

Общие правила

1. Общее положение.

- 1.1. Знание правил обязательно для ВСЕХ.
- 1.2. Людей, собирающихся играть по своим собственным правилам, мастера просят на игру не приезжать.
- 1.3. Ваш приезд на игру означает Ваше автоматическое согласие соблюдать данные правила и подчиняться решениям мастеров в рамках игры.
- 1.4. МГ не несет ответственности за действия игроков, входящих в противоречие с законодательством РФ, за ущерб здоровью и имуществу игроков и третьих лиц, произошедший при нарушении настоящих Правил.

2. Об игре.

- 2.1. На игре обязательно ношение игрового костюма – зависящего от выбранной вами расы.
- 2.2. Употребление наркотических средств и злоупотребление алкоголем на территории полигона во время проведения игры запрещено! Мастера оставляют за собой право удалить с игры игроков, нарушивших данное правило, без возврата взносов.
- 2.3. Игра идет в режиме нон-стоп, с восьми утра до двух часов ночи. В период с 2 ночи до 8 утра запрещено взаимодействие игроков в рамках игровых и боевых правил. С 8 утра разрешены игровые и боевые взаимодействия.
Тайминг боевого времени:
Дневное боевое время 8:00 – 22:00. Могут использоваться все виды оружия и защитного снаряжения, описанные в правилах, и допущенные мастерами.
Ночное боевое время 22:00 — 2.00. В это время хиты снимают только ножи, кинжалы, любое одноручное и магия.
Не боевое время 2:00 - 8:00. В это время все боевые взаимодействия приостанавливаются. Магия не действует.
- 2.4. Выход из образа на игровой территории в игровое время недопустим, как и любая «неигровуха», разборки по применению правил и пр.
- 2.5. На полигоне все прибывающие участники проходят регистрацию, результатом которой является выдача необходимых для игры предметов и документов.

3. О мастерах

- 3.1. Мастер является консультантом-наблюдателем на игре, т.е. к нему можно обращаться только с вопросами по трактовке данных правил или для разрешения пожизненных конфликтов.
- 3.2. Мастера в качестве персонажей будут присутствовать в игре, исполняя служебные роли-функции.

4. Об игроках и гостях

- 4.1. Присутствие несовершеннолетних игроков на игре допускается с письменного разрешения родителей или в присутствии ответственного сопровождающего, готового поручиться за несовершеннолетнего игрока.
- 4.2. Гости на игру не допускаются. Все пожизненные визиты и дела – за территорией игры.
- 4.3. Фотографы или операторы должны быть одеты в игровой костюм.

5. Об игровых вещах

5.1. Игровые вещи НЕ разрешается прятать в «хоз.зоне»

5.2. Прятать игровые вещи в нижнее белье так же запрещено.

5.3. Игровые вещи могут находиться поверх игровой одежды или в ней, в руках, в сумке.

6. Неигровые и игровые зоны

6.1. Пространство полигона разделяется на следующие зоны: не игровые и игровые. Каждая из следующих зон имеет ряд правил, ограничивающих те или иные действия игроков в них.

6.2. Неигровые зоны. К неигровым зонам относятся: мастерятник, автостоянка, неигровой (пожизневый) лагерь, неигровое пространство кабака, и пр. В неигровых зонах разрешается нахождение игроков в неантуражном виде, но при этом запрещены любые игровые взаимодействия.

6.3. Игровые зоны - все прочие зоны, расположенные на полигоне. Игровые зоны, в свою очередь, разделяются на боевые и небоевые. В игровых зонах происходит игровое взаимодействие. В игровых зонах запрещается нахождение в неантуражном виде (за исключением заезда, ЧП).

Технические правила по допуску оружия и доспехов

1. Общие положения.

1.1. Доспехом является часть антуража игрока, моделирующее защитное вооружение.

2. Материалы изготовления доспехов.

2.1. Рекомендуемые материалы изготовления - пластик, пенополимеры типа EVA. Латные элементы могут быть изготовлены из металла, при условии полного отсутствия выступающих острых элементов.

2.2. Для изготовления кожаных элементов можно использовать кожу и качественный кожзаменитель. Имитацию деталей из очень толстой кожи можно изготовить путем качественной наклейки слоя тонкой кожи поверх прочной основы (к примеру EVA 55 или EVA 70).

3. Безопасность доспеха.

3.1. Все элементы доспехов и шлемов должны быть изготовлены так, чтобы ими нельзя было нанести травму себе и другим игрокам, а также повредить протектированное оружие.

3.2. Недопустимы к использованию латные (твёрдые) элементы доспехов с выступающими более чем на 1 см поверхностями малой (менее 2 мм) толщины. Все выступающие края доспехов, изготовленных из металла малой толщины (1 мм менее) должны быть отбортованы (отбортовка не менее 2 мм толщиной).

3.3. Кольчужные кольца не должны иметь опасных заусениц.

3.4. Шипы, рога, нашлемные фигуры и т.п. элементы доспехов и шлемов должны быть мягкими и соответствовать п.3.1.

ПРАВИЛА ПО ТЕХНИЧЕСКОМУ ДОПУСКУ ОРУЖИЯ.

1. Общие положения.

1.1. К применению допускается исключительно Протектированное Оружие (далее ПО) – оружия, изготовленного из прочного и гибкого пластикового сердечника,

заклученного в толстый кожух из лёгкого и прочного Эластичного Пенополимера (далее ЭП) и покрытого сверху окрашенным эластичным покрытием.

1.2. К использованию на данной игре не допускаются следующие технические решения:

бофферы, тямбары;

плоские щиты, неаккуратно обтянутые тканью без канта;

древковое оружие, более 150 см длиной, имеющее в основе гибкую

пенопропиленовую трубу, болтающееся при махах под собственным весом;

древковое оружие, древко которого протектировано неармированным утеплителем для труб;

древковое рубящее оружие на тяжёлом и жёстком древке (дерево более 30 мм диаметром и т.п.);

оружие, для покрытия которого использован не окрашенный силиконовый или акриловый герметик.

