но только в одиночку. Может использовать “баф” на раскоп один раз за игру.
- 3.3.2. Археолог 2 уровень (только на игре) - может проводить раскопки в раскопе, как в одиночку, так и вдвоем с другим Археологом не ниже 2 уровня. Может использовать “баф” на раскоп два раза за игру. Получает +1 к броску кубика на ценность находки. Может учить других персонажей Археологии. Доступна поисковая Археология.
- 3.3.3. Археолог 3 уровень (только на игре) - может проводить раскопки в раскопе в одиночку, вдвоем с Археологом 2 уровня, с любым количеством Археологов 3 уровня. Может использовать “баф” на раскоп каждый археологический час. Получает +2 к броску кубика на ценность находки. Может учить других персонажей Археологии. Доступна поисковая Археология.
- 3.3.4. Знание Древних Языков 1 уровень (универсальное) - дает знание языка теллекурре (см. подробнее правила по Археологии).
- 3.3.5. Знание Древних Языков 2 уровень (только на игре) - дает знание языка ючителле (см. подробнее правила по Археологии).

- 3.3.6. Знание Древних Языков 3 уровень (только на игре) - дает знание древнеханейского языка (см. подробнее правила по Археологии).
- 3.3.7. Лекарь 1 уровень (универсальное) – может добавить к Жребию операции 1 черный или 1 белый камень на свое усмотрение. Тяжелые ранения лечит в течение 20 минут. Может варить легкие микстуры и лечить легкие болезни. Требуется согласования роли с мастером по медицине.
- 3.3.8. Лекарь 2 уровень (только на игре) - на свое усмотрение может добавить к Жребию операции 1 черный или 1 белый камень. Время лечения тяжелых ранений составляет 10 минут. Может варить только легкие микстуры, лечить легкие и средние болезни (если болезнь лечится хирургическим вмешательством).
- 3.3.9. Аптекарь 2 уровень (только на игре) - может добавить к жребию также 1 черный или 1 белый камень, но время лечения тяжелых ранений остается 20 минут. Может варить легкие и средние микстуры. Может лечить легкие и средние болезни, но только с использованием микстур. Можно взять, только если взято Умение Лекарь (1 уровень).
- 3.3.10. Лекарь 3 уровень (только на игре) - может добавить к Жребию на свое усмотрение 3 белых или черных камня. Время лечения 10 минут. Может варить легкие микстуры и 1 среднюю на выбор. Лечит любые болезни (все легкие, средние и тяжелые в случаях, если необходимо хирургическое вмешательство).
- 3.3.11. Аптекарь 3 уровень (только на игре) - может добавить к жребию 1 белый или 1 черный камень. Время лечения 10 минут. Может варить любые микстуры. Лечит все болезни, но только микстурами.
- 3.3.12. Палач 1 уровень (универсальное) - дает возможность применять Пытки (см. правила по спецвзаимодействиям). Требуется согласования роли с мастером по спецвзаимодействиям.
- 3.3.13. Палач 2 уровень (только на игре) - дает возможность применять Казнь (см. правила по спецвзаимодействиям).
- 3.3.14. Палач 3 уровень (только на игре) - дает возможность применять Расчленение (см. правила по спецвзаимодействиям).
- 3.3.15. Убийца 1 уровень (универсальное) - возможность применять Бэкстаб. Бэкстаб убивает Временной смертью (неограниченное количество раз) (см. правила по спецвзаимодействиям). Требуется согласования роли с мастером по спецвзаимодействиям.
- 3.3.16. Убийца 2 уровень (только на игре) - Бэкстаб может убивать Окончательной смертью (если у жертвы нет иммунитета к Бэкстабу) или Временной смертью по выбору убийцы. Получает 1 наклейку Окончательного Убийства при получении 2 уровня, а также в начале каждого цикла (см. правила по спецвзаимодействиям).
- 3.3.17. Убийца 3 уровень (только на игре) - Бэкстаб действует даже на существ, иммунных к бэкстабу (в этом случае иммунное существо умирает Временной

смертью). Получает 2 чипа Окончательного Убийства при получении 3 уровня, а также в начале каждого цикла. (см. правила по спецвзаимодействиям).

3.3.18. Вор 1 уровня (универсальное) - дает возможность применять Воровство (см. правила по спецвзаимодействиям). Требуется согласования роли с мастером по спецвзаимодействиям.

3.3.19. Вор 2 уровня (только на игре) - дает возможность применять Взлом и отмычки (см. правила по спецвзаимодействиям).

3.3.20. Вор 3 уровня (только на игре) - позволяет взламывать магические замки и оковы (см. правила по спецвзаимодействиям).

3.4. Экономические

3.4.1. Инженер 1 уровень (универсальное) - может восстановить осадные хиты строения или ворот до базового значения (без бафов и апгрейдов) за ресурс Дерево; увеличить количество осадных хитов сверх нормы на 1 за ресурс Дерево. Требуется согласования роли с мастером по экономике.

3.4.2. Инженер 2 уровня (только на игре) - дополнительно к 1 уровню может увеличить количество осадных хитов сверх нормы на 2 суммарно за ресурс Дерево; может проапгрейдить здания до 2 уровня (стоимость указана в правилах по экономике).

3.4.3. Инженер 3 уровня (только на игре) - дополнительно ко 2 уровню может увеличить количество осадных хитов сверх нормы на 3 суммарно за ресурс Дерево; может проапгрейдить здания до 3 уровня (стоимость будет указана в правилах по экономике).

3.4.4. Торговец (только на старте) - позволяет получить скидку на конкретную товарную позицию у Мастерского Торговца (МТ). Имеет свободный доступ к МТ. Требуется согласования роли с мастером по экономике.

3.4.5. Торговый вексель (только на старте) - получает на старте дополнительно 1 золотой статер. Можно взять, только если взято Умение Торговец.

3.4.5. Ремесленник – позволяет работать на ферме, шахте или лесопилке (в своей локации или на нейтральных РТ (Ресурсных точках) и обменивать у региональщика промежуточные предметы на игровые ресурсы. Требуется согласования роли с мастером по экономике.

4. Предметы

4.1. Игровые предметы могут быть непобираемыми – не выдаются в ходе обыска или под иными формами принуждения, в т.ч. и магического (например, любые виды очарования и контроля разума), но могут передаваться/продаваться добровольно. Символизируют, как правило, знания персонажа или защищенные магией предметы. Сделки с непобираемыми предметами являются игротехническими и не могут включать в себя воровство и грабеж. Непобираемость уникальных предметов (артефактов) указана в их сертификатах, непобираемость массовых предметов (например, Жетонов Знаний) прописана отдельно в правилах.

- 4.2. Во избежание путаницы и метагейминга (например, когда обыскивающий игрок увидел непобираемый предмет, который он по игре увидеть не может), непобираемые вещи рекомендуется хранить в отдельном месте (мешочке, сумке и т.д.).
- 4.3. В случае смерти, если тело не обыскано или в ходе обыска какие-то игровые предметы не найдены, игрок со всем оставшимся игровым имуществом идет в Мертвятник. Если смерть временная, имущество остается у игрока. Если окончательная – сдается мастеру мертвятника, включая непобираемое (если не оговорено иное в сертификате артефакта).

5. Посмертие

- 5.1. На игре моделируются временная и окончательная смерть персонажа.
- 5.2. Временная смерть моделирует не смерть персонажа, а смерть юнита, схожего с персонажем. Служит для выведения из игры определенного юнита на время, без его персонификации. Моделируется снятием браслета с последующей отсидкой в мертвятнике. Убийца имеет право снять Браслет и забрать его. В случае его отсутствия (например, смерть от Кровотечения) умерший персонаж срывает его самостоятельно. Выход тем же персонажем. Не изъятое при обыске тела игровое имущество остается у игрока.
- 5.3. Временная смерть наступает в случаях:
- добивания персонажа (см. правила по спецумениям);
 - Бэкстаба (см. правила по спецумениям);
 - игровых процедур (казнь, жертвоприношение, и т.п.);
 - Кровотечения (см. правила по медицине);
 - игрового самоубийства;
 - потери браслета жизни по неигровым причинам;
 - как дисциплинарная мера за нарушение Правил игры – налагается мастером.
- 5.4. Окончательная смерть – все как во временной, но из игры выводится конкретный персонаж. Моделируется помимо срыва браслета откреплением специальной отрывной части ДК персонажа. В спорных случаях приглашается мастер. Отсидка в мертвятнике с последующей сменой персонажа. Неизъятое при обыске тела игровое имущество сдается мастеру Мертвятника (если не оговорено иное в сертификате артефакта).
- 5.5. Окончательная Смерть наступает в случаях:
- убийства в ходе ритуала (казнь, жертвоприношение и т.д.) (требуется присутствия мастера);
 - отравления (факт Окончательной смерти подтверждает мастер);
 - Бэкстаба от персонажа с соответствующим Умением (должен предъявить свой ВДК, с указанием такого Умения);
 - Расчленения от персонажа с соответствующим Умением (должен предъявить свой ВДК, с указанием такого Умения).

- 5.6. После Окончательной смерти игрок выходит новым персонажем со своим стартовым набором Умений и Знаний. По желанию игрока и согласованию с профильными мастерами, Умения и Знания могут быть заменены на аналогичные по ценности.
- 5.7. Игроку разрешается выход из любого игрового процесса по психологическим, медицинским и иным причинам, объявив о смерти персонажа. Это действие приводит к Окончательной смерти и полному сроку отсидки в мертвятнике.
- 5.8. После завершения взаимодействия, в рамках которого персонажа убили, персонаж остается на месте смерти 10 минут, изображая труп (не вступая в контакт и не уходя с места смерти, в идеале – лежа на земле с закрытыми глазами). Если вас начали обыскивать, хоронить, колдовать над трупом или использовать иным игровым методом, дождитесь окончания процедуры.
- Если за 10 минут к персонажу не проявили интереса, игрок надевает на голову белый хайратник и отправляется в мертвятник.
- 5.9. Белый хайратник (повязку) можно носить в следующих случаях:
- после смерти для прохода в мертвятник (обязательно);
 - для прохода из мертвятника в свою локацию. Если игрок идет в локацию по игре, то хайратник не надевается;
 - при проходе по игровой зоне по важной неигровой причине (визит к врачу, на мастерку, на стоянку и т.п.).

6. Мертвятник

- 6.1. Прием мертвых Мертвятник осуществляет с 9.30 до 22.00. В 23.00 закрывается игровой Мертвятник. Игроки, умершие в «нерабочее» время, остаются мертвыми до 09.30. После этого они приходят к Мертвятнику в 09.30, где «оформляются» без обязательной отсидки. Пришедшие после 10.00, независимо от фактического времени смерти, проходят отсидку на общих основаниях.
- 6.2. По приходу в Мертвятник игрок в случае Временной смерти отдает мастеру ДК. Мастер записывает время и номер ДК. В случае Окончательной смерти игрок сдает ДК и имеющееся игровое имущество. Мастер записывает время.
- 6.3. Игрок на выбор имеет право отсидки в игровом или неигровом Мертвятнике.
- 6.4. В неигровом Мертвятнике время отсидки составляет 3 часа. В это время игрок имеет право покинуть Мертвятник для посещения неигровых зон, в том числе «пожизняка». В этот период игрок обязан передвигаться в белом хайратнике, исключить общение с другими игроками и исключить свое нахождение в игровых зонах. Немотивированное пребывание в игровой зоне может быть наказано удлинением срока отсидки. По истечении 3 часов игрок должен вернуться к мастеру Мертвятника для получения нового браслета и возвращения своего ДК (выдачи нового в случае Окончательной смерти).
- 6.5. В игровом Мертвятнике время отсидки составляет 1 час. Срок отсидки в игровом Мертвятнике может быть по факту длиннее в случае добровольного выхода

игротехником (правила выхода игротехником объясняются мастером на месте). Игровой Мертвятник является частью игрового мира и все действия в нем могут иметь игровые последствия. По истечении срока отсидки игрок получает у мастера Мертвятника новый браслет и свой ДК (новый ДК в случае Окончательной смерти).

6.6. Игрок имеет право в любое время перейти из одного Мертвятника в другой. В этом случае срок отсидки начинает считаться заново. В рамках одной смерти можно сделать только один переход.

7. Отряды

Название нашей игры начинается со слов “Черный Отряд...”. И, хотя самого Черного Отряда на игре нет, мы предлагаем вашему вниманию альтернативную механику.

Хотя Черный Отряд и покинул Империю, память о нем живет. Множество групп наемников, воинских подразделений, разбойничьих банд и даже вполне мирных гильдий, сект и обществ стали уподобляться прославленным наемникам. Эти сообщества попробовали взять внешнюю атрибутику и организацию Черного Отряда. У кого-то более-менее получилось, другие выглядят как дешевая пародия. И пусть Черный Отряд ушел далеко на юг, в Империи теперь есть множество других Отрядов и отрядиков.

