

Общие правила.

Игроки, приезжая на игру, соглашаются следовать этим правилам. За их намеренные нарушения игрок может быть удален с полигона.

Игроки обязуются корректно вести себя с местным населением и избегать неигровых конфликтов между собой. Рукоприкладство и хамство будут пресекаться мастерами вплоть до удаления с полигона.

О возникновении внештатных ситуаций сообщайте ближайшему мастеру.

В соответствии с действующим законодательством, на всей территории нашего мероприятия запрещено ношение холодного, огнестрельного и оружия ограниченного поражения.

Запрещается присутствие на полигоне вне палатки в пьяном виде.

Игроки обязуются следовать правилам полигона:

Собирать мусор в мешки для последующего вывоза.

Не рубить и не портить живые деревья.

Организовывать костровые места с учётом пожарной безопасности.

При выезде разобрать все строения и закопать все выкопанные ямы.

Игровое время:

Игра продолжается без перерывов с ее начала (около 21:00 в четверг) и до окончания (около 21:00 в субботу). Неигрового времени на игре нет.

Единственное место, где игроки могут находиться без костюмов, за исключением внештатных ситуаций - это лагерь.

Белые хайратники.

Белый хайратник является маркером "вне игры". С игроком, который его надел, не производятся игровые взаимодействия.

Когда можно использовать белые хайратники:

- Если вы идёте в лагерь спать. В таком случае вы надеваете хайратник и не снимаете его до тех пор пока не вернётесь в игру.
- Если ваш персонаж мёртв. Вы надеваете его, когда другие игроки закончат играть с вашим телом и отправляете в мертвятник, если он работает, или в лагерь, чтобы прийти в мертвятник утром.
- Если вы идёте в кабак есть, а ваш персонаж не может сделать этого по логике игры (например, вы вампир и в город вас не пустят)
- Если вы травмировались и идёте к медику или в случае других внештатных ситуаций.

Когда нельзя использовать хайратники:

- В любой другой ситуации, когда в его использовании нет пожизненной необходимости.

Правила по боевым взаимодействиям.

КОРОТКО О ГЛАВНОМ

- Боевка на протектированном оружии.
- Дневная боёвка 8:00-20:00, ночная 20:00-8:00, небоевого времени нет.
- Ночью можно использовать только холодное оружие не длиннее 120 см. и особые способности (в том числе магические снаряды).
- Голова, шлем, шея, пах, кисти и стопы непоражаемые, в остальное бить можно.
- Накладывать щит можно, бить щитом нельзя.
- Никакой борьбы, захватов и уколов (колют только копья).
- Не метайте метательное горстями, только по 1 оружию/снаряду за раз.
- То же касается стрел: не больше 1 за выстрел.
- В среднем 2 хита на персонажа, но бывает и больше. Или меньше.
- Нателные хиты восстанавливает отдых, доспешные восстановятся сами после боя.
- Лёгкий доспех: защита корпуса, по желанию защита суставов. +1 доспешный хит.
- Тяжёлый доспех: защита корпуса, рук и ног, защита суставов по желанию. Защита должна быть *на всех ваших конечностях*. +2 доспешных хита, оружие короче 50 см и метательное не пробивают (не распространяется на магические снаряды).
 - Рекомендуем использовать наручи и поножи: так заметнее, что у вас тяжёлый доспех.
- Если ваш щит не вписывается в квадрат 40х40, используйте его только надев шлем.
- Серебряная лента - серебряное оружие. Говорят, помогает от нечисти, но это не точно.
- Золотая лента - артефактное оружие. Это как серебряное, только снимает 2 хита (со всех, не только с нечисти).
- Протектированные реплики сельхозинвентаря и прочих инструментов допускаются, но не бывают серебряными или артефактными. Никогда. Серьёзно, если у вас есть деньги на серебряные грабли, почему бы не купить приличный меч?
- Кирпичи, вёсла и сковородки не чипуются как оружие, но ими можно оглушать.
- Для оглушения подойдите к цели со спины, коснитесь чем-нибудь тяжёлым (оружием/сковородой/доской) плеча или спины и скажите "оглушён" или "оглушаю". Без соматического *И* вербального компонента не срабатывает. Если у цели шлем - не срабатывает. Если сработало - длится 200 секунд.

- Обыскивать можно если цель не сопротивляется. Указывайте, какую зону обыскиваете: “обыскиваю карманы”, “обыскиваю сумку”, “обыскиваю ботинки”.
- Если цель может сопротивляться, то *отнять* найденное может быть не так уж просто.
- Есть модель кулачного боя, но про неё лучше читайте в соответствующем разделе.
- Связывать можно верёвкой: просто накиньте *свободную* петлю, *не затягивая*, на руки цели. Верёвку может снять любой, у кого не связаны руки. Ещё её можно перерезать зачинованным оружием за минуту.
- Ещё есть кандалы: запираются на замок, не перерезаются (внезапно).
- Кстати, есть замки. Если ключа и отмычки у вас при себе не оказалось - можно громко шумно ломать оружием.
- У некоторых персонажей могут быть особые способности, от ускоренной регенерации до Слова Силы. Будьте осторожны.
- У вистани есть собственная модель проклятий. Не рекомендую знакомиться с ней поближе; не злите вистани.
- Откатов нет. Что случилось - случилось. Даже если у вас был иммунитет.