1.3. Всё оружие проходит доигровой контроль и должно быть допущено к игре, о чём свидетельствует чип допуска. Оружие, имеющее повреждения, влияющие на его безопасность и эстетику, к игре не допускается.

1.4. Колющим оружием на данной игре являются только копья и допущенные особо алебарды. Наносимые копьем рубящие удары не засчитываются.

1.5. Комбинированное колюще-рубящее древковое оружие (алебарды) допускается только при соответствии правилам допуска как для пик, так и для древкового рубящего оружия (см. ниже). Такое оружие будет маркировано дополнительно.

1.6. Стрелковое оружие допускается комплексно (лук + стрелы, арбалет + болты), пользоваться чужими стрелами/болтами строго запрещено. Рекомендуется помечать свои стрелы/болты, для удобства идентификации.

1.7. Необходимо обязательно проверять состояние своих гуманизаторов после КАЖДОГО выстрела. Ресурс гуманизаторов конечен. Рано или поздно любой из них выйдет из строя. Если вам кажется, что внутри есть какой-то люфт - отложите такую стрелу/болт в сторону. Внутренние поломку увидеть невозможно, а серьёзную травму при использовании уже поломанного гуманизатора - вполне.

1.8. Использование сломанного гуманизатора (будь то болт/стрела на тетиве или в колчане) приравнивается к умыслу в нанесении травмы и будет наказываться соответственно.

2. Общие требования.

2.1. Все применяемое на игре ПО должно быть выполнено аккуратно и эстетично. Если вы не уверены в эстетике изготовленного вами образца – свяжитесь с профильным мастером заранее.

2.2. Боевая часть ПО должна быть смягчена ЭП полностью.

2.3. На любом участке боевых частей оружия твёрдые детали внутреннего каркаса не должны чётко прощупываться при нажатии на поверхность ПО.

2.4. Рекомендуемая максимальная твердость поверхности ПО на любом участке боевой части оружия 30A по Шору. На древках инерционного оружия, кромках и поверхности щитов 35A по Шору.

2.5. Максимальный вес оружия в соотношении с его длиной - 800 грамм на метр длины.

2.6. Общий вес оружия не должен превышать 2000 грамм. К образцам тяжелее 1500 грамм весом будут предъявляться повышенные требования по безопасности.

2.7. Допуск оружия производится по совокупности всех его параметров – твердости, веса, упругости материала исполнения, длины и распределения центра тяжести. Все образцы, не соответствующие некоторым максимальным параметрам, описанным выше, параметрам будут допущены/не допущены индивидуально допускающим мастером.

2.8. Оружие, твёрдость или вес которого на 50% и более превосходит любой из предельно допустимых рекомендуемых параметров либо все эти параметры однозначно не будет допущено.

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

3. Клинковое оружие.

3.1. Клинки должны быть гибкими и прочными – клинок должен выдерживать сильное изгибание 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.

3.2. Для клинкового оружия малой длины (ножи и кинжалы до 20 см общей длины) допустимо изготовление без стержня из пенополимера соответствующих свойств. При этом оружие должно быть чувствительным при колющем ударе и не должно провисать под собственным весом и быть излишне мягким.

3.3. Гарда клинкового оружия должна быть эластичной (гнуться при нажатии и возвращаться в первоначальное положение после снятия нагрузки). Использование внутренних каркасов в гарде из металла или твердого пластика недопустимо.

3.4. Максимальная длина клинкового оружия не более 1.9м. Если длина оружия превышает предельно допустимое, то проходит индивидуальный допуск.

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

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

4.2. 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 не предназначенных для удара боевых частях оружия (плоскость лезвия топоров и т.д.) слой ЭП должен быть не менее 5 мм.

4.3. Ударные части инерционного оружия не должны прокручиваться или ёрзать на стержне.

4.4. К материалу изготовления ударных частей инерционного оружия предъявляются повышенные требования в плане мягкости и лёгкости ударной части.

4.5. У различных цепных модификаций инерционного оружия – кистеней, цепных моргенштернов и цепов, цепь также должна быть мягкой (может быть изготовлена из кожи).

4.6. Максимальная длина инерционного оружия не более 1,8 м

5. Древковое рубящее оружие (алебарды, глефы, вульжи, протазаны, совни и т.п. а также посохи).

5.1. Для стержня в длинно древковом оружии, из-за его большой длины, необходимо использовать более жесткие и прочные стержни. Излишне гибкие образцы, склонные к «захлёсту» могут быть не допущены.

5.2. Кожух из ЭП на ударных частях древкового (рубящих кромках алебард и топоров) должен быть не менее 20 мм толщиной. На не предназначенных для удара боевых частях оружия (плоскость лезвия алебарды) слой ЭП должен быть не менее 5 мм.

5.3. Древко рубящего древкового оружия должно быть надежно протектировано полностью, за исключением рукояти, за которую удерживается оружие.

5.4. Толщина протектирующего слоя на древках топоров, алебард и прочего ударного и рубящего древкового оружия не должна быть меньше 8 мм. Твёрдый каркас древка не должен чётко прощупываться через протектирующий слой даже при сильном нажатии.

5.5. Максимальная длина древкового рубящего оружия не более 2,3 метра.

6. Копья (колющее древковое оружие, вне зависимости от его внешнего вида).

6.1. Диаметр кончика наконечника пики/копья должен быть не менее 35 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.

6.2. Древко копья должно быть покрыто ЭП толщиной не менее 5 мм минимум на 100 см, считая длину наконечника. Использовать для этого не армированный поперек утеплитель для труб запрещено.

6.3. Древко пики не должно сильно изгибаться под собственной тяжестью и тяжестью наконечника. Излишне гибкие образцы не будут допущены.

6.4. Максимальная общая длина копья не более 2,2 м.

7. Метательное оружие.

7.1. Всё метательное оружие должно быть предельно легким и мягким. При этом оно должно при броске на дистанции до 5 метров уверенно поражать фигуру стоящего человека.

7.2. Метательное оружие не должно иметь в своей основе ЖЕСТКОГО стержня

8. Луки.

8.1. К игре допускаются исправные классические простые и рекурсивные луки из дерева и композитных материалов, визуально соответствующие историческим или фэнтези прототипам (из вселенной Ведьмак). Луки с "окном" и пистолетной/анатомической рукояткой и блочные луки, а также луки, имеющие полонку, которая не была полностью устранена к игре не допускаются.

8.2. К игре допускаются луки с натяжением до 14 кг (=31 фунт) и скоростью полета стрелы не более 33 м/с (=110 fps).

8.3. При допуске лук будет натягиваться на всю длину стрелы, до гуманизатора. Ограничители хода тетивы при замерах не учитываются.

8.4 Изменение длины тетивы не допускается.

8.5. Луки со стрелами длиннее 75 см до гуманизатора будут допускаться с особыми пристрастием.

9. Арбалеты.

- 9.1. К игре допускаются исправные арбалеты, визуально соответствующие историческим или фэнтези прототипам. Блочные арбалеты, а также арбалеты, имеющие поломку, которая не была полностью устранена к игре не допускаются.
- 9.2. К игре допускаются арбалеты с натяжением до 18 кг (=39 фунтов) и скоростью полета болта не более 33 м/с (=110 fps).

10. Стрелы и болты.

- 10.1. Древка игровых стрел и болтов должны быть ровными и гладкими, иметь в поперечном сечении круглую форму, не иметь заноз, трещин, сколов и заусениц.
- 10.2. Для игровых стрел и болтов допускаются деревянные древка не тоньше 8мм или фиброгласовые не тоньше 6,7 мм. Карбоновые древка, как имеющие склонность к опасному расщеплению не допускаются.
- 10.3. Игровые стрелы и болты должны быть оперены прочным и эстетичным оперением без режущих кромок. Оперение из твёрдого пластика не допускается.
- 10.4. Стрелы и болты должны иметь нормальный баланс - центр тяжести должен быть удален более чем в $\frac{1}{3}$ длины стрелы/болта от наконечника.
- 10.5. Вес стрелы или болта не должен превышать 67 грамм.
- 10.6. Лучные стрелы должны иметь тройное (или более) оперение и быть не короче 65 см.

11. Наконечники стрел и болтов (гуманизаторы).

- 11.1. На игру будут допущены ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО гуманизаторы 50 мм, доказавшие свой ресурс и безопасность, фото которых расположено ниже (оригинальные, а не такой же формы, изготовленные самостоятельно).
- 11.2. Гуманизатор должен быть прочно зафиксирован на древке, с упором в закладной элемент исключая соскальзывание древка. Перед установкой проконсультируйтесь с производителем.

12. Экзотическое дистанционное оружие.

- 12.1. Все остальные образцы дистанционного оружия попадают в категорию "экзотического", рассматриваются и допускаются индивидуально.

13. Щиты.

- 13.1. Щиты должны быть протектированными, лёгкими и прочными. На тыльной стороне щита не должно быть торчащих болтов, шурупов и прочих деталей крепежа, могущих нанести травму или повредить оружие.
- 13.2. К игре допускаются только щиты, протектированные с наружной стороны полностью – плоскость, кромки и умбон (если он есть). Внутренняя сторона щита может быть не протектированной.
- 13.3. Толщина протектирующего слоя на кромках щита должна быть не менее 2 см
- 13.4. При этом даже при СИЛЬНОМ нажатии пальцем на протектирующий слой кромки щита твёрдый внутренний каркас щита не должен прощупываться.
- 13.5. Толщина протектирующего слоя на плоскости щита должна быть не менее 8 мм.
- 13.6. Умбон должен быть мягким полностью – изготовленным из ЭП или пустотелым из мягкой резины.
- 13.7. Масса щита не должна превышать 6 кг на 1 м² защитной поверхности щита.

13.7. Размеры щитов не должны превышать прямоугольника 120 см в высоту и 60 см в ширину или круга в 70 см.

Дополнения к боевым правилам.

1. Огнестрельное оружие.

- 1.1 Огнестрельное оружие моделируется нерф-ганями и пистолями
- 1.2 Нерф-ганы должны быть задекорированы соответственно визуальному канону и не иметь видимой заводской покраски.
- 1.3. Тюнинг (замена пружины и прочие модификации) возможен, если он не противоречит требованиям безопасности.
- 1.4. Запрещены нерф-ганы с электроприводом. (Только одиночная стрельба с взводом пружины)
- 1.5 Все оружие данного типа проверяется строго мастером со владельцем до или на самой игре.

2. Пользование огнестрельным, урон и защита.

- 2.1 Пользоваться им имеют право строго только Люди и Куатрилы.
- 2.2 Перезаряжается данный тип оружия строго ПОСЛЕ сражения
- 2.3 Стреляет только ОДИН раз.
- 2.4 Урон от попадания 2 хита
- 2.5 Щиты не пробивает (да, даже в упор)
- 2.6 И будьте готовы к тому, что данный вид оружия рекомендуется применять в зоне видимости соперником, так как в большинстве своем иначе он может этого не отсечь.

3. Оглушение

Чтобы вам кого-либо оглушить, хлопните его одновременно ладонями по груди и по спине заявив при этом «Оглушен». После этого оглушенный падает и лежит одну минуту, неспособный передвигаться и говорить. Лечение для этого состояния является похлопывавшие удары по щекам.