7.1. Команда игроков, численностью не менее 9 человек, может заявиться Отрядом. Наличие отряда дает возможность получить отрядные квесты, соответствующие достижения, участвовать в качестве самостоятельной стороны в различных ивентах, захватывать ресурсные точки. Отряду необходимо знамя произвольной формы и изображения.

7.2. С игровой точки зрения Отряд - попытка имитировать Черный Отряд, легенды и истории о котором активно циркулируют по Империи. Это может быть Отряд наемников или гильдия плотников или семья фермеров. Ключевое отличие Отряда - отсутствие внутри него отношения хозяин - слуга, наниматель - наемник. Формально все члены Отряда равны друг другу и являются братьями (сестрами), хотя отдельные братья вроде Капитана наделены административными полномочиями в отношении других братьев.

7.3. Игровые персонажи, входящие в Отряд, должны иметь прописанные в квентах обоснования своей общности. Эта общность должна быть выдержана временем. Не допускается формирование Отряда с участием наемников и нанимателя, Лорда и его слуг и т.д. Если указанные персонажи состоят в одном Отряде, то старые их отношения уже не работают. Теперь они братья и роль играет только иерархия внутри Отряда.

7.4. Для заявки Отряда любой игрок должен направить отрядную заявку. В заявке должны быть указаны название Отряда, краткая история, Капитан, Лейтенант, Летописец и Знаменосец Отряда.

7.5. Указанные в заявке (п. 7.4) игроки, а также не менее 5 других членов Отряда (всего не менее 9) должны подтвердить участие в Отряде, подать заявки и оплатить

- личные игровые взносы. Также в эти же сроки должно быть предоставлено изображение знамени Отряда (в виде фотографии или электронной картинки)
- 7.6. Капитан – командир и лидер отряда. Символизирует формальную командную цепочку, ориентирован на “внешнюю активность” - переговоры, сделки, политика. Должен иметь капитанскую печать, которой заверяет официальные документы Отряда. Должен взять стартовое Умение Капитан.
- 7.7. Лейтенант - заместитель командира отряда. Символизирует формальную командную цепочку, ориентирован на “внутреннюю активность” - поддержание дисциплины, обеспечение выполнения приказов Капитана, организация досуга Отряда.
- 7.8. Летописец – хранитель традиций отряда. Может вести летописи отряда, а может ничего не вести и вообще не уметь читать и писать. Но Летописец обязан соблюдать традиции Отряда, требовать их соблюдения от других, придумывать новые традиции или изменять старые в зависимости от обстановки. Вне формальной иерархии отряда.
- 7.9. Знаменосец – выразитель мнения рядовых членов отряда. Может носить знамя, но не обязательно. Неформальный лидер Отряда, который доносит до командиров и летописца насущные проблемы коллектива.
- 7.10. Помимо указанных должностей, в Отряде могут присутствовать и другие по желанию игроков (например, Сержанты).
- 7.11. Все Отряды создаются до игры и их перечень неизменен. Однако состав Отрядов может меняться. Игроки вольны вступать в Отряд, выходить из него и вновь вступать в другой в рамках игрового процесса. Базовые должности (Капитан, Лейтенант, Летописец, Знаменосец) неизменны, но игроки, их занимающие, могут меняться, а сами должности могут становиться вакантными. Процедура выбора или назначения на эти должности относится к игровому процессу и оставляется на усмотрение игроков.

8. ДОСТИЖЕНИЯ

- 8.1. Выжившие (не умершие Окончательной смертью) и добившиеся значимых результатов персонажи получают «достижение», которое даст дополнительные возможности на следующей игре серии и которое может быть указано (если не является тайной) в Итогах игры.
- 8.2. Сюжетные достижения: условия получения могут стать известны по ходу игры. Дают дополнительные сюжетные завязки на следующую игру (уникальный артефакт, дополнительные вводные для сюжетных квестов и т.д.)
- 8.3. Магические достижения: поднять магический ранг до максимума (4 ранг). На следующую игру персонаж при старте за мага получает +1 ранг.

- 8.4. Профессиональные достижения: получить Умение 3 уровня и выполнить специальный квест. На следующую игру персонаж может стартовать со 2 уровня Умения.
- 8.5. Социальные достижения:
- 8.5.1. Богатство (к концу игры на депозите должно быть не менее определенной суммы - точный размер озвучивает Мастерский Торговец на игре). На следующую игру персонаж стартует с x10 суммой от обычной стартовой;
- 8.5.2. Должность (Башня Чар утверждает персонажа в важной должности за неоценимые услуги). На следующую игру персонаж получает бонус (слабый артефакт, деньги, дополнительный статус и т.д. - по выбору).
- 8.6. Отрядные достижения: успешное прохождение Отрядных квестов. Также любой член отряда может поменять одно из своих достижений на Славу Отряда. Перед следующей игрой Слава может быть обменена на соответствующий стартовый отрядный бонус.

Боевые правила

Боевка на этой игре строго на протектированном оружии.

Существует дневное и ночное оружие.

Игровой день с 10.00 до 21.00, игровая ночь с 21.00 - 0:00.

Во время игровой ночи запрещено все оружие длиннее 110 см, метательное, древковое и щиты, в т.ч. к ношению. Штурмы (снятие осадных хитов) запрещены. Магия в это время работает в полном объеме, в том числе и магические снаряды.

С 0:00 до 10:00 полная ночь. Во время полной ночи запрещены все игровые взаимодействия, за исключением игровых переговоров и антуражных бесед, не требующих присутствия мастера.

ОРУЖИЕ

Всё оружие может быть в 2-х вариантах:

- Оружие ближнего боя (кинжалы, мечи, алебарды, пики и т.д.)
- Метательное (только луки).

Всё оружие чипуется. Нет чипа - нет оружия, чип потерян или порвался - не важно, данный предмет не в игре. Срывать чипы запрещено.

Всё оружие ближнего боя снимает 1 хит.

Артефакты снимают 5 хитов. Выделяются тройным чипом на оружие.

Артефактное оружие демонстрируется на открывающем параде. Артефактное оружие с наклеенным сертификатом артефакта с указанием эффекта - является обычным игровым предметом и побираемо по общим правилам игровых предметов (крадется, отбирается, лутается и т.д.). Артефактное оружие без наклеенного сертификата (хранится у владельца отдельно) считается в первую очередь оружием и непобираемо (в случае Окончательной смерти сертификат и две лишних чипа сдается в Мертвятник, но само оружие остается владельцу - с одним чипом, как обычный клинок).

Метательное снимает 2 хита.

Оружие непобираемо. Если игрок обезоружен добровольно (например, как условие, чтобы пустили в дом) или принудительно (связан), оружие должно находиться в пределах его видимости или в месте, о котором игроку сообщено в пределах локации. Перемещать оружие без уведомления владельца, целенаправленно портить или снимать чип запрещается.

Допуск оружия

Все *нестандартное* оружие отдельно ПРЕДВАРИТЕЛЬНО (до игры) оговаривается с мастерами на предмет допуска.

Мастера вправе не допустить то или иное оружие, щит и элемент доспеха без объяснения причин. Подобный предмет должен быть убран из игрового пространства. В случае, если игрок продолжит использовать запрещенный предмет, игрок будет удален с игры и полигона.

Критерии допуска протектированного оружия (в дальнейшем будем называть ПО):

Клинковое. Длина не более 150 см.

1. К применению допускается исключительно оружие, изготовленное из прочного и гибкого пластикового сердечника, заключенного в толстый кожух из лёгкого и прочного эластичного пенополимера (далее ЭП) и покрытого сверху реалистично окрашенным эластичным покрытием. Все применяемое на игре ПО должно быть выполнено аккуратно и эстетично.

2. Протектированность. Боевая часть должна быть полностью покрыта ЭП. На любом участке боевых частей оружия твёрдые детали внутреннего каркаса не должны чётко прощупываться при нажатии на поверхность. Рекомендуемая максимальная твердость поверхности ПО на любом участке боевой части оружия – 30А по Шору.

3. Вес. Максимальный вес оружия в соотношении с его длиной – 800 грамм на метр длины. Общий вес оружия не должен превышать 2000 грамм.

В случае наличия видимых повреждений внешней оболочки оружие не допускается к использованию и должно быть удалено из игрового пространства.

Инерционное оружие (топоры, молоты и прочее оружие, в котором центр тяжести смещён к боевой части оружия).

Для стержня в древке инерционного оружия необходимо использовать менее гибкие стержни, нежели в клинках. Излишне гибкие образцы, склонные к «захлёсту», могут быть не допущены.

Толщина протектированного покрытия на ударных частях оружия (рубящих кромках топоров, ударных частях дубинок и т.д.) должна быть не менее 20 мм. На боевых частях оружия, не предназначенных для удара (плоскость лезвия топоров и т.д.), протектированный слой должен быть не менее 5 мм.

Всё протектированное покрытие должно быть плотно прикреплено к стержню.

Ударная часть инерционного оружия должна быть мягкой и легкой.

Вариации цепных модификаций инерционного оружия: кистеней, цепных моргенштернов и цепов – цепь также должна быть мягкой. Максимальная длина инерционного оружия: не более 1,6 м.

Древковое рубящее оружие (алебарды, глефы, протазаны, совни и т.п.)

Максимальная длина древкового рубящего оружия: не более 2,3м

Необходимо использовать более жёсткие и прочные стержни. Излишне гибкие образцы, склонные к «захлёсту», могут быть не допущены.

Толщина протектированного покрытия на ударных частях оружия (рубящих кромках алебард и т.п.) должен быть не менее 20 мм толщиной. На боевых частях оружия, не предназначенных для удара (плоскость лезвия алебард и т.п.), протектированный слой должен быть не менее 5 мм.

Древко рубящего древкового оружия должно быть надёжно и эстетично протектировано полностью, за исключением рукояти, за которую удерживается оружие, не менее чем на 100 см со стороны рубящей части, считая длину наконечника. Толщина протектирующего слоя на древках топоров, алебард и прочего ударного и рубящего древкового оружия не должна быть меньше 10 мм. Твёрдый каркас древка не должен прощупываться через протектирующий слой даже при сильном нажатии.

Древковое колющее оружие (пики, копья и др. колющее древковое оружие, вне зависимости от его внешнего вида)

Максимальная общая длина копья: не более 2,3м.

Максимальная общая длина пики: не более 3,5м.

Диаметр кончика наконечника пики и копья должен быть не менее 35 мм. Толщина протектированной части на кончике должна быть не менее 25 мм. При этом наконечник должен быть изготовлен из таких материалов и устроен таким образом, чтобы даже при сильных колющих ударах его кончик не «падал» в сторону, а сминался, возвращаясь в первоначальное состояние после снятия нагрузки.

Древко пики должно быть покрыто протектированным слоем толщиной не менее 5 мм минимум на 100 см со стороны колющей части, считая длину наконечника. Копье должно быть протектировано полностью. Использование для протектирования древка пики не армированного утеплителя для труб не допускается. Древко пики не должно сильно изгибаться под собственной тяжестью и тяжестью наконечника. Излишне гибкие образцы не будут допущены.

Метательное (допускаются только луки и арбалеты).

Метательное наносит повреждения в - 2 хита (стрела должна быть выпущена именно из лука или арбалета, в другом случае она не наносит повреждения).

Максимально возможное натяжение лука 14 кг на длину стрелы владельца.

Максимально возможное натяжение арбалета 16 кг.

Не допускаются спортивные луки, луки с «окном» и пистолетной/анатомической рукояткой, блочные луки современных конструкций. В том числе недопустимо наличие брендовых надписей, символов на плечах лука. Они должны быть удалены или скрыты.

Арбалеты допускаются только визуально соответствующие историческим или фэнтези образцам. Блоки и прочие усилители не допускаются.

Стрелы.

Стрелы должны иметь на конце мягкий гуманизатор диаметром не менее 5 см, древко не должно прощупываться через гуманизатор после нескольких пробных выстрелов в дерево (производятся мастером по владельцу при необходимости). Гуманизатор должен быть крепко закреплен на древке. Тестируется при допуске.

Наличие оперения обязательно. Древко стрелы не должно иметь ярких современных картинок, надписей и прочего. Материал древка не оговаривается, но на нем не должно быть физических повреждений, трещин и сколов.

Стрелок, попавший в голову, в момент боевого взаимодействия должен прекратить стрельбу на 3 часа. В случае разбирательства (если оно необходимо) с мастером и пострадавшим возможен другой вердикт. В случае повторного попадания стрелок обязан прекратить стрельбу и более не использовать стрелковое оружие до конца игры. В случае, если игрок не выполнит эти условия, оружие будет изъято, или игрок покинет игру и полигон.