БОЙ

Дневная боёвка длится с 8:00 до 20:00. Для дневной боёвки допускается любое оружие, прошедшее допуск.

Правила ночной боёвки работают в остальное время. Для ночной боёвки допускаются оружие не длиннее 120 см. и особые способности (в том числе магические снаряды). Не допускаются щиты и любое стрелковое и метательное оружие (но метательное оружие можно использовать в ближнем бою).

Небоевого времени на игре нет.

Разрешенные действия:

1. Рубящие удары в поражаемую зону боевой частью оружия, за исключением копий;
2. Уколы в поражаемую зону копьями;
3. Давление щитом на щит или корпус оппонента;
4. Давление кантом щита на оружие или руку оппонента;
5. Парирование щитом или гуманизированной частью оружия;

Запрещенные действия:

1. Уколы любым оружием кроме копий;
2. Рубящие удары копьями;
3. Удары в непоражаемую зону;
4. Толчки щитом (*особенно* с разгона);
5. Удары щитом
6. Любые приемы рукопашного боя и борьбы;
7. Захват оружия оппонента;
8. Метание магических снарядов или метательного оружия больше одного за раз;
9. Стрельба двумя и более стрелами за раз;
10. Швейная машинка (нанесение нескольких быстрых неакцентированных ударов без замаха);

11. Намеренное подставление под удар непоражаемых зон.

Если у вас есть иммунитет к оружию, которым вас бьют - рекомендуем сообщить об этом сразу. Так вы сэкономите силы другим и пожизнёвые хиты себе, а также с большей вероятностью избежите недопониманий. И помните: после десятого удара уже как-то неловко начинать такие разговоры.

Это правило носит рекомендательный характер, то есть необязательно для выполнения, если вы готовы терпеть эти удары.

ХИТЫ И РАНЕНИЯ

Непоражаемыми зонами являются: стопы, кисти рук, пах, шея, голова (даже в шлеме). Все остальные части тела считаются поражаемыми.

Базовое количество нательных хитов у персонажей равно 2. У некоторых боевых персонажей может быть 3 и больше. Существуют доспешные хиты, до 2 на одного персонажа. Доспешные хиты восстанавливаются сразу после окончания боя, если у персонажа остался хотя бы один нательный хит.

Персонаж, потерявший все хиты, переходит в состояние тяжёлого ранения. Персонаж может только медленно ползать (или ходить), тихо говорить, и через 30 минут умирает.

Персонаж, имеющий не меньше одного хита, но меньше своего максимума нательных хитов, находится в состоянии лёгкого ранения. Это состояние не накладывает никаких ограничений (если персонаж не находится под действием эффекта, чётко указывающего другое).

Персонажа в состоянии тяжёлого ранения можно добить. Для этого нужно обозначить удар оружием и произнести “добиваю”. Также на добивание можно потратить магический снаряд. Если добиваемый персонаж не был тяжело раненным (т.е. на момент добивания у него есть как минимум 1 хит) - он теряет 1 хит (или столько, сколько снимает оружие, которым его добивали), но не умирает. Если персонаж по какой-либо причине не может быть добит - он действует в соответствии со своими особенностями. Если эти особенности как-то влияют на добивающего, ему необходимо об этом сообщить.

Добивание не требует особых умений и может быть произведено в любой момент, в том числе в процессе боя.

Некоторые существа и персонажи не получают урон от обычного немагического оружия. Серебряное оружие и магия, как правило, могут нанести им урон.

Обычным людям для восстановления хитов необходимо лечение. Подробное описание процесса лечения см. в правилах по вину.

Другие существа восстанавливают хиты по отдельным правилам в соответствии со своими особенностями.

ДОСПЕХИ

Лёгкий доспех - защита корпуса. Даёт 1 доспешный хит и никаких других бонусов. Защита суставов также может быть частью лёгкого доспеха и не прибавляет хитов (за исключением пожизнёвых).

Тяжёлый доспех - защита корпуса и защита всех четырёх конечностей (предпочтительно наручи и поножи как более заметный вариант защиты; защита сверх необходимого минимума на усмотрение игрока). Даёт 2 доспешных хита и иммунитет к оружию длиной до 50 см и метательному оружию (не распространяется на магические снаряды).

Доспех на начало игры допускается только для персонажей, которым он разрешён по роли. Разрешение на доспех прописывается мастером в заявке. Если вы не уверены, можно ли вам носить доспех - обратитесь к мастеру.

Важно: щит, не вписывающийся в квадрат 40x40, можно использовать только при наличии шлема, *надетого на голову*.

Допуск: Доспех не должен содержать острых и выступающих частей, способных повредить протектированное оружие. Нежелательны стальные доспехи, они будут допускаться особенно жёстко.

Щит должен быть гуманизирован по всей наружной поверхности. Не больше 35 шор по канту. Твердая основа не должна прощупываться.

ОРУЖИЕ

Любое оружие по умолчанию снимает 1 хит. Оружие с особыми свойствами маркируется отдельно. В общем случае само оружие непобираемо, за исключением артефактов, завезенных мастерами, но маркеры особых свойств можно перенести на другое оружие.

“Швейная машинка” запрещена, однако если кто-то её использовал - она снимает только один хит.

Для обычных персонажей допускаются одноручные мечи (один на персонажа) и копья.

Двуручное оружие и щиты на начало игры допускаются отдельно и только для некоторых персонажей.