Человека в шлеме оглушить нельзя. Также некоторые персонажи могут быть иммунны к оглушению — не удивляйтесь.

4. Пленение

Раненый или оглушенный персонаж может быть связан по рукам, а также в его рот может быть вставлен кляп.

Связывание рук моделируется веревочной петлей на руках и/или ногах. Петля не должна причинять плененному настоящий физический вред.

Кляп моделируется повязанной на шее тряпочкой. Кляп не дает возможности плененному говорить и вообще произносить какие-либо звуки. Пленный не может сбежать просто потому что. Если пленный остается в одиночестве более 30 минут только тогда ноги его считаются развязанными. Развязать руки, избавиться от кляпа, можно только с чужой помощью, самому - никак.

5. Обыск

Обыскать можно оглушенного, раненного, плененного или мертвого персонажа или персонажа который добровольно на это согласился.

Персонажа можно обыскать двумя разными способами - на усмотрение обыскиваемого.

Первый вариант - по жизни. В этом случае обыскивающие находят то, что реально находят, используя те приемы которые сочтут нужными (не причиняя обыскиваемому физического вреда). *Второй вариант* - обыскиваемый сам честно отдает все игровые вещи, которые у него при себе.

При обыске могут быть отняты только игровые вещи. Найденное оружие может быть только добровольно отдано.

6.Пытки (данный пункт можно рассматривать как рекомендацию)

Пытать может кто угодно !

Пытки физические. То есть палач проверяет вашу РЕАЛЬНУЮ физическую подготовку. Если человек не выдержал пытку – он ОБЯЗАН ответить правду. Если выдержал – может солгать.

Классическая планка на прямых руках (время удержания – 1,5 минуты)

Исходное положение: ноги прямые, стопы также прямые, расположены рядом друг с другом и упираются в пол, руки расставлены на ширину плеч, кисти располагаются прямо под плечами, ладони и запястья образуют прямой угол. Голова должна образовать прямую линию с телом.

Стульчик (время удержания 1 минута)

Стоя на земле согните ноги в коленях на угол 90 градусов ,руки держите прямо перед собой . Следите что бы вы не сели совсем на землю ,заострив угол в коленях. Или же не вставали в рост ,затупив угол в коленях.

Все возможные другие варианты рассчитывайте на время испытания не более 1,5 минуты.

Последствия пыток: После каждой пытки необходима помощь лекаря, так как человек получает раны и считается тяжело раненым.

Боевые правила

1. Общие положения.

1.1. Игроки в боевых взаимодействиях могут использовать только допущенное до игры оружие (Правила по допуску оружия и доспехов)

1.2. Игроки не должны использовать чужое оружие без разрешения хозяина.

1.3. Игрок, вступивший в боевое взаимодействие, должен осознавать, что может получить или нанести травму. Запрещается наносить чрезмерно сильные удары по неодошедшим игрокам и в незащищенные доспехом места, а в случае, если противник не защищается – только обозначить удар/удары. Мастера будут наказывать игроков, стиль ведения боя которых ведет к потенциальным травмам противника. При этом необходимо соизмерять силу ударов с защитой противника и наносить по противнику, снабженному серьезной защитой, удары с силой достаточной для того, чтобы он их почувствовал или услышал.

1.4. В случае нанесения травмы (умышленной или неумышленной) игрок обязан выйти из игры. Степень его вины и наказание определяет мастер по боевым взаимодействиям, главный мастер или лица их замещающие.

2. Время действия боевых правил

2.1. Дневное боевое время 8:00 – 22:00. Могут использоваться все виды оружия и защитного снаряжения, описанные в правилах, и допущенные мастерами.

2.2. Ночное боевое время 22:00 — 2.00. В это время хиты снимают только ножи, кинжалы, любое одноручное и магия.

2.3. Не боевое время 2:00 - 8:00 В это время все боевые взаимодействия приостанавливаются. Магия не действует.

3. Поражаемая зона

3.1. Поражаемая зона для любого вида оружия (исключая магию)- полная, за исключением головы, шеи, паха, кистей и стоп.

3.2. Поражаемая зона для магии включает в себя щит и любой вид оружия который препятствовал попаданию по вам магии.

3.3. На игре КАТЕГОРИЧЕСКИ запрещаются:

3.3.1. Запрещены удары руками и ногами, в том числе в щит, броски, заломы, подсечки и иные приемы рукопашного боя.

3.3.2. Колющие удары любым оружием, кроме оружия, допущенного для этого;

3.3.3. Удары не боевой частью оружия (древками пик, твёрдыми рукоятями и т.д.);

3.3.4. Любые захваты оружием, щитом, конечностями, умышленное зажимание оружия с использованием оружия, конечностей и тела, перехват щитов за любую часть;

3.4. При использовании в боевом взаимодействии любого щита игрокам рекомендуется быть в шлеме. От игроков, которые используют щит без шлема, претензии к другим игрокам на неумышленные попадания по голове - не принимаются.

4. Хиты и Снятие хитов

4.1. Общие положения

4.1.1. Снятие хита – результативный амплитудный удар (попадание) оружием ближнего боя или уверенное попадание метательным снарядом в поражаемую зону. Приём «швейная машинка» (многочисленные быстрые удары в одно и то же место) считается как одно попадание и только в том случае, если первый удар соответствовал результативному амплитудному удару. Удар, нанесённый двумя единицами оружия сразу, засчитывается как одно попадание.

4.1.1.1. Результативным амплитудным рубящим ударом считается удар с выраженным и явно видимым замахом на 90 градусов и более, чувствительно попавший боевой частью оружия в поражаемую зону персонажа.

4.1.1.2. Результативным амплитудным колющим ударом считается удар с выраженным и явно видимым замахом в 50 см и более, чувствительно попавший боевой частью оружия в поражаемую зону персонажа.

4.1.1.3. Уверенным попаданием метательного снаряда считается точное и чёткое попадание метательным оружием или снарядом в поражаемую зону персонажа.

4.1.2. Игрок самостоятельно считает снятые с него хиты. Другим игрокам запрещается указывать на неправильный, с их точки зрения, подсчёт хитов, снятых с другого персонажа (приравнивается к умышленной неосознанке). Можно обратить внимание ближайшего мастера на игрока, подозреваемого в умышленно неправильном подсчёте своих хитов.

4.1.3. Магические жезлы хитов не снимают.

4.2. Хиты

4.2.1. Базовое количество хитов всех игроков – 2 хита. Дополнительные хиты игрок получает за счёт применения заклинаний, ношения брони или специальных свойств. Максимальное количество хитов игрока — 5 хитов.

4.2.2. Увеличение хитов БЕЗ ШЛЕМА, любыми эффектами, возможно до ЧЕТЫРЕХ хитов включительно. Исключение для игроков менее 18 лет, Шлем для них обязателен в принципе!

Легкая броня – 3 хита. Гамбезон (стега для крестьян).

Средняя броня – 4 хита. Гамбезон, тело (кираса, кольчуга и тп.) или же усиленная защита рук и ног.

Тяжелая броня – 5 хитов. Полный доспех, не имеющий незащищенных частей тела.

Классификация брони производится в соответствии с внешним видом и защищенностью бойцов.

4.2.3. Игрок, потерявший один или более, но не все хиты, после боевого столкновения считается легко раненым. Действия легко раненого игрока ничем не ограничены и он может совершать все то же самое, что и здоровый игрок.

4.2.5. Потеря всех хитов приводит к тяжёлому ранению.

4.2.6. Тяжелораненый персонаж должен сразу по получению этого состояния упасть на землю или (если это не безопасно) сесть на одно колено, поднять над головой своё оружие, удерживаемое за боевую часть, и оставаться на месте.

Игрок, персонаж которого тяжело ранен, не может вступать в игровые взаимодействия (боевые, применять магию и т.п.), громко разговаривать, ходить. Может ползти, стонать и шептать. Может передвигаться медленным шагом, опираясь на плечо другого игрока. Умирает через 15 минут без оказания медицинской помощи.

4.2.7. Добивать тяжелораненого персонажа во время активной боевой ситуации ЗАПРЕЩЕНО.

4.3. Подсчет снятых хитов

4.3.1. Любое оружие ближнего боя по умолчанию снимает по 1 хиту за попадание.

4.3.2. Стрелковое оружие снимает по 2 хита за попадание.

4.3.3. Магия (перфорированная сфера) кидается с расстояния не более 5-7 метров перед противником, сопровождается громким указанием (манифестацией) эффекта. При попадании противник четко должен понять/услышать что ему сделали. Более подробно мы расскажем в правилах по магии.

5. Лагерь и таверна

На территории базового лагеря и места таверны действуют пара простых правил:

Владельцы, чей лагерь или же таверна, в своей зоне неприкосновенны.

Владельцы могут принять в гости и, как следствие, под защиту в свой лагерь.

Если на территории таверны хозяин или хозяйка сказали СТОП, значит активные действия продолжаются за территорией ее заведения. Нарушение данного правила будет караться очень неприятно.

На территории пожизненного лагеря никаких боевых действий не проводится. Совсем. Прятать там игровые вещи - строго запрещено.

Исторические события и массовые столкновения

Про что речь

Все боевые действия на нашей игре делятся на два вида: организованные и неорганизованные. Неорганизованные случаются сами собой (по желанию или нежеланию игроков, смотря с какой вы стороны ножа) и полностью определяются основными и боевыми правилами. В это разделе правил мы расскажем про организованные боевые действия, когда сходятся «стенка на стенку» все, кто желает добычи и славы.

Зачем нужны эти битвы

Мало отстроить город, надо его защитить на будущее. От множества самых различных опасностей. Без защиты все постройки нового города могут быть уничтожены нападениями разбойников, демонов или еще кого похуже. По равнинам вокруг города текут неконтролируемые потоки магии, что запросто могут попасть не в те руки и быстро стереть город с лица земли.

Издревле город защищала магия древних артефактов, но, увы, они были утрачены и забыты в череде ужасных событий. Возможно, они пропали бы в веках, но основателям города повезло. Недалеко от этих мест неизвестным Орхидом был создан волшебный предмет: Омут воспоминаний. С его помощью можно заглянуть в прошлое, понять, как и что там происходило, и найти следы утраченных реликвий.

Пройдя по следам, персонажи смогут обрести эти древние артефакты и поставить себе на службу. Чем больше реликвий будет найдено - тем сильнее защита.

Но персонажи не просто смотрят на древние битвы. Они полностью погружаются своими разумами в Омут, им кажется, что они участвуют в этих битвах. В них просыпается сознание далеких предков. Когда сражение, происходящее по воле Омута оканчивается, на телах нет ран, и все погибшие живы. Но в головах остается новое знание.

Каждая команда персонажей заранее будет иметь понимание, какие битвы прошлого ей интересны. Да, все выигрывают, когда древняя мудрость возвращается к потомкам. Но в каждом конкретном случае кто-то выиграет больше, кто-то меньше. Количество битв, которые будут увидены в Омуте, ограничено временем игры. И для каждой команды персонажей важно, чтобы все увидели прежде всего то, что интересно этой команде.

Как это происходит

Выбор сражения

Раз в несколько часов (подробнее будет в расписании игры) наступает время исторического боя. Главы команд собираются на совет лидеров и на этом совете решается, какое именно сражение всем предстоит вспомнить. На этот совет игроки приносят добытые до того в приключениях кристаллы влияния. Главы собираются за столом, на который представитель МГ выкладывает несколько вариантов возможных битв и раздает всем жетоны для голосования. В описании битвы указаны дата, название битвы и те расы, между которыми она происходила (остальные тоже участвовали, но на правах наемников).

Далее игроки в течение ограниченного времени могут обсудить расклад. Через определенное время потребуется принять решение и сообщить о нем мастеру или игротеху. Все участники должны тайно решить какое из представленных столкновений стоит воссоздать. Каждый игрок тайно выбирает жетон голосования, соответствующий

битве, которую желает вспомнить (номера на жетонах соответствуют номерам вариантов битв). Добавляет сколько кристаллов влияния - сколько готов потратить. Берет это всё в одну руку (то, что в этой руке, называется «ставкой»). По команде представителя МГ все одновременно выкладывают свои ставки на стол. Представителю МГ остается подсчитать, сколько кристаллов отдано за каждый вариант. Каждый жетон и каждый кристалл дают один голос. Сражение, которое получило наибольшее количество голосов, побеждает в голосовании. Если отдано равное количество очков за 2 и более сражений, то среди игроков выбравших эти сражения дополнительное решение будет принято вытягиванием жребия. После выбранного сражения мастер или игротехник забирает использованные кристаллы влияния и собирает неиспользованные варианты сражений. Неиспользованные варианты могут возникнуть в следующем голосовании, но вероятность этого невысока.

Подготовка к сражению

В течении 30 минут после выбора сражения мастерская группа ожидает бойцов в месте, где будет проходить сражение.

За это время на поле будет собрана карта боя, расставлены соответствующие препятствия и преграды.

Принимаются заявки от магов команд на глобальную магию, что создаст преграды или помехи участникам сражения. Маги заявляют мастеру четко и ясно, в письменной форме: команду (А или Б), раунд боя (1, 2 или 3), заклинание и отдают необходимые ресурсы.

Мастера разделят участников на две больших команды. В описании сражения указаны сражавшиеся расы. Все персонажи этих рас, пришедшие на битву, разойдутся по противоположным сторонам, в соответствии с историей. Остальных мастера раскидают между этими двумя командами на правах наемников для баланса.

Сражение

Раундов боя будет всего 3.

Зона сражения будет показана по месту проведения и является границей сражения, выходить за нее во время сражения запрещено. Находиться на ее территории "зрителям" и небоевым персонажам запрещено.

Перед каждым раундом будет объявлено мастером о эффектах наложенных магами на команды.

Вся обычная магия работает стандартно, жезлы перезаряжаются после каждого раунда боя.

Начало боя и его окончание будет объявлено мастером в каждый раунд боя.

1. Ландшафт/Местность

1.1 Ландшафт пересекать нельзя, если боец встал на него или пересек - он считается мертвым.

1.2 Через ландшафт можно стрелять, бить двуручным оружием.

1.3 Через ландшафтные углы, в сторону его края выхода (например, в ситуациях с коридором) можно вести бой с противником любым оружием.

2. Мертвятник/Зона респа (в зависимости от типа боя может отсутствовать)

2.1 На территории сражения будут размещены 2 респауна , по одному для каждой команды.

2.2 На территорию респауна разрешено заходить только мертвым. С поднятым над головой оружием.

2.3 Попадающий на респаун живой автоматически становится мертвым.

2.4 Респаун контролируется игротехником.

3. Сапёр/Инженер (в зависимости от типа боя может отсутствовать)

3.1 Боец вооруженный ножом/лопатой и/или Луком/Арбалетом/Магией, не имеющий возможности использовать любой другой тип оружия.

3.2 Максимальное количество хитов 3 в соответствии с допусками защиты.

3.3 Имеет возможность ставить свой дополнительный ландшафт, в распоряжении 2 куска материала.

3.4 Имеет возможность сворачивать (НЕ УНОСИТЬ) не более 3-х кусков СВОЕГО ландшафта, ограничение не действует на дополнительный ландшафт.

3.5 Имеет возможность разворачивать повторно ЖЕЛТЫЕ куски ландшафта, на том же месте, где они были ранее.

ВНИМАНИЕ! Только полностью собранные/установленные куски ландшафта считаются действительными.

Итоги сражения

Лидеры команд, выбравших именно ЭТО сражение, получают тайную информацию о реликвиях и артефактах сразу после исхода боя. Но. Через какое-то время (не менее двух часов) эта информация станет доступной всем остальным.

Персонажи рас, указанных в описании сражения, получают медали, которые являются неотчуждаемыми. Разумеется, только те, кто участвовал в битве. Все остальные персонажи, участвовавшие в битве, получают по монете.

Игроки команды, победившей в сражении, получает по дополнительной монете.

ВНИМАНИЕ! Медали и монеты не просто украшения. Заработав медали и монеты в Омуте - персонаж сможет их применить в основной игре.

Магия, Лечение и Способности

ВНИМАНИЕ!!!

Магия на нашей игре зачастую меняет (и будет менять) боевые ситуации, поэтому настоятельно просим изучить данную статью внимательно!

Людей, не знающих что они кастуют (в первую очередь), и людей, не подчиняющихся данным правилам, заколдованных (во вторую очередь) - будут ждать наказания на усмотрения мастера.

Никакая магия не может быть совершена без катализатора:

- Перфорированная сфера
- Жезл (не более 1 метра)
- Медаль
- Эмблема

В случае применения по противнику Перфорированной сферы - она считается переданной ему. Данные сферы нельзя поднимать с земли во время боя.

После боя:
 Сферу может забрать противник, если сработала по нему, даже после его смерти.
 Если сфера не попала ни по кому - ее может забрать любой живой.
 Если вы нашли сферу забытую кем-то вне боя - можете забрать ее.

В случае применения Жезла - он должен коснуться того, кого вы лечите. При этом жезл должен находиться в одной полностью свободной руке и с него снимается печать соответствующего цвета. На жезл можно будет вернуть печати после отдыха в лагере или после исторического раунда боя, выбрав необходимые. Жезл может нести до 5 печатей. Каждый маг может иметь при себе только ОДИН жезл.

На старте ваш персонаж может владеть обыкновенными заклинаниями согласно расы персонажа.

Поражаемая зона для магии включает в себя щиты и любой вид оружия. Разве что кроме алебарды, вскинутой очень высоко над собой. Отбивать и защищаться оружием от магии - не получится.

Разберемся в вариантах магии и зонах использования.
 Обыкновенная магия и глобальная магия представлены в данной таблице для удобства ознакомления и сравнения.

Боевые заклинания				
A	B	C	D	E
Название заклинания	Катализатор	Раса, которой доступно	Манифестация	Эффект от попадания
БОЕВЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ				
Энергетическая сфера	Любая перфарированная сфера	Любая, исключая Людей	Сопровождается громким указанием "Минус хит"	При попадании снимет 1 хит.
Паралич	Перфарированная желтая сфера	Валраты	Сопровождается громким указанием "Паралич"	При попадании обездвиживает того, в кого попали: 20 секунд нельзя отрывать одну ногу с места. Счет ведется самой жертвой вслух, в размеренном темпе.
Разоружение	Перфарированная синяя сфера	Орхиды, Саввасы	Сопровождается громким указанием "Разоружение"	При попадании разоружает того, в кого попали: 20 секунд нельзя атаковать. Счет ведется самой жертвой вслух, в размеренном темпе.
Отравление	Перфарированная зеленая сфера	Орхиды, Саввасы, Жнецы	Сопровождается громким указанием "Отравление"	Удваивает все попадания по цели: любое оружие снимает 2 хита (кроме стрел). Снимается лечение или отдыхом в лагере.
Замедление	Перфарированная красная сфера	Орхиды, Саввасы	Сопровождается громким указанием "Замедление"	При попадании - замедляет игрока: игрок может передвигаться только пешком, не может бегать. Снимается лечением или отдыхом в лагере.
Отталкивание/Притягивание	Перфарированная белая сфера	Орхиды, Саввасы	Сопровождается громким указанием "Ко мне" или "От меня"	При отталкивании: при попадании в любую область цели - цель делает 20 шагов от противника по прямой. При притягивании: при попадании в любую область цели - цель делает 20 шагов к противнику по прямой. Оба эффекта работают, пока цель не сделает 20 шагов или не коснется противника.
Пробитие	Перфарированная черная сфера	Эстеры	Сопровождается громким указанием "Пробитие"	При попадании в любую часть - оставляет на ней 2 хита, независимо от того, сколько было изначально и что надето на игроке, имелись вы на нем какие-то магические эффекты. Снимается лечением или отдыхом в лагере.

Лечение

Название заклинания	Катализатор	Раса, которой доступно	Манифестация	Эффект от попадания
ЛЕЧЕНИЕ				
Лечение	Жезл с фиолетовой печатью	Любая	Прикосновение к союзнику, которое сопровождается громким указанием "Плюс хит". С жезла снимается печать.	Для состояния "Тяжело ранен"(персонаж сидит или лежит): Прикосновение с манифестацией, 1 минута. Отсчитывается самим магом неспешно вслух. Во время всего счета маг должен находиться не далее, чем на 5 метров от того, на кого накладывает заклинание. После окончания счета - маг громко манифестирует "Встань и иди". НАПОМИНАНИЕ: тяжело раненый может встать только если у него 1 и более хит (вылечен магией и/или бинтами). Для состояния "Ранен" (персонаж в состоянии передвигаться): При попадании в любую область цели - восстанавливает хит. Может работать даже на тяжело раненных.
Лечение эффектов	Жезл с печатью цвета, соответствующего цвету катализатора, его наложившего	Те, кто имеет доступ к сотворенному заклинанию	Прикосновение к союзнику, которое сопровождается громким указанием "Снимаю (название эффекта)". С жезла снимается печать соответствующего цвета.	Эффект срабатывает при прикосновении к любой части тела игрока.
Медаль	Медаль	Любая	Медали не отчуждаемы	2 медали на персонаже дают ему + 1 хит. Максимально на персонаже с медалями может быть набрано 5 хитов, но обязательно при наличии шлема. На медалях есть символы, их значение вам ПОКА неизвестно.
Эмблема	Эмблема	Любая	Ограничений нет, не отчуждаема	При попадании по вам магии соответствующего цвета - срабатывает как личный щит. Защищает, без побочных эффектов.

Глобальная магия

ГЛОБАЛЬНАЯ МАГИЯ
Данная магия используется ТОЛЬКО заявками на глобальной карте. Вся данная магия имеется в текстах/свитках с подробным описанием. Маги делают заявку мастеру четко и ясно, ПЕРЕД началом исторического боя, в письменной форме: команду (А или Б), раунд боя (1, 2 или 3), заклинание и отдают необходимые сферы. Магия ограничена только катализаторами и не суммируется с точно такой же магией в глобальной войне. Пример: один из магов заявил магию "Цепная молния" на 1 раунд боя, вкладывает необходимое количество сфер для активации заклинания, приходит еще один маг и заявляет точно так же магию на этот же раунд. Как итог: вторая заявка не работает.

Состояния и лечение (помимо магии)

Состояния персонажа:

Здоров - нет проблем (пока еще) со здоровьем. У человека восстановлены все хиты.

Ранен - действуете как здоровый, но стоит подумать о лечении. В этом состоянии человек находится в момент, когда у него остается 1-2 и более хита.