ЩИТЫ

Любым щитом, в т.ч. баклером, нельзя пользоваться без шлема.

Допускаются размеры для круглых щитов: диаметр не более 80 см; остальные щиты должны вписываться в прямоугольник 100x70 см. Если щит гнутый, измерение считается по дуге, а не по прямой. Вид крепления ручек не оговаривается.

Щиты должны иметь эстетичный внешний вид и быть похожими на щит.

Масса щита не должна превышать 6 кг на 1м² защитной поверхности щита.

ОБЯЗАТЕЛЬНО ношение шлема для любого щитника. Человек со щитом, вступивший в бой без шлема, автоматически впадает в тяж.ран.

Допускаются щиты, полностью выполненные из мягких полимерных материалов. Обязательно наличие тканевого или декоративного покрытия. Элементы крепления не должны прощупываться.

Щиты, выполненные из твердого материала, должны иметь мягкий протектированный кант и протектирование внешней стороны щита.

На щите не должно быть жестких, острых, металлических выступающих частей, способных повредить оружие и костюм.

Не допускаются оскорбительные надписи и рисунки, в том числе противоречащие законодательству РФ. Игроки с подобным оформлением щитов будут удалены с полигона.

НОЖИ/КИНЖАЛЫ

Длина не более 40 см. Внешне не должны выглядеть как современные аналоги. Те же требования, что и к клинковому оружию.

КОЛОТЬ НЕЛЬЗЯ!

Требования к магическим снарядам !!!

Снимает 5 хитов попадание в любую часть тела, элемента костюма, щита, кроме ГОЛОВЫ. При попадание в голову маг снарядом, он не снимает хитов, при повторном попадание, владелег маг снаряда больше не может им пользоваться до конца боевого взаимодействия. В случае повторяющихся попаданий в голову маг теряет способность использовать маг снаряды до конца игры. Спорные ситуации разбираются с представителями МГ.

Моделируется шарообразным объектом любого однотонного яркого цвета, диаметром 7-15 см, выполненным из мягкого материала, дополненного лентами соответствующего цвета. Шар не должен быть твердым на прощупывание, не должно быть твердых элементов способных нанести травму или повредить костюм. Вес не более 100 грамм. Для применения в темное время суток магический снаряд должен иметь подсветку.

В том числе каждый маг снаряд должен быть промаркирован для лучшего поиска владельца. Если вы нашли бесхозный маг снаряд, то его следует передать ближайшему представителю МГ.

КАМНИ.

Камни можно бросать со стен, высота которых не меньше 3м. на расстояние не более 2м от стены. Попадание осадным снарядом в любую часть тела снимает все хиты невзирая на наличие перков и бафов, рикошеты не засчитываются. Попадание в щит или оружие засчитывается как попадание по игроку.

Попадание в элементы одежды (плащи, буфы и т.д.) и антуража не засчитывается. При этом попадания, при которых элемент одежды или антуража прибило к хитовой зоне, засчитываются. Целенаправленно использовать элементы одежды и антуража для защиты запрещено.

Допуск. Допуск производится мастером по боевке и исходя из его личного мнения камни могут быть допущены или нет. Мастер вправе не объяснять причину недопуска. Советуем заранее согласовать методы изготовления с мастером по боевке.

Критерии:

Минимальный размер 50x50 см. максимальный ограничивается здравым смыслом.

Вес от 300 гр до 3 кг.

Внешний вид: допускается доскональное повторение внешнего вида камня из мягких полимерных материалов, ткани и прочего. Минимальное допущение это тканевые мешки набитые чем-то легким и мягким. Не надо набивать местной листвой и ветками, это может быть травмоопасно.

БОЕВЫЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ

Поражаемая зона – полная, за исключением головы, шеи, паха, кистей рук и ступней ног.

Попаданием считается зафиксированный акцентированный удар, нанесенный с замахом.

Быстрая серия неамплитудных ударов типа “швейная машинка” считается за один удар.

В случае нанесения удара по голове (не важно в шлеме или без) ударивший получает урон -1НР.

В случае нанесения травмы, повторяющихся ударов (вариант, что пострадавший не имеет претензий, не приемлем), ударивший теряет право на использование любого игрового оружия на 3 часа. В случае, если это не будет выполнено, игрок будет удален с игры. Каждый игрок, взявший в руки оружие, должен отдавать себе отчет, что у него в руках не просто мягкая палка, а имитация оружия, способная нанести травму. Если не умеете пользоваться, лучше не беритесь (а еще лучше - научитесь).

Запрещаются:

- использование для защиты подручных средств, игровых вещей и прочего, кроме некоторых элементов, оговоренных с мастерами;

- захваты рукой игрового оружия, удержание чужого оружия во время боевого взаимодействия;

- удары кромкой щита, плоскостью, подсечки, элементы рукопашного боя, борьбы и т.п.

Эти приемы строго запрещены и влекут к дисквалификации до выяснения причин. У этой системы боевого взаимодействия есть свои правила, которые необходимо соблюдать. Если маршал или другой представитель МГ сделал вам замечание, то примите его к сведению.

После того, как хиты участника упали до 0, он обязан лечь на землю (в ситуации, представляющей физическую опасность для него или окружающих, можно сначала отойти немного в сторону) и пребывать в таком состоянии до окончания боя (далее смотрим правила по посмертию/мертвятнику).

Если во время боевого взаимодействия один из участников не считает попадания по себе, то либо у него много хитов, либо его ждёт отдельная кара в мертвятнике. В случае возникновения подобных ситуаций игрок должен сообщить об этом ближайшему мастеру или маршалу. Бить такого бессмертного сильнее не обязательно, возможно, он действительно бессмертный, но это маловероятно. Будьте взаимно вежливы, корректны, не скатывайтесь в личные оскорбления и мат, не портите себе и другим игру и считайте свои хиты.

И во время боя не забываем об УК РФ.

Скорая на полигон приедет очень не скоро, если приедет...

ДОСПЕХИ

Доспех на данной игре может быть выполнен из любого материала и должен быть внешне похож на доспех. Все элементы доспехов и шлемов должны быть изготовлены

так, чтобы ими нельзя было нанести травму себе и другим игрокам, а также повредить протектированное оружие. Мастера в праве не допустить те или иные элементы доспехов без объяснения причин. В случае недопуска данный элемент должен быть убран из игрового пространства и не использоваться. Если игрок не выполнит данные требования, то он будет удален с игры.

Согласно сеттингу игры и видению мастерской группы, по стилю допускаются доспехи, имеющие аналоги на Европу периода 13-15 веков. Никто не говорит о чёткой реконструкции. Именно стилизация, пусть даже и отдаленная. Фентезийные доспехи, имеющие отсылку к другому сеттингу, не допускаются, лучше предварительно согласовать доспех с МГ. В том числе допускается и азиатское направление, но это тоже лучше согласовать с МГ.

Весь доспех делится на 2 класса - стальной и кожаный. Различие в том, что стальной дает больше хитов.

Стальной – имитация жесткого стального доспеха, кирасы, бригантины и прочее. Могут быть сделаны из любого материала, но внешне должны быть похожи на стальной, то есть иметь жесткость, а не выглядеть как покрашенная серебрянкой туристическая пенка.

Кожаный – сделанный из кожи толщиной не менее 2,5 мм. Либо из другого имитирующего внешне кожу материала, а также имитация кольчуги.

Допустимо использование комбинирования кожаных и стальных элементов, но не стоит забывать о внешнем соответствии выбранной роли.

Доспешные хиты:

Считаются совокупно количеству элементов на владельце.

Для конечностей отдельными элементами считается: защита плеч, локтей, предплечья, бедер, колен, голеней, саббатонов и их аналогов.

Элемент защиты конечностей всегда парный (наруч на одну руку не считается).

УРОВНИ БРОНИ

Легкая броня (+1НР). Защита корпуса (для стального допустим просто нагрудник, для кожаного обязательно с защитой спины)

Средняя броня (+2НР). Для стального доспеха: защита корпуса + наручи и поножи (либо защита суставов, локти, колени). Для кожаного доспеха: корпус + полная защита либо рук, либо ног, наручи вместе с защитой суставов (локти, колени).

Для стального доспеха: Защита не менее половины корпуса (грудь+живот или грудь+верхняя часть спины) и не менее 1 элемента защиты конечностей.

Для кожаного доспеха: Полная защита корпуса (грудь, живот, спина) и не менее 2 элементов защиты конечностей.

Тяжелая броня (+3НР). Броня покрывает большую часть тела и присутствуют все элементы брони (на каждом участке тела присутствует элемент доспеха).

Для стального доспеха: Полная защита корпуса (грудь, живот, спина), шлем и не менее 3 элементов защиты конечностей.

Для кожного доспеха: Полная защита корпуса (грудь, живот, спина), шлем и полная защита конечностей.

Полная броня (+4НР). Только стальной доспех. Броня покрывает всё тело + шлем + защиты кистей, сабоны (или аналоги).

Доспешные хиты не записываются в паспорт. Их количество определяется совокупностью элементов на владельце.

Хиты брони и нательные суммируются. Сначала снимаются доспешные хиты, потом нательные. Восстанавливаются лечением только нательные хиты. Доспешные восстанавливаются сами через 5 минут после окончания боевого взаимодействия, только если не снят ни один нательный хит. Если снят хотя бы один нательный хит, то доспешные хиты восстанавливаются через 5 минут после лечения всех нательных. Пример: у вас 3 хита в сумме, 2 нательных + 1 доспешный, по вам нанесли 1 удар, на этом боевое взаимодействие закончилось, лечиться не надо. Но если с вас сняли 2 хита, то вы попадете в состояние лёгкого ранения и далее смотрите правила, где описан этот эффект.

РОТЫ

Игроки могут формировать боевые роты. Для их формирования нужно знамя и знаменосец (не путать со Знаменосцем из правил по Отрядам), игрок с Умением Капитан, а также ленты.

Знамя желательно согласовать заранее с региональным или главным мастером. Примерные требования: длина древка от 180 см, материал древка не оговаривается, если материал полимерный, то он должен быть окрашен или декорирован любым другим образом. Изображение на знамени не должно противоречить законодательству РФ и не должно отражать современные остросоциальные аспекты реальной жизни.

Для того чтобы использовать ленты необходимо получить статус “рота”. Получить его можно у ближайшего представителя МГ. Статус присваивается на 1 час (время фиксируется в сертификате, который крепится на древко знамени). Присвоение статуса стоит 3 ленты (отдаётся тому представителю МГ который присваивает статус). После получения статуса “рота” знаменосец должен закрепить ленты на древке знамени, количество лент не ограничено. По окончании времени, ленты должны быть сняты со знамени.

Ленты это материальное воплощение припасов (подробнее в правилах по экономике). На знамени это ленты, в остальное время припасы.

Ленты моделируют увеличение численности людей в роте (но только те что закреплены на знамени). То есть если рота физически 5 человек, а лент 10 то в сумме их 15. Минимальная численность роты - 3 человека (в т.ч. капитан и знаменосец), максимальная - не ограничена.

Знамя несет 1 человек (вне боя этот человек может меняться). Пока на знамени ленты, знаменосец не поражаем и сам не может наносить урон. Как только ленты кончились, знаменосец может вступить в боевое взаимодействие или не вступать.

Если знаменосец не хочет вступать в боевое взаимодействие, а боевое взаимодействие активно происходит рядом с ним или его пытаются атаковать, то он должен сесть на одно колено и при наличии оружия держит его на боевую часть. В случае крайней необходимости объясняет голосом что он сдался.

Если знаменосец хочет вступить в боевое взаимодействие, то он должен делать это без знамени в руках. То есть бросить его в сторону, прислонить к дереву при возможности и так далее.

Знаменосец может крепить ленты на знамя, держать в руках или другим способом расположить их, так чтобы все это видели.

Во время боевого взаимодействия знаменосец должен отойти от своей роты и места боевого взаимодействия минимум на 8-10 метров и встать так чтобы не находиться на линии стрельбы или линии атаки. Во время боевого взаимодействия когда у участника команды хиты падают до состояния 0 хр, он поднимает оружие вверх (желательно держать за боевую часть) и выходит из места боевого взаимодействия, так чтобы не мешать остальным участникам. И движется в сторону знаменосца, скорость передвижения не регламентируется. Когда такой боец касается знамени частью тела или оружием, знаменосец вытаскивает 1 ленту из общей связки и бросает её на землю (1 боец - 1 лента. сбегать чтобы взять для товарища нельзя), после чего бойцу возвращаются все его хиты, но не бафы (считаются потраченными как в случае смерти), и он может продолжить боевое взаимодействие, при этом сразу вернуться к нему без промедления. Маг при использовании ленты НЕ восстанавливает потраченные в ходе боя магснаряды и эгиду (например, если у мага 4 магснаряда, он потратил в бою 2, его убили. В этом случае использование ленты позволит потратить 2 оставшихся магснаряда, но не больше. Т.е. количество боевых заклинаний ограничено на весь бой независимо от количества лент).