Луки и арбалеты допускаются также для некоторых персонажей. Луки и арбалеты снимают два хита. Серебряных и волшебных луков и арбалетов не бывает.

Метательное оружие снимает один хит и допускается индивидуально. Его можно использовать в ближнем бою

Серебряная лента маркирует серебряное оружие. Такое оружие все еще снимает один хит, но также оно может снимать хиты с некоторых существ, которым обычное

оружие не наносит урона.

Золотая лента маркирует магическое оружие. Оно снимает два хита и имеет все преимущества серебряного.

Ленты являются подбираемыми, за исключением тех случаев, когда они являются частью мастерского артефакта. Артефакты подбираемы целиком, вместе с лентами.

Допуск: В игру допускается протектированное оружие не тверже 30 шор. Стержень (если есть) не должен торчать и прощупываться на боевых частях. Вес не больше 800 г на метр длины.

Одноручное оружие - не длиннее 120 см. Двуручное оружие и копья не длиннее 230 см.

Оружие не должно захлестывать.

Для копий - не меньше метра древка от боевой части должно быть гуманизировано. Не тверже 30 шор. Не допускается гуманизация не армированным утеплителем. Допускаются наконечники типа "чупа-чупс" при общем опрятном эстетическом виде.

Для прочего древкового оружия - все древко должно быть гуманизировано, за исключением части за которую держится оружие. Не допускается гуманизация не армированным утеплителем.

Метательное оружие должно быть полностью мягким, не содержать внутреннего стержня, и его аэродинамика должна позволять метать его хотя бы на пять метров прицельно. Максимальная длина в любом измерении - 20 см.

Не чипуются как оружие канделябры, кирпичи, весла и прочие предметы утвари. Но ими можно оглушать (см. ниже).

Может быть зачипован рабочий и сельхоз инструмент - вилы, серпы, кирки, кузнечные молоты. Напишите мастеру по боевке перед игрой если вы хотите уточнить, к чему отнесут ваш инструмент.

Важно: артефактным и серебряным может быть только оружие, выглядящее как оружие. Сельхоз инструмент не улучшается.

Луки и стрелковое допускаются вместе со стрелами. Натяжение не больше 15 кг для луков, 17 кг для арбалетов.

Гуманизатор не меньше 50мм.

Оперение мягкое и гуманное.

КУЛАЧНЫЙ БОЙ

На игре есть модель кулачного боя. Она может пригодиться в том числе в ситуациях, когда вы по какой-либо причине не хотите или не можете использовать оружие для разрешения конфликта.

Встаньте напротив соперника. Посчитайте до трех вместе. На счет три покажите ваш стиль боя:

- Захват. Покажите “обнимашки” оппоненту. Бьет “блок”. Проигрывает “удару”.
- Удар. Покажите медленный, размашистый удар по оппоненту. Бьет “захват”. Проигрывает “блоку”.
- Блок. Поднимите руки к голове, в защитную стойку. Бьет “удар”. Проигрывает “захвату”.

В случае, если оба бойца выбрали одинаковый стиль, никто не получает очков.

Повторяйте этот процесс до тех пор, пока вы не наберете количество поражений равное количеству ваших нательных хитов.

По желанию можете красиво отыграть итоги схватки. Проигравший переходит в состояние оглушения.

Некоторым персонажами доступен стиль “силач”. Он обозначается позой, лучше всего демонстрирующей развитую мускулатуру вашего персонажа (мускулатура игрока особого значения здесь не имеет). Этот стиль автоматически бьет любой другой. Если оба показали “силача” - считайте до трех и показывайте один из основных трех стилей - но ваша драка должна запомниться всем вокруг надолго. Устройте настоящее представление. Персонажи, которым доступен этот стиль, имеют подтверждающие это документы.

ОБЫСК

Обыскать можно персонажа, который по какой-либо причине не сопротивляется обыску. Список возможных причин включает следующие (но не ограничивается ими): персонаж оглушён, связан, парализован заклинанием, мёртв, находится в тяжёлом ранении или не сопротивляется обыску. Для обыска нужно указать, какую зону вы обыскиваете (например: карманы, ботинки, сумку). Обыскиваемый извлекает из указанной зоны все игровые предметы. Обыскивающий имеет право забрать что угодно из найденного или не забирать ничего. Если никакие игровые причины не мешают обыскиваемому сопротивляться отнятию вещей (т.е. он не связан, не мёртв, и т.д.) - он имеет полное право это делать.

ОГЛУШЕНИЕ

Оглушить персонажа можно подойдя сзади, коснувшись его затылка или плеча тяжелым игровым предметом и произнеся “оглушён”. Подходящие предметы включают, но не ограничиваются следующими: оружие, бутылка, тяжелая книга, канделябр. Используйте свое чувство здравого смысла. Требуются оба компонента - вербальный и соматический, - или оглушения не происходит. Шлем на голове защищает от оглушения. Оглушённый игрок неспешно считает до 200, после чего его персонаж приходит в сознание.

СВЯЗЫВАНИЕ

Связывание моделируется накидыванием на руки игрока верёвки. Петля должна быть обозначена, но не затянута, чтобы игрок в случае пожизнёвой необходимости мог сбросить верёвку. Чтобы освободиться от верёвки, персонаж должен в течение минуты отыгрывать перерезание её любым острым оружием. Персонаж, который не связан сам, может без помех развязать другого. Связанный персонаж может перерезать верёвку на руках другого, отыграв её перерезание оружием в течение минуты. Связанный персонаж не может сражаться и обязан следовать за тем, кто держит другой конец верёвки. Если второй конец никем не держится и ни к чему не прикреплён - персонаж может двигаться в любом направлении.

