

**ДЕРЕВНЯ.**  
**ВОЗВРАЩЕНИЕ**  
**ПРИНЦА**

ПРАВИЛА

02.06.23

## ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

### ВСТУПЛЕНИЕ

Деревня – это авторский мир в стиле Dark Fantasy, который постоянно развивается и разрастается путем добавления новых историй о существующем обществе, географии и событиях.

Мир существует после глобального катаклизма, который привел к частичной потере знаний о прошлом и породил новые опасности в настоящем.

Смерть в данной игре – понятие относительное, окончательно умереть довольно сложно. Как правило, после летального исхода при выполнении определенных действий игрок возвращается тем же персонажем, обманув каким-то образом саму смерть.

Деревня – это не одиночная игра, а серия игр, объединенных общим сюжетом и общими участниками, которые прокачиваются от игры к игре, набирая опыт. Вместе мы создаем удивительную и интересную историю, являясь ее непосредственными участниками.

### ОБЩАЯ ВВОДНАЯ

Прошло 2 года со времени «Деревня. Близ Шахты». Место действия переносится из Арстокии на север королевства Ауренайто, на границе с Гвидонезией и Эналоном.

В этом, обычно богами забытом месте, недалеко друг от друга расположились две довольно отличающиеся друг от друга деревеньки – деревня эльфов и деревня фейри. Рядом с дорогой, соединяющей деревни, расположена нетронутая древняя чаща, которую кто-то называет священной, кто-то проклятой. И тех и других объединяет одно – они туда не заглядывают.

По разным причинам сюда почти одновременно прибыли отряды из империи Трассии, теократии Эналон, королевств Риго и Кхазаддила. Кто-то остановился у эльфов, кто-то у фейри. За столь разными прибывшими из других стран наблюдать приехал отряд из Блицеллина – столицы Ауренайто.

Тем не менее у местных столь странные гости не вызывают удивления – в стране только что произошел гражданский переворот, вся королевская семья была убита – прямых наследников нет. Две деревни являются приграничными, здесь и ранее проходили политические встречи с представителями других государств для обсуждения определенных вопросов без привлечения излишнего внимания.

## СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Первое, с чего игрок должен начать создание своего персонажа – это выбор расы. Использовать можно любую из перечня стандартных рас миров фэнтези. Для удобства игрока основной их набор представлен в описании мира, однако при необходимости возможно обсуждение иных вариантов выбора.

Под каждую расу необходим соответствующий антураж, который передаст ее особенности, в противном случае персонаж будет считаться человеком.

Раса не дает никаких преимуществ, отличие лишь во внешнем виде и отыгрыше. Особенности формируются путем выбора навыков и личной вводной.

Каждый игровой персонаж изначально имеет 2 хита. Максимальное количество хитов у персонажа – 5, и никоим образом это значение увеличить нельзя. У игротехнических персонажей и монстров хитов может быть больше.

Каждому игроку при создании персонажа дается до 5 пунктов опыта (ПО) плюс ПО за недостатки (до 3 ПО, по желанию игрока), которые он использует при создании персонажа для изучения любых доступных достоинств и умений.

Изучить и изменить умения в процессе игры невозможно, это можно сделать лишь между играми. Данным персонажем можно играть в следующей игре, сохранив весь опыт – на следующей игре будут даны еще ПО для развития.

Если персонаж погиб окончательно или игрок не желает продолжать его историю, то можно создать нового. Новый персонаж будет иметь лишь 5 ПО.

## СТАРЫЙ ПЕРСОНАЖ

Если игрок ранее играл в любую игру серии «Деревня» и не погиб, то у него уже имеется раскачанный персонаж. Игроку может поменять своего персонажа:

- Можно отказаться от любых умений (кроме достоинств и недостатков), получив за них ПО суммарно на 1 меньше общей стоимости.
- Дополнительные ПО в зависимости от отыгрыша в предыдущей игре.
- Оставить ПО для использования на следующей игре.

**Важное замечание.** Если на предыдущей игре персонаж заработал много денег, но у него отсутствует достоинство Богатство, то на следующей игре он начнет с обычным стартовым капиталом. Считается, что за период между играми он растратил все средства. То же самое касается и любых предметов, зелий и т.п. – у каждого игрока на старте лишь то, что полагается, исходя из его достоинств и недостатков. Аналогично и с достоинствами и недостатками «Враг», «Долги», «В розыске» и подобным им.

**Начисление ПО.** В зависимости от предыдущей игры, каждому персонажу после игры начисляется определенное количество ПО.

*Начисление ПО за предыдущие игры*

+2 ПО	Участие в предыдущей игре
+1 ПО	Качественный отыгрыш в предыдущей игре
+1 ПО	Выполнение целей или движение сюжета в предыдущей игре
+1 ПО	Массовые службы (если верующий)
+1 ПО	На усмотрение мастера
-1 ПО	Необоснованные убийства, нарушения правил, не ролевое или неэтичное поведение, жалобы других игроков, споры с мастерами
-1 ПО	Несоответствие своей вводной и аусвайсу (например, дружба с врагом)

**НЕДОСТАТКИ**

При создании персонажа можно выбрать недостатки, которые дадут суммарно не более 3 ПО дополнительно. Эти недостатки персонаж обязан отыгрывать на протяжении всей игры.

Недостаток также можно получить при выходе из Нижнего Мира в качестве штрафа, если мастер решит это необходимым. У игротехнических персонажей могут быть недостатки, не указанные в общем списке. Описание их закрытое.