Если ленты кончились или боец по тем или иным причинам не может продолжать бой, то боец в состоянии 0 хитов просто ложится на землю рядом со знаменосцем, так, чтобы не мешать другим участникам, и ждёт окончание боевого взаимодействия. После окончания боевого взаимодействия такой игрок находится в состоянии тяжелого ранения и действует согласно правилам по Медицине.

Запрещено физически препятствовать передвижения игроков от места боевого взаимодействия, до знаменосца. В случае, если место боевого взаимодействия сдвинулось в другое место от изначального, то и знаменосец должен также передвигаться, соблюдая должное расстояние от своей роты.

После окончания боя знаменосец должен собрать использованные ленты и передать их ближайшему мастеру, сообщив, сколько лент было изначально и сколько использовалось.

В случае штурма локации знаменосец штурмующих располагается на том же расстоянии (8-10 метров), знаменосец обороняющихся при отсутствие такого расстояния

располагается максимально далеко от места боя, но находясь в беспрепятственном доступе для участников боя.

В случае, если роту с лентами атакует группа игроков, которая не является ротой, то знаменосец должен отойти по возможности на нужное расстояние (8-10 метров) и там ожидать окончание боя. Рота с лентами может использовать ленты в таком бою (противная сторона без лент, соответственно пролетает). Вне боя ленточки не работают (бэкстаб, оглушение функционируют как обычно).

Штурмовать могут все, невзирая на наличие знамен, лент и рот.

Союзные ленточки (лент других рот, пусть и сражающихся на вашей стороне) использовать нельзя.

КРЕПОСТИ, СООРУЖЕНИЯ, ОСАДЫ

Места расположения стен локации, ворот, игровых строений, а также неигрового лагеря должны быть согласованы с региональным мастером или с Главным Мастером игры или лицом, его замещающим. Будьте готовы переносить строения и лагеря, несогласованные с мастерами, в другое место.

Предбоевая зона – свободная зона перед штурмовыми воротами (снаружи) для размещения сил штурмующих. Не менее 15x15 метров, не ограниченных другими сооружениями, неигровой территорией или естественными препятствиями (река, болото и т.д.), кроме растущих деревьев.

Боевая зона – свободная зона за штурмовыми воротами (внутри) для проведения боя после пробития ворот. Не менее 10x10 метров, не ограниченных другими сооружениями, неигровой территорией или естественными препятствиями (река, болото и т.д.), кроме растущих деревьев.

Нештурмовая стена – бескаркасная стена, представляющая собой баннер, полотно или нетканку, натянутую между опорными столбами или деревьями. Высота нештурмовой стены должна быть не менее 2 метров. Материал обтяжки должен быть непрозрачным и не должен быть пленкой. Нештурмовая стена должна быть сплошной. Любой разрыв в ней считается проходом. В нештурмовой стене разрешается делать игровые и неигровые проходы. Неигровой проход должен помечаться крупной, различимой с 20 метров надписью «НЕИГРОВОЙ ПРОХОД». Непомеченные надписью проходы считаются игровыми. Неигровые проходы разрешается использовать только для пожизненных дел и только персонажам в белых хайратниках. Любое игровое взаимодействие через нештурмовую стену (без прохода) запрещено, если не оговорено особо.

Штурмовая стена – каркасная стена, обтянутая баннером или покрашенным полотном с рисунком каменной/деревянной стены, или стена из сплошной доски/бревен. Для каркасных стен каркас должен быть не менее конверта (каждый сегмент стены между двумя опорными столбами должен иметь верхнюю, нижнюю и диагональные

перекладины). Высота штурмовой стены не менее 2 метров высотой, Для того, чтобы со стены можно было сбрасывать камни и брёвна, её высота (до низа зубца) должна быть не менее 2,5 метров. Проходы в штурмовой стене, кроме главных ворот, запрещены. Любое игровое взаимодействие через штурмовую стену запрещено, если не оговорено особо. Штурмовая стена может иметь в своей конструкции парапеты и галереи, на которые ведут минимум 2 лестницы, зубцы по верху стены, бойницы с жесткой рамкой для стрельбы сквозь них. Штурмовая стена должна быть крепкой и прочно установленной, выдерживать умеренные толчки и повисания на ней с любой из сторон, и не должна иметь в своей конструкции травмоопасных элементов: торчащих элементов крепежа, острых углов и т.д.

Частокольная ограда – условное обозначение различных вариантов ограждения: мантелетов, деревянных ежей, конвертов - все от 60 до 130 см высотой. Ключевые отличия такой ограды от стен:

- возможность применения метательного и рукопашного оружия над оградой;

Штурмовые ворота - элемент штурмовой стены, через который осуществляется проход внутрь локации. Длина огороженного (любым образом) пространства за проёмом ворот крепости не должна превышать 2 метров. Любые конструкции внутренней части проёма ворот, предполагающие возможность атаковать нападающих сбоку или сверху, укрываясь за элементами конструкции, не допускаются. Ворота должны быть сделаны прочно и антуражно. Они должны выдерживать умеренные удары и толчки без повреждений любых элементов своей конструкции. Ворота крепости должны иметь засов или иной запор изнутри и полностью раскрываться наружу (прижимаясь к стене или опускаясь) и иметь крепления для жёсткой фиксации в этом положении. Проем ворот должен быть не менее 2,5м в высоту, высота самих ворот - не менее 2м в высоту.

Типы локаций:

1. Неукрепленное поселение – это локация без укреплений. Локация типа «Неукрепленное поселение» не имеет никаких ограждений.

Не имеет боевой и предбоевой зон.

Расстояние между строениями и сублокациями в «Неукрепленном поселении» должно быть не менее 5 метров для обеспечения боевки на улицах.

2. Укреплённое поселение – это локация, имеющая минимальные укрепления.

«Укреплённое поселение» должно иметь участок штурмовых стен с воротами длиной не менее 10 метров (включая ворота) с боевой и предбоевой зонами, а также замкнутый периметр ограждения.

Периметр ограждения может состоять из штурмовых или нештурмовых стен, в том числе и стен строений и сублокаций, а также частокольной ограды. Шатры ограждением не считаются.

Штурмовые ворота укрепленного поселения должны быть не менее 1,5 м в ширину.

Базовая хитовка ворот локации типа “Укреплённый поселение” – 6 осадных хитов.

Типы Строений:

В лагерях основными строениями являются модели шатров, навесов и др. временных строений. В городах и крепостях – здания (стационарные строения).

Для стационарных строений: стены строений моделируются ткаными и неткаными материалами, фанерой и иными плотными материалами, затрудняющими проход и осмотр.

Стены любых строений не разрушаемы, проникнуть в строение можно только через вход или через окна (без повреждений конструкции).

Строение может быть укрепленным, если оно имеет высокий уровень антуража, достаточно прочный каркас и дверь не менее 200 см высотой и 100 см шириной, которая оборудована засовом или замком. Такое строение считается укрепленным.

Осадные хиты укрепленного строения указываются на сертификате, который крепится к косяку двери. Осадные хиты снимаются аналогично разрушению ворот крепости соответствующим осадным вооружением или магией. Базовое количество осадных хитов строения равно 3. Количество осадных хитов строения можно увеличить по общим правилам. После снятия всех осадных хитов с укрепленного строения все находящиеся внутри обязаны в течении минуты покинуть его, оставшиеся в разрушенном строении переходят в состояние тяжелого ранения.

Разрушение укрепленного строения фиксируется в его сертификате, с 1 хита такое строение функционирует как обычное.

Снятые осадные хиты штурмовых ворот или укрепленных строений восстанавливаются персонажами с Умением Инженер с затратой ресурсов.

Также осадные хиты могут быть увеличены алхимией или магией (см. соответствующие разделы правил).

Осадные хиты можно снять магией и тараном.

Таран.

Размером минимум 2 метра длиной, толщина бревна диаметром от 20 см. Без веток, сучков и прочих торчащих, острых и опасных элементов.

1 осадный хит - 10 ударов. Удары обозначаются, бить со всей силы тараном не надо. Каждый удар обозначается голосом (иии раз, иии два.... и так до 10).

Тараном пользуются минимум 4 человека. Если одного из них убили или стало меньше 4х человек, то таран перестает снимать хиты, и процесс снятия осадных хитов не возобновится пока их снова не станет минимум 4 и отсчет надо будет начинать заново с того осадного хита на котором их прервали.

Снятие осадных хитов магией прописано в разделе магия.

Сжигать здания нельзя.

Боевое игровое взаимодействие при штурме оружием ближнего боя возможно только над частokoльной оградой. Применять рукопашное оружие с штурмовой стены сверху вниз или по стене снизу вверх, перелезть, проползть под стенами или оградой или протискиваться между элементов конструкции, а также повреждать строго запрещено.

Стрелковое оружие и магнаряды применяются без ограничений. При этом, засовывать руки с оружием через бойницы и через стены городов запрещается.

После разрушения ворот (или если они открыты по иным причинам), объявляется тайм стоп чтобы обороняющие распахнули ворота настежь и закрепили их в этом положении, а также заняли позиции в боевой зоне внутри. После этого схватка происходит по общим правилам игры до тех пор, пока либо не будут уничтожены (находиться в состоянии тяжёлого ранения) или не убегут все нападающие или все защитники.

Штурм считается полностью завершённым только в случае если защитники прекратили вооружённое сопротивление. Перестрелка и обмен ударами во время выноса ворот с последующей боевкой в боевой зоне и штурмами укрепленных зданий в локации - это все один бой. Бой считается окончённым после окончательного ухода всех штурмующих из локации.

После снятия всех осадных хитов со здания находящиеся внутри обязаны в течении минуты покинуть его, выйти из здания и встать перед его входом. Если находящиеся внутри отказываются выйти то они умирают и сразу идут в мертвятник (типа их завалило и даже если разобрать это всё, то от тел ничего не осталось). Штурмующие обязаны отойти на расстояние не менее 5 метров от входа так, чтобы дать место для размещения всех вышедших. После этого схватка происходит по общим правилам игры до тех пор, пока либо не будут уничтожены (находиться в состоянии тяжёлого ранения) или не убегут все нападающие или все защитники.

На всех зданиях и сооружениях, имеющих осадные хиты, должны висеть Сертификаты с указанием количества этих хитов. Сертификаты вешаются как правило с левой стороны от ворот/дверей (если нет места слева, можно справа).

Археология

Археология – один из основных элементов игры и представляет собой поиски и исследования древних руин для нахождения различных ценностей: золота, артефактов, магических текстов или просто предметов культуры. Эти поиски проводятся на специально отведенных местах – раскопах.

Если вы хотите заняться археологией, один или группой, вам необходим в составе группы человек с Умением Археолог 1 уровня (некоторым персонажам доступно на старте и можно получить в процессе игры пройдя обучение), Археолог 2 или 3 уровня (можно получить пройдя обучение на игре).

Далее вам нужно выбрать место под раскоп, где вы и поставите свой игровой лагерь и согласовать его с Региональным Мастером и Мастером по Археологии (производится до предыгрового парада)

Раскопы имеют три уровня и одну возможность бонусного улучшения (баф. готовится медиком).

Раскоп 1-го уровня представляет собой огражденную часть земли примерно 1м на 2м, условно разделённую на 6 секторов (которые моделируют слои раскопа).

Раскоп 2-го уровня представляет собой Раскоп 1-го уровня, увеличенный на 2 сектора (всего 8), дополненный навесом.

Раскоп 3-го уровня представляет собой Раскоп 2-го уровня, дополненный оборудованным местом для промывания находок. Прибавляет ещё 2 сектора для раскопок (всего 10).

Раскоп, не соответствующий требованиям, Раскопом не считается и не получает сертификат Раскопа.

В сертификате раскопа указывается его уровень и прописывается наличие бонусов или негативных эффектов.

Для повышения уровня раскопа необходимо: один Инженер (уровень умения инженера равен максимальному уровню на который он может улучшить раскоп) и ресурсы для улучшения (вид и количество см. в правилах по экономике). Ресурсы сдаются инженером мастеру по Археологии или региональному Мастеру. Затем необходимо визуализировать уровень, согласно указанным требованиям, отыграть процесс апгрейда, получить от мастера запись в сертификат Раскопа.