Также при связывании словесно обозначьте, затыкаете ли вы цели рот. Вставлять в рот ничего не нужно.

Также вы можете использовать гуманизированные цепи или кандалы. В случае пожизненной необходимости их должно быть можно легко сбросить. Для цепей нужны чипы замков (см. правила по замкам). Цепи, разумеется, перерезать невозможно.

Общее правило по связыванию, оглушению и плену - если с вами не играют активно более получаса вы можете “сбежать” из плена, сказав об этом ближайшему мастеру или игротехнику. Он отведет вас на нужное расстояние от локации и объявит о побеге. Если рядом нет ни мастеров, ни игротехников - сообщите о своём побеге игрокам.

Если ваш пленник сообщил вам о своём побеге - вы не можете его остановить. Выберите один из следующих вариантов действий:

1. Один игрок отводит пленника на расстояние минимум 50 шагов от локации. Пропажа пленника может быть замечена не раньше, чем провожавший его игрок вернётся.
2. Дайте пленнику приблизительно минуту форы. После этого его пропажа может быть замечена.

ЗАМКИ

На игре замки моделируются чипами. На них указано количество хитов, которые надо снять замку или надпись “только взломать”. К чипу замка идут чипы ключей, помеченные соответствующими уникальными номерами.

Замок нельзя открыть, если у вас нет соответствующего ключа.

Замки ломаются оружием. При нанесении каждого удара необходимо громко отсчитывать количество оставшихся хитов у замка. Между ударами должно пройти не меньше трех секунд.

Замки можно взломать отмычками, прикрепив чип отмычки к замку и надорвав чип отмычки - после этого через дверь можно ходить пока чип отмычки не снимут, для чего надо использовать соответствующий замку ключ.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

У персонажей могут быть особые способности, которые позволяют им действовать не так, как описано в данных правилах. У таких персонажей есть подтверждающие это документы, которые они могут показать при возникновении спорной ситуации.

Урон от магических способностей снимает хиты персонажам, невосприимчивым к урону от обычного оружия.

Кроме описанных ниже, могут также встречаться особые способности, прописанные в закрытых правилах. Они действуют на общих основаниях, как все прочие способности. Подробности вы узнаете, если столкнётесь с этим на игре. Открытый список особых способностей:

1. Магические свитки. Они могут иметь самые разные эффекты или их комбинации. При использовании свитка прочитайте эффект и порвите свиток. В свитке будет указано, как и на кого он действует.
2. Проклятия вистани. У вистани есть особые, доступные только их народу проклятия. Если вы станете жертвой такого проклятия, то проклявший вас вистани сообщит вам всё, что вам нужно знать. Всё остальное узнаётся по игре. Наиболее простой и безопасный способ взаимодействовать с проклятиями вистани - не получать их. Будьте осторожны. Вас могут проклясть в бою, в таком случае, выслушайте проклиняющего и после этого продолжайте бой (если можете).
3. Защита от смерти: Способность, позволяющая проигнорировать удар, опускающий персонажа в ноль хитов или мгновенно убивающий. Обозначается громким (!) выкриком "защита". Может быть применен один раз на бой. Персонажи, умеющие применять это умение два и больше раз за бой, имеют подтверждающие это документы.
4. Поднятие мертвеца. Персонаж, владеющий этой способностью, может вернуть к жизни мёртвого персонажа. Мертвец восстаёт с максимумом хитов, который имел при жизни (нательных и доспешных). Мертвец следует за хозяином и выполняет все его команды в меру своего понимания (то есть, очень буквально). Мертвец помнит все что знал до смерти и ему можно задавать вопросы про это. Срок действия заклинания может варьироваться. Когда действие заклинания заканчивается, мертвец отправляется в мертвятник, а его игровое тело больше нельзя оживить. Пожалуйста, сообщите в мертвятнике о том, что после смерти были подняты, и на какой срок.
5. Полиморф. Превращение персонажа в животное на короткий срок. Обозначается броском легкой ленты и криком "полиморф". Если конец ленты коснулся любой части снаряжения или костюма цели, цель должна медленно считать до ста, сидеть на корточках. Можно перемещаться гуськом и издавать животные звуки. Под действием этого заклинания персонаж превращается в маленькое или средних размеров (примерно с овцу) животное, абсолютно безобидное и неспособное вступить в бой. Если с цели, пока она находится в

состоянии животного снимают хит или оглушают - она возвращается в нормальное состояние. Животное нельзя обыскать и связать.

6. Невидимость, выход в эфир (астрал) и превращение в туман. Персонаж накидывает на голову или шлем белую прозрачную ткань. Невидимого персонажа нельзя увидеть (что логично) или услышать его шаги, шорох одежды и так далее. Тем не менее, если он заговорит, окружающие услышат бестелесный голос. С невидимым существом нельзя взаимодействовать и оно может взаимодействовать с видимыми персонажами исключительно словесно. Невидимые существа могут полноценно взаимодействовать друг с другом. На игре есть способности, позволяющие видеть невидимое. Те, кто способен видеть невидимое, могут полноценно взаимодействовать с невидимыми существами (и наоборот), но сами остаются видимы. Обозначайте это четким словесным маркером, чтобы невидимые существа понимали это заранее. Невидимые персонажи **всегда** должны знать, видят их или нет. Обратите внимание: сообщить невидимому персонажу, что вы его видите - изначально **метаигровое** действие. То есть, сообщить обязан игрок игроку, а персонаж может делать вид, что ничего не замечает. Либо сообщить можно не выходя из роли, если ваш персонаж хочет вступить во взаимодействие с невидимым. Также учтите, что не нужно кричать "я тебя вижу!" через всю локацию: если между вами и невидимым персонажем больше 10 метров, сообщать, что вы его видите, не обязательно.
7. Страх. Обозначается громкой хлопучкой и выкриком "страх". Услышав эти маркеры, проверьте, можете ли вы видеть того, кто их использовал. Если видите - ваш персонаж ощущает необходимость бежать от источника страха по прямой как минимум 10 секунд, если у вас нет иммунитета к страху. Если у вас есть иммунитет - громко об этом сообщите.
8. Ликантропия. После сражения с ликантропом в звериной форме (с волком или вороном), в котором вы потеряли хотя бы один хит, подойдите к ближайшему региональщику или заменяющему его мастеру или игротехнику (это можно сделать в *любой* локации, не только в своей). Он объяснит вам что делать дальше.
9. Магическое лечение. Некоторые персонажи владеют магическим лечением. В бою можно лечить только тяжелораненых. Вне боя можно лечить кого угодно. Тяжелораненому лечение восстанавливает строго один нательный хит. Легкораненому лечение восстанавливает нательные хиты до максимума.
10. Превращение в зверя. Некоторые персонажи на игре могут менять формы. Это строго небоевой процесс. Если во время превращения на вас напали, вы не можете сопротивляться. Превращение моделируется переодеванием в костюм зверя.
 - 10.1. Большинство персонажей не может распознать превращенных зверей. Ведите себя как если бы увидели соответствующего зверя: олень в городе точно вызовет вопросы, как и сова днем. А вот ворон в городе - нет, хотя особо умный и непуганый ворон может вызвать подозрения.
 - 10.2. Некоторые персонажи способны распознать превращающихся из-за своего большого опыта. Это обязательно будет прямо обозначено в загрузе.
 - 10.3. Во время превращения вы не можете пользоваться своими обычными способностями, если у вас в загрузе не указано иного.

- 10.4. Если в руках у “животного” что-то есть - вы видите не животное, а жуткую гибридную форму, зверолюда. Это явно повод испугаться и/или задуматься.
11. Полёт. Этим умением обладают в первую очередь - внезапно! - птицы и ликантропы, превращающиеся в птиц. Летающий персонаж недосыгаем для оружия ближнего боя, пока сам не вступит в бой. Чтобы снова стать недосыгаемым, летающему персонажу необходимо отлететь на 7 метров *от других существ* кроме птиц. Птицы могут сражаться друг с другом как в воздухе, так и на земле. Летающие персонажи могут преодолевать стены и прочие подобные преграды.
12. Магические снаряды. Некоторые персонажи способны использовать магию, наносящую прямой урон. Магический снаряд должен быть примерно размером с теннисный мячик и должен быть полностью мягким. При попадании в вас магического снаряда, в любую часть костюма или снаряжения вы теряете 3 хита. Магическим снарядом можно добить, для этого нужно потратить целый снаряд на добивание.
13. Очарование. Для очарования нужно четко жестами или словами указать на цель и сказать “внимай мне”. Цель полностью подчиняется любым приказам очаровавшего его, за исключением явно самоубийственных (явно самоубийственный приказ - “перережь себе горло”. Не явно самоубийственный приказ - “нападай на тот отряд”). Цель сохраняет свой интеллект и выполняет команды с полной самоотдачей. Срок индивидуален. Минимальный промежуток - до конца боя. После конца боя подойдите к тем кого вы очаровали и скажите, сколько они еще вас слушаются.
Если вас очаровывают повторно, пока вы уже очарованы - действует второй эффект.
14. Регенерация. Некоторые существа могут восстанавливать хиты прямо в бою. Они обязаны использовать словесный маркер “плюс хит” или “регенерирую”. Регенерировать хиты можно в том числе в состоянии тяжёлого ранения.
15. Слово Силы. Обозначается словесным маркером “слово силы”, после которого следует слово, описывающее эффект: смерть, подчинение, и т.д. Используя слово силы игрок должен указать на свою цель, при необходимости уточнить, на кого именно он показывает (“ты, да, ты, в брэ!” или “вот ты, за деревом!”). Персонажи, способные использовать Слово Силы или противостоять ему, имеют подтверждающие это документы.

ДОПОЛНЕНИЕ

В случае возникновения спорных ситуаций просим вас руководствоваться здравым смыслом для их разрешения. У всех игроков есть документы, подтверждающие их право использовать те или иные способности. В крайнем случае вы можете попросить мастера или игротехника разрешить ваш спор, но мы верим, что до этого не дойдёт.

Если у вашего персонажа есть иммунитет к какому-либо воздействию, но вы вспомнили об этом спустя полчаса после того, как приняли эффект этого воздействия -

значит, по какой-то неведомой причине оно всё-таки сработало. Помните: вы живёте в мире, где светлая магия соседствует с чернейшим колдовством, и где нет ничего надёжного и постоянного (кроме, конечно, бессмертного Страда). Если вам кажется, что в вашей ситуации это правило выходит за рамки логичного и допустимого - вы всегда можете потратить своё игровое время на то, чтобы объяснить ситуацию региональщику и услышать, что откатов на игре нет.

Правила по экономике

(и медицине)

Вино.

Вино на игре моделируется чипами. Чипы выдаются игрокам винодельни, после чего всё, происходящее с вином - игровая ситуация.
Для выпивания вина чип необходимо порвать.

Короткий и длительный отдых.

Короткий отдых.

- Для того, чтобы совершить короткий отдых, потребуется одна бутылка вина на 3 человек.
- Короткий отдых можно провести за воротами города.
- За короткий отдых восстанавливаются все хиты и некоторые способности, если игрок не находится в состоянии тяжёлого ранения.
- Для короткого отдыха нужно сесть и рассказать пару историй, передавая бутылку вина по кругу.

Длительный отдых.

- Для того чтобы совершить длительный отдых, потребуется одна бутылка вина на одного человека.
- Длительный отдых можно совершить только в стенах города, и некоторых других безопасных местах. Например, длительный отдых нельзя совершить в данже, но можно совершить на винодельне.
- За длительный отдых восстанавливаются способности, которые нельзя восстановить за короткий отдых и все хиты. Также за длительный отдых можно восстановиться после тяжёлого ранения.
- Для длительного отдыха нужно сесть, снять доспехи, и рассказать всем желающим про то, как вы получили эти ранения.

Правила по сексу.

На игре персонажи могут заниматься сексом исключительно в безопасном месте. Секс засчитывается за длительный отдых. В таком случае можно использовать одну бутылку вина на двоих, длительный отдых засчитывается обоим игрокам. Отыгрыш остается на усмотрение игроков. Но хотя бы снимите доспехи.

Часто задаваемый вопрос: вино НЕ ЯВЛЯЕТСЯ обязательным условием для занятия сексом. Экономия вина является приятным бонусом. Но, если вы занимаетесь сексом без вина, он не считается длинным отдыхом.

Денежные средства

Помимо бартера на рынках так же есть место покупке и продаже в том числе и за деньги, хоть они и ценятся немного меньше. Денежными средствами на игре являются монеты, выполненные из двух материалов - серебра и золота. Вопреки всеобщему представлению о деньгах, серебряные монеты в Баровии ценятся сильно выше золотых.

1 серебряная монета = 10 золотых. Таков курс на начало игры, но это не зафиксировано механически, вы можете торговаться и устанавливать свои курсы.

Примерные цены на товары на начало игры:

- Вино - 3 золотых монеты. Моделируется чипами.
- Масло для лампы (нужно для освещения окружения, без масла нельзя пользоваться источниками света). Хватает на одну игровую ночь - 2 золотых. Моделируется чипами. Также необходимо для прохода в темные подземелья. Некоторые существа видят в темноте и могут пользоваться фонарями и проходить в подземелья без этого ресурса. Об этом будет указано в заявке.
- Верёвка (см. Правила по боевке.) - 1 золотой.
- Цепь (см. Правила по боевке.) - 2 золотых.
- Бумага и перо - если нужно оставить записку, или завещание – 2 золотых
- Замок - 2 золотые монеты. Моделируется чипом, (см. Правила по боевке).
- Отмычки - 3 золотых Моделируются чипами. (см. Правила по боевке).

В игре могут быть и другие товары, которые не описаны в правилах выше.

Услуги.

В городах на досках объявлений можно найти объявления об услугах гонцов и проводников.

Услуги гонцов стоят около 5 золотых за выход, проводников - от 7 золотых.

Налоги

Хозяева таверн, ремесленники, охотники и гонцы обязаны платить налоги со своих доходов. Их устанавливает бургомистр. Каждый день в 12 часов дня стража будет собирать часть тяжело заработанных монет.

Заработные платы в других местах (например в страже) устанавливаются работодателями. На старте игры налога на заработок нет.

Кузнец

В Баровии водятся монстры, которых не берёт обычное оружие. Перед встречей с ними лучше подготовиться и найти человека, который может покрыть оружие серебром, только оно может поразить их.

Мастер кузнечного дела живет в Крезке. На игре могут быть другие персонажи, которые знают секреты работы с серебром, но на начало игры наковальня только одна.

Кузнецу известно, какие материалы нужны для изготовления особого оружия. Цена работы остается на усмотрение кузнеца.

Правила по судьбе, открытая версия

- Судьба на игре моделируется, не считая квестовых артефактов, двумя наборами карточек в протекторах: стартовыми и продвинутыми
- На начало игры каждый игрок, кроме тех, кто по сюжету не может играть в эту модель, (например вистани и вампиры) получает 4 стартовые карточки Судьбы в протекторах. Карточки нужно извлекать из протектора только после выполнения условия, описанного на видимой стороне карточки.
- Стартовые карточки Судьбы могут быть открыты в любых комбинациях, если соблюдены условия на видимой стороне карточки
- После открытия и изучения стартовой(ых) карточки(чек) Судьбы у игрока появляется доступ к дальнейшей прокачке по выбранному Пути Судьбы
- После выполненных на карточке задач, игрок сдает свой стартовый набор карточек региональщику и получает от него продвинутую колоду карточек Судьбы той ветки развития которая была выбрана игроком. На данном этапе модельки Путь Судьбы выбран окончательно и не может быть изменен по воле игрока
- Продвинутая колода карточек Судьбы также как и стартовая изначально помещена в протекторы и пронумерована
- Дальнейшая прокачка по Пути заключается в выполнении условий, описанных на видимой в протекторе стороне карточек Судьбы. Карточки пронумерованы и открываются в строгой последовательности
- В процессе продвижения по Пути игрок будет получать разного рода способности, описанные либо на обратной стороне карточек, либо в общих правилах игры
- Несколько разных персонажей не могут одновременно достигнуть финальной ступени одной из Путей
- Также в ходе прокачки игроки получают в свое распоряжение те или иные магические артефакты. На игре вполне может возникнуть ситуация что два и более персонажей следуют одному Пути. Если они достигли одной ступени прокачки и получают возможность использовать один и тот же артефакт, то использовать его могут оба персонажа. НО: некоторые карточки судьбы требуют найти предмет и обладать им. В случае если игрок теряет этот предмет, карточки, которые он открыл с получением этого предмета он закрывает.

Пример:

- 1) Игрок X поднялся на 4 ступень Пути 1 и по выполнению своей задачи получает возможность пользоваться артефактом А.
- 2) Игрок Y через какое то время также выполняет свои задания и поднимается на 4 ступень Пути 1. Если Игрок X передаст Игроку Y свой артефакт А то все эффекты артефакта А также будут работать и у Игрока Y. Но игрок X закроет свою карточку судьбы, открывшуюся в тот момент, когда он нашел артефакт.

Правила по Антуражу

Референсы смотрите в отдельном файле.

1. Баровийцы (Баровия, Валлаки, Крезк и т.д.)

Рекомендуемые элементы одежды:

Ботинки или сапоги, штаны (прямые или шаровары), рубаха, жилет или куртка, или тулуп, или кафтан, плащ или накидка, шляпа, берет, шапка и проч.

*Современная обувь может быть допущена, если не бросается в глаза. Например: чёрные берцы – можно; спортивные кеды ярких кислотных цветов – нельзя.

Для Крезка – больше тёплой одежды: меха, шерсть, перчатки, тёплые шапки и т.д.

Цвета – оттенки синего, серого, фиолетового, зелёного, чёрный, и другие. Крой одежды свободный. Можно ориентироваться на Польшу примерно 16 века.

Для бедных персонажей рекомендуется более простой крой одежды, приглушенные оттенки коричневого, жёлтого, серого. Одежда поношенная. Крой одежды условно свободный, 14-15 веков.

2. Вистани

Рекомендуемые элементы одежды: Ботинки, штаны (шаровары) или несколько юбок, рубаха, жилет, широкий пояс (кушак), платок или бандана, или шапка, или шарф, украшения (бусы, ожерелья, серьги, браслеты, кольца и тд).

*Современная обувь может быть допущена, если не бросается в глаза. Например: чёрные берцы – можно; спортивные кеды ярких кислотных цветов – нельзя.

Цвета – яркие оттенки красного, оранжевого, синего, фиолетового, зелёного. Ткани с пестрыми и цветочными узорами поощряются.

Крой одежды свободный, практически любой. Можно смешивать стили и т.д, ориентируясь условно на Восток.

3. Друиды и берсерки

Рекомендуемые элементы одежды: Ботинки, штаны (шаровары) + обмотки голеней (опционально), рубаха или жилет (опционально), туника/роба + плащ с мехом или накидка-шкура с головным убором или без, худ/шаперон, или шапка, элементы растительности как аксессуары костюма – пучки трав, листья, корешки, цветы и т.д.

*Современная обувь может быть допущена, если не бросается в глаза. Например: чёрные берцы – можно; спортивные кеды ярких кислотных цветов – нельзя.

Цвета – оттенки коричневого и зелёного.

Крой одежды свободный, можно смешивать стили.

4. Вервольфы и Вервороны

Обязательные элементы для допуска:

- маска, закрывающая лицо и изображающая голову волка или ворона.
- накидка из меха (для вервольфов) или из перьев (для верворонов), закрывающая грудь и спину (по типу пончо), а также руки*.

*Руки могут быть закрыты по-разному. Это могут быть антуражные перчатки с рукавами или рукава, пришитые к накидке, или полы самой накидки и так далее. В зависимости от возможностей игрока.

Крылья опциональны.

5. Зомби и Скелеты

Одежда аналогична одежде живых персонажей, но рваная и грязная. Обязательный элемент для допуска: – маска, закрывающая лицо и изображающая зомби или скелета. – в костюме скелетов не должно быть видимых участков открытой кожи

6. Ревенанты

Одежда аналогичная одежде живых персонажей.

Обязательные элементы для допуска:

- Полный латный или полулатный доспех. Антуражный, поношенный, обязательно со следами ржавчины.
- Если у вас шлем с открытым лицом, обязательна маска изображающая зомби или скелета. Символика – серебряный дракон на синем фоне. Может быть нанесена на одежду, плащ, доспехи и т.д. Обязательно должна быть отчетливо видна другим игрокам.

7. Призраки

Одежда может быть либо аналогичного кроя одежде живых людей, либо представлять собой длинную накидку по типу пончо с капюшоном. Цвета – белый или светло-голубой.

Обязательные элемент для допуска:

- маска или грим на лицо белого или светло-голубого цвета.

- какое-либо "потустороннее" свечение из-под одежды или маски (например, с помощью светодиодов LED).

8. Вампиры – порождения (Vampire spawn)

Одежда аналогичная одежде живых персонажей, в зависимости от роли.

Обязательные элементы для допуска:

- маска, закрывающая лицо (постоянное ношение не обязательно – см. закрытые правила по вампиризму)
- клыки

9. Заразы (Blights)

Обязательные элементы для допуска:

- Маска или загримированное лицо (эффект древесной коры/листьев/лиан и т.д.)
- . В костюме не должно быть видимых участков открытой кожи.
- В костюме не должно угадываться явных элементов одежды, весь костюм внешне должен выглядеть как нечто растительное, будь то ветки, листва, мох и т.д.

(маскировочные костюмы "гилли" не допустим).

10. Пугала

Обязательные элементы для допуска:

- Маска закрывающая всё лицо и голову, изображающая тыкву или репу (по типу "фонаря Джека"), либо холщовый мешок с условными чертами лица.
- В костюме не должно быть видимых участков открытой кожи.
- Дырявая одежда неподходящего размера, из под которой торчит солома.

(Вороньи тушки (чучела) как элемент костюма будут приятным бонусом к внешнему виду.)

11. Полукровки (Mongrelfolk)

Обязательные элементы для допуска:

- Хаотичное сочетание разнообразной одежды и звериных черт (не менее трёх разных звериных образов в одном костюме)

Например: сочетание чешуи, рога, волчьей лапы, клюва, птичьего крыла, кошачьего уха, вторая голова, паучья лапа из-за спины, хвост и т.д. и т.п.

12. Личи

Сложность костюма зависит от возможностей каждого игрока.

Допускается индивидуально.

Обязательный элемент для допуска:

- Маска, закрывающая лицо и изображающая череп скелета, со светящимися глазницами (например, с помощью светодиодов LED).
- Одежда богатая, но ветшающая из-за своей древности.

13. Исчадия

Сложность костюма зависит от возможностей каждого игрока.

Допускается индивидуально.

Обязательные элементы для допуска:

- Красная кожа, рога, хвост
- "Инфернальная" необычная одежда.

Антураж локаций

В этих правилах описаны минимальные требования к оформлению антуража локаций, которые необходимо будет соблюсти.

Но вы можете, если хотите, оформить ваши локации сверх указанного минимума. Это всячески приветствуется.

Минимальные требования:

- 1) Городские строения и шатры моделируем с помощью газебо (если можете и хотите привезти антуражный шатёр – мы только за).
- 2) Газебо необходимо обтянуть каким-либо материалом в соответствии со следующей цветовой гаммой:
 - Серый цвет или какой-либо неяркий, типа коричневого – здания в Баровии,
 - Какой-либо яркий цвет (или цвета) – здания в Валлаки и шатры вистани.
 - Белый цвет – для Крезка.
 - Чёрный цвет – замок Страда, данжи и прочие локации.
- 3) У газебо должны быть крыша и стены, а также одна (или более) чётко обозначенная дверь.
- 4) Если дверь запираема (это не обязательно), на двери необходимо закрепить карточку замка (для работы с моделью взлома замков).
- 5) Внутреннее пространство газебо желательно по возможности обустроить, как жилое помещение. Гобелены, картины, занавески и т.д. на стенах и мебель. Допустимы пластиковые столы и стулья тёмных цветов, накрытые скатертями, антуражными тканевыми чехлами или иными накидками. Деревянная антуражная мебель всячески поощряется.
- 6) Снаружи на доме или на двери должна быть закреплена табличка или вывеска, обозначающая род занятий того, кто проживает в доме. Например, вывеска в форме свиньи может обозначать таверну, вывеска-наковальня – мастерскую кузнеца и т.д.

Стены

На нашей игре мы не моделируем стены и штурмы. Однако, три локации - Валлаки, Крезк и Замок Рэйвенлофт - по лору окружены стенами. Чтобы не строить стены, можете обозначить их границы киперкой или каким-либо другим способом. В границах, обозначающих стены должны быть проходы (например, ворота), если вы хотите иметь возможность войти в город или покинуть его.

По умолчанию некто извне может войти в локацию, окружённую стеной, только по приглашению и/или разрешению кого-либо, кто уже находится внутри. Если внутри нет

никого, кто вас впускает - в локацию могут пройти только те, кто начинал игру в этой локации. Соответственно, пройдя, они могут впускать кого-то.

Если внутри не могут определиться, пропускать вас или нет, спорят или дерутся, пройти можно только когда все “на воротах” согласятся вас впустить.

Подойдя к проходу за стену вы можете запросить пропуск внутрь локации у тех, кто охраняет стену локации. Например, если персонаж пришёл со стороны и ни с кем в локации не знаком, он сможет пройти за стену, только если его пустят стражники.

Возможно, что кто-то из жителей локации вышел наружу и привёл вместе с собой другого персонажа, который в этой локации чужой. Может быть кто-то из жителей пригласил персонажа внутрь будь то устно или письменно. В таком случае вы можете запросить пропуск, ссылаясь на полученное вами приглашение изнутри локации.

Вполне возможна ситуация, в которой персонажа пригласил кто-то из жителей этой локации, а стражник по какой-то причине не желает его пропускать и так далее.

Также на игре будут существа, которые способны ломать стены (то есть проходить где угодно и без спроса) и проводить за собой других людей или существ.

В состоянии невидимости, или превратившись в летающее существо через стены тоже можно свободно проходить.