Тяжело ранен - умрете через 10-15 минут без оказания помощи или ранее (при желании), если не добились. При добивании переходит в состояние «Мертв» сразу. В этом состоянии находится человек, когда на нем остается 0 хитов, но он не добит и не ушел в отрицательное значение хитов.

Мертв - идете в мертвятник. Человек, которому манифестировали добивание или на нем отрицательное количество хитов.

Лечение:

- Магией лечения.
- Бинтами: происходит прямым контактом наложенного бинта на оголенную раненую конечность с подписью времени наложения повязки. После наложения повязки: через 5 мин у вас появляется 1 хит, и вы можете двигаться; по прошествии еще 10 минут все хиты восстановлены.
- Отдыхом: действует, если вы не тяжело ранены. Проведите 15 минут в своем лагере или минимум 10 за приемом пищи в таверне.

Расовые способности

Есть несколько расовых способностей, которые мы разберем тут.

Допуски к магии - это возможность использовать данную школу магии и возможные ее связи с любой другой в глобальной магии. Доступно расам: Валраты, Эстеры, Орхиды, Савасы, Жнецы.

Создание сфер - это возможность создавать сферы по чертежам с использованием достаточно большого объема ресурсов разной сложности. Доступно расам: Куатрилы.

Регенерация - это возможность восстановления, но с более жестким временем.

Каждые 5 минут получает 1 хит, что важно вне боя или находясь в тяжелом ранении.

Если идет бой - вы восстановите максимум 1 хит и можете начать сражаться, но остальные хиты способность не восстановит до окончания схватки. ВАЖНО! Во время Исторического сражения Регенерация не работает. Доступно расам: Иноксы.

Скрытность - персонаж может скрыться. В скрытом состоянии можно только сидеть или передвигаться в приседе. Любые взаимодействия со скрывшимся персонажем невозможны. Сам персонаж тоже не может ни с кем взаимодействовать. При попытке взаимодействия скрытый персонаж подносит палец к губам, и говорит "Тссс!", демонстрируя тем самым свое состояние. Однако, если его будет искать более 5 человек, иначе говоря в людном месте - его обнаружат/видят. ВАЖНО! Во время Исторического сражения скрытность не работает. Доступно расам: Вермлиинги

Сборщик душ - это возможность создавать случайные сферы собирая мертвые души: добывая персонажей и отмечаясь в их игровом паспорте. За каждые 10 можно получить случайную сферу в обменном пункте или мертвятнике. ВАЖНО! После исторического сражения получаете одну случайную сферу, если ваша команда выигрывает. Доступно расам: Жнецы

Крафт и экономика

Одной из основных целей на игре является создание нового города. Новый город не представляется возможным без строений и сооружений, в свою очередь строение нельзя построить без чертежей, а вот тут уже понадобятся разного рода ресурсы. Разобравшись и представив общую цепочку - давайте разберемся подробнее.

СПОСОБЫ РАСХОДА

Чертеж/документ это графическое изображение новой постройки, ресурса, заклинания или сферы магии. Из собранного чертежа можно:

Постройка. Получить заверение у мастера-купца и создавать нового уровня ресурс, данный чертеж уже становится что-то вроде карманной мастерской и его все так же можно передать, отобрать, отдать

Постройка. Получить заверение от мастера-купца, после чего чертеж отбирается мастером, а игрок становится владельцем неотчуждаемого здания в будущий город, которое будет выставлено в ближайшее время каркасом на площадке после выбора места игроком.

Создание сферы магии. Получив заверение от мастера-купца, чертеж изымается взамен получения сферы магии, данный обмен возможен ТОЛЬКО куатрилами.

Заклинание. Получив заверение от игротеха перед боем, изымаются затраченные сферы и создается какой-либо заявленный эффект в раунд боя и по стороне выбранным на усмотрение игрока.

Переработка/модификация - это обмен двух ресурсов меньшего ранга на более высокий, выполняется с готовой постройкой мастерской и необходимыми требованиями обмена. Выполняется у мастера-купца.

СПОСОБЫ ПОЛУЧЕНИЯ

Походы в локации/данжи

В них можно случайно найти различного рода ресурс в небольшом количестве, чертежи и сферы магии.

Для Командиров отряда присутствует неотчуждаемая печать группы, которая позволяет из соответствующего данжа вынести бонусно, после успешного прохождения, ресурс соответствующий названию. К примеру, в Шахте можно найти Камень и Железо, имея соответствующую печать, можно вынести бонус, но если у вас печать Дерева, тут вы его не найдете.

Походы на войну, там добываются монеты, которые успешно можно обменять у торговца на ресурс по курсу 1 к 1 или использовать в ином обмене.

Покупка у торговца ресурсов, чертежей и прочего.

РЕСУРСЫ И КЛАССИФИКАЦИЯ

Ресурсы ПЕРВОГО порядка

Камень (Серый), Дерево (Коричневый), Железо (Фиолетовый), Скот (Розовый), Самоцветы (Желтый).

Ресурсы ВТОРОГО порядка

Кирпич(Черный, Камень+Дерево), Механизмы(Красный, Железо+Самоцветы), Кожа(Зеленый, Скот+Дерево), Украшения(Синий, Камень+Самоцветы)

Ресурсы ТРЕТЬЕГО порядка

Производство(Синий, Механизмы+Кирпич), Ткани(Бежевый, Скот+Украшения), Оружие(Красный, Кожа+Железо).

Напоминаем, что ЛЮБОЙ ресурс отчуждаем, продаваем и можно потерять вследствие грабежа. К ним также относятся Чертежи, Сферы магии, Деньги.

Каждая команда приехала не с пустыми руками, а с достаточным количеством базового ресурса, который при необходимости только они с легкостью могут достать в определенных локациях. Все остальное им придется добывать различными путями: договорами, покупкой, силой, данжами...