Каждый раскоп конечен и имеет по 10 находок внутри, однако возможность найти наиболее ценные у вас появится только при улучшении раскопа до 3го уровня.

Уровни умений Археологов:

1. Археолог 1 уровня

Стартовое умение всех кто выбрал своей деятельностью Археологию.

Может пользоваться раскопом, но только один (то есть в 1 архчас из 1 раскопа, находку может достать только 1 археолог), может использовать "баф*" один раз за игру, не может учить.

можно получить пройдя на игре квест "Землекоп", для выполнения квеста постарайтесь найти себе "Учителя" (им может быть Археолог 2го или 3го уровня) он сможет помочь Вам пройти обучение быстрее (это не обязательно, просто ускорит процесс).

2. Археолог 2 уровня

Может пользоваться раскопом и использовать "баф*" два раза за игру, +1 к броску кубика. Два человека с умением Археолог 2 уровня могут одновременно копать один раскоп (то есть 2 археолога, оба не ниже 2 уровня могут за 1 архчас достать из 1 раскопа по 1 находке на каждого). Может учить. Доступна поисковая Археология.

можно получить пройдя на игре квест "Находка"

3. Археолог 3 уровня

Любое количество археологов 3 уровня могут одновременно пользоваться раскопом, использовать "бафы" каждый архчас, +2 к броску кубика, имеет доступ к поисковой Археологии, может учить, можно получить пройдя на игре квест "Удивительная находка"

Для всех уровней умений обязательно наличие реальных инструментов:

Зубило (Долото, стамеска или аналог для работы по камню)

Молоток

Лопата

Рекомендуемые (наличие на ваше усмотрение):

Средства защиты дыхательных путей от пыли (маска, повязка, респиратор и тп)

Кисточка (или щётка)

Очки (для защиты от пыли)

Перчатки

Все инструменты и сопутствующие предметы должны быть заантуражены (не должно быть видно современных материалов, логотипов, ярких цветов).

Моделирование раскопок:

Перед каждым архчасом каждый игрок владеющий Умением археологии любого уровня должен выкопать 30-50 см в глубину яму размером в 1 сектор, который он копает.

В 1 архчас 1 копатель может раскопать только 1 сектор в 1 раскопе. Если вам подконтрольны несколько раскопов, то для работы в них для каждого раскопа нужен свой копатель. Если в 1 раскопе работает 2 Археолога 2 уровня или большее количество Археологов 3 уровня, то каждый выкапывает себе по одному сектору и получает по одной находке (порядок получения находок определяют сами археологи).

6 раз за игру проводится Археологический час (далее архчас):

Первый день: с 16.00 до 17.00, с 20.00 до 21.00

Второй день: с 10.00 до 11.00, с 16.00 до 17.00, с 20.00 до 21.00

Третий день: с 10.00 до 11.00.

В это время группы копателей должны находиться на раскопах и имитировать раскопки. В эти периоды раскопы обходит мастер по археологии и определяет полученную добычу согласно сертификатам раскопа и иным условиям.

Находка может быть выдана ТОЛЬКО Археологу, если в архчас в момент прихода мастера Археолога в раскопе нет, либо раскоп не копался (не выкопан сектор раскопа), значит команда ничего не выкопала.

Ценность полученной добычи определяется броском д6 (кубик бросает Археолог) и действующими улучшениями/ухудшениями.

Уровни находок:

Ценность 1 - Критическая неудача

Ценность 2 - Неудача

Ценность 3 - Лёгкое невезение

Ценность 4 - Успех

Ценность 5 - Высокий успех

Ценность 6 - Удивительный успех

Ценность 7 и более - Критический успех

Ценность Удивительного и Критического успеха зависит от уровня раскопа.

Точную добычу определяет мастер.

ЗАХВАТ РАСКОПА

Раскопы можно захватывать. Чтобы захватить нужно, чтобы к моменту появления мастера раскоп контролировала другая сторона. Настоящие владельцы либо убиты, либо изгнаны и не смеют вернуться. Мастер выдаст добычу тому археологу, который занимается раскопками в момент его прихода.

Запрещено нападать на копателей в присутствии мастера или устраивать засады прямо возле раскопа, ожидая, когда мастер уйдет. При подозрениях на такую ситуацию мастер волен накладывать на злоумышленников вредные эффекты, вплоть до мгновенной смерти (временной).

Поисковая археология

Принципиальное отличие от простой археологии заключается в необходимости нахождения места в котором надо проводить раскопки.

Поисковой Археологией может заниматься Археолог 2 или 3 уровня и Чёрный копатель (см. ниже) в любое время независимо от архчаса.

Чтобы начать поиск необходимо добыть Карту, она может продаваться у мастерского торговца, быть наградой за выполнение квеста, прохождение данжа, но

вероятнее всего её вам выдаст мастер по археологии взамен на особый предмет(на Чипе будет указано, что этот предмет можно обменять на Карту).

Так как Карта указывает на расположение древностей вполне логично, что составлена она на одном из древних языков. Поэтому для прочтения необходимо иметь умение: “Знание древних языков”. Однако некоторые карты могут быть уже расшифрованы предыдущим владельцем.

В указанном на карте месте вы можете выкопать находку.

Чёрный копатель

Метка Чёрного копателя даёт возможность любому человеку (даже не имеющему профессии Археолога) единожды попытаться найти захоронение и выкопать находку.

Метка сдаётся Мастеру по Археологии для получения карты. По данной карте игрок осуществляет поиск и выкапывание под присмотром Мастера по Археологии или регионального мастера).

Где взять такую метку вы узнаете на игре.

Древние языки

Существует 3 вида Древних языков: теллекурре, ючителле, древнеханейский.

Теллекурре - язык одноименной группы племен, проживавшей к северо-западу от Моря Мук. Исчез из употребления около 500 лет назад вместе с падением Властелина, ядром армии которого являлись эти племена. После поголовного истребления теллекурре, последовавшего за поражением Властелина, полностью исчез из разговорной речи. Вместе с тем, так как теллекурре был основным колдовским языком Севера, осталось значительное количество документов и колдовских трактатов. После возвращения Госпожи и Взятых этот язык стал возвращаться в устную речь, в первую очередь в среде высшей аристократии и чиновничества, тесно общавшегося со своими повелителями. Современная версия базируется на грамматике ханейского со значительными лексическими заимствованиями из форсбергского и розеанского (что поделать, учителя правописания из Взятых были так себе).

Сейчас считается языком колдовской и интеллектуальной элиты Империи

Ючителле - язык одноименной группы племен, проживавшей к северо-востоку от Моря Мук. Исчез из употребления около 500 лет назад вместе с падением Властелина, на стороне которого сражались племена ючителле. В настоящее время считается мертвым. Иногда употребляется для колдовских и религиозных текстов. Современной версии не имеет, но диалекты ючителле до сих пор используются в глухих деревнях к северу от Граната.

Древнеханейский - древний язык цивилизации Самоцветных городов. Исчез из употребления около 1000 лет назад вместе с падением империи Самоцветных городов, которое связывают с мифической фигурой Разрушителя. Современная версия - ханейский, нынешний язык Самоцветных городов, грамматически, лексически и фонетически ближе к языкам южных городов, чем к своему предку. Тексты на древнеханейском исключительно редки. Ввиду необычной записи (без гласных и пробелов) с трудом читаются.

Знание этих языков моделируется Умением Древние Языки 1 (теллекурре), 2 (ючителле) и 3 (древнеханейский) уровня соответственно

Каждый следующий язык нельзя выучить не зная предыдущий.

На игре вы можете встретить абсолютно любые документы написанные на древних языках, от исторических книг до рецептов и заклинаний и даже карт.

Особенно полезным знание древних языков будет магам и археологам.

Чтобы обучиться древнему языку необходимо посетить библиотеку, где вас научат читать эти шифры.

Медицина

Состояния

Кровотечение - наступает при снятии нательных хитов. В состоянии кровотечения персонаж теряет 1 хп каждые 15 минут. В рамках медицины лечится перевязкой или использованием микстуры для остановки кровотечений. Перевязку может осуществлять любой персонаж с использованием перевязочного средства, но только на другого персонажа. Для остановки кровотечения самостоятельно используйте соответствующую микстуру. Мера необходима, если персонажа нельзя быстро доставить к медику или если нет микстуры лечения ран.

Легкое ранение - состояние ранения, при котором остается 1 и более нательных хп. В рамках медицины лечится только персонажем с умениями медика или микстурой для лечения легких ран.

При лечении легких ран медиком отыгрывается процесс лечения, тратится 1 перевязочное средство, для восстановления каждого хп требуется 5 минуты. В течение этого времени нельзя участвовать в активных взаимодействиях, бегать, громко кричать. Бег, участие в активном взаимодействии, вроде боя, переводят легкораненого в состояние тяжелого ранения (0 хитов) через 1 минуту или после окончания взаимодействия.

При применении зелья тратится 1 зелье лечения легких ран на все недостающие хп, восстановление идет 1 хит за 5 минуты. В течение этого времени нельзя участвовать в активных взаимодействиях, бегать, громко кричать. Можно применить зелье лечения тяжелых ранений, все хп восстанавливаются за минуту.

Тяжелое ранение - состояние 0 хп. В этом состоянии персонаж не может самостоятельно передвигаться, использовать умения, разговаривает только шепотом. В рамках медицины лечится персонажем с умением медик с применением жребия или использованием зелья для лечения тяжелых ран. Если в течении 15 минут тяжелораненый не перевязан, то он умирает. Перевязанный тяжелораненый считается стабилизированным, не может самостоятельно передвигаться, использовать умения, разговаривает только шепотом. Бег, участие в активном взаимодействии или громкий разговор убивает тяжелораненого (даже стабилизированного). При лечении тяжелых ран медиком тянется жребий, отыгрывается процесс лечения в случае положительного исхода. Если пациент выжил, то тратится 1 перевязочное средство, время восстановления согласно уровню медика (восстанавливаются сразу все хиты). При применении зелья используется 1 зелье лечения тяжелых ран, время восстановления 10 минут (восстанавливаются сразу все хиты).

Внимание!!! Перевязочное средство - это не чип, это реальная модель перевязки. Для хирургического лечения чипы не используются.

Болезнь - состояние болезни отыгрывается согласно описанию болезни (объясняется при заражении). Лечится пробуйте у магов или у медиков, там вам расскажут, что делать.

Отравление - состояние отравления отыгрывается согласно описанию яда (объясняется при отравлении). Лечится пробуйте у магов или у медиков, там вам расскажут, что делать.

Уровни медиков

Лекарь 1 уровня - может добавить к жребию 1 черный или 1 белый камень на свое усмотрение. Тяжелые ранения лечит в течение 20 минут. Может варить легкие микстуры и лечит легкие болезни.

2 уровень - специализация. В зависимости от того, на что Вы делаете уклон в игре, Вы можете выбрать специализацию Лекарь 2 уровня или Аптекарь 2 уровня.

Лекарь 2 уровня - на свое усмотрение может добавить к жребию 1 черный или 1 белый камень. Время лечения тяжелых ранений составляет 10 минут. Может варить только легкие микстуры, лечить легкие и средние болезни (если излечение возможно хирургическим путем).

Аптекарь 2 уровня - может добавить к жребию также 1 черный или 1 белый камень, но время лечения тяжелых ранений остается 20 минут. Может варить легкие и средние микстуры. Может лечить легкие и средние болезни (если излечение не требует хирургического вмешательства).

3 уровень - углубление специализации - зависит от выбранной Вами ранее специализации.

Лекарь 3 уровня может добавить к жребию на свое усмотрение 3 белых или черных камня. Время восстановления 10 минут. Может варить легкие микстуры и 1 среднюю на выбор. Лечит легкие и средние болезни (если излечение возможно хирургическим путем).

Аптекарь 3 уровня может добавить к жребию 1 белый или черный камень. Время восстановления 10 минут. Может варить любые микстуры. Лечит все болезни (если излечение не требует хирургического вмешательства).

Обучение

Для начала всем медикам, независимо от специализации нужен медицинский журнал, который является непобораемым предметом. Можно вести разные на хирургию и травничество, или один на оба направления. Журнал должен быть именным. Рекомендую завести второй журнал (также именной) на случай, если появится ученик. В журнале должны вестись записи о проводимых манипуляциях с пациентами, изготавливаемых микстурах, записываться изучаемые рецепты.

Все заявленные медики начинают игру с лекаря 1 уровня. Выучиться на лекаря можно и уже на полигоне одним из двух путей. Первый - пойти в библиотеку, второй вариант - учиться у действующего медика любого уровня (для этого Вам нужно найти учителя и профильного или регионального мастера).