ПО	Название	Комментарий
1	Старость	Персонаж стар, не может бегать, прыгать, лазать на стенам/деревьям. Последствия от болезней сильнее. <b>Дробящее, Древковое оружия, Щит.</b>
2	Рахит	Персонаж слаб физически – имеет лишь 1 базовый хит и не может пользоваться никакой броней. <b>Доспехи.</b>
2	Слепота	Персонаж слеп – глаза должны быть закрыты повязкой (может быть полупрозрачной). <b>Грамотность, Стрелковое оружие.</b>
1	Одноглазый	Один глаз закрыт непрозрачной повязкой.
1	Наркозависимость	Персонаж должен принять как минимум одну дозу наркотика в день. Наркотик согласовывается с мастерами. Если дозы нет – ломка и неспособность применять игровые и боевые взаимодействия, применять магию. Требуется согласования.
1	Аллергия	Аллергия на определенное вещество. Если персонаж принимает его, то наступает определенный эффект (чихание, насморк, слезы, волдыри и т.д.). Требуется согласования.
1	Фобия	Персонаж имеет фобию. Требуется согласования.
1	Перелом	У персонажа сломана рука или нога, и это не лечится. Хромает или не может держать в этой руке оружие.
2	Немота	Персонаж не может говорить, только мычать.
1	Тугоухость	Персонаж слышит только то, что ему громко крикнуть в ухо.
1	Милосердие	Персонаж не может использовать добивание или просить добить. <b>Пацифизм, Бессмертный, Спланированное убийство.</b>
2	Бессмертный	Персонаж не может отступить из битвы или отказаться от драки/вызова на бой. <b>Милосердие, Пацифизм.</b>
2	Пацифизм	Персонаж никогда не использует оружие или боевую магию. <b>Милосердие, Бессмертный, Спланированное убийство, Любое оружие, Пытки, Рукопашный бой.</b>
1	Долги	Персонаж должен денег. ~ 2 стартовых капитала. <b>Богатство.</b>
1	Нищий	У персонажа нет имущества и денег. <b>Богатство.</b>
1	Неудача	Повышенный шанс провала определенных проверок.
1	Проклятье	Персонаж проклят. (при смерти сразу умирает окончательно, неизлечимая болезнь – требуется согласование с мастером).
1	Враг	У персонажа есть заклятый враг. Они не могут просто так разговаривать или стоять рядом. Требуется согласования.
1	В розыске	За голову персонажа назначена награда. На игре будет информация о розыске персонажа. Некоторые персонажи могут знать о розыске изначально. Требуется согласования.

**Милосердие** – с выделенным умением/недостатком нельзя выбрать.

## ДОСТОИНСТВА

При создании персонажа можно выбрать любые достоинства за доступные ПО. Следует иметь в виду, что тогда будет доступно меньше ПО для выбора умений. Достоинства можно брать только при создании нового персонажа.

У игротехнических персонажей могут быть достоинства, не указанные в общем списке. Описание их закрытое.

ПО	Название	Комментарий
2	Богатство	На начало игры персонаж обладает значительным состоянием. ~ 5 стартовых капиталов. <b>Нищий, Долги.</b>
1	Титул	На начало игры персонаж обладает титулом. Титул подтверждается документом. Требуется согласования.
2	Знание	На начало игры персонаж получает дополнительную информацию от мастеров. Информация будет либо в отдельном конверте, либо во вводной.
1	Заемщик	Вам кто-то должен денег. ~ 2 стартовых капитала. Требуется согласования.
1	Хорошая память	Персонаж владеет неотчуждаемым дневником для своих записей, который может открывать лишь он один. Если предъявить дневник после получения Бессознания в Нижнем Мире, можно будет получить определенный бонус при хорошей заполненности дневника.
2	Игрок	На старте игры получает несколько бустеров с картами.

## УМЕНИЯ

Основное отличие умений от достоинств и недостатков – умения можно выбирать по своему выбору МЕЖДУ играми в процессе прокачки персонажей.

В процессе прокачки допускается отказаться от одного или нескольких умений со штрафом в 1 ПО для того, чтобы выбрать другие умения.

*Пример: отказ от умений Сопротивление магии (4 ПО) и целительства (2 ПО) даст 5 ПО для выбора новых умений.*

У игротехнических персонажей могут быть умения, не указанные в общем списке. Описание их закрытое.

### Боевые

ПО	Название	Комментарий
1	Клинковое оружие	Мечи, кинжалы.
1	Дробящее оружие	Молоты, дубины. <b>Старость.</b>
1	Древковое оружие	Копья, топоры, посохи. <b>Старость.</b>
1	Стрелковое оружие	Луки, арбалеты, огнестрельное оружие. <b>Слепота.</b>
1	Владение щитом	Допускается использовать щит. Шлем обязателен. <b>Старость.</b>
1	Легкий доспех	+1 хит. Не менее 4 предметов из следующего списка: шлем, наколенники, набедренники, наголенники, наплечники, налокотники, наручи, защита торса. <b>Рахит.</b>
3	Тяжелый доспех	+2 хита. Не менее 6 предметов из следующего списка: шлем, наколенники, набедренники, наголенники, наплечники, налокотники, наручи, защита торса. Не кожаный. <b>Рахит, Магия.</b>

Раскачиваемые по уровням. Для 3 уровня взять соответствующее умение 3 раза.

3	Магия	До 3 уровней. Персонаж может применять заклинания своего уровня. <b>Соппротивление магии, Зачарование, Тяжелый доспех.</b>
4	Соппротивление магии	До 3 уровней. Негативные Заклинания этого уровня не имеют силы против персонажа. <b>Магия.</b>
2	Алхимия	До 3 уровней. Персонаж может создавать зелья своего уровня, если рецепт записан в личной книге. <b>Сопр. Алхимии</b> <b>Требование: Грамотность.</b>
3	Соппротивление алхимии	До 3 уровней. Негативные Зелья этого уровня не действуют на персонажа. <b>Алхимия.</b>
3	Зачарование	До 3 уровней. Персонаж может создавать руны своего уровня, если чертеж скопирован в личную книгу. <b>Магия.</b> <b>Требование: Грамотность.</b>
1	Воровство	До 3 уровней. Возможность воровать и получать чипы воровства.
2	Спланированное убийство	До 3 уровней. Возможность окончательно убить персонажа. См. игровые взаимодействия. <b>Милосердие, Пацифизм.</b>
1	Детектив	До 3 уровней. Расследование преступлений. Подробнее в игровых взаимодействиях «Расследование преступлений». <b>Требование: Грамотность.</b>
1	Рукопашный бой	До 5 уровней. При взаимном согласии сравнивается бросок кубика d6 плюс уровень дерущихся. Отыгрыш не менее минуты. При равенстве побеждает тот, на кого напали. Проигравший теряет хит. <b>Пацифизм.</b>
2	Верующий	До 3 уровней. Получает дополнительные бонусы от религии. Подробнее в разделе Религия.

**Требование: Грамотность** – курсивом выделено необходимое умение, достоинство или недостаток, без которого нельзя взять данное умение.

### Прочие

2	Иммунитет к боли	На персонажа не действуют пытки.
2	Проклятие нищего	Нищий может 1 раз в день проклясть любого, с кем контактировал: Скупость (нельзя тратить деньги до заката/восхода солнца), Болезнь или иное. <b>Требование: Нищий.</b>
2	Пытки	Персонаж может пытать других и получать три правдивых ответа на вопросы да/нет. Жертва должна быть связана. На пытку требуется 5 минут, после пытки жертва в тяжелом ранении (0 хитов). <b>Пацифизм.</b>
2	Торговец	Скидка на товары мастерской лавки. <b>Требование: Грамотность.</b>
2	Кулуарное убийство	Не во время боя. Подойти к жертве сзади, похлопать по плечу и сказать: «Убит». В другой руке должно быть оружие. У жертвы остается 0 хитов, она получает тяжелое ранение.
1	Грамотность	Персонаж может читать и писать. <b>Слепота.</b>
1	Смотрящий в Небо	Получают информацию о приближающейся Магической Каре и иные сведения от мастера.
2	Целительство	Исцеление ранений. Восстановление 1 хита занимает 5 минут. Нельзя лечить себя. Лечение болезней.
2	Ювелир	Создание амулетов для зачарования. Зарядка драгоценных камней. <b>Требование: Грамотность.</b>
2	Членство в Гильдии	Персонаж получает бонусы членства в гильдии. <b>Требование: основное умение.</b>

**МАГИЯ**

Для изучения заклинаний необходимо взять умение общее «Магия» столько раз, сколько уровней будет знать персонаж. За каждый уровень магии персонаж изучает все заклинания магии этого уровня.

Отыгрыш магии происходит с помощью амулета магии, на котором отображается имеющееся количество маны. Для применения заклинания требуется потратить ману в количестве, равном уровню заклинания. Мана восстанавливается со временем, примерно каждые 15 минут.

Рекомендуем магам подготовить книгу заклинаний, в которой будут описаны ваши заклинания – это будет хорошим элементом антуража и справкой.

*Заклинания 1 уровня*

<b>Название</b>	<b>Комментарий</b>
Огненный шар	Мягкий метательный шар оранжевого цвета с лентой длиной метр. не более 5 шаров. Наносит 1 урон. «Огненный шар!» Не требует маны на использование, метать можно не более одного шара за раз. Запрещается держать шар в руках дольше 5 секунд, его необходимо или кинуть, или убрать в сумку, в противном случае маг теряет 1 хит.
Исцеление	Касанием руки исцеляет урон. На восстановление каждого хита требуется 5 минут. «Исцеляю хит!»
Немота	Касание. Цель не может разговаривать, пока маг касается ее. «Немота пока касаюсь».
Лишение сил	Касание. Цель не может пользоваться предметами тяжелее ложки или вилки, пока маг касается ее. «Лишение сил пока касаюсь».
Ритуалы	Маг может проводить ритуалы.

*Заклинания 2 уровня*

<b>Название</b>	<b>Комментарий</b>
Сон	Касание. Вводит противника в сон на 10 минут. Он пробудится либо от любого урона, либо от похлопывания по щекам. «Сон 10 минут!»
Страх	Только на себя. Поднятые выше головы обе руки. Никто не может приблизиться к магу или атаковать его любым способом, кроме самозащиты. Действует не более 5 минут, после чего необходимо опустить руки. «Страх 5 минут».
Магический допрос	Касание. Маг задает любой вопрос, подразумевающий ответ Да/Нет. «Иммунитет к боли» не работает. «Сопротивление магии» работает.
Видения	Только для состоящих в Гильдии магов.

*Заклинания 3 уровня*

<b>Название</b>	<b>Комментарий</b>
Пробуждение	Только для состоящих в Гильдии магов.
Подчинение	Касание. Маг подчиняет жертву, отдает ей приказ из 3 слов, который жертва обязана выполнить. «Подчинение!».
Каменная кожа	Только на себя. Маг получает +1 хит до восхода/заката. «Каменная кожа!»
Удар магии	Касание. Маг вводит любого в тяжелое ранение. «Удар магии, тяжеляк!»
Развеять магию	Касание. Снять любое наложенное заклинание с любого персонажа.
Зарядить камень	Только для состоящих в Гильдии магов.

## АЛХИМИЯ

Для создания зелий необходимо взять умение «Алхимия» столько раз, сколько уровней будет знать персонаж. Изучив уровень, персонаж может создавать любые зелья этого уровня, если перепишет их рецепты в свою книгу.

Для создания зелья необходимо иметь все ресурсы для приготовления. Каждый алхимик на игре должен иметь кастрюлю, емкость для охлаждения, пипетку и набор банок/склянок (могут быть выданы мастерами, будет определенный запас). Ингредиенты для зелий - это травы, алхимическая эссенция (пищевой краситель) и специя (требуется для высокоуровневых зелий 3 уровня).

### Способы получения ингредиентов

Травы	Алхимическая эссенция	Специи
С помощью поиска трав	Выполнение квеста	Выполнение квеста
Выращивание на делянке	Покупка у торговца	Добыча в данже
Покупка у торговца	Покупка в гильдии алхимиков	
Выполнение квеста		

**Поиск трав.** Для поиска трав необходимо обратиться к мастеру Ремесел. Отыгрыш производится заполнением бланка, котором необходимо указать верное название, краткое описание, место произрастания искомой травы.

Награда будет выдана мастером в зависимости от полноты и корректности заполнения бланка. Заявлять поиск трав допускается не чаще одного раза в 2 часа.

**Делянка.** Каждый алхимик может получить делянку (грядку). Грядку можно получить только после выполнения квеста у мастера ремесел.

Делянка представляет собой огражденный 4 кольшками участок земли 0,5x0,5 м. Между кольшками натягивается лента/веревка, в центре делянки устанавливается табличка с именем игрока. Грядки могут располагаться только рядом с домами мастеров по ремеслам. После создания делянки необходимо сообщить мастеру какую именно траву вы будете выращивать, менять вид растений в течение игры нельзя. Получение травы происходит по истечении цикла роста растения. Цикл роста растения заканчивается в 10:00, 15:00 и 20:00.

Количество трав с одной делянки каждый раз определяется броском кубика.

**Для приготовления зелий** необходимо вскипятить воду в кастрюле, добавить траву, алхимическую эссенцию и специю (если требуется). Далее охладить в специальной емкости и разлить по бутылкам. В случае успешного воспроизведения алхимик получает бланк зелья. Максимальное кол-во зелий, произведенное из реагентов, не может превышать 3 шт.

**Выпить зелье** - вылить жидкость на землю со словами «Выпиваю» и разорвать чип. Незаметное подливание зелья в напиток/еду - наклеивание на тарелку/кружку чипа с кодом того, кто подлил зелье. Данный код будет у каждого игрока, он будет вписан в аусвайс.

После выпивания/поедания мастер или игротех подойдет и скажет эффект, либо жертва сама при обнаружении наклейки подходит к мастеру. Зелье сработает, если хотя бы половина еды или напиток уже были употреблены. При отсутствии кода игрока зелье считается просроченным и не срабатывает.



Все основные рецепты зелий будут предоставлены до игры, но в книге алхимика могут быть вписаны лишь рецепты не выше своего уровня. Возможно, на игре будут дополнительные рецепты зелий, узнавайте об это игровыми методами. Если такой рецепт будет не выше уровня алхимика, то он может его переписать в свою книгу рецептов и изготавливать. Книгу рецептов персонаж должен подготовить самостоятельно.

### Рецепты 1 уровня

Название	Комментарий
Зелье лечения	Исцеляет все раны. Можно выпить находясь в тяжелом ранении.
Зелье слабости	Выпивший не может поднимать предметы и тяжелее вилки. Не может бегать и переносить тела.
Противоядие	Снимает негативные эффекты зелий 1 и 2 уровней.
Исцеление болезней	Снимает эффекты болезней.
Зелье немоты	Отравленный не может разговаривать в течение 10 мин.

### Рецепты 2 уровня

Название	Комментарий
Зелье паралича	Паралич всего тела, кроме головы, в течение 1 часа.
Яд	Если в течении 30 минут не выпить противоядие переход в состояние тяжелого ранения. После этого действие яда прекращается.
Зелье правды	Выпивший отвечает правдиво на 3 вопроса.
Зелье храбрости	<i>Только для состоящих в Гильдии ремесленников.</i> Добавляет 1 ед. здоровья до восхода/заката.
Зелье красноречия	Дает 50% скидку на покупку вещей у мастерских торговцев (кроме ассортимента таверны). Не более 3 предметов, необходимо выпить перед торговцем.

### Рецепты 3 уровня

Название	Комментарий
Антидот	Отменяет действие любого зелья, даже легендарного яда.
Легендарный яд	Если не выпить антидот в течении часа, персонаж уходит в Нижний Мир в бессознании. Повышенное время нахождения в Нижнем Мире.
Мнимая смерть	<i>Только для состоящих в Гильдии ремесленников.</i> Выпивший имитирует смерть.
Зелье смотрящих	Позволяет увидеть то, что скрыто от глаз (Получение случайной игровой информации).
Антимагия	Выпивший теряет накопленную ману.
Зелье удачи	<i>Только для состоящих в Гильдии ремесленников.</i> Один раз перебросить один кубик или один раз перетянуть одну карту при мастерских проверках.

На игре могут присутствовать зелья, которые невозможно создать, но можно найти и использовать. Их описание тут не приведено.

## ЗАЧАРОВАНИЕ

Для создания рун необходимо взять умение «Зачарование» столько раз, сколько уровней будет знать персонаж. Изучив уровень, персонаж может создавать любые руны этого уровня, если переписшет чертежи в свою книгу.

Уровень владения зачарованием также определяет, сколько рун в час может создавать зачарователь: первого уровня – не более 1 руны в час, второго уровня – не более 2 рун в час, зачарователь третьего уровня – не более 3 рун в час.

Зачаровывать допускается либо элементы доспеха (по списку из умения Легкий/Тяжелый доспех), либо оружие, либо амулет, созданный ювелиром. Зачарованный предмет подвязывается цветная лента и приклеивается чип. На один предмет можно наложить только одну руну.

Для создания руны необходимо приобрести бланк руны, начертить ее акриловой краской и преобразовать в чертеж из заряженного драгоценного камня так называемую энергию камня в необходимом количестве.

Зарядить камень может ювелир или маг 3 уровня, состоящий в гильдии магов.

Преобразование энергии должно происходить на специальном столе зачарования. Требования к столу зачарования: круглый или квадратный стол с ровной поверхностью, на которой нарисованы элементы воды, огня, земли и воздуха. В центре – место для предмета в виде шестиугольника. У стола должно быть не менее 4 ножек, он не должен шататься.

Бланк руны, краску и незаряженный драгоценный камень можно будет приобрести в мастерской лавке за игровые деньги. Заряжать драгоценные камни могут ювелиры на своем станке и маги 3 уровня, состоящие в гильдии магов.

После проверки мастером руны, игрок получает чип с эффектом и ленту соответствующего цвета для крепления на предмет зачарования. Если мастеру Ремесел особенно понравился отыгрыш зачарователя, он вправе поощрить его на свое усмотрение (сохранив энергию камня или выдав еще один бланк руны).

Все основные чертежи рун будут предоставлены до игры, но в книге зачарователя могут быть вписаны лишь чертежи не выше своего уровня. Возможно, на игре будут дополнительные чертежи, узнавайте об это игровыми методами. Если такой чертеж будет не выше уровня алхимика, то он может его переписать в свою книгу чертежей. Книгу чертежей персонаж должен подготовить самостоятельно.

На игре могут присутствовать руны, которые невозможно создать, но можно найти и использовать. Их описание тут не приведено.

### Руны 1 уровня

Название	Комментарий
Руна живучести	Состояние тяжелого ранения может длиться вечно. Зеленая лента.
Руна исцеления	Раненый (не в тяжелом ранении) после боя восстанавливает все хиты в течение 10 минут. Зеленая лента.
Защита от стрел	Доспех не пробивается стрелами. Попадание в незащищенную часть засчитывается. Зеленая лента.

## Руны 2 уровня

Название	Комментарий
Защита от огненных шаров	Заклинания огненных шаров не влияют на носителя доспеха (не наносят урон). Зеленая лента.
Электрическое оружие	Оружие парализует противника на 5 мин. Одно срабатывание за бой. Красная лента.
Защита разума	<i>Только для состоящих в Гильдии ремесленников.</i> Защищает от заклинаний сна, магического допроса, подчинения. Наложить чары можно только на шлем или диадему. Зеленая лента.

## Руны 3 уровня

Название	Комментарий
Руна здоровья	Добавляет +1 хит. Зеленая лента.
Огненное оружие	<i>Только для состоящих в Гильдии ремесленников.</i> Оружие сразу вводит в тяжелое ранение, оставляя 0 хитов. Одно срабатывание за бой. Красная лента.
Защита от ядов	Доспех защищает от ядов. Зеленая лента.

## ЮВЕЛИРНОЕ МАСТЕРСТВО

Доступно тем, кто взял навык Ювелир. У ювелира предусмотрены 2 функции – создание амулетов для зачарования и зарядка драгоценных камней энергией камня. У ювелира обязательно должен быть станок в виде наковальни, обязательно не менее 3 различных инструментов (молоток, долото, лупа и т.д.) и как минимум одна лупа. У ювелира может быть не более 3 наковален. Ювелир может привести с собой на игру амулеты (внешний вид согласовывается с Мастером по Ремеслу) или добыть его на игре. Амулет может быть подвеской или кулоном с возможностью носить на шее.

### Амулеты для зачарования.

Создание амулета для зачарования требует сам амулет и одно железо. Железо можно получить в данже, приобрести у торговцев или как награду за квест.

Процесс создания амулета для зачарования:

1. Заявить Мастеру Ремесел о начале работ и взять пустой бланк.
2. Не менее получаса обрабатывать амулет инструментами.
3. В бланке заполнить все необходимые поля.
4. По окончании работы предоставить Мастеру Ремесел заполненный бланк.
5. В случае корректности Мастер выдает ювелиру сертификат.

Следует иметь в виду, что Амулет для Зачарования не является сразу зачарованным. На амулет можно наложить лишь одно зачарование.

Основное отличие амулетов от оружия и брони – амулет можно носить под одеждой, показывая лишь при необходимости. Разрешается носить любое количество зачарованных амулетов, но одинаковые эффекты не суммируются. Амулет работает только в том случае, если у игрока есть при себе сертификат.

**Зарядка энергией камня драгоценных камней.**

Незаряженный драгоценный камень можно или купить у мастерского торговца (при наличии), или добыть на игре иными способами.

Процесс зарядки камня Ювелиром:

1. Заявить Мастеру Ремесел о начале работ и взять пустой бланк.
2. Разместить незаряженный драгоценный камень на наковальне. Разместить на равном друг от друга расстоянии 3 источника огня (свеча, личина, костер). Расстояние от камня до источников света не более 50 см.
3. Поддерживать огонь в течении 30 минут.
4. По окончании работы предоставить Мастеру Ремесел заполненный бланк.
5. В случае корректности Мастер выдает ювелиру сертификат.

Одновременно на одной наковальне может заряжаться лишь один камень.

Заряжать камни еще умеют маги 3 уровня, состоящие в гильдии магов.

**ГИЛЬДИИ**

Если персонаж выбрал умение «Членство в Гильдии», то он может указать любую гильдию из списка в данном разделе правил и получать бонусы этой гильдии. Можно выбрать данное умение несколько раз, если персонаж является членом нескольких гильдий.

**Гильдия магов.**

Вступить могут лишь те, у кого есть умение Магия.

Создание свитков магии. Создавать свитки может только тот маг, у которого есть умение Грамотность. Пользоваться свитком может любой персонаж, у которого есть умение Грамотность.

Для создания свитка необходимо на отдельном бланке свитка написать текст заклинания (предоставляется Гильдией магов), описание эффекта заклинания и потратить удвоенное количество маны, требуемое для данного заклинания.

Использование свитка – чтение заклинания, разрывание пополам свитка.

Гильдия магов предоставляет доступ к уникальным заклинаниям:

*Заклинания 2 уровня*

Видения	Маг видит события возможного будущего. Требуется письменная заявка мастеру Магии, в которой указаны место, время и цель видения.
---------	--

*Заклинания 3 уровня*

Название	Комментарий
Пробуждение	Касание. Маг воскрешает персонажа в бессознании, который получил это состояние не более 15 минут назад. «Пробуждаю!».
Зарядить камень	Касание. Маг заряжает драгоценный камень энергией, при этом теряет 5 маны. Маг должен медитировать с камнем в руках не менее 5 минут.

**Гильдия врачей.**

Вступить могут лишь те, у кого есть умение Целительство.

Состоящие в данной гильдии могут лечить одновременно до 3 персонажей. Находящиеся рядом с целителем персонажи не переходят в состояние бессознания из тяжелого ранения (не далее 5 метров). Целитель может лечить сложные болезни.

Описание состояния трупа и признаков смерти для установления причин смерти должно состоять из не менее 50 слов.

**Гильдия воров.**

Вступить могут лишь те, у кого есть умение Вор.

Бесплатная карта воровства каждые 6 часов. Запутывание детективов ложной информацией. Поиск информации через свои шпионские сети (потребуется заявка мастеру). Получение данных о кладках, богатых людях, сейфах.

**Гильдия алхимиков.**

Вступить могут лишь те, у кого есть умение Алхимия.

Данная гильдия дает возможность получения большего количества трав с написания одного бланка при поиске трав. Количество доступных делянок увеличивается до трех.

Также данная гильдия дает возможность пользоваться алхимической эссенцией в мастерской. Доступ к уникальным рецептам зелий:

*Рецепты 2 уровня*

Зелье храбрости	Добавляет 1 ед. здоровья до восхода/заката.
-----------------	---

*Рецепты 3 уровня*

Мнимая смерть	Выпивший имитирует смерть.
---------------	----------------------------

Зелье удачи	Перебросить кубик или перетянуть одну карту при мастерских проверках.
-------------	---

**Гильдия зачарований.**

Вступить могут лишь те, у кого есть умение Алхимия или Ювелир.

Данная гильдия была организована совместно зачарователями и ювелирами.

**Ювелирам** - сокращение вдвое времени обработки амулетов для зачарования, сокращение вдвое времени для зарядки драгоценного камня.

**Зачарователям** - лимит создаваемых в час рун увеличен на 1. Доступ к уникальным чертежам рун:

*Руны 2 уровня*

Название	Комментарий
Защита разума	Защищает от заклинаний сна, магического допроса, подчинения. Наложить чары можно только на шлем или диадему. Зеленая лента.

*Руны 3 уровня*

Название	Комментарий
Огненное оружие	Оружие сразу вводит в тяжелое ранение, оставляя 0 хитов. Одно срабатывание за бой. Красная лента.

## БОЕВЫЕ ПРАВИЛА

До игры допускается протектированное оружие ближнего и дальнего боя с твердостью по Шор до 35А. В качестве огнестрельного оружия используется однозарядные окрашенные NERF без магазинов. Подробные требования по допуску в отдельном файле «Допуски оружия и брони».

Любое оружие или магия при нанесении урона снимает 1 хит, за исключением некоторых способностей или заклинаний – они снимают все хиты.

Дневная боевка: с 9.00 до 23.00. Допускается всё допущенное оружие.

Ночная боевка: с 23.00 до 09.00. Только кинжалы (длина до 45 см), заклинания, отыгрываемые касанием или без взаимодействия с другими целями.

Потеря одного или более хитов (но не всех) считается легким ранением. Действия игрока с легким ранением ничем не ограничены, и он может совершать все то же самое, что и здоровый игрок. Игрок с легким ранением в отсутствии медицинской помощи каждые 15 минут теряет 1 хит.

Потеря всех хитов приводит к тяжёлому ранению. Персонаж с тяжелым ранением не может вступать в игровые взаимодействия (боевые, магические и т.п.), громко разговаривать, ходить.

При получении тяжелого ранения игрок должен немедленно прекратить все активные действия и сесть или лечь на землю (если грязно присесть и поднять оружие над головой). Игрок может ползти, стонать, шептать, выпивать зелья, передвигаться медленным шагом, опираясь на плечо другого игрока.

Если персонаж находится в состоянии тяжелого ранения 15 минут, то он переходит в состояние Бессознания. Получение дополнительного урона в тяжелом ранении также приводит к состоянию Бессознания. Добить персонажа невозможно, считается, что это тяжелый моральный выбор и совершить его без особых условий или подготовки персонажа невозможно.

## БЕССОЗНАНИЕ И СМЕРТЬ

Если у персонажа осталось 0 хитов и он не получал лечение в течение 15 минут, или по иной причине он получает состояние бессознания (например, от яда), то в этом случае происходит следующее.

1. В месте получения Бессознания необходимо находиться не менее 5 минут.
2. По истечении времени персонаж надевает белый хайратник и идет в Нижний Мир. Для всех окружающих этот персонаж находится в бессознательном состоянии или коме. Добить его при этом невозможно, кроме случаев, описанных в конце этого раздела.

В Нижнем Мире у персонажа есть выбор: либо пройти Испытание Жизни, либо вступить в ряды Призрачных Стражей. Время нахождения в Нижнем мире – 30-60 минут, максимальное 2 часа.

Персонаж обязательно должен рассказать обстоятельства Бессознания Мастеру Нижнего Мира. По этим сведениям Мастер решает куда направить этого игрока и на какой срок.

В случае успешного прохождения Испытания Жизни или по окончании службы в рядах Призрачных Стражей персонаж возвращается в мир живых – приходит в сознание.

Это не является воскрешением, считается, что этот персонаж каким-то образом сумел обмануть смерть и выжил. Персонаж при этом может получить навсегда недостаток, не дающий ПО с определенной долей вероятности (зависящей от обстоятельств смерти и возвращения) и возвращается в игру.

В случае, если игрок отказался от вступления в ряды Призрачных Стражей или не прошел Испытание Жизни, то он окончательно умирает и должен создать нового персонажа.

Также есть несколько исключений, при которых невозможно пройти Испытание Жизни или вступить в ряды Призрачных Стражей:

- Персонаж был публично казнен;
- Персонаж был убит в ходе ритуала;
- Персонаж был убит умением «Спланированное убийство»;
- Не пройдено Испытание Жизни, не принят в Призрачные Стражи.
- Собственное желание игрока

В этом случае персонаж также считается окончательно мертвым и должен создать нового.

После успешного прохождения Испытания Жизни или службы в рядах Призрачных Стражей персонаж забывает события, проходившие в Нижнем Мире, а также события, которые привели персонажа в состояние Бессознания – это считается частичной амнезией.

## ИГРОВЫЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ

**Арест/Связывание** моделируется легким связыванием конечностей веревкой. Связывать по жизни запрещено. Веревка не должна причинять связанному неудобства. Связанный считается плененным. Для освобождения необходимо перерезать веревку. Сделать это можно только игровым оружием, имеющим «острую» кромку. Связанного может освободить только другой игрок.

**Оглушение:** необходимо коснуться плеча жертвы без шлема пустой рукой и сказать «оглушен» (можно шепотом), при этом в другой руке должно быть оружие ближнего боя. Оглушить можно только если жертва обращена спиной, активно не сопротивляется и не убегает. Оглушение длится 5 минут.

Оглушенный персонаж не может кричать или говорить, не слышит, что происходит вокруг него, лежит или сидит с закрытыми глазами и не в состоянии самостоятельно передвигаться. Оглушение продлять нельзя.

Каждое оглушение наносит 1 урон.

Если свобода ограничена более 30 минут, связанный или постоянно оглушаемый может заявить Бессознание, и через 5 минут уйти в Нижний Мир.

**Обыск:** тот, кто обыскивает должен указать место или объект обыска (сумка, кошелек, сапоги и т. д.). Обыскиваемый показывает/выкладывает все игровые ценности, что у него есть в указанном месте. Нельзя заявить полный обыск. Обыскивать можно только плененного, оглушенного, тяжело раненого, бессознательного или добровольно согласного на обыск.

### **Конвоирование и перенос тел.**

Если персонаж не может сам передвигаться (оглушен или тяжело ранен), то его тело можно **переносить** – для этого надо минимум двое персонажей.

Если персонаж может сам передвигаться (связанный), то его можно **конвоировать**, достаточно одного конвоирующего.

**Секс** отыгрывается массажем, расчесыванием волос или игрой в ладушки.

### **Пытки.**

Для проведения пыток необходимо умение Пытки. Требуется отыгрыш не менее 5 минут, после которого тот, кого пытали обязан правдиво ответить своему мучителю на 3 вопроса «Да/Нет». После пытки жертва получает тяжелое ранение.

### **Целительство.**

Целитель может восстановить 1 хит, отыгрывая лечение раненого или больного. Исцеление всех простых ран. Восстановление 1 хита занимает 5 минут.

Целитель может производить вскрытие трупа для установления причины смерти. Для вскрытия необходимы минимум 3 хирургических инструмента (скальпель, зажим и т.д.). Целитель должен описать состояние трупа и признаков смерти в сочинении не менее 100 слов, затем отдать мастеру для оценки.

Целитель также может лечить простые болезни.



**Воровство.**

Вор может заявить воровство в определенной локации мастеру по Воровству. При этом вор дает мастеру любое количество особых карт со своим кодом. В локации могут заявиться несколько воров, для разных целей – разные колоды.

У мастера имеются свои карты-пустышки в определенном количестве. Мастер смешивает их и хранит сам, либо передает одному из игротехов.

С этого момента к персонажам в данной локации, начиная с того, на кого указал вор, подходит мастер или игротех и предлагает вытянуть 1, 2 или 3 карточки, в зависимости от уровня вора. Если это будет карта вора, то воровство успешно, мастер изымает игровую ценность или деньги у этого игрока (в приоритете то, что указал вор), а пострадавший получает карту вора с кодом (для расследования). Воровство на этом завершается, карты вора убираются из колоды. Если игрок вытащил "пустышку" - мастер рандомно переходит к следующему игроку в локации, и предлагает вытянуть карточки. Это повторяется до тех пор, пока игроки в локации или карточки не закончатся. Позднее украденное вор сможет получить у торговца или мастера, предъявив свой код в аусвайсе.

Вор должен физически находиться в заявленной области. Мастер может подходить к персонажам для проверки с определенной периодичностью. Карты одноразовые и неотчуждаемые, их можно докупать у торговца.

**Спланированное убийство.**

Данное умение позволяет окончательно убить чужого персонажа. Для планирования убийства необходимо успешно провести 3 этапа: исследование (И), планирование (П) и реализация (Р). Заявка через Мастера по Воровству.

1 уровень: И: полностью назвать все достоинства, недостатки и умения жертвы. П: письменно указать время с точностью до 10 минут, место с точностью до 5 метров, метод убийства. Р: убить согласно плану.

2 уровень: И: допускается ошибиться 1 раз, но не менее 3 верных ответов. П: время с точностью до 20 минут, место с точностью до 10 метров, указать до 2 методов убийства. Р: убить согласно плану любым из двух методов.

3 уровень: И: допускается ошибиться в 2 пунктах, но не менее 2 верных. П: время с точностью до 30 минут, место с точностью до 15 метров, до 3 методов убийства. Р: убить согласно плану любым из трех методов.

Можно сперва обездвигить жертву и составить план, затем позвать мастера.

**Расследование преступлений.**

Доступно при умении Детектив, который также может быть трех уровней. Необходимо предоставить письменный доклад Мастеру по Воровству.

Доклад должен состоять из:

1. Время преступления, имя пострадавшего, имя заявителя, имя детектива.
2. Описание места преступления/пострадавшего.
3. Показаний свидетелей, улики.
4. Предположительная хронология событий, подозреваемые.

По результатам доклада и уровня детектива будет получен результат:  
 Детектив 1 уровня – узнает пол и расу преступника, а также примерное время.  
 Детектив 2 уровня – элементы одежды, основной цвет одежды, вооружение.  
 Детектив 3 уровня – особые приметы, примерное местонахождение вора.

## РЕЛИГИЯ

Знания о богах постепенно восстанавливаются, но не все люди в них веруют. Те же, кто верует – получает от богов поддержку. Богам возможно молиться, проводить массовые службы и проводить ритуалы.

Также имеется скрытый параметр силы бога, который зависит от количества верующих в него, молитв, вознесенных в честь бога, служб и ритуалов. От силы бога будет зависеть успех проведения молитв, служб и ритуалов – для некоторых необходимо минимальное значение силы бога (некоторым верующим эти сведения будут известны). Также некоторые ритуалы требуют определенного уровня верующего.

Молитва – помолиться у алтаря или символа бога, отдать мастеру/составить в храме текст с молитвой.

*В таблице представлены примерные эффекты, которые можно получить, в зависимости от уровня верующего, который проводит молитву, ритуал или службу.*

1 ур.	Молитва	Вопрос из трех слов, ответ да/нет.
	Служба	Лечение легкого ранения себе.
	Ритуал	Сопротивление алхимии 1 уровня и другие. Прочие ритуалы.
2 ур.	Молитва	Односложный ответ на любой простой вопрос.
	Служба	Лечение легкого ранения другим. За 5 служб один ПО на следующую игру, не менее 10 слушателей.
	Ритуал	Можно применить один раз заклинание на 1 уровень выше доступного магу. Прочие ритуалы.
3 ур.	Молитва	Развернутый ответ на любой сложный вопрос.
	Служба	Лечение тяжелого ранения (кроме себя) или антидот к любому зелью.
	Ритуал	В течение 10 минут у одного мага не тратится мана на заклинания. Прочие ритуалы.

## РИТУАЛЫ

Ритуалы могут быть как магическими, так и религиозными.

Для проведения магического ритуала необходим как минимум один маг, знающий ритуал и проводящий его.

Для проведения религиозного ритуала необходим как минимум один верующий, знающий ритуал и проводящий его.

Знания о ритуалах – закрытые, информация о них есть только у посвященных.

## МАГИЧЕСКАЯ КАРА

На игре может произойти одна или несколько Магических Кар. Отображаться начало и окончание данного события будут пуском сигнальной ракеты в небо.

Все персонажи, находящиеся без крыши над головой, впадают в состояние Бессознания.

## ПОДЗЕМЕЛЬЕ И МОНСТРЫ

На игре будет присутствовать особая локация – Чаща, это будет подземелье. Вход туда будет ограничен – либо по определенным заданиям, либо по времени. Также будет ограничение на количество входящих. Подробности можно будет получить на входе у специальных игротехнических персонажей.

В мире игры (в той числе и в Чаще) можно будет встретить ужасных созданий, которые могут на вас напасть. У них может быть разное количество здоровья, различные способности и особенности.

## ДОСТИЖЕНИЯ

В качестве приятного послеигрового бонуса в игру вводится система достижений. Есть несколько номинаций с описанием, о которых известно заранее. В конце игры для каждой номинации выявляется победитель, которому будет вручен памятный сувенир.

### *Список достижений*

Название	Комментарий
Олигарх	Имевший в течение игры/в конце игры наибольшую сумму денег
Вор	Совершивший наибольшее количество успешных краж
Пророк	Наиболее религиозный, имевший наибольшее число последователей
Охотник	Убивший наибольшее число монстров
Король нищих	Наиболее пафосный и антуражный нищий
Обманувший смерть	Выходивший из Нижнего Мира чаще всех
Коррупционер	Взявший или давший наибольшее количество взяток
Искусный Зачарователь	Начертивший больше всех рун
Великий Алхимик	Сваривший больше всех зелий
Злодей	Главный антагонист игры
Герой	Спаситель мира, помогавший остальным
Дирижер	Вынудивший других поступить против их воли, извлекая при этом выгоду

## КАРТОЧНАЯ ИГРА ФРЕЙС

В качестве развлечения будет доступна коллекционная карточная игра Фрейс. Правила можно будет найти у торговцев, у них же и будут продаваться бустеры с картами.

## ОРГАНИЗАЦИОННАЯ ИНФОРМАЦИЯ

### МАСТЕРСКИЙ СОСТАВ.

#### Главмастер

Максим Щукин Бчела <https://vk.com/bchela>

#### Мастера ремесел

Сергей Вавилов Север <https://vk.com/drsever>

Андрей Урбан <https://vk.com/a.v.urban>

#### Мастера воровства

Валентин Бусыгин Вал <https://vk.com/vanta11a>

Константин Сюзев <https://vk.com/id153152594>

#### Мастера Религии и Магии

Роман Быков Смирк <https://vk.com/bkvrom>

Анатолий Волков Совух [https://vk.com/cpl\\_volkov](https://vk.com/cpl_volkov)

#### Мастера Нижнего Мира

Анастасия Новикова Кысь <https://vk.com/novanastasiya>

Сергиус <https://vk.com/vanmefiz>

### ВЗНОСЫ НА ИГРУ

До 28 февраля 2200 руб.

С 1 марта по 30 апреля 2500 руб.

С 1 по 31 мая 2800 руб.

С 19 июня и до игры 3000 руб.

Для персонажей-магов взнос на 500 руб. больше, эта сумма возвращается после игры при возвращении Амулета Магии.

Для иногородних игроков (более 100 км от Перми) взнос 2200 до 19 июня. После 19 июня – 3000 руб.

- Перевод на карту Тинькофф: 2200 7005 0152 1792;

- Перевод на карту Сбербанк: 4279 3806 7266 7153;

Убедительная просьба отписаться главмастеру после перевода.

### МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ

Полигон «Ласьвинские Хутора». Проезд до полигона:

<https://vk.com/@festvillage-proezd-do-poligona-lasvinskie-hutora>

### ДАТЫ ПРОВЕДЕНИЯ

23-25 июня 2022 г. Заезжать можно с 19 июня.

# ДОПУСКИ ОРУЖИЯ И БРОНИ

## ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ И ТРЕБОВАНИЯ

### Положения

В качестве оружия ближнего боя допускается исключительно Протектированное Оружие (далее ПО) – оружия, изготовленного из прочного и гибкого пластикового сердечника, заключённого в толстый кожух из лёгкого и прочного Эластичного Пенополимера (далее ЭП) и покрытого сверху окрашенным эластичным покрытием.

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

Колющим оружием на данной игре является исключительно копье/пика. Наносить колющие удары любым другим оружием запрещено. Наносить копьём/пикой рубящие удары запрещено.

### