

Полигонная ролевая игра
“ЧУЖАЯ ВОЙНА: 20 ЛЕТ СПУСТЯ”



МГ “Рыжик и Ко”, Архангельск-Северодвинск 2025
кодекс правил
v 3.0 (от 15.07.25)

Концепция игры

1400 год от рождества Анласа, 600 от рождества Джерше, Мессер.

20 лет прошло со времен Большой Войны на землях Мессера. Это были мрачные годы, потому что любая война порождает голод, тлен и мрак. Вдвойне тяжелее заживают раны от войны магической. Материк 20 лет назад вскипел под сапогами армий и тяжестью заклинаний. Восток и Запад давно стояли на рубеже конфликта, но причина всегда крылась в религиозных распрях и взаимном неприятии культур. Когда события понеслись под откос, оказалось, что причинами той Большой Войны были вовсе не вопросы происхождения Господа. В адский котел человечество подтолкнули культисты Рилдира-Смущающего – древней запрещенной секты, поклоняющейся извечному врагу человечества. Маги – сторонники Рилдира, пытались захватить власть в крупнейших столицах анласитских и дшершеитских государств при помощи магических артефактов и мощнейших заклятий. Только чудом враг был повержен, но мир еще никогда не находился так близко от катастрофы. С тех пор магия в Мессере находится под строжайшим запретом и на Востоке и на Западе.

За эти двадцать лет многое поменялось в жизни государств. На Северо-западе Готская империя продолжает жесткую политику неприятия восточной цивилизации. Яростные анласиты все-еще жгут еретиков и режут нелюдей. Но война далась империи слишком дорого. Могущество Готов всегда держалось на мощи армий, но легионы были разбиты в великих битвах, а оставшихся сил явно не хватает для поддержания порядка на всех землях. Поэтому император стремится заключить Великий Западный Союз – собрать под свои знамена все анласитские земли. Действовать приходится больше политическими инструментами, а в политике все не так однозначно, как в классической военной кампании.

Двор Императора в срединных землях, где и разворачиваются основные события нашей игры, представлен Посольством. Великий Полномочный Посол Готской Империи Зигфрид фон Кай транслирует волю Императора, ведет переговоры с ключевыми государствами анласитских земель о формировании политического альянса. Главный вектор воздействия Посольства направлен на Аквитон. Аргументом здесь выступает экономическое давление, так как герцог Аквитонский перед смертью успел взять колоссальный займ у Готской империи, направленный в те годы на поддержание обороноспособности восточных рубежей герцогства. Займ необходимо вернуть за 3 года, иначе банк Мессера признает герцогство банкротом. Это в свою очередь приведет к коллапсу экономической системы государства и неизбежно – к его краху.

Некогда богатый Аквитон разросся и превратился в огромный город-мегаполис. Но, как и любой мегаполис, это великан на глиняных ногах. Армия есть, но на охрану всех земель ее не хватает – город бы удержать под контролем. Крепостные стены высокие, но прокормить столько ртов, спрятанных за ними, с каждым годом все тяжелее. Здесь словно Мессер в миниатюре, город похож на маленький бурлящий котел, в котором есть место всему: и интригам, и промышленным революциям, и творчеству и строгой анласитской вере и даже маленьким и большим подвигам. Герцогиня Аквитонская вынуждена маневрировать в жесточайших условиях экономического давления со стороны Империи. Ближайшие вассалы Аквитона давно не подтверждали своей преданности гербу герцогства, времена нынче веселые и бесшабашные!

В Приграничных землях Мессера царит настоящая вольница – кого тут только не встретишь: контрабандистов, мошенников, торговцев, нелюдей самого разного пошиба.

Здесь все продается и все покупается, а заботу о твоём кошельке может проявить только верный меч и хорошо оплаченный наемник.

Восток дело тонкое, а где тонко – там легко рвется. Большая Война оставила свои шрамы в восточных землях: могущественный ранее халифат Эннем переживает не лучшие времена. Экономический спад заставил халифа затянуть свои шелковые пояса: привыкший к пирам и кутежу город вынужден экономить, налоги повышены, все производственные мощности направлены на повышения урожайности, а караванщики формируют новые торговые пути, в том числе и на запад. Здесь четко понимают - без ресурсов и торговли не выжить!

По соседству с халифатом, на самом пограничье, расположена сторожевая крепость Аль-Хаким. Когда-то давно в этих стенах был передовой форпост воинственного султаната Эзис, собиравшего вокруг себя радикальных джершеитов для похода на Запад. Однако после Большой Войны султанат прекратил свое существование как государство. Лидеры были убиты магами, армии пали, многие крепости разрушены или заброшены. Эта, пограничная твердыня, стала пристанищем для клана джершеитов, поклоняющихся «Старцу в горе». По одной из легенд, пещера старца, которого называют одним из воплощений самого Пророка, расположена в скалистых склонах горы, где была построена сторожевая крепость. Место загадочное и полное внутренней силы!

Никого из живущих в Мессере сегодня уже не удивляют нечисть на дорогах, странствующие эльфы и даже молчаливые гномы, вышедшие вдруг на поверхность из своих шахт. Людям нет дела до черных звездочек, паучьих камней и железных мечей, до лунного серебра, даже до магов (хотя и говорят, что их истребили всех до одного). Люди хотят жить, а в мире после Большой Войны выжить весьма непросто. И больше всего жителей Мессера волнует вопрос: не придет ли следом, спустя двадцать лет, новая, Чужая война?

1. Общие положения

Полигонная ролевая игра «Чужая война: 20 лет спустя» основана на сюжете книги **Натали Игнатовой «Чужая война»**. Данный проект не является продолжением предыдущих двух игр 2005 и 2010 годов. Цель игры: погружение участников в мир политических интриг, государственных переворотов, борьбы восточных и западных империй, торговли, производства и магии.

Сроки проведения игры:

16 августа (суббота) – заезд на полигон, установка лагерей, серфовка

17 августа (воскресенье) – обустройство лагерей, общий сбор (16:00.).

18 августа (понедельник) – начало игры (12:00)

22 августа (пятница)– 15:00 финал игры, уборка лагерей, «последний костер» (18:00ч.)

Полигон: Архангельский полигон «Озера».

Игровой взнос: 3000 до 1 января 2025 года / 4000 до 1 мая 2025 / 5000 до 10 августа 2025 года

Взносы принимаем до 10 августа 2025 года. После указанного срока взносы не принимаются и игроки, не сдавшие взнос, на игру допущены не будут.

Заявки: Допуск на игру – только по заявке.

Все заявки от игроков принимаются мастерской командой до **1 августа** включительно.

2. Игровой мир

Мир Мессера разделен на Восточный и Западный блоки и Приграничье. Разделение имеет экономический, геополитический, религиозный и культурный характеры. Данный проект не является попыткой реконструкции событий, происходящих в мире. Все совпадения – случайны.

ЗАПАД

Готская Империя – молодое, религиозно-фанатичное государство. На игре представлено Посольством (игротехническая локация). В Посольстве принимает важных гостей Великий Полномочный Посол Зигфрид фон Кай. Там же находится столичный офис банка Мессер. **Территория Посольства – особая небоевая зона (запрещена боевка и любое магическое воздействие).**

Герцогство Аквитон - Еще не так давно герцогство было представлено в мире Чужой Войны небольшим средневековым замком Лоска... но удачно географическое расположение и лояльная по отношению к торговле и расам политика недавно трагически почившего герцога Энри Аквитонского сделали его одним из ключевых центров торговли Запада. Сегодня это фактически город-государство, поглотивший агломерацию на много миль. Герцогство богатое и мощное, но утратившее военный потенциал на фоне растущего влияния Готской империи.

Население в Аквитоне смешанное - на 90% это конечно люди, но среди мастеровых нет-нет да и встретишь представителей других рас: эльфов, гобберов...

В Аквитоне проводят ассамблею Западных земель. Герцогиня Аквитонская принимает высокие делегации представителей западных государств (говорят даже будут вельможи из Готхельма). Цель ассамблеи – установить Великий Западный Союз, геополитический договор между государствами, обеспечивающий Западным землям единое пространство для торговли и оборонную доктрину. Однако как оказалось, подписать такой договор весьма и весьма непросто. У каждого из государств свое видение, многие не согласны с

жесткой религиозной позицией Готхельма и Ордена Бичей Божьих. Да и сама герцогиня после смерти мужа вынуждена лавировать в вопросах, связанных с внешней политикой, потому, что торговля и война далеко не синонимы...

Историческая модель этой локации: Англия 15-16 век, война Алой и Белой Розы. Геральдический цвет: синий. Герб: золотая лилия на синем фоне.

Религия: анласиты.

Подкоманды:

Двор герцогини Аквитонской, маршал, вельможи, слуги и пр.

Город: мэр Франсуа Жильбер, сенат, стража, городское население (ремесленники, купцы и пр.).

Храм Жерара Беспощадного – Верховный Хранитель Пламени Мессера Климент VI, храмовники.

По слухам именно в Аквитоне располагается магистрат Ордена Белого Креста – магистр ордена Артур Серебряный Кречет.

Белый Крест – таинственная религиозная организация. Структура и внутренняя иерархия Ордена держатся в секрете. Известно только, что он признает «опаленность» всех рас, соответственно отношение к нелюдям «неопаленным» - терпимое, к «опаленным» – дружественное.

Цель Ордена: борьба с Врагом Рилдиром-Смущающим и всеми его воплощениями.

Герб Ордена: белый крест на черном треугольном щите.

Для повышения обороноспособности герцогства на службу Аквитона прибыл из Айнадора отряд эльфов-ветеранов морских сражений с орками и шефанго. Эльфы довольно быстро нашли общий язык с местными, ассимилировались и стали активно участвовать в жизни города. Так в городе появился "эльфийский квартал" с дипмиссией, домом офицеров, крематорием и кладбищем.

ПРИГРАНИЧЬЕ

На землях, исторически разделяющих Запад и Восток располагаются независимые государства. Это территория контрабандистов, наемников, шпионов и торговцев всех мастей.

Тальеза – древняя обитель пиратов, контрабандистов, приключенцев, торговцев всех мастей. Любители покуртуазить и промотать родовое имение в игорных домах - вам всем дорога в Тальезу. Этот маленький приграничный портовый городок, ближайший сосед Аквитона, давно и прочно стал одним из центров притяжения для людей и нелюдей, ищущих место с особым отношением к свободе.

Морские бароны Тальезы лояльно относятся к представителям всех рас, за что этот город не любят в Готской империи.

Как вы уже поняли, население в городе смешанное до безобразия. Гости найдут там кабачок, игорный дом, укрытие на случай облавы и внушающего доверие человечка, способного порешать сложные вопросы.

Историческая модель команды: Ганзейский союз

Герб: Белая роза на синем поле.

Религия: анласиты (но это не точно)

Тальеза управляется баронессой де Райс. Этот город придерживается нейтралитета и ведет торговлю со всем востоком и приграничьем.

Подкоманды:

Двор баронессы де Райс, торговые ряды

кабачок, игорный дом, резиденция контрабандистов, банк.

Монастырь Кассия Воздающего

Графство Карталь - небольшое государство, способное постоять за себя в этих беспокойных землях.

Графство расположено в настоящей «буферной» зоне между Востоком и Западом. Появилось около 500 лет назад, во времена смуты. «Народ сюда бежал, как будто ему медом намазано. Не сказать, чтоб приличный какой народ - все больше ублюдки, от закона спасающиеся. Однако тоже люди. Тоже работать умеют. Здесь всех принимали».

Лет за пятьдесят столько набежало, что с графством и по ту сторону Хребта (то есть на Западе) считаться стали.

Как только наклеивается очередная война или набег, в Картале уже знают, перед кем хвостом вилять. Если перевес сил на стороне Востока, местный граф делает вид, что он к анласитам ни малейшего отношения не имеет, и без вопросов пропускает войска Эзиса через свою территорию. Какое-то время джэршэиты бесчинствуют в баронствах. А потом армии баронов дают им пинка.

Карталь вспоминает, что и он государство западное. Враг бежит. К графу никаких претензий: «выжидал удобный момент»...

Перевалочный пункт торговых караванов, контрабандистов и нелегальных эмигрантов. Графство дружит с теми, кто платит, и воюет с теми, против кого заплатили. Шаткие отношения с Империей и соседним герцогством Аквитон не раз приводили к серьезным дипломатическим конфликтам, а то и к пограничным стычкам. Земли графства включают в себя **горную цепь Железный Кряж**, издревле населенную гномами. Это серьезный экономический ресурс: несмотря на то, что подгорный народ считает себя абсолютно независимым, воду и дерево для штолен ему поставляют исключительно графские земли. Вопрос независимости Железного кряжа не решен до сих пор только по причине полной неприступности горной цитадели.

А еще в графстве расположена Библиотека, где, по слухам, можно найти самые древние гримуары, свитки и рецепты. Правда слухов про эту Библиотеку за последнее время набралось - не известно что правда, а что выдумка...

Граф Гуго де Карталь принимает в своем замке, как людей, так и нелюдей. А на косые взгляды со стороны Готской империи плевал еще его дед.

Подкоманды:

Двор Графа: Гуго де Карталья, графиня, советники, личные телохранители графа.

Город: ремесленники, купцы, наемники, Библиотека, офис Банка

Население: смешанное.

Историческая модель: раубритерры в Германии 13-14 века

Геральдический цвет: зеленый

Герб: Красный вебрь на зеленом поле

Религия: неопределенная.

Железный Кряж – Древняя гномья цитадель защищена горами и магией и не может быть взята штурмом. Внутрь смогут пройти только те, кого гномы сами впустили. Ну то есть грамотно выбирайте гостей и тщательно досматривайте всех входящих и будет вам мир и порядок в доме.

Гномы Железного кряжа - природные кузнецы, сразу получают максимальный уровень в этой профессии. К тому же только им будет доступен редчайший ресурс - лунное серебро. Его используют для изготовления оружия против нечисти и нежити.

Предводитель гномьего хирда Брайр из рода Трори.

Геральдический цвет: коричневый.

Герб клана: серебряный молот на красном фоне

Политически ситуация на старте непростая. Железный кряж расположен в пределах владений графства Карталь, правитель которого имеет весьма очевидные претензии на рудник и крепость. Кроме того, для стабильной работы рудника требуются такие ресурсы, как древесина. А значит, нужно налаживать торговлю, бартер и безопасное сопровождение караванов.

ВОСТОК

Эннем – халифат всегда был сердцем торгового мира, стремящимся создать мощную империю, основанную на экономической, а не военной силе. Власть здесь переходит строго по наследственной линии – членам семьи Рашид.

В халифате мирно относятся к нелюдям, спокойно к иноверцам, которые вовремя платят специальный налог. Этот город торгует и обменивается ресурсами со всеми государствами Мессера. Жизнь здесь неспешна и подчинена традициям: сыграй в нарды, отведай рахат-лукум, какая сделка без мудрого разговора и чашечки крепкого кофе? А, что, ты уже потратил все деньги на пленительных дев и взятку визирю? Не расстраивайся, дорогой, здесь ты найдешь надежных и понимающих кредиторов...

Подкоманды Эннема:

Двор халифа: Харун ар-Рашид, личная гвардия, визирь Ахмази, слуги, наложницы и т.д. далее

Город: торговые и купеческие ряды, мастерские и увеселительные заведения. Факиры, фокусники и попрошайки-дервиши. Мечеть, суд, филиал банка Мессера.

Население: смешанное (люди >90%)

Историческая модель: Багдадский халифат.

Герб: Две скрещенные сабли и звезда Пророка на зеленом поле. Геральдический цвет - зеленый.

Аль-Хаким - на пересечении двух миров - двух культур, на выходе из горного ущелья, соединяющего Восточные и Западные земли, расположена небольшая крепость. Когда-то давно в этих стенах был передовой форпост воинственного султаната Эзис, собиравшего вокруг себя радикальных джэршеитов для похода на Запад. Однако, после Большой Войны, султанат прекратил свое существование как государство. Армии были рассеяны, многие духовные лидеры пали, крепости оказались разрушены или заброшены. В те годы стены пограничной крепости стали пристанищем и укрытием для фанатичных исманов-раффадов, ожидающие возвращения «скрытого имама» - Махди.

Возглавляет их эмир Ибрагим-бек. А духовным лидером

раффадов является Горный Старец – аятолла Рахмед ал-Хасан бен ас-Саббах.

При условии достаточной лояльности эмирату городу Аль-Хаким предоставлена полная автономия со стороны халифата Эннем. В Аль-Хаким паломники текут непрерывной рекой – отметить Память Раффара. Крепость возведена вокруг гробницы этого святого.

Подкоманды:

Двор эмира Ибрагим-бека

Духовный лидер раффадов аятолла Рахмед ал-Хасан бен ас-Саббах Салах ад-Дин и его приближенные, священнослужители

Горожане, мастера, купцы, ремесленники и пр.

3. Расы и их свойства:

вид	Личные хиты	иммунитет	особенности
Люди	1 хит	-	Доминирующее население Мессера
Эльфы	1 хит	Иммунитет к чарам	Могут жить в городах, или отдельными поселениями. Отлично ассимилируются с людьми. Обязательные требования: острые уши, грим на лице (растительные мотивы), одежда: камзолы или туники с растительными рисунками (вышивкой) – цвет зеленый, светло синий. Нижние рубахи светлых тонов. Штаны с растительной вышивкой. Плащи. Обязательное знание «крылатых» выражений на эльфийском из книги.
Гномы	2 хита	Иммунитет к ядам	Лучшие кузнецы на игре, отличные ювелиры и воины. Обязательные требования: тяжелые доспехи, одежда с элементами массивных частей доспеха (наплечники, браслеты...), бороды (свои или накладные), хорошо украшенные боевые пояса, капюшоны или колпаки.
Орки	3 хита	-	Идеальные наемники. Обязательные требования: качественный зеленый грим на лице (маска) и теле, антураж – шкуры, кожа, мех (а-ля Варкрафт), на щитах – метки клана. Цвета одежды: красный, черный, коричневый. Обязательное знание «крылатых фраз» на зароллаше (читайте книгу), менталитет наемников.
Шефанго	6 хитов	Иммунитет к ядам, оглушениям и магическому допросу.	Благодаря врожденной способности могут перевоплощаться из мужской сущности в женскую (отыгрывается двумя разными игроками). Лицо (Истинный облик) шефанго приводит в ужас любое живое существо, поэтому они носят маску. Врожденная способность улыбка шефанго (см. Магия) . Обязательные требования: маска на лице, грим, тяжелые доспехи, топор.
Гобберы	1 хит	Иммунитет к любой подчиняющей магии	Носят все, что не приколочено, пользуются всем, что плохо лежит. Одежда: жилетки, короткие штаны, множество карманов, трубки для табака. Разговорчивость приветствуется. Торгуясь с мастерскими кабатчиками/ торговцами получают наценку до 10% на продажу товара/скидку на покупку товара (игровых ценностей).

Согласование игроков на роль эльфов, гномов, орков, гобберов осуществляется по фотодопуску костюма.

4. Герои

Некоторые персонажи игры отмечены необыкновенной силой Демидургов. Это так называемые герои – легендарные личности, обладающие особыми способностями.

Эльрик-Тресса де Фокс – шефанго – наследный принц Ям Собаки (эта роль отыгрывается сразу двумя персонажами: мужчиной и женщиной – в зависимости от пола шефанго в конкретный момент времени). Эльрик де Фокс невероятно живуч. В свое время он объявил войну всему ордену Бичей Божьих и вышел из нее победителем.

Явные способности: **Улыбка шефанго**. Парализующий крик – игрок в роли шефанго должен снять маску и крикнуть ГРАУ. Все, кто находятся в пределах 20 шагов от него должны сесть на землю и не могут двигаться 1 минуту.

Элидор – эльф, боевой монах Белого Креста. Элидора отличает от других эльфов невероятная уродливость (красноглазый беловолосый гигант) и невосприимчивость к

магии. Воспитанный в стенах монастыря, он практически ничего не знает о своих эльфийских корнях.

Явные способности: иммунитет к магическим атакам, ядам и способность «**исцеление**» (может поднять персонажа из состояния «тяжран» без использования магических зелий, для этого он должен двумя руками прикоснуться к спине персонажа и произнести молитву на эльфийском наречии).

Кина – эльф, менестрель. По слухам, пение Кины способно очаровать даже самое черное сердце.

Явные способности: иммунитет к магическим атакам, ядам и способность «исцеление».

Сим – гоббер – монах-наблюдатель Белого Креста. Этот гоббер живуч, ловок и невероятно говорлив. **Явные способности: красноречие гоббера (см. способности персонажей)**

Брайр из рода Трори – гном – кузнец, предводитель хирда Железного Кряжа. Брайр отличный боец, великий мастер-кузнец и единственный в Мессере кто, открыл тайну лунного серебра.

Артур Серебряный Кречет – человек – магистр ордена Белого Креста. Возглавляет тайный орден, поставивший перед собой цель полное уничтожение Рилдира и секты его приспешников.

Бешеный Мамед – человек, был воеводой при дворе султана Эзиса. После Большой Войны сгинул, но ходят упорные слухи что его видели то здесь, то там... Прозвище получил за неслыханную ярость в бою.

Шерх – орк – варчиф отряда наемников.

Док Альфар – гоббер, был в составе спецподразделения «Горных Кошек Эзиса». Моральные принципы этого гоббера весьма противоречивы. Место и дата рождения неизвестны. Дважды принимал Опаление. Где проживает, неизвестно. Очень любит деньги. **Явные способности: красноречие гоббера (см. способности персонажей).**

5. Экономика

К категории игровых ценностей относятся:

- **Чипы ресурсов:**
- чипы дерева - бревна;
- чипы камня - блоки камня;
- чипы железа - бруски руды;
- чипы продовольствия - мешки зерна или куски мяса;
- чипы травы - пучки разных трав;
- чипы лунного серебра - слитки руды;
- **вексель Банка Мессера** - на денежные средства или ресурсы;
- **артефакты** – см. Магия;
- **зелья** – см. Медицина;
- **рецепт зелья** - см Медицина;
- **неразменные монеты** – см. Постройки;
- **игровые деньги, карты, письма и т.п.**

ЗАПРЕЩАЕТСЯ: выбрасывать или уничтожать игровые ценности, оставлять их в пустой палатке.

Можно прятать игровые ценности и артефакты на территории полигона, но при этом обязательно составляется карта, в случае смерти хозяина клада карта или его устные координаты в обязательном порядке передается мастеру Страны мертвых.

5.1 Игровые деньги

На игре имеют хождения валюта:

1 Лиар = 5 Кронам

1 Крона = 10 Пенсов

5.2 Доход

Летоисчисление – на игре 1 день равен 1 году, новый год начинается в 12:00.

На начало игры всем персонажам выдаются «подъемные», впоследствии деньги будут появляться только у правителей городов или иных населенных пунктов через Банк Мессера. Дальше доходы распределяются «сверху вниз»: жалование воинов, содержание придворных и т.п. Остальные персонажи зарабатывают деньги сами, согласно роли.

Составные части дохода государства:

1) **Доход с земель** – начисляется в зависимости от площади государства (значение задано на начало игры и известно только главе государства).

2) **Доход с города** – начисляется до тех пор, пока в нем (городе) есть хотя бы один житель. Размер дохода зависит от числа жителей и построек.

Доход от населения: определяется умножением ставки на 1 человека на количество человек в команде.

Доход от построек: определяется суммирование всех результатов умножения ставки за уровень постройки на количество построек соответствующего уровня.

3) **Доход с торговли** – напрямую зависит от количества торговых союзов государства с другими странами. Каждый такой союз дает +10% прибыли от совокупного дохода городов и земель государства. Союз перезаключается каждые 24 часа, автоматически расторгается в случае войны между партнерами (или если не был перезаключен в указанный срок), может быть расторгнут в любой момент по желанию одного из участников союза.

Торговый союз заключается и расторгается только главами государств. Документ составляется учеными людьми (монахами, имамами и пр.), действует с момента его подписания. При расторжении договора в известность об этом должны быть поставлены все его участники и Банк Мессера. Договор может быть только двусторонним.

4) Налоги – все налоги устанавливаются и регулируются исключительно главами государств.

Уровень налога не может превышать 2/3 уровня дохода человека/постройки. Налоги можно оплачивать как деньгами, так и производимыми ресурсами.

5) **ВАЖНО!** Каждый персонаж должен раз в игровой год потреблять 1 чип еды, Правитель Поселения/города в начале нового года передает в Банк Мессера необходимое количество чипов еды, при недостаточном количестве еды, население города/поселения может заболеть (действие аналогично чарам “Болезнь”).

5.3 Постройки

Информацией о стоимости (расходе ресурсов) на строительство и ремонт зданий, сооружений и осадных машин обладают только строители.

Перечень построек которые могут быть возведены в городе/поселении указан в таблице:

Уровень постройки	Наименование	Описание
1	Разное (дома, бани, харчевни, купеческие лавки, госпиталь, больница и т.п.)	Место для удовлетворения потребностей населения города.
2	Железная шахта	Место для производства и/или добычи ресурсов
	Каменоломня	
	Лесопилка	
	Огород	
	Делянка	
	Кузня	
	Строительный цех	
	Алхимическая лаборатория	
3	Храм	Место служения богам и духам.
	Казарма	Место расположения воинов и резервов
	Ратуша / Дворец	Место работы Правителя и хранения игровых ресурсов
	Башня/Замок/Крепость	Защита поселения (см. Фортификация)

Неразменная монета – это чип постройки/сооружения, выражающий ценность (стоимость инструмента, утвари и т.п.). Размещается на фасаде здания. Все постройки/сооружения имеют свою неразменную монету (исключение - Делянки), ее можно продать/поменять (номинал будет исчисляться в **кронах**). Для возведения/восстановления постройки, необходимо поместить на место неразменную монету (не ниже уровня возводимого/восстанавливаемого здания) и сообщить Банк Мессера о запуске постройки в эксплуатацию (для получения ежедневного дохода).

Неразменная монета может быть снята с постройки (добровольно владельцем здания или принудительно - при штурме города).

Постройки/сооружения без неразменной монеты считаются разграбленными и нерабочими.

Неразменные монеты можно покупать и продавать в мастерском кабаке, так же их будут производить **Строители**.

Стоимость неразменной монеты зависит от уровня постройки.

В одном городе может быть по 1 типу любых построек (за исключением построек 1 уровня).

Постройка - игровой объект выполняющий определенную функцию (дом, склад, Дворец и т.п) Минимальный размер здания 2х2х2 метра, обтянута нетканкой/баннерной тканью с отдельным входом и обязательной профессиональной атрибутикой внутри (если это жилой дом - внутри может быть палатка).

5.4 Профессии

Население Мессера может владеть профессией (см. Таблица Профессий). Один персонаж может владеть только одной профессией. Получение определенной профессии, дает не только право заниматься той или иной деятельностью и получать доход лично, но и приносит определенные бонусы государству в целом.

На начало игры большинство игроков уже обладают профессией согласно роли, в процессе игры можно будет ее развивать или поменять на другую. Совмещать профессии запрещено.

Таблица Профессий

Профессия	Доход	Услуга/товар
Воин – профессиональные воины, имеющие право носить тяжелые и героические доспехи.	Ежегодная плата, назначаемая правителем.	Согласно роли, из расчета: Минимальная плата – 10 динар/крон в год
Кузнец , уровни профессии: 1 уровень – Подмастерье 2 уровень – Оружейник 3 уровень - Мастер	Реализация услуг и товаров	Ремонт оружия, доспехов, из расчета: 1 уровень – 1 хит доспеха - 10 минут 2 уровень - 1 хит доспеха - 5 минут 3 уровень - 1 хит доспеха - 1 минут Изготовление новых доспехов: 1 уровень – Легкий доспех-20 мин; 2 уровень - Легкий доспех- 10 мин, Тяжелый доспех - 20 мин; 3 уровень - Легкий доспех - 5 мин, Тяжелый доспех - 10мин, Героический доспех* - 20 мин. *- если кузнец Гном
Строитель , уровни профессии:	Реализация услуг и товаров	Создание неразменных монет, ремонт Фортификационных сооружений и осадных

1 уровень - Рабочий 2 уровень - Прораб 3 уровень - Инженер		орудий, реальная постройка сооружений из расчета: 1 уровень – 1 уровень постройки; 2 уровень – 1 и 2 уровень постройки; 3 уровень – 1,2 и 3 уровень постройки. .
Лесоруб, уровни профессии: 1 уровень – Корчеватель 2 уровень - Дровосек 3 уровень - Заготовитель	Реализация услуг и товаров	Производство чипов леса в течении 1 часа, а также реальная поставка дров и стройматериалов, из расчета 1 уровень – 10 чипов дерева в год 2 уровень - 15 чипов дерева в год 3 уровень - 20 чипов дерева в год
Каменщик, уровни профессии: 1 уровень – Каменщик 2 уровень - Камнетес 3 уровень - Инженер	Реализация услуг и товаров	Производство чипов камня в течении 1 часа, а также реальная поставка камня и стройматериалов, из расчета 1 уровень – 10 чипов камня в год 2 уровень - 15 чипов камня в год 3 уровень - 20 чипов камня в год
Алхимик, уровни профессии: 1 уровень – Ученик 2 уровень - Алхимик 3 уровень - Ученый	Реализация услуг и товаров	Изготовление и продажа зелий и ядов. 1 уровень – 1 уровень зелья 2 уровень - 1 и 2 уровень зеля 3 уровень - 1,2 и 3 уровень зелья.
Крестьянин/Горожанин, уровни профессии: 1 уровень – Огородник 2 уровень - Садовник 3 уровень – Фермер	Реализация услуг и товаров	Производство продовольствия в течении 1 часа, из расчета: 1 уровень – 10 чипов продовольствия в год 2 уровень - 15 чипов продовольствия в год 3 уровень - 20 чипов продовольствия в год
Сборщик трав	Реализация услуг и товаров	Фактический сбор чипов травы на территории Игры.

Работники производственных профессий имеют право использовать игровое здание для производства ресурсов только если оно не занято другим работником для производства (одновременно работать в здании нельзя).

Получение профессии/ Повышение уровня профессии – для обучения необходим Учитель (тот, кто уже имеет необходимую уровень профессии). Ученик вместе с Учителем осуществляет профессиональную деятельность **необходимого уровня**: для добывающих профессий - добывают ресурс вместе в течении 1 часа; для производственных профессий - изготовление продукции. По окончании обучения, ученик может получить отметку в личный паспорт в Банке Мессера за 1 Крону).

За игровой год можно изучить только 1 профессию и поднять 1 уровень.

Одновременно можно обучать только 1 ученика.

На начало игры выдача профессий и уровней будет проводиться Мастерами.

5.5 Банк Мессера

Во всех городах/поселениях игрового мира будут находиться отделения Банка Мессера.

Банк занимается:

- выдачей дохода государства;
- регистрацией изменений территории государства;
- регистрацией ввода в эксплуатацию построек и появление новых

профессий и уровней;

- выдачи сертификатов профессионалам;
- регистрацией выдачи жалованья воинам;
- регистрацией и отслеживанием выполнения **торговых союзов**;
- прием использованных чипов ресурсов;
- приемом/выдачей денег от населения;
- регистрация потребления еды населением города
- выполняет денежные переводы.

Банкиры являются игроками с наделенными дополнительными игротехническими обязанностями и возможностями:

В случае игровой смерти банкира, он надевает белый колпак и направляется не в Страну мертвых, а в Отделении своего банка, на стандартный срок. В это время он не имеет право покидать здание банка, при этом может осуществлять только действия, необходимые для поддержания экономики государства (по игре не взаимодействует с другими игроками – только с главой государства). Территория банка является небоевой, игровые ценности внутри банка может взять только банкир.

Если команда не определила банкира из числа своих игроков, в городе будет действовать филиал банка Мессер с приходящим банкиром по особому графику (всего несколько часов в сутки).

5.6 Торговый Караван

Перемещение игровых ресурсов и неразменной монеты (кроме чипов Травы - их собирать и свободно переносить может только профессиональный Сборщик трав) между городами (поселениями) осуществляется только "Торговым караваном" (далее - ТК). ТК это обоз отыгрываемый Сундуком и сопровождающими (несущими) его людьми (нести сундук должны не менее двух человек). Перемещение караванов возможно только по дорогам и тропам, отмеченными метками МГ (исключения – караваны контрабандистов). Сундуки выдаются мастерами. В случае нападения на караван, грабители могут перегрузить содержимое сундука в свой, при этом сундук ограбленной команды остается на месте до того как его заберут представители команды, которой он принадлежит (переносить сундук с места или прятать представителям других команд запрещено).

Объем перевозимого имущества ограничен объемом Сундука.

5.7 Кабаки

На территории Мессера расположен 1 мастерский кабак «Старая башня» (нейтральная локация в самом сердце приграничья).

Внутренний зал кабака – **небоевая зона** (по правилам дружинного дома). Пространство за кабацкой стойкой и кухня кабака является **неигровой зоной**. Трофеить в мастерском кабаке можно только то, что уже «вынесено в зал», остальное – неприкосновенно. По требованию посетителей, кабатчики обязаны выйти из неигровой зоны.

Кабак является одним из центров торговли Мессера. Здесь можно не только поесть, но и купить информацию, игровые ценности, ресурсы, изделия, карты и др.

6. Индивидуальная квестовая система игры

Цель — дать возможность игрокам развивать своего персонажа, участвуя в игротехнических процессах и игровой экономике, но не влияя при этом на игру в глобальном смысле.

Все персонажи на игре получают набор карт из **«Колоды жизненных принципов»**. На каждой карте — описание принципа и задача, которую нужно выполнить для того, чтобы воспользоваться преимуществом.

За каждый игровой день можно активировать только 1 карту из колоды. Игрок сам выбирает какую карту активировать. При выполнении квестовой задачи в карту ставится специальная отметка жрецами, банкирами, кабатчиками, капитанами команд или представителем МГ) и игрок сможет воспользоваться бонусом, который ему эта карта дает. Невыполнение квестовых задач может привести к кармическим проблемам, которые активируются мастером мертвятника при регистрации в Стране мертвых.

Колода жизненных принципов не является игровой ценностью и выдается персонажу 1 раз на всю игру. При этом после смерти все активированные игроком карты «сгорают» и бонусы перестают действовать с момента выхода из мертвятника. Повторно активировать ранее использованные карты уже нельзя, они выводятся из игры.

7. Боевой кодекс

Поражаемая зона: «рубаха» до кистей, ноги до стоп. Голова, шея, пах, кисти рук, стопы в поражаемую зону не входят. Систематическая работа в непоражаемую зону, а также удар, приведший к травме, караются мастером, вплоть до удаления с игры. Если игрок во время боя получил травму, он имеет право выйти из боя, и никто не может преследовать его. Строго после окончания боя (никаких «Стоп игра!») и в случае, если это требуется инцидент быстро разбирается капитанами сторон с участием мастера по боевке. Нанесший серьезную травму: рассечена голова и т.д. (если, конечно, виноват он, а не пострадавший), считается убитым и отправляется в страну мертвых. Хотя капитаны могут вынести и другое решение, в зависимости от ситуации. Получивший травму игрок, может на свое усмотрение продолжить игру или направиться в страну мертвых. Решение о запрещении игроку владеть оружием и об удалении с игры принимает совет мастеров.

Удар в поражаемую зону боевой частью оружия снимает 1 хит (кроме артефакта «Меч неназываемого» и снарядов осадных орудий).

Каждый игрок имеет хиты здоровья (личные хиты) плюс хиты доспеха, а также магические (то есть добавленные зельями, магией, местами силы). Магические хиты не суммируются (то есть дополнительный хит от них может быть только 1).

Чтобы “убить” игрока, нужно снять все хиты и нанести добивающий удар. Человек, у которого 0 хитов, является **тяжелораненым** (если у человека 1 хит - первое попадание приводит его в состояние тяжрана, второе добивает, дублировать голосом «добиваю» не нужно!). Самостоятельно передвигаться тяжелораненный не может (должен перемещаться при поддержке здорового человека, опираясь на плечо, только медленным шагом), разговаривает шепотом, пользоваться оружием (магией) не может. Если не получает постороннюю медицинскую (магическую) помощь, **умирает через 30 минут**.

Первыми с игрока снимаются магические хиты, затем хиты доспеха и последними личные хиты.

Ношение порубленных доспехов (если с комплекта сняты доспешные хиты), одетыми на игрока допускается только при условии снятого с головы шлема. Шлем с порубленного

доспеха снимается сразу после окончания боя и может быть надет на голову только после восстановления доспеха.

«Кулуарное» убийство (имитации перерезания горла) на игре не допускается.

Захват боевой части оружия запрещен. Захвативший становится тяжелораненым.

7.1 Пленение и оглушение

Пленение словом – под страхом смерти пленник дает свое согласие на плен (арест) и обязан выполнять все игровые требования (сдать оружие, отдать игровые ценности) пленившего его.

Пленение в бессознательном состоянии – пленение происходит после того, как пленяемый Оглушен.

Пленение отыгрывается навязыванием **имитации узла из веревки** на руки.

Плененный не может освободиться самостоятельно. Выйти из плена можно только с разрешения арестовавшего или при помощи третьего лица. **Пленный не может пользоваться оружием и магией.**

Нахождение в плену ограничено 2 часами, после чего пленного необходимо либо отпустить либо казнить.

Голодовка - пленный может отказаться от «еды» и умереть после 1 часа голодовки. Пленённый должен громко, так чтобы услышал пленивший его игрок сказать: «Объявляю голодовку!»

Запрещено привлекать плененного к хозяйственным работам без его согласия.

Оглушение - легкий удар небоевой частью оружия (рукоять меча, топора, дубины) между лопаток, со словами: «Оглушен!», **срок действия 2 минуты**. Производится ТОЛЬКО в небоевой обстановке. От оглушения спасает любой шлем.

7.2 Оружие и доспехи

Все, что вы носите на игре и чем будете драться, должно быть антуражно и безопасно. Помните, что вы будете воевать с такими же, как вы игроками, поэтому безопасность – превыше всего, а антураж – это первый шаг к погружению в игровой мир. Оружие, не допущенное Мастерами, должно быть убрано до конца Игры, использовать такое оружие даже в качестве антуража и дополнения к костюму запрещено.

Если ты решился в течение игры ввязаться в драку, то должен осознавать, что имитация боя может повлечь травмы, такой игрок сознательно принимает на себя этот риск.

Оружие на игре, (**кроме артефакта «Меч неназываемого»**) НЕ ТРОФЕИТСЯ, не ломается и не требует отковки.

Все люди без шлема имеют только личные хиты (исключение – магическая хитовка), несмотря на основной доспех.

На начало Игры почти все допущенные доспехи считаются откованными, согласно выбранной роли игрока, класс доспеха и количество хитов фиксируется в паспорте игрока. Доспехи на игре НЕ ТРОФЕЯТСЯ. Хиты доспеха восстанавливаются в городе при наличии действующей кузницы, время восстановления хитов доспеха **2 часа**. Кузнец может значительно ускорить процесс восстановления доспеха.

Изготовлением новых доспехов занимаются кузнецы, при этом в паспорт игрока вносится соответствующая пометка, изготовить героический доспех способны **только** кузнецы – гномы.

Трофейка стрел и арбалетных болтов запрещена. Использование чужих стрел – только с согласия владельца.

Оружие

Оружие должно быть: эстетичным, безопасным, иметь четко выраженные поражающие элементы. Желательно чтобы игровое вооружение соответствовало заявленной роли.

Допускается исключительно протектированное оружие (далее ПО) – изготовленное из прочного и гибкого пластикового сердечника, заключенного в толстый кожух из лёгкого и прочного эластичного пенополимера (далее ЭП) и покрытого сверху окрашенным эластичным покрытием.

Мастер имеет право не допустить оружие если посчитает его опасным, неэстетичным.

К игре не допускается: инвентарь для спортивного меча, древковое оружие, длиной более 150 см, имеющее в основе гибкую пенопропиленовую трубу, болтающееся при махах под собственным весом; древковое оружие, древко которого протектировано неармированным утеплителем для труб; оружие, имеющее повреждения, влияющие на его безопасность и эстетику.

Все оружие на игре снимает 1 хит (кроме артефактов и осадного оружия).

Колющим оружием наносить рубящие удары запрещено. Комбинированное колюще-рубящее древковое оружие допускается только при соответствии правилам допуска как для копий, так и для древкового рубящего оружия.

Все применяемое на игре ПО должно быть выполнено аккуратно и эстетично. Если Вы не уверены в эстетике изготовленного вами образца – заранее свяжитесь с профильным мастером. Боевая часть ПО должна быть полностью смягчена ЭП. На любом участке боевых частей оружия твёрдые детали внутреннего каркаса не должны чётко прощупываться при нажатии на поверхность ПО.

Максимальный вес оружия в соотношении с его длиной – 800 грамм на метр длины. Общий вес оружия не должен превышать 2000 грамм. К образцам тяжелее 1500 грамм будут предъявляться повышенные требования по безопасности.

Допуск оружия производится комплексно по совокупности всех его параметров: твёрдости, веса, упругости материала исполнения, длины и распределения центра тяжести.

Все образцы, не соответствующие некоторым максимальным параметрам, описанным выше, могут быть не допущены к использованию на игре.

К оружию, размеры которого превышают максимально рекомендуемые, будут предъявляться повышенные требования по эстетике и безопасности, а к его владельцу – более пристальное внимание

Клинковое оружие. Клинки должны быть гибкими и прочными. Клинок должен выдерживать сильный изгиб без треска в стержне и самостоятельно возвращаться в первоначальное состояние. При этом он не должен быть излишне гибким и склонным к «захлёсту». Такие образцы допущены не будут. Для клинкового оружия малой длины (ножи и кинжалы общей длиной до 30 см) допустимо изготовление без стержня. При этом оружие не должно провисать под собственным весом и быть излишне мягким. Гарда клинкового оружия должна быть эластичной (гнуться при нажатии и возвращаться в первоначальное положение после снятия нагрузки). Использование внутренних каркасов из металла или твердого пластика в гарде недопустимо. Максимальная длина клинкового оружия не более 2 м.

Инерционное оружие (топоры, молоты, булавы и прочее оружие, в котором центр тяжести смещён к боевой части оружия). Для стержня в древке инерционного оружия необходимо использовать менее гибкие стержни, чем в клинках. Излишне гибкие образцы, склонные к «захлёсту», могут быть не допущены. Кожух из ЭП на ударных частях инерционного оружия (рубящих кромках топоров, ударных частях дубинок и т.д.) должен быть не менее 20 мм толщиной. На боевых частях оружия, не предназначенных для удара (плоскость лезвия топоров и т.д.), слой ЭП должен быть не менее 5 мм. Ударные части инерционного оружия не должны прокручиваться или ёрзать на стержне. К материалу изготовления ударных частей инерционного оружия предъявляются повышенные

требования в плане мягкости и лёгкости ударной части. У различных 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, вульжи, протазаны, совни и т.п., а также посохи) Из-за большой длины древкового оружия необходимо использовать более жёсткие и прочные стержни. Излишне гибкие образцы, склонные к «захлёсту», могут быть не допущены. Кожух из ЭП на ударных частях древкового оружия (рубящих кромках алебард) должен быть не менее 20 мм толщиной. На боевых частях оружия, не предназначенных для удара (плоскость лезвия алебард), слой ЭП должен быть не менее 5 мм. Древко рубящего древкового оружия должно быть надёжно протектировано полностью, за исключением рукояти, за которую удерживается оружие. 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. Максимальная длина древкового рубящего оружия: не более 2,3 м (для посохов – до 2 м).

Копья (колющее древковое оружие, вне зависимости от его внешнего вида). Диаметр верхней части наконечника копья должен быть не менее 35 мм. Толщина ЭП на кончике должна быть не менее 25мм. Рекомендуемая длина боевой части 30 см. При этом наконечник должен быть изготовлен из таких материалов и устроен таким образом, чтобы даже при сильных колющих ударах он не изгибался в сторону, а сминался за счет мягкости материала и/или встроенного демпферного механизма, в последствии возвращаясь в первоначальное состояние после снятия нагрузки. Древко копья должно быть покрыто ЭП толщиной не менее 5 мм минимум на 100 см, считая длину наконечника. Древко копья не должно сильно изгибаться под собственной тяжестью и тяжестью наконечника. Излишне гибкие образцы не будут допущены. Максимальная общая длина копья: не более 2,5 м.

Метательное оружие. Сулицы – метательное копье, должно быть предельно легким и мягким, при броске на дистанции до 5 метров оно должно уверенно поражать фигуру стоящего человека. Диаметр кончика наконечника должен быть не менее 36 мм. Толщина ЭП на кончике должна быть не менее 25мм. При этом наконечник должен быть изготовлен из таких материалов и устроен и таким образом, чтобы даже при сильных колющих ударах его кончик не «падал» в сторону, а сминался, возвращаясь в первоначальное состояние после снятия нагрузки. Древко сулицы должно быть покрыто ЭП толщиной не менее 5 мм на всю длину. Твёрдый сердечник не должен прощупываться даже при сильном нажатии. Древко копья не должно сильно изгибаться под собственной тяжестью и тяжестью наконечника. Излишне гибкие образцы не будут допущены. Общая длина не менее 1м и не более 1,5 м.

Щиты. Щиты должны быть снабжены мягкими гранями по контуру. Щиты должны быть лёгкими, прочными и эстетичными. На щите не должно быть торчащих болтов, шурупов и прочих деталей крепежа, которые могут нанести травму или повредить оружие. К игре допускаются только щиты, полностью протектированные с наружной стороны. Внутренняя сторона щита может быть не протектированной. Толщина протектирующего слоя на кромках щита должна быть не менее 1 см. При этом даже при сильном нажатии пальцем на протектирующий слой кромки щита твёрдый внутренний каркас щита не должен прощупываться. Толщина протектирующего слоя на плоскости щита должна быть не менее 5 мм.

Умбон (если он есть) может быть изготовлен из ЭП, мягкой резины или пластика. При изготовлении щита, в качестве основы может быть использован пластик, фанера, а в качестве протектирующего слоя может быть использован ЭП или другие материалы по согласованию с мастером, кромка щита может быть отделана кожей при условии, что под ней соблюдена толщина протектирующего слоя.

Все образцы, не соответствующие некоторым параметрам, описанным выше, будут допущены или не допущены индивидуально, а также будут предъявляться повышенные требования по эстетике и безопасности, а к его владельцу – более пристальное внимание.

Лук и Арбалет. Сила натяжения не более 15 кг. Сила луков будет измеряться на рабочую длину стрелы, сила арбалета до замка. Убедительная просьба предварительно замерить свои луки дома, желательно двумя разными весами и если они превышают необходимые 15 кг, то рекомендуем уменьшить длину стрелы. Луки должны быть выполнены эстетично, использованные при изготовлении современные материалы должны быть «замаскированы». Спортивные луки не допускаются.

Стрелы и болты. Древка игровых стрел и болтов должны быть ровными и гладкими, иметь в поперечном сечении круглую форму, не иметь заноз, трещин, сколов и заусениц. Для игровых стрел и болтов допускаются деревянные древка не тоньше 8мм. Лучные стрелы должны иметь тройное (или более) оперение и быть не короче 65 см. Пластиковые, карбоновые древки стрел/ болтов не допускаются. Стрелы/ болты без оперения не допускаются. Оперение должно быть эстетичным и безопасным.

Наконечники стрел и болтов (гуманизаторы). Диаметр ударной площадки не менее 36 мм. Гуманизатор должен быть прочно зафиксирован на древке, с упором в закладной элемент, исключая соскальзывание древка. Перед установкой проконсультируйтесь с производителем.

ЛЮБОЕ Экзотическое оружие может быть допущено мастером при выполнении основных требований.

7.3 Доспехи

Доспехи добавляют хиты игроку, согласно категории комплекта, которому они соответствуют. Комплект составляет шлем, защита корпуса и дополнительные защитные элементы. Отсутствие элементов ведет к понижению характеристик комплекта.

Легкий доспех – 1 хит.

Минимальные требования:

1. Легкий шлем без защиты лица (пластиковый, металлический, кожаный).
2. Защита корпуса (Стеганная куртка, кожаный, пластинчатый или латный нагрудник, кольчуга). Под нагрудник или кольчугу не требуется поддоспешник. Защитные элементы рук и ног не требуются.

Тяжёлый доспех – 5 хитов.

Минимальные требования:

1. Шлем с защитой лица, закрывает лицо не менее чем на половину. Допускается использование шлема без защиты лица при условии использования в комплекте горжета, который закрывает лицо. (например, шапелль+ горжет)
2. Защита корпуса: пластинчатый или латный нагрудник, стеганный поддоспешник+кольчуга, под пластинчатые доспехи и кирасу стеганный поддоспешник не обязательно.
3. Защита рук: Защита плеча, локтя, предплечья, кисти рук. Допускается заменить защиту предплечья на защиту бицепса.
4. Защита ног: Защита бедра, защита коленей, голени. В качестве защиты бедра допускаются: пластинчатая юбка ниже середины бедра, пластинчатые или латные набедренники. Защита голени - латные или пластинчатые поножи. Стеганные шоссы допускаются в качестве самостоятельной защиты бедра в комплекте тяжелого доспеха при учете, что защита корпуса закрывает ниже пояса (если латный нагрудник, то в комплекте с юбкой), а также при использовании наколенников и латной или пластинчатой защиты голени.

Героический доспех – 7 хитов + иммунитет к стрелковому оружию и колющим ударам.

Минимальные требования:

1. Шлем с полной защитой лица и воротником.
2. Защита корпуса: пластинчатый или латный нагрудник, стеганный поддоспешник – обязательно. (стеганный поддоспешник может быть заменен кольчугой)
3. Защита рук: Латная или пластинчатая защита плеча, бицепса, локтя, предплечья, кисти рук.
4. Защита ног: Защита бедра, защита коленей, голени. В качестве защиты бедра допускаются: пластинчатая юбка ниже середины бедра, пластинчатые или латные набедренники. Защита голени - латные или пластинчатые поножи. Стеганные шоссы как самостоятельная защита не допускаются.

Все комплекты доспехов должны выглядеть максимально комплексно и эстетично и соответствовать игровой роли, если комплект легкой брони может выглядеть максимально просто, то взглянув на персонажа в тяжелом доспехе не должно оставаться сомнений, что перед вами профессиональный воин, а в героическом - герой! **Героический доспех** необходимо дополнять элементами антуража, комплект должен выглядеть богато!

Героический доспех маркируется золотой лентой.

Все доспехи, которые по своим параметрам **не дотягивают до тяжелого доспеха** – является **легким доспехом**. Если в категории **Тяжёлый и Героический** не надеты какие-то изначально заявленные элементы доспеха, класс доспеха понижается до **Лёгкого!**

Если в течение игры нет возможности отковать доспех, допущенный по классу **Героический**, то его можно отковать в таком же комплекте как **Тяжёлый**, в таком случае золотая лента должна быть убрана.

Для серфовки комплекта в категории **Героический доспех** не менее чем за 14 дней до игры необходимо предоставить мастеру по боёвке фотографии **комплекта**.

Если сомневаетесь к какому классу доспеха относится ваш комплект, можно задать вопрос с описанием Мастеру по боёвке или предоставить фотографии.

7.4 Фортификация

Крепость - общая длина штурмовой стены: 7,5 м, основная штурмовая стена высотой 2,5м., участок стены над воротами высотой 3,25м, ворота шириной 2.5м. высотой 2м., крепление ворот боковое. Стены вокруг лагеря обозначаются непроходимой **засекой** – полотно нетканки по пять метров в стороны от штурмовой стены, дальше веревка с флажками в 2 ряда.

Замок – общая длина штурмовой стены: 5 м, штурмовая стена высотой 2,5м., Участок стены над воротами высотой 3,25м., ворота шириной 2.5м. и высотой 2м., крепление ворот боковое. Стены вокруг лагеря обозначаются непроходимой **засекой** – полотно нетканки по пять метров в стороны от штурмовой стены, дальше веревка с флажками в 2 ряда.

Башня – не имеет штурмовой стены. Участок стены над воротами высотой 3,25м., ворота шириной 2.5м. и высотой 2м., крепление ворот боковое. Стены вокруг лагеря обозначаются непроходимой **засекой** – полотно нетканки по пять метров в стороны от штурмовой стены, дальше веревка с флажками в 2 ряда.

Все помосты (в том числе лестницы к ним) с внутренней стороны штурмовых стен высотой более 2м. должны иметь леерные ограждения с обязательными упорами

С момента начала игры в крепость/замки/башни и из крепости/башни можно будет пройти только через ворота.

На территории крепостей и перед штурмовой стеной на расстоянии 5 метров не должно быть предметов, затрудняющих или делающих опасным передвижение и ведение боевых действий.

При штурме разрешается использовать осадные устройства, такие как башни, лестницы, тараны и катапульты (**см. штурмовое оружие**).

Установка «коридоров смерти» и «кайфоломок» запрещена!

Поселение – любой лагерь, не защищенный крепостной стеной. Оборудовано **штурмовым ограждением (штурмуется реально)**, поселение «Обнесено» тыном, плетнем высотой не менее 60 и не более 120см длиной не менее 8 метров с учетом прохода/ калитки шириной не менее 2х метров. Проход в поселение может быть перекрыт устройством или сооружением, которое при снятии осадных хитов **легко убирается**, освобождая проход.

Конструкция **штурмового ограждения** должна быть прочной, чтобы выдержать **реальный штурм** и максимально безопасной.

Расположение и конструкцию **штурмового ограждения** необходимо **согласовать** с Мастером по боёвке.

Палатки, дружинные дома, производственные помещения и др. постройки – не боевая территория (запрещена любая боёвка, магия). **В дружинном доме можно только отравить.**

Постройки можно «сжечь», используя Зелье “Алхимический огонь” и навязав красные тряпки по углам строения и после этого громко крикнув «Пожар». Если для тушения не использовалось зелье “Студеной Воды” в течение 5 минут после «поджога», то все, находящиеся внутри, люди сгорают. Если в момент пожара они спали, то после пробуждения идут в Страну мертвых. При пожаре сгорают все игровые ценности, находившиеся внутри, **КРОМЕ АРТЕФАКТОВ (актуально только для дружинников) и неразменных монет**. Сгоревшие игровые ценности погибший забирает с собой и сдает мастеру Страны Мертвых.

ВАЖНО! При установке неигрового лагеря он должен быть обнесен нетканкой (со стороны города) с выходом в игровую Постройку. При сжигании игровой постройки через которую осуществляется выход, все игроки в неигровом лагере также “погибают”.

Железный кряж – невыносная гномья цитадель. Реально это лагерь, окруженный глухой, непрозрачной засекой. Внутри и наружу могут пройти только члены гномьего рода или лица, ими приглашенные.

7.5 Штурмовое время, ночные бои

Нештурмовое время **с 22:00 до 7:00**. В этот период времени нельзя проводить штурм лагерей, пользоваться штурмовыми лестницами или осадным оружием. Пройти в город или замок можно только через открытые ворота. Напоминаем, что мастерская группа не несет ответственности за травмы, полученные игроками в ходе игры. Будьте осторожны, соблюдайте правила и технику безопасности!

Также с 22:00 до 7:00 запрещено использование луков и арбалетов, в остальных случаях бои в ночное время разрешены.

7.6 Военная кампания

Для участия снаряженных воинов (воины в легких, тяжелых и героических доспехах) В ШТУРМЕ ИЛИ ОСАДЕ любого города или поселения на игре требуется объявление военной кампании (далее ВК). ВК объявляется лидером локации и визируется в филиале банка Мессера. Виза банка ставится на регламенте ВК только если кампания подкреплена необходимым фуражом/ресурсами.

Для организации военного похода армии необходимо иметь знамя и обоз с припасами, и подкреплением. Фактически «обоз» представляет собой **сундук**, переносить сундук должны не менее двух человек, двигаться обоз должен по дорогам и тропинкам, срезать через лес нельзя. ВК не может продолжаться более 6 часов.

7.7 Осада/штурм

Штурм, продолжающийся более двух часов, или осада (блокада вражеской армией города без проведения штурмовых действий – при этом осажденный не может выйти из своего города через ворота) в течение 2 часов, приводит к потере осажденными дохода с земель (см. Экономика). Этот доход полностью сгорает и не достается никому.

Только в рамках ВК город или поселение может быть разграблено - с построек, с целью продажи, могут быть сняты неразменные монеты (переносятся только в обозе), после разграбления постройки перестают приносить доход.

7.8 Подкрепление

Лента подкрепления – дает возможность погибшему возродиться в качестве бойца подкрепления во время боевого взаимодействия. Для возрождения убитый персонаж должен повязать на себя ленты согласно своему классу доспеха: 1 лента – легкий доспех, 2 ленты – тяжелый доспех, 5 лент – героический доспех. Количество лент подкрепления зафиксировано (10 лент на казарму).

Казарма – сооружение, в котором находятся ленты подкрепления. Казарма должна находиться на расстоянии **не менее 10 метров** от штурмовой стены. В казарме, как и в других сооружениях запрещены боевые действия.

Подкрепление **может участвовать в ВК**, для этого ленты подкрепления частично или полностью закрепляются **на знамени** и должны двигаться **с обозом**, ленты подкрепления участвующие в военном походе не могут быть восстановлены в казарме до окончания ВК. Во время военного похода в рамках ВК убитый персонаж может снять ленту со знамени и повязать на себя. Использование ленты подкрепления невозможно если боевые действия происходят ближе 5 метров от знамени.

Если игрок использовал ленту подкрепления и остался жив на момент окончания боевого взаимодействия, то до конца ВК он отыгрывает подкрепление и может снять ленту только по возвращению в свой город в казарме, после этого он продолжает отыгрывать своего персонажа. В случае если лента использована при обороне города, то может быть снята только после окончания штурма или осады в казарме при этом игрок также продолжает отыгрывать своего персонажа.

Если, в то время как игрок использовал ленту подкрепления он был пленен, то он также продолжает отыгрывать своего персонажа.

Восстановление лент в казарме производится за ресурсы.

Подкрепление привязано к команде и не может быть использовано союзническими войсками при обороне города, поселения или в рамках ВК.

Осадное оружие, осадные хиты и урон.

Осадными хитами обладают ворота крепостей, замков и башен. Осадные хиты снимаются только осадным оружием. Хитовка ворот крепости 7 осадных хитов, у замка/дворца 5 осадных хитов, у башни 3 хита.

Все типы осадных орудий снимают один осадный хит за выстрел. Осадные хиты снимаются снарядами военных машин исключительно по факту поражения.

Таран снимает один хит в две минуты использования (то есть для открытия ворот группа с тараном должна ритмично стучать в ворота крепости необходимое для снятия всех

осадных хитов время. **Реально** выламывать тараном ворота **запрещено!** Например, если у крепости 9 хитов, то время использования тарана для открытия ворот $2 \times 7 = 14$ минут).

Осадные хиты полностью восстанавливаются строителями в небоевой ситуации, в ходе которой они были сняты, при наличии необходимых для этого ресурсов.

Все осадные орудия и ядра к ним должны быть в обязательном порядке перед игрой предъявлены мастерам.

Штурмовая лестница – изготовление и применение реальное

Таран – Изготавливается только из дерева (бревно валежник), никаких металлических наконечников, «розочек» и т.д. Минимальная длина 1,5 м. Диаметр минимум 15 см. Обязательно наличие двух перекладин для ручного хвата. Таран может использоваться не менее чем 4 игроками. Обычный таран не имеет осадных хитов, игротехнически сломать его нельзя, можно лишь вывести из строя его персонал.

Катапульта, требуше и т.п. – красиво выполненная, реально действующая метательная машина. Снаряды – мешочки красного цвета наполненные мягким наполнителем диаметром 30-40 см. без твердых и острых включений. Прямое и четкое попадание снаряда в любую часть тела, оружия, защитной экипировки - снимает все хиты с персонажа (тяжранит), щит не спасает. Допуск катапульт и снарядов – индивидуальный.

До окончания штурма повторное использование боеприпасов запрещено.

Использование чужих снарядов запрещено.

Мантелет - 2 осадных хита. Ширина и высота мантелета не должна превышать 200см. Мантелеты запрещено переносить в ближнем бою: при приближении противника с контактным оружием ближе, чем на 5 метров переноска мантелета запрещена. Может быть использован как часть штурмового ограждения в поселении.

При штурме со стороны атакующих запрещается размещать мантелеты в боевой зоне ближе, чем в 10 метрах от проема ворот. Пытаться свалить силой или перелезть через мантелеты категорически запрещается. После снятия с мантелета всех осадных хитов он кладется на землю (при необходимости убирается в сторону) и более в этом бою не используется. Для изготовления мантелетов должны быть использованы натуральные материалы или материалы, имитирующие дерево и металл, современные материалы должны быть стилизованы.

Вагенбург/гуляй-город – укрепленное сооружение из повозки, имеет 3 осадных хита. Общая высота не должна превышать 2,7 м. Может быть использован, как часть штурмового ограждения в поселении. Может быть оборудован бойницами, размер бойницы не менее 300х400 мм. Допускается перелезть без использования лестниц. При штурме со стороны атакующих запрещается размещать в боевой зоне ближе, чем в 10 метрах от проема ворот. После снятия всех осадных хитов убирается в сторону и более в этом бою не используется. Для изготовления должны быть использованы натуральные материалы или материалы, имитирующие дерево и металл и т.д., современные материалы должны быть стилизованы.

8. МАГИЯ И ЗЕЛЬЯ

Магия на игре делится на два вида: способности персонажей (так называемая магия Демиургов) и волшебные свойства артефактов (мест силы). **Иммунитет к магии**, свойственный некоторым персонажам, расам и артефактам, дает защиту от любой магии, включая лечение и ритуалы.

В свою очередь заклинатели магии Демиургов бывают двух видов: собственно маги и жрецы.

Жрецы это некоторые высокопоставленные служители веры и одарённые от рождения персонажи.

Уровень заклинателя	Маг		Жрец	
	Доступные заклинания	Доступные ритуалы	Доступные заклинания	Доступные ритуалы
1	Шар огня	Телепорт Выносливость	Лечение	Магический допрос
2	Чары Молния	Мор Комета	Разрушить магию Парализующая пыль	Восстановление
3	Чары: подчинение	Взрыв врат	Сфера неуязвимости	Купол

Каждый заклинатель имеет уровень, которому соответствуют заклинания как указано в таблице..

Сотворение заклятий требует сразу двух компонентов: голосовой формулы и материальной части, таким образом немой персонаж не может творить заклятия, слепой персонаж не может творить заклинания в которых нужно указать цель или попасть в цель.

Каждый заклинатель обладает определенным запасом маны, который тратит на сотворение заклинаний и ритуалов. Запас маны восполняется до максимума каждый день, в определённое время.

Невозможно использовать заклинания и ритуалы используя доспехи или оружие или щит. Данное ограничение не касается князя Дрегора, Рилдира и некоторых героев.

8.1 Заклинания

Огненный шар – шар яркого цвета с мягким наполнителем, попадание в поражаемую зону снимает все хиты. Метающий должен громко и отчетливо крикнуть «Огненный шар!» на каждый такой бросок. От огненного шара защищает щит.

Молния – сулица, соответствующая боевому кодексу, к наконечнику прикреплено 10 или более полосок серебристой ленты, длиной не менее 30 см. Попадание в поражаемую зону или щит убивает цель. Метающий должен громко и отчетливо крикнуть «Молния!» на каждый такой бросок.

Чары – Наводящий чары должен стоять в непосредственной близости от жертвы, прикоснуться к ней рукой, громко и отчетливо сказать «Зачарован», (краткая формулировка действия чар, например «ослеп», «онемел и т.д.»). Если у чары длительное сложное действие, пострадавшему персонажу выдается соответствующий сертификат.

Действия чар:

слепота - закрывает глаза повязкой на 2 часа;

немота - игрок молчит 2 часа;

болезнь – в течении 2 часов не может использовать оружие и магию, если в это время не употребил зелье лечение болезни - умер;

Подчинение – заклинатель запирает разум жертвы в его собственном теле и управляет телом простыми приказами, например: иди впереди, сражайся с тем-то, убей себя и т.д. Жертва не может говорить. Действие заклинания мгновенно прекращается:

- по воле заклинателя («свободен»);
- когда жертва получает тяжёлое ранение.

Освобождённый тем или иным способом помнит всё, что с ним произошло и осознаёт, что был подчинён.

Важно - некоторые персонажи могут иметь иммунитет к подчинению, в этом случае подчинение не действует, а в серфе персонажа есть особая метка.

Лечение – исцеляющий должен положить обе ладони на плечи исцеляемого и громко сказать «Исцеляю!», восстанавливает личные хиты.

Разрушить магию – заклинатель должен находиться от цели на расстоянии не более 10 шагов, громко сказать «Разрушаю магию» и указать пальцем на цель. Данное заклинание мгновенно прекращает действие всех чар, наложенных на цель, сферы неуязвимости, а также уничтожает скелета или беса.

Парализующая пыль – заклинатель бросает горсть конфетти и громко говорит «Паралич». Все на кого попали частицы конфетти (кроме заклинателя) не могут двигаться в течении 2 минут.

Сфера неуязвимости - заклинатель должен громко сказать «Сфера неуязвимости», после чего надеть на голову оранжевую повязку. Заклинатель получает полный иммунитет на 10 минут от магии (за исключением «разрушить магию») и от физических воздействий, одновременно с этим заклинатель не может совершать какие либо враждебные действия и творить заклинания. Чтобы прекратить действие досрочно требуется снять повязку. Заклинателя нельзя блокировать, лишая его способности двигаться, одновременно с этим заклинатель не может использовать себя как баррикаду в воротах и т.д..

8.2 Ритуалы

Любой ритуал начинается с создания символа (рисунок 1), длина каждой стороны каждой фигуры около 2 метров. Только после этого участник или участники могут начать **подготовку** ритуала. Длительность и особенности подготовки описаны ниже.

Мана за ритуал расходуется вначале и возврату не подлежит при любом исходе ритуала.

Ритуал прерван:

- по желанию любого их участников;
- когда кто либо из участников ранен или убит;
- участники используют оружие или магию.

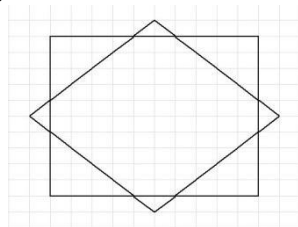


Рисунок 1

Телепорт – перемещение в пространстве. Подготовка – 5 минут.

В случае успешной подготовки: маг может переместить себя и одно любое существо из населенного пункта в другой. Телепортируемые передвигаются по полигону в белых колпаках, молча, в стороне от основных дорог. Персонажи в телепорте неуязвимы. Выйти из телепорта они могут только в том населенном пункте, который прописан у них в сертификате заклинания (должны иметь его при себе) при активации данного обряда. Если

маг и его спутник не вышли из телепорта через 30 минут с момента его активации, они погибают.

Ритуал выносливости – позволяет увеличить количество добываемых ресурсов **1 специалиста** на 50 %, итоговое значение округляем вверх. Подготовка - 10 минут.

Взрыв врат – разрушение врат. Подготовка – 10 минут. Ритуал проводится в 10 шагах от поселения. В случае успешной подготовки врата считаются разрушенными и должны быть открыты настежь обороняющимися.

Мор – наслать болезнь. Подготовка – 10 минут. Ритуал проводится в 10 шагах от врат поселения, на которое насыляется болезнь. Ритуал проводится только при непосредственном контроле, со стороны мастерской команды. В случае успешной подготовки значительное количество всех находящихся в поселении людей и нелюдей заболевает. Ритуал проводится при участии мастера, который определяет заболевших персонажей.

Комета – уничтожить здание или осадное орудие. Подготовка – 10 минут. Ритуал проводится в 10 шагах от врат поселения (не важно с внешней или внутренней стороны). В случае успешной подготовки маг выбирает что-то одно:

- уничтожить осадное орудие;
- уничтожить или понизить уровень постройки (при его наличии) не действует на фортификационные сооружения и дворец.

Магический допрос – позволяет получить три ответа от цели ритуала. Подготовка – 5 минут. Для успешного ритуала цель должна быть взята в плен или подчинена магией или добровольно согласится на ритуал. В случае успешной подготовки допрашиваемый обязан правдиво ответить на 3 вопроса жреца.

Важно - некоторые персонажи могут иметь иммунитет к магическому допросу, в этом случае они могут лгать при ответе на вопросы.

Восстановление – восполнить ману за дары богам. Подготовка – 10 минут. Жрец может вовлечь в ритуал ещё 1 заклинателя и уничтожить сколько угодно чипов ресурсов для того чтобы восполнить себе и/или участникам ритуала ману. Конкретное количество восполненной маны определяется для каждого ритуала и зависит от отыгрыша и экономической ситуации на полигоне. Инициатор ритуала решает кому и сколько маны восполнено, у заклинателя не может быть маны больше своего максимума. Повторно проводить данный ритуал заклинатель может не ранее чем через 2 часа.

Минимальный курс 2 чипа ресурсов = 1 мана. Все потраченные на этот ритуал ресурсы должны быть выведены из игры и предъявлены мастерам.

Купол – защитить поселение от вредоносных ритуалов и штурма. Подготовка – 20 минут. В случае успешной подготовки поселение в течении часа:

- локация защищена от ритуалов взрыв врат, комета, мор;
- локация защищена от любых штурмовых действий.

После окончания ритуала данное поселение не может быть защищено куполом в течении 3 часов.

8.3 Зелья

Уровень	Наименование	Описание
1	Лечение ран	Восстанавливает все личные хиты, не восстанавливает магические хиты.
	Лечение болезни	Немедленно прекращает действие болезни
	Противоядие	Немедленно прекращает действие яда
	Яд	Жертва имеет все ограничения тяжелораненого и умирает в течении 20 минут
	Студёная вода	Позволяет потушить горящие здание
2	Зелье живучести	Добавляет + 1 временный хит, эффект зелья живучести не суммируется. Магический хит не может быть вылечен каким либо способом и при получении урона снимается первым.
	Алхимический огонь	Позволяет поджечь здание
3	Иммунитет к яду	Даруют пожизненный иммунитет в соответствии с названием
	Иммунитет к болезни	
	Кровь дракона	Использование дарует зданию иммунитет к поджогу на год (серф зелья размещается на чипе неразменной монеты)

Зелья представляют собой сертификат с описанием действия. При использовании зелья должен быть использован небольшой объем любой жидкости (пить не обязательно). Крайне желательно зелья отыгрывать специальными антуражными колбочками и мензурками.

Зелье яда - для применения необходимо добавить большой объем соли в пищу или напиток, которыми будет отравлен человек. **После использования любого зелья сертификат на него должен быть разорван.**

8.4 Артефакты

Артефактная магия заключается в необычных свойствах некоторых предметов. Артефакты так же могут быть локальными – это так называемые места силы.

Все артефакты сопровождаются сертификатом, объясняющим их свойства.

Прочитавший сертификат игрок обязан подчиниться действию артефакта.

Известные на начало игры артефакты:

1) Черные звездочки – по слухам, эти звездочки дают любому существу магические способности. Чёрные звёздочки - редкие артефакты. Звёздочка помещается в сердце, как по доброй воле или как “награда” за грехи. После чего вместе с магическими способностями может нести угрозу физическому и/или ментальному здоровью.

2) Паучьи перстни – легенды гласят, что носители таких перстней не боятся никакой магии. Два и более перстней могут добавить магическую силу владельцу.

- 3) Оружие из Лунного серебра** - помогает справиться с любой нечистью и нежитью. Откованное из лунного серебра оружие обозначается серебристой лентой.
- 4) Меч Неназываемого** – Легендарный меч, который предатели Света заточили в Черной Скале, в Башне тьмы в подземелье Безвремени. Ударом в поражаемую зону, снимает все хиты (т.е. тяжранит)
- 5) Кошачий перстень** – эльфийские маги создали его для защиты от Улыбки шефанго.

Известные места силы */**:

- 1) Айнодорский лес** – эльфийское место силы. Эта роща была завезена эльфами с Айнодора тысячи лет назад. Свойства и местоположение неизвестны.
- 2) Камень Ибрахима в Аль-Бараде (Эннем)** – Святыня озаренных. Охраняется лучше самого халифа Аль-Барадского. Сюда совершают хадж все исманы восточных земель. Камень вселяет в сердца верных джэршэитов силу пророка.
- 3) Пещера Старца Горы в Аль-Хакиме**– Говорят, прикосновение ко входу в эту священную пещеру во время хаджа укрепляет и тело и дух.
- 4) Надгробие Анласа** - древняя Святыня Западных земель, пропавшая во времена Большой войны 20 лет назад.

* Места силы нельзя повредить физически.

** Осквернение религиозной святыни всегда приводит к религиозной войне. Это самое тяжкое оскорбление для всех верующих людей.

8.4 Способности персонажей

Улыбка шефанго – персонаж снимает маску и кричит «Грау!» - все кто находятся в прямой видимости в 15 шагах вокруг от него обязаны сесть на землю и считаются парализованными (не могут двигаться) 1 минуту. Не действует со стены и через стену крепости/замка/башни.

Красноречие гоббера - гоббер должен четко сказать:

«Красноречие!» и рассказать скороговорку «Слушайте, мне меняла за полсотни фор вот это дал! Лиар, говорит, называется. Полсотни фор, как раз и стоит. Ты скажи, он меня сильно надул?» (пока гоббер произносит эту формулу никто из находящихся в пределах 10 шагов от него в прямой видимости не может причинить ему урон. Пока гоббер читает эту скороговорку он не может пользоваться оружием и щитом.

9. МИСТИЧЕСКИЕ ПЕРСОНАЖИ

В этом мире жили и до нас. В Мессере вы можете повстречать существ, исконно живущих на этих землях. Мистических персонажей нельзя оглушать/пленить, сбивать с ног и использовать на них подавляющие приемы. Действуйте в пределах правил и разума, например: не надо отмахиваться от Вурдалака обыкновенным мечом, со словами: «не хочет получить не подойдет». Вурдалак неуязвим к обычному оружию – клинок просто отскакивает от него.

Нечисть

Оборотень – Человек-волк, эта разумная нечисть жила задолго до появления людей, в процессе ассимиляции научилась принимать облик людей. Живет среди населения Мессера.

Внешний вид: в человеческом облике – любой костюм, согласно общим правилам

В облике волка – маска волка, меховая защита кистей и локтей, с когтями.

Хитовка: в человеческом облике – 5 личных хитов (носит любые доспехи)

В облике волка – 7 хитов

Оружие: в человеческом облике – пользуется любым оружием, согласно общим правилам
В облике волка – когти - ударом лапы снимает 1 хит (пробивает любые доспехи).
Объятием (должен обнять двумя руками, и приподнять над землей) тяжранит.

Разное: у оборотня регенерация – 1 личный хит в 10 минут. Оборотень не может обернуться в боевой ситуации, если держит в руках оружие, или если на него надет доспех.

Бес/Икбер – хтоническая разумная тварь, раннее порождение безумной фантазии Демиургов. Это огромная, рогатая Тварь, которой не важно кого убивать, - была бы кровь.

Внешний вид: Рога, хвосты, меховые безрукавки.

Хитовка: неизвестна.

Оружие: двуручное.

Разное: Обычно их предназначение нести разорение и хаос разумным расам, но с ними можно попробовать договориться.

Нежить

Скелет - мертвый слуга Князя Дрегора.

Внешний вид: кости череп, доспехи.

Хитовка: Неизвестна

Оружие: пользуется любым оружием и магией, согласно общим правилам

Разное: Иммуничен к метательному и стрелковому оружию.

Вурдалак – разумное порождение Рилдира, охотящееся на живых ради их крови.

Внешний вид: Маска, когти

Хитовка: Поражается только лунным серебром и магией

Оружие: Когти - ударом лапы снимает 1 хит (пробивает любые доспехи). Укус (должен обнять двумя руками) – высасывает всю кровь (тяжранит).

Холлморк – немертвый слуга Князя Дрегора. В холлморков Князь превращает лучших воинов и магов, вставших у него на пути. Верно служат своему хозяину.

Внешний вид: Синий грим на лице.

Хитовка: Неизвестна

Оружие: пользуется любым оружием и магией, согласно общим правилам

Разное: Иммуничен к магии, метательному и стрелковому оружию.

Магические существа

Йерсталл – «...А Йерсталл - красив, чтоб ему! Я его не видел никогда, только легенды читать доводилось. Что характерно, не ввали легенды-то. Этакая башня над нами вознеслась, плечи широкие, но гибкий, изящный, как сабля эннэмская. Плащ огненный струится - любому шелку сто очков форы даст. Волосы длинные, перехвачены обручем белым и по плащу светлыми прядями растекаются. Светлый огонь, это, скажу я вам, что-то! Меч знаменитый в ножнах...». Кроме сказок, легенд и басен об этом существе ничего не известно.

Способности:

- 1) «Огненный шквал» - достав меч и крикнув «Огненный шквал!» тяжранит всех в пределах видимости.
- 2) «Огненная аура» – никто не может подойти к Йерсталлу ближе чем на 5 шагов – иначе смерть.

Князь Дрегор – повелитель всех немертвых. Древнее магическое существо, побежденное в былые времена венедскими богатырями, снова вырвалось на свободу. Князь

могущественный чародей – силы его практически неисчерпаемы. Убить Князя может только мечом Неназываемого. Князь стремится к господству в мире Мессера, так же как и в других мирах.

Внешний вид: неизвестно.

Хитовка: Неизвестна

Оружие: пользуется любым оружием и магией (в том числе и чарами), согласно общих правил.

Разное: Власть над мертвыми – все убитые Дрегором существа по его желанию могут быть превращены в нежить.

Рилдир/Тарсе – бог Зла, олицетворяет все то, против чего борются праведные Озаренные и Опаленные.

Внешний вид: неизвестно.

Хитовка: Неизвестна

Оружие: пользуется любым оружием и магией.

10. СТРАНА МЕРТВЫХ

Игрок считается «убитым», если с него сняли все хиты **и еще 1**, или по истечению 30 минут после введения в состояние тяжелораненый, если не оказано лечение. Во время боя «мертвый» должен упасть или присесть на землю, надеть белый колпак и оставаться в таком положении пока живые (если таковые имеются) не разрешат покинуть поле боя или не уйдут с места «убийства».

«Убитый» должен отдавать вещи, попадающие под категорию трофеев, по первому требованию «живых» игроков.

«Мертвый» игрок обязан перемещаться по полигону в белом колпаке, не препятствуя и не мешая передвижению по тропинкам живых игроков. Он не может ни с кем разговаривать!

Срок обязательного пребывания в Стране мертвых – определяет Мастер (максимальное количество – 6 часов).

Снизить количество часов в мертвятнике можно за счет выполнения квестов, проведения жрецами обряда отпевания, действий некоторых артефактов и мест силы.

Отсчет срока начинается с момента прибытия в Страну мертвых. Любой игрок «случайно» оказавшийся на территории страны мертвых умирает.

«Убитые» могут привлекаться для мастерских поручений.

Страна мертвых работает круглосуточно.

В игру игрок входит перерождением. Переродившийся должен придумать новую легенду для своего нового персонажа (имя, возраст, социальное положение и т.п.).

В случае полного уничтожения команды она выходит послевоенным населением этой локации: крестьяне, охотники, разорившиеся рыцари, дальние родственники и т.п.

11. ЭКОЛОГИЧЕСКИЙ КОДЕКС

Каждая команда перед Игрой должна убрать территорию лагеря и соблюдать его чистоту и порядок во время пребывания на полигоне.

1. Места для костров должны быть оборудованы (обваловка, создание очагов из досок и песка, металлические чаши-очаги), их нельзя размещать вблизи деревьев.

2. Зеленку рубить запрещено! Запрещено метание ножей и топоров в живые деревья.
3. Необходимо максимально избегать крепление стройматериалов к живым деревьям гвоздями, шурупами и скобами.
4. Каждый лагерь должен иметь туалет, мусорную яму (для пищевых отходов) и место сбора неорганического мусора. Весь неорганический мусор убирается в мусорные пакеты, в конце игры, все мусорные пакеты выносятся на центральную поляну для вывоза.

По окончании игры, команда должна выполнить следующие требования:

- Весь полиэтилен, нетканка, капрон и прочее должны быть сняты с конструкций.
- Весь неорганический мусор должен быть упакован и перенесен на отведенное мастерами место. Мусорные ямы для органики и туалетные ямы закопаны.

Капитан команды лично сдает лагерь МГ!

12. СЕМЕЙНЫЙ КОДЕКС

Данный блок правил обязателен для соблюдения всем родителям, планирующим вывезти на наш проект своих детей.

1. На игру «Чужая война» допускаются дети в возрасте от 10 лет строго под присмотром родителей. Присмотр за детьми должен осуществляться 24 часа в сутки. В случае, если родители по каким-то причинам не могут его осуществить, они должны либо делегировать эти полномочия ответственному лицу из состава своей команды в возрасте старше 18 лет, либо покинуть полигон вместе с ребенком.
2. Капитаны команды вправе самостоятельно установить минимальную возрастную планку для детей **в своей команде** – в любом случае она не может быть ниже 10 лет.
3. Родители обязаны осуществлять контроль над своими детьми все дни в процессе игры, а также дни заезда и выезда с полигона.
4. Свободное перемещение детей по полигону без присмотра родителей разрешено только с 16 лет. Во всех остальных случаях родители **ОБЯЗАНЫ** сопровождать ребенка при перемещении за пределами своего игрового лагеря.
5. Детям до 16 лет запрещено участвовать в любых игровых сражениях. В случае штурма крепости или боевки на открытой местности, родители обязаны увести детей младше 16 лет в сторону от места боя на расстояние не менее 20 метров и убедиться в их безопасности и в том, что они не мешают своим присутствиям игровому процессу.
6. При боевой ситуации ребенок может быть «пленен» словом. Для этого воину, осуществляющему штурм крепости, или нападение на открытой местности, достаточно указать на ребенка, находящегося в непосредственной близости от него (от 5 шагов) рукой и сказать громко и отчетливо «пленен». Родители плененного ребенка должны остаться рядом с ним до момента освобождения (если они были «убиты» - остаются в белом колпаке в качестве «призрака»). Освобождается ребенок словом «освобожден».
7. На детей распространяются все игровые правила.
8. В случае игровой смерти родители ребенка могут выбрать два варианта: сходить вместе с ребенком до мертвяка, зарегистрироваться там и вернуться в лагерь, чтобы отсидеть положенный срок в белом колпаке в качестве «призрака» у себя в палатке ИЛИ остаться на весь срок в мертвяке вместе с ребенком.
9. Родители **ОБЯЗАНЫ** следить за тем, чтобы их дети не мешали игровым процессам, соблюдали правила игры, были встроены в игровую механику своей локации.

САНКЦИИ

Родители, оставляющие своих детей без присмотра или системно нарушающие вышеперечисленные правила, будут удалены с полигона без права возвращения – по решению капитана команды или мастерской группы.

Напоминаем, что возрастную планку для детей капитаны вправе установить самостоятельно, но она не может быть ниже 10 лет. Обязательно сообщите об индивидуальных правилах для детей вашей локации МГ!

13. Пользовательское соглашение

Господа и дамы!

1. Каждый игрок, приехавший на игру, **РАЗУМЕЕТСЯ**, согласен с правилами. Несогласным приезжать незачем. Все изменения в правилах вносятся по заявке капитанов команд не позднее, чем за 1 месяц до игры.
2. Мастера – организаторы процесса игры. Никакой ответственности за здоровье и жизнь игроков мастера не несут. В их компетенцию входит написание правил, общее руководство игрой и разрешение игровых споров. Для игроков слово Мастера – закон. На игре Мастер носит отличительный знак. Человек без знака Мастером не является. В командах все споры решают капитаны (в случае отсутствия оных – заместители).
3. Капитаны команд – на игре имеют полномочия полумастеров. Их задача – контроль за соблюдением правил «на местах».
4. Игрок, замеченный с оружием в нетрезвом или неадекватном состоянии, теряет право использовать оружие до конца игры!
5. Игроки, злоупотребляющие алкоголем, а также игроки, ведущие себя некорректно, грубо, агрессивно - будут удалены с игры с последующим баном на наших проектах.
5. Все неигровые проблемы решаются в мастерятнике.
6. За неадекватное поведение игроков ответственны капитаны команд.
8. Во время игры запрещается носить, открыто и на виду у всех пользоваться мобильными телефонами и фонарями (налобными, тактическими и так далее). При организации освещения в лагере на проводах, аккумуляторах и светодиодах все эти элементы должны быть замаскированы.
9. Использование генераторов допускается только при согласовании с МГ.

Будем рады видеть вас на проекте «Чужая война»!

МГ «Рыжик и Ко»

Архангельск-Северодвинск 2025 год