Для получения лекаря 2 уровня в журнале должны присутствовать записи о 3 успешно проведенных операциях, после чего персонаж допускается до экзамена, по результатам которого он повышает или не повышает уровень.

Для получения аптекаря 2 уровня в журнале должны присутствовать записи о 3 успешно сваренных микстурах, после чего персонаж допускается до экзамена, по результатам которого он повышает или не повышает уровень.

В случае провала экзамена повторно можно сдать только в следующем цикле.

Для получения 3го уровня медик должен внести вклад в медицину, то есть провести исследование какого-нибудь профильного вопроса (например "влияние классической музыки на успешный исход операции" или "добавление жабьей слизи к

различным микстурам”), о чем написать соответствующую рукопись. Исследование действительно должно происходить на полигоне во время игрового процесса, на ключевые этапы необходимо вызывать профильного или регионального мастера. Если исследование завершилось успехом, то его результат можно применять далее.

После достижения 3 уровня можно получить дополнительный квест. Ищите информацию на игре.

Лечение

Лечение легких ранений может проводиться медиком в любых условиях вне активных боевых действий.

При лечении тяжелых ранений разыгрывается жребий. Если результат жребия неутешителен, то пациент умирает. Если жребий успешен, то отыгрывается процесс операции. Отсчет времени излечения идет с момента начала жребия. Для лечения тяжелых ранений необходимо наличие специального оборудованного пространства - стационарный или полевой госпиталь.

Стационарный госпиталь

Сооружение госпиталя должны соответствовать требованиям Здания (см. Укрепления, здания и сооружения). В стационарном госпитале должно быть минимум 2 лежака для операций (размер около 2х0,5м).

Строительство стационарного госпиталя согласуется до игры с мастером по медицине.

Стационарный госпиталь 1 уровня дает к Жребию +2 белых предмета при операциях в его стенах, 2го – дает + 2 белых предмета к жребию и сокращает время лечения вдвое, 3го - дает возможность перебросить жребий (по решению оперирующего лекаря). Для улучшения госпиталя Вам потребуются ресурсы и инженер.

Полевой госпиталь

«Полевой госпиталь» - переносной лежак антуражный. Позволяет проводить операции в полевых условиях. Не дает никаких бонусов.

При лечении заразных болезней медик должен обязательно быть в маске и в обработанных специальной микстурой перчатках. Маска должна быть зачищена как стерильная у профильного или регионального мастера в обмен на 1 единицу ресурса “Ткань”.

Жребий

1. в жребии всегда должен быть 1 черный и 1 белый камень, которые кладутся в начале
2. медик на свое усмотрение может докладывать или не докладывать камни согласно своему уровню

3. Стационарный госпиталь дает прибавку белых камней согласно уровню. Полевой госпиталь плюсов не дает.
4. Докладываются черные камни, если пациент болен, отравлен или проклят (проверяется ВДК)
5. Возможно проведение манипуляций, добавляющих белые камни к жребию.

Микстуры

Для приготовления микстур нужны ингредиенты. Любые ингредиенты можно купить, часть ингредиентов добывают археологи, грибы растут на лесопилке, растения можно вырастить в саду.

Сад представляет собой огороженный участок 0,5м*0,5м с посадками и необходимым для ухода за растениями инвентарем (лейка, лопата, грабли и т.д.)

Для получения урожая сад необходимо засеять соответствующими растениями.

Каждый куст дает 3 единицы ингредиента (включая 1 потраченный на засеивание), которые идут на повторное засеивание сада или в использование. Сады плодоносят 6 раз за игру:

Первый день: с 16.00 до 17.00, с 20.00 до 21.00

Второй день: с 10.00 до 11.00, с 16.00 до 17.00, с 20.00 до 21.00

Третий день: с 10.00 до 11.00.

Сад 1го уровня позволяет посадить 3 растения.

Улучшение до сада 2 уровня выглядит как увеличение площади до 1*0,5м.

Позволяет выращивать 5 растений

Улучшение до сада 3 уровня подразумевает визуальное увеличение “богатости” сада. Позволяет выращивать 7 растений.

Помимо антуражных изменений для увеличения уровня сада вам понадобятся соответствующие ресурсы и инженер.

Сады апгрейдятся по общим правилам апгрейда сооружений (см. правила по экономике).

Чтобы сварить легкую микстуру, вам понадобится емкость, в которой можно варить и огонь. Если Вы планируете варить микстуры посерьезнее, то Вам понадобится обустроенная лаборатория. В лаборатории должен быть стеллаж для ингредиентов, горелка, варочная емкость, средство тушения непредвиденных результатов.

При повышении уровня жребием вытягивается изучение одного рецепта, соответствующего получаемому уровню. Остальные рецепты ищите в процессе игры. Для использования рецепта необходимо переписать его в журнал, чтобы он стал непобираемым. Если Вы решаете хранить рецепт в свитке, то его у Вас могут украсть, отобрать или что еще придумают, и тогда знание утеряно вместе с носителем.

Болезни

При заражении вклеивается чип Болезни с названием болезни, датой и временем заражения в лист дебафов ВДК.

Выздоровление в обязательном порядке проводится в присутствии мастера, который своей печатью “гасит” чип болезни в ВДК.

Механизм отравлений

Готовый яд выглядит как чип на него плюс небольших габаритов наклейка. Отравление может произойти только через еду или воду. Отравитель должен заблаговременно позвать ближайшего мастера или рега, отдать ему чип на яд, и вернуться к отыгрышу отравления - незаметно наклеить чип на посуду, содержимое которой он хочет отравить. Далее присутствующий мастер или рег следит за наступлением отравления и в случае успеха тихо объявляет жертве эффект, снимает наклейку (желательно незаметно, по ситуации), вписывает эффект в вdk. Если содержимое посуды разошлось по кругу, то отравились все. Если человек, например, отпил из кружки, ему сказали или сам увидел наклейку и выплюнул содержимое, то ему повезло, он не отравился.

Мастер вклеивает чип отравления с названием яда, датой и временем отравления в лист дебафов ВДК

Излечение от яда проводится только в присутствии мастера, который своей печатью “гасит” чип яда в ВДК.

Спецвзаимодействия

1. Действия (доступны всем):

- оглушение;**
- обыск;**
- связывание;**
- перенос;**
- добивание;**
- заковывание в кандалы.**

Оглушение (обычное оглушение) - моделируется легким, но ощутимым хлопком небоевой частью оружия между лопаток со спины со словами «Оглушен» (так, чтобы жертва услышала, можно шепотом). Также может наступить вследствие применения магических приемов (см.правила по Магии). Обычное оглушение нельзя применить к

цели в шлеме, прочие виды оглушения не зависят от наличия шлема. Не применяется в боевой обстановке.

Эффект: состояние “Оглушен”. Цель аккуратно ложится (или садится по своему желанию) на землю и считается находящейся без сознания. Данное состояние длится 5 минут. Бессознательное тело может быть транспортировано по правилам переноса персонажа. 5 минут бессознательного состояния не могут быть сокращены. Оглушенный не помнит ничего, что происходило вокруг пока он был без сознания.

Прекращается: через 5 минут. После окончания Оглушения персонаж еще 5 минут имитирует головную боль. Повторное оглушение в этот период дополнительно снимает 1 хит.

Обыск – при обыске тот, кто обыскивает, должен указать место или объект обыска (карман левый, карман правый, кошелек, сапог и т.д.). Тот, кого обыскивают, выкладывает все игровые вещи, которые у него есть в указанном месте/местах.

Игроку запрещается ношение игровых предметов вне явных внешних элементов костюма, заметных карманов, сумок (уважаемые игроки, пожалуйста, озаботьтесь нужными предметами гардероба - сумками, подсумками, внешними карманами, поясными мешочками и т.д.). Внимание! Хранение/ношение игровых ценностей допускается только в специальных элементах костюма, обозначенных выше, либо в специально оборудованных и прочипованных сундуках для хранения, либо других согласованных с мастерами игровых местах хранения. Спрятать “под камушком” или в неигровой зоне нельзя.

При обыске персонаж отдаёт все подбираемые игровые предметы (т.е. кроме оружия, непобираемых или скрытых иными способами). Называть разом несколько мест нельзя, только по-очереди (нельзя заявить “Выкладывай все, что есть”; нужно обыскивать возможные места хранения ценностей по одному “Что у тебя в левом кармане (показывает); что у тебя в сумке (показывает) и т.д.). Персонажи в состояниях “Связан”, “Оглушен”, “Тяжелоранен”, “Мертв”, “Закован” не могут сопротивляться обыску. В остальных случаях обыск проходит только добровольно.

Эффект: передача обыскивающему игровых предметов.

Связывание - моделируется аккуратным не тугим связыванием конечностей веревкой без завязывания глухих узлов (чтобы по жизни в случае форс-мажора человек мог снять веревку сам). Игроку нельзя причинять физические неудобства (боль).

Со связанными руками невозможно применять оружие для боевых взаимодействий, зелья и заклинания, со связанными ногами невозможно ходить. Наличие кляпа и невозможности говорить обозначается отдельно (моделируется повязкой ткани или банданой на нижнюю часть лица, закрывать полностью рот не требуется - соблюдаем правила гигиены).

Освободиться персонаж может с чьей-либо помощью сразу (без отсчета) или самостоятельно («перерезав» веревки игровым клинковым оружием: моделируется перетиранием верёвки о клинок и счетом вслух (можно шепотом) от 1000 до 1100 (тысяча один, тысяча два, ..., тысяча сто)). По окончании счета веревки считаются перерезанными, если пленнику никто не помешает. В противном случае моделирование «перерезания» и отсчет начинаются заново.

После двух часов пленения игрок при желании может заявить о добровольном уходе из жизни (недосмотрели за пленником, он сбежал - игрок при этом направляется в мертвятник как умерший Временной смертью) или продолжить игру пленным.

Перенос персонажа - неспособного двигаться самостоятельно по тем или иным причинам персонажа может переносить другой человек. Неспособный двигаться закидывает руку на плечо переносящему, оба идут медленным шагом. Персонажи в состояниях «Связан», «Оглушен», «Тяжелоранен», «Мертв», «Закован» не могут сопротивляться переносу, в остальных случаях перенос проходит только добровольно. Если персонаж против переноса и при этом не находится в вышеуказанных состояниях («Связан», «Оглушен», «Тяжелоранен», «Мертв», «Закован»), то перетаскивать его, используя физическую силу по реалу, запрещено.

Добивание (общее) - для убийства тяжело раненого персонажа необходимо обозначить нанесение удара в поражаемую зону и сказать «Добиваю» (так, чтобы жертва услышала). После этого персонаж умирает Временной Смертью. С добитого должен быть сорван браслет жизни (добивающий может забрать сорванный браслет себе).

Заковывание в кандалы - моделируется аналогично «связыванию», но с использованием игровых кандалов с замком. Кандалы моделируются пластиковой или иной имитацией реальных кандалов, которые могут самостоятельно (без реального замка) пребывать в закрытом состоянии, и заранее чипуются мастерами. Замок моделируется наклейкой. Кандалы не должны причинять жертве физические неудобства (боль) или наносить вред костюму.

Со скованными руками невозможно применять оружие, зелья и большинство заклинаний, со скованными ногами невозможно ходить.

Персонаж не может освободиться самостоятельно, расковать персонажа может только тот, у кого есть ключ от кандалов/наручников (или обладающий Умением по взлому замков).

После двух часов пленения игрок при желании может заявить о добровольном уходе из жизни Временной смертью (недосмотрели за пленником, он сбежал- игрок при этом направляется в мертвятник) или продолжить игру пленным.

2. Спецдействия (требует Умений):

- бэкстаб;
- пытки;
- казнь;
- расчленение;
- воровство;
- взлом.

Для всех умений, которые требуют чипов для отыгрыша, чипы выдаются профильным мастером при стартовой чиповке (кроме наклеек вора, их игроки привозят с собой) или получении следующего уровня умения (чипы умений непобираемые и непередаваемые).

На игре персонажам вне зависимости от их профессии или отсутствия таковой доступны умения, которые в свою очередь возможно прокачать. Эти умения: “Палач”, “Убийца” и “Вор”. **Все, желающие получить умения вора, убийцы или палача, должны согласовать свою заявку с профильным мастером по спецдействиям!**

Уровни умения “Палач”:

Палач 1 уровень: Пытки - возможность применять Пытки.

Палач 2 уровень: Казнь - позволяет проводить ритуальные казни (в присутствии мастера). Казненный персонаж умирает Окончательной смертью, если не оговорено иное.

Палач 3 уровень: Расчленение - дает возможность применять Расчленение.

Прокачка на 2 уровень: выпытывание ответа на вопрос 2 раза в присутствии мастера.

Прокачка на 3 уровень: экзамен по анатомии (части анатомического атласа в библиотеку).

Пытки - моделируются отыгрышем пыток в присутствии третьего лица. До начала игры Палач должен зачиповать у мастера Пыточную и Палаческие Инструменты. При непосредственно пытках Палач и пытаемый должны тщательно отыгрывать не менее 3 минут пытки с использованием инструментов и методов убеждения. Отыгрыш не должен нести вреда жизни, здоровью или человеческому достоинству жертвы. Действие доступно только персонажам с умением “Палач”.

После моделирования процесса пыток Палач и Пытаемый бросают кубик Д6. Если Пытаемый выбросил на 2 (включительно) больше Палача, то он выдержал пытки (пример: у Палача 3, у Пытаемого 5, пытки выдержал). В любом другом случае Палач прекрасно выполнил свою работу, а Пытаемый должен честно и развернуто ответить на 1 вопрос, при этом жертва Палача теряет 1 хит. Более 2 подходов пыток в течение часа приводят жертву в состояние “Тяжелое ранение”. Пытка жертвы в состоянии “Тяжелого ранения” приводит к немедленной смерти жертвы (временной), при этом никаких

ответов от трупа Палач получить не сможет. Жертва вправе отказаться от испытания и признать себя побежденной в любой момент.

Действие доступно только персонажам с умением “Палач”.

+1 к палачу на кубик за уровень после 1-го (1 уровень - разница в значении на кубике 2, 2 уровень - 3, 3 уровень - 4).

Каждый бросок кубика снимает 1 хит, после снятия хитов как обычно начинается Кровотечение (см. правила по Медицине).

Эффект: жертва отвечает на 1 вопрос (честно, развернуто).

Если жертва - колдун, и при Пытках присутствует другой колдун (в качестве наблюдателя или палача), то вместо ответа на 1 вопрос палач может потребовать принудительную передачу магических знаний. В этом случае пытаемый передает 1 из имеющихся Жетонов Знаний присутствующему при Пытках другому колдуну (если их несколько, то по выбору Палача). В случае отсутствия Жетонов Знаний жертва об этом честно заявляет вместо ответа на 1 вопрос (успешная попытка Пыток потрачена).

Казнь (окончательная смерть) - ритуальное действие для уничтожения Окончательной смертью любого персонажа. Действие доступно только персонажам с умением “Палач” не менее 2 уровня. Казнь имитирует повешение, отрубание головы, сожжение или любой другой способ ритуального убийства персонажа. Некоторые персонажи (например, колдун с перком “Сильнее плоти”) требуют специальный ритуал казни для Окончательной смерти со специальным Свитком Ритуала (иначе смерть будет Временной).

Казнь можно проводить при соблюдении ряда условий:

- казнимый должен быть в сознании (не в тяжране, не оглушен);
- процесс казни суммарно должен длиться не менее 10 минут и включать в себя описание преступления, чтение приговора, последнее слово и само игротехническое действие Казнь;
- палач должен иметь именной приговор (т.е. с вписанным конкретным именем), составленный в письменном виде, с капитанской печатью (см. правила по Отрядам).

Казнь требует присутствия мастера.

Эффект: наступление у жертвы состояния “Окончательная смерть” или “Временная смерть” (в зависимости от имеющихся перков). В случае прерывания ритуала Казни на этапе подготовки (описание преступления, чтение приговора, последнее слово) состояние казнимого остается тем же, что и до Казни. В случае прерывания ритуала Казни на этапе игротехнического действия Казнь, казнимый попадает в Состояние Тяжелого Ранения.

Расчленение - по желанию Палача может применяться вместо Добивания для убийства тяжелораненых персонажей. Для этого необходимо обозначить касанием (не ударом) по игроку отрубание рук, ног и головы (не менее 1 минуты в совокупности) и

сказать «Расчлению» (так, чтобы жертва услышала). Отыгрыш не должен нести вреда жизни, здоровью или человеческому достоинству жертвы. Действие доступно только персонажам с умением «Палач» 3 уровня.

После этого персонаж умирает Окончательной Смертью (объявляется Убийцей Жертве с предъявлением ВДК, где вписано Умение). С расчлененного должен быть сорван браслет жизни (добивающий может забрать сорванный браслет себе), а также откреплен соответствующий отрывной элемент ДК.

Персонажи с особыми свойствами, которые ограничивают возможность добивания (например, колдуны с перком «Живучесть»), умирают Временной смертью (должны подтвердить наличие такого свойства предъявлением ВДК). В этом случае с добитого должен быть сорван браслет жизни (добивающий может забрать сорванный браслет себе).

Эффект: наступление у жертвы состояния «Окончательная смерть» или «Временная смерть». В случае прерывания процесса Расчленения, наступает «Временная Смерть».

Уровни умения «Убийца»:

Уровни умения «Убийца»:

Убийца 1 уровень: возможность применять Бэкстаб. Бэкстаб убивает Временной смертью (не более пяти убийств в цикл).

Убийца 2 уровень: Бэкстаб может убивать Окончательной смертью (если у жертвы нет иммунитета к Бэкстабу) или Временной смертью по выбору убийцы. Получает 1 наклейку Окончательного Убийства при получении 2 уровня, а также в начале каждого цикла.

Убийца 3 уровень: Бэкстаб действует даже на существ, иммунных к бэкстабу (в этом случае иммунное существо умирает Временной смертью). Получает 2 чипа Убийства при получении 3 уровня, а также в начале каждого цикла.

Бэкстаб - моделируется наклеиванием наклейки на одежду жертвы в районе корпуса. На наклейке мастером по спецдействиям предварительно указаны тип смерти (окончательная и временная), а также уникальный ник Убийцы («почерк Убийцы»). После незаметного наклеивания на жертву, Убийца подходит к ближайшему мастеру и сообщает место, время и объект убийства. После этого мастер подходит к жертве и также тихо, на ушко, сообщает жертве, что она убита, наклейка при этом не снимается (снимает наклейку мастер мертвятника). Если у жертвы есть иммунитет к бэкстабу либо перки, влияющие на тип смерти, их следует сразу же назвать мастеру с предъявлением ВДК. Мастер примет решение о дальнейших действиях жертвы, но наклейка (попытка убийства) в любом случае считается потраченной. Если иммунитета и перков нет, жертва считается умершей и действует согласно правилам по смерти.

Не применяется в боевой обстановке. Требуется Умения Убийца любого уровня.

Эффект: жертва умирает в зависимости от уровня Убийцы Временной или Окончательной смертью (объявляется Убийцей Жертве с предъявлением ВДК, где вписано Умение, и наклеиванием чипа Убийства).

Уровни умения "Вор":

Вор 1 уровня: возможность применять Воровство.

Вор 2 уровня: дает возможность применять Взлом и отмычки.

Вор 3 уровня: позволяет взламывать магические замки и оковы.

Воровство - отыгрывается персонажем с умением "Вор". Вор должен незаметно наклеить наклейку на тот участок жертвы, который он хочет обворовать (пример: Вор хочет осмотреть сумку - клеит чип на сумку; хочет осмотреть левый карман штанов - клеит чип на соответствующий карман; хочет осмотреть сапог - клеит на сапог, и т.д.). Чипы должны быть предъявлены мастеру при регистрации персонажа, они должны быть привезены игроками самостоятельно и обязательно иметь уникальные свойства ("Почерк вора" - цвет, определенный вид, надпись и т.д; минимальные размеры наклейки 10x20мм). Наклеив незаметно чип, Вор подходит к ближайшему мастеру и сообщает место, время и объект ограбления. Если жертва до прихода мастера не заметила чип, то считается ограбленной. Об этом ей сообщает мастер-региональщик. Жертва должна сдать мастеру все побираемые предметы, которые были в этой сумке/кармане/сапоге. После этого мастер передает изъятые Вору так, чтобы не раскрыть его личность. Применять можно только в небоевой обстановке.

Эффект: Вор получает имущество ограбленного.

Вскрытие замков/кандалов (Взлом) - сами замки (модель+наклейка) покупаются у торговцев либо добываются иным способом. К каждому замку прилагается набор ключей (1...3шт). Свободно открывать и закрывать замки могут только обладатели ключей от соответствующего замка. Персонаж с умением "Вор" начиная со 2 уровня должен иметь набор игровых отмычек и может вскрывать замки и кандалы. Для этого нужно не менее 1 минуты моделировать процесс подбора отмычек, потом рядом с наклейкой замка наклеить чипы "отмычки". Замки могут быть разного уровня. Число чипов - отмычек должно соответствовать числовому показателю уровня замка. Замки могут быть магическими, в таком случае они требуют для вскрытия магические отмычки (доступно Ворам с 3 уровня).

Эффект: вскрытие замка.

Сундук для хранения - коробка/шкатулка/ящик любых размеров, в которую можно сложить для хранения игровые ценности. Закрывается чипованным замком, обычным или магическим. Такие сундуки может открыть владелец или взломщик с соответствующим уровнем и отмычками. Сундук для хранения может находиться

только с игровых зонах. Его можно попробовать спрятать физически, но все равно только в игровой зоне, чтобы этот сундук фактически можно было найти.

ЭКОНОМИКА

1. Денежная система

1 золотой статер = 5 серебряным драхмам = 25 медным оболам

Цены:

Рекомендуемая порция пищи в кабаке (тарелка каши + кусок хлеба + чай) – 2 оболы

Рекомендуемая минимальная зарплата (слуги или чернорабочего) в день – 1 драхма

Рекомендуемая зарплата (мастера или опытного наемника) за суточный контракт – 2 драхмы

2. Экономические умения

Ремесленник – позволяет работать на ферме, шахте или лесопилке (в своей локации или на нейтральных РТ(Ресурсных точках) и обменивать у региональщика промежуточные предметы на игровые ресурсы.

Может работать на ресурсных точках чужой локации только с согласия действующего руководителя локации, в которой расположена точка.

Торговец – позволяет получить скидку на конкретную товарную позицию у Мастерского Торговца (МТ). Имеет свободный доступ к МТ (см. ниже).

Эти Умения не имеют уровней

Инженер - осуществляет ремонт, строительство и апгрейд зданий и сооружений.

Может:

*восстановить осадные хиты строения или ворот до стандарта, указанного в правилах за ресурс Дерево (для укрепленного строения/ворот укрепленного поселения)

*увеличить осадные хиты на 1 сверх нормы за ресурс Дерево (но не более +3 в сумме) проапгрейдить госпиталь, РТ, сад травника или раскоп (см. п. 7).

Уровни Инженера позволяют поднять максимальную осадную хитовку укреплений (количество дополнительных хитов не может превышать уровень Инженера), а также производить апгрейд зданий и РТ (можно проапгрейдить здание или РТ до своего уровня).

Первый уровень Умения Инженер получается за прохождение квеста в библиотеке.

Второй уровень - Инженер должен добавить суммарно 3 осадных хита.

Третий уровень - Инженер должен добавить еще 5 осадных хитов, сделать апгрейд любого сооружения, далее - пройти специальный квест в библиотеке.

Контрабанды и контрабандистов нет, потому что в этой дыре нет запрещенных товаров.

3. Ресурсные точки (РТ)

Ресурсные точки расположены в локациях "Поселок", "Застава" и "Лагерь археологов" по одной на локацию, а также 2 ресурсные точки с ограниченным функционалом расположены на полигоне и являются нейтральными (грибная поляна и заброшенная шахта). Их может обрабатывать любой персонаж с навыком «Ремесленник».

Грибная поляна находится на небольшом отдалении от дороги. Представляет собой 4-5 удаленных друг от друга квадрата по 1 кв. метру, засеянных опилками. Раз в цикл МТ зарывает 20 «фасолин» в случайных квадратах. (См. п. 5. Сбор ресурсов).

Заброшенная шахта представляет из себя небольшую яму, огороженную по периметру, а также отвал земли, в который раз в цикл мастерский торговец прикапывает 20 «фасолин» (см. п. 5. Сбор ресурсов). РТ могут производить несколько видов ресурсов.

Ферма: производит Припасы (для формирования армий с ленточками), Ткань (для апгрейда зданий и перевязочных материалов).

Лесопилка – Дерево (ремонта и апгрейда зданий и укреплений), Лесные Грибы (используются в Медицине).

Шахта: производит ископаемые ресурсы: Селитра, Бура и Железный купорос (используются в Медицине), а так же раз в несколько циклов уникальный и дорогой ресурс - серебряный самородок

Каждая РТ обозначается табличкой с названием (Ферма, Шахта, Лесопилка). Сертификат Фермы и Шахты крепится к табличке. Все сертификаты РТ являются игротехническими предметами, непобираемы, не подлежат порче или краже.

4. Требования и уровни РТ

РТ имеют уровни от 1 до 3. На старте все имеют 1 уровень. Далее их можно апгрейдить (нужен Инженер). Однажды полученные уровни не снижаются, также РТ не могут разрушаться.

Ферма представляет собой огороженное поле. Внутри периметра не должно быть подлеска и кустарника, имитация вспаханной земли (взрыхленные борозды).

Ферма 1 уровня – не менее 9 кв. м и имеет антуражное ткацкое оборудование (имитация ткацкого стана или прялки).

Ферма 2 уровня – не менее 16 кв.м + не менее одного пугала на шесте + ткацкий уголок (имитация ткацкого оборудования с навесом не менее 4 кв.м).

Ферма 3 уровня – не менее 25 кв.м + по одному пугалу в каждом углу (не менее 4 в сумме) + ткацкая мастерская (имитация ткацкого оборудования, навес не менее 4 кв.м).

Лесопилка представляет собой огороженное поле. Периметр ограды должен быть непрозрачным, высотой не менее 1,5-2 м.

Лесопилка 1 уровня должна иметь козлы для распила бревен, поляну для выращивания Лесных грибов (ровная площадка не менее 9 кв.м, посыпанная опилками/щепками).

Лесопилка 2 уровня должна дополнительно иметь склад для хранения размером не менее 4 кв.м с навесом, а грибная площадка должна быть полностью покрыта опилками/щепками. Склад может находиться снаружи, в упор к огороженному участку лесопилки.

Лесопилка 3 уровня должна дополнительно иметь антуражную имитацию тачки/тележки/носилков для перевозки лесоматериалов, а толщина слоя опилок на грибной площадке должна быть не менее 1 см.

Шахта представляет собой неглубокую яму и отвал породы рядом.

Шахта 1 уровня – не менее 4 кв.м площадью, не менее 0,5 м в глубину, должна иметь ограду вокруг ямы, препятствующую случайному падению, зону отвала пустой породы (выкопанная земля должна лежать в одном месте).

Шахта 2 уровня – не менее 4 кв.м площадью, не менее 0,5 м в глубину, должна дополнительно иметь усиления ямы - по периметру изнутри быть обложена стенами из досок или бревен и пол из досок.

Шахта 3 уровня – не менее 4 кв.м площадью, быть не менее 0,5м в глубину, , стены из досок или бревен и пол из досок., должна быть добавлена имитация механизма для подъема породы (рычажный лифт (Журавль) либо ворот)

5. Сбор ресурсов

Циклы

В игре всего 6 циклов.

Первый день: с 16.00 до 20.00, с 20.00 до 23.00

Второй день: с 10.00 до 16.00, с 16.00 до 20.00, с 20.00 до 23.00

Третий день: с 10.00 до 16.00.

При сборе ресурсов используются промежуточные предметы («фасоль», дрова, бусины и т.д.). Все они не являются игровыми предметами и непобираемы.

Припасы

Добываются на Ферме.

В начале каждого цикла региональный мастер раскидывает на Ферме по 10 белых «фасолин» (Название условно. Непосредственно на игре будет показан внешний вид промежуточных предметов) на уровень Фермы, втапывая их во вспаханную землю.

Любой персонаж с умением Ремесленник может в любой момент сдать собранные на Ферме фасолины обратно региональщику, получив по 1 единице ресурса Припас за каждые 3 фасолины.

На припас покупаются ленты армии в отряде по цене 1 к 1.

Ткань

Добывается на Ферме.

В начале каждого цикла Ремесленник может получить у регионального мастера (в той локации, где стоит Ферма) ткацкое задание: ткань и нитки для вышивки, или пряжа для вязания или плетения (по выбору игрока), а также схему для работы.

Сдать выполненное задание обратно может любой персонаж с умением Ремесленник, получив 3 единицы ресурса Ткани на уровень фермы.

Новое задание можно получить после наступления следующего цикла и только после сдачи старого.

Дерево

Добывается с помощью Лесопилки.

В любое время игрок с умением Ремесленник может сдать региональщику вязанку хвороста (дров) диаметром и длиной не менее 0,5м за 1 единицу ресурса Дерева на уровень лесопилки.

В цикл можно сдать не более 3 вязанок.

Веревки для вязанок обеспечиваются игроками и не возвращаются

Лесные грибы

В начале каждого цикла региональный мастер раскидывает на грибной площадке Лесопилки по 20 красных «фасолин» (Название условно. Непосредственно на игре будет показан внешний вид промежуточных предметов), на уровень Лесопилки, втапывая их в опилки.

Любой персонаж с умением Ремесленник может в любой момент сдать собранные на Лесопилке фасолины обратно мастеру, получив по 1 единице ресурса Лесные Грибы за каждые 3 фасолины.

Шахтные ресурсы

В начале каждого цикла региональный мастер раскидывает на отвале породы Шахты 20 «шариков» (Название условно. Непосредственно на игре будет показан

внешний вид промежуточных предметов) разных цветов на уровень Шахты, втапывая их в землю.

Любой персонаж с умением Ремесленник может в любой момент сдать собранные шарики обратно мастеру, получив по 1 соответствующему ресурсу за каждые 3 шарика одного цвета.

5. Мастерский торговец (МТ)

Имеет неограниченные возможности по скупке и продаже любых игровых ресурсов, имеет в продаже ограниченное количество игровых предметов, в том числе несколько уникальных артефактов – ЛАРП меч, кожаная сумка и т.д. Купленные у МТ уникальные артефакты имеют статус непобираемых и переходят в реальную собственность игроков по окончании игры, о чем имеется соответствующая пометка в сертификате таких артефактов.

Доступ к МТ игрокам ограничен. Можно попасть бесплатно:

- персонажам с Умением Торговец;
- персонажам с депозитным билетом (см. ниже);
- персонажам с Умением Капитан (см. Общие правила);
- остальные должны заплатить за вход 1 драхму (5 оболлов).

МТ является игротехническим персонажем. Он не может выступать объектом или субъектом нападения, применения магии, специальных Умений или иных агрессивных действий иначе, чем со своего согласия.

Собственность МТ не может быть объектом кражи.

На территории мастерского магазина, а также огороженного участка перед входом запрещены нападения, применение магии и специальных Умений. Магические эффекты на этой территории временно прекращают свое действие.

Помимо этого будет существовать второй мастерский торговец, свободно перемещающийся по локациям и имеющий при себе ограниченное количество денежных средств и товаров.

Совершать сделки с этим персонажем можно только внутри локаций и только если на начало сделки нет никаких боевых взаимодействий. В случае возникновения игрового конфликта между любыми персонажами, торговец будет стремиться как можно скорее закончить сделку и покинуть локацию. Мобильный торговец также является игротехническим персонажем и не может быть атакован.

6. Депозит

МТ ведет учет банковских операций с депозитами. Любой персонаж может положить на свой депозит сумму денег от 25 оболлов. При этом ему выдается

игротехнический предмет “Депозитный билет”, имеющий статус непобираемого.

В случае вашей смерти, депозитный билет уходит по наследству вашим родственникам или друзьям.

В дальнейшем персонаж может осуществлять со своим депозитом (через МТ) следующие действия:

- пополнить;
- купить товары из ассортимента мастерского магазина.

Остаток на депозите не может быть менее 25 оболов. При снижении остатка персонажу будет предложено или отказаться от покупки или закрыть депозит: полностью его потратить на покупки и сдать “Депозитный билет”.

Помимо обеспечения сохранности денег депозит имеет значение для получения экономических достижений (см. Общие правила), переноса накопленных средств на следующую игру (20% депозита будет выдано игроку на следующей игре в новых деньгах), позволяет посещать МТ бесплатно.

7. Апгрейд зданий и сооружений

Стоимость апгрейда зданий

2 уровень - 3 единиц ткани + 3 единиц дерева

3 уровень - 8 единиц ткани + 8 единиц дерева

(недостающие ресурсы можно покупать у мастерского торговца)

МАГИЯ

Как стать магом

Чародеи являются правящей элитой этого мира. У них нет слабостей и ограничений, а на высоких рангах они представляют собой грозную боевую силу. Поэтому, в целях сохранения баланса заявиться на колдуна может любой игрок, но для подтверждения заявки от него потребуются:

- подача (и оплата) заявки (с указанием желаемого Умения Магический Дар);
- прохождение фотодопуска на требования к антуражу (см. правила по антуражу) - фото должны быть предоставлены мастеру по магии не позднее 30 июля;
- наличие обязательных предметов (должны быть предъявлены на фотодопуске) - магические снаряды с именными метками (по которым принадлежность снаряда можно однозначно идентифицировать), шар на ленте (Эгида), спеллбук (книга для записи магических заклинаний и ритуалов произвольного, но антуражного вида);
- прохождение собеседования с мастером по магии на знание правил по магии - до 30 июля;
- доигровая подготовка - главной частью заявки является описание в игровой форме (например, от лица какого-то колдуна) принципов работы желаемого направления магии (на 1-3 листа) и/или примерного описания нескольких ритуалов заявленной магической ветви (тематики желательно согласовать с

мастером по магии заранее; текст пройдет рецензию МГ, обсуждение в комьюнити и, если не будет критических претензий, войдет в библиотеку игры).

Все игроки-маги, кроме сюжетных персонажей, в общем случае начинают с 1 магического ранга с минимальным набором магических знаний. Однако активное участие в доигровой подготовке (дополнительные статьи, участие в настольных играх, конкурсах и т.д.) позволит получить бонусные Метки Силы и Знаний. Если в сумме их количество позволит получить новый ранг - можно будет стартовать с более высокого ранга.

Также стать магом (получить 1 ранг из нулевого) можно и на игре. Для этого необходимо соответствовать требованиям антуража и иметь обязательные для мага предметы. Однако этот путь хоть и проще в части подготовки к игре, но намного сложнее на самой игре. Для неодаренных (не имеющих Умения Магический Дар) варианты получения Меток Силы существенно ограничены. Также такие игроки не могут получить бонусные Метки Силы или Знаний за доигровую подготовку.

Магия для чайников

1. Если в вас попал мячик, то скорее всего вы умерли, потому что он снимает 5 хитов. Попал он в доспех, в оружие, в щит, в плащ – неважно, вы умерли. Не считаются только рикошеты и попадания в голову.

2. Если маг крутит над головой шарик на ленте, то не надо его бить – он неуязвим. Намеренная атака неуязвимого персонажа приравнивается к удару в голову. Толкать, пихать, загораживать дорогу, совать в ленту клинок, чтобы шарик запутался – нельзя.

3. Если маг крутит мячик и молчит, напомните ему, что он должен громко считать до 60, т.к. более 60 секунд крутить он не имеет права. Аналогично, если он считает слишком медленно. Если маг не реагирует, то либо он крутой колдун с защитой без ограничения времени, либо читер. В спорных случаях зовите маршала.

4. Если маг в бою делает что-то магическое кроме кидания мячиков и фальшфайеров или кручения шарика на ленте, напомните ему, что в бою никакая другая магия недопустима

5. У магов может быть больше хитов, чем у нормальных людей. Но точно не больше 10.

6. Чем сильнее маг, тем сложнее его убить. Некоторые не глушатся, не умирают от Бэкстаба. Такое бывает. Придется проявить фантазию и потратить время, если хотите его гарантированно прикончить.

7. Прежде чем гарантировано приканчивать мага учтите, что при смерти он может наложить на вас и на окружающих посмертные проклятья. Не факт, что они вам понравятся.

8. На игре бывает 3 вида бафов: синие (блокируют первый удар в бою), красные (иммунитет к магии), желтые (все удары снимают не более 1 хита). Если видите белую перевязь через плечо с наклейкой соответствующего цвета (или нескольких), значит баф точно есть. А вот по внешнему виду магов заранее не скажешь есть ли на нем аналогичные бафы. Придется проверять на практике.

9. Друг-колдун навесил на вас всякие полезные защиты. Вы имба, пока не услышали крик «Черный шар» и не получили черным шариком. Этот шарик игнорирует все ваши супер-пупер бафы и вы получаете свои честные 5 хитов урона. Впрочем, защиты остаются и может еще пригодятся. Если выживете.

10. Если маг объявил, что какое-то действие или удар не попали, потому что на нем какая то хитрая магия, после окончания боя вы имеете права потребовать у него подтверждения. Маг обязан предъявить Вкладыш к ДК в котором описан эффект. В случае отказа вы имеете право объявить стоп-тайм и пойти вместе с ним искать ближайшего мастера. Если эффект дается перком, то он просто есть и вписан во Вкладыш. Если это заклинание, то оно тоже должно быть вписано во Вкладыш и напротив него должно быть наклеено соответствующее количество чипов магии. Нет чипов – нет эффекта.

Полные правила по магии выдаются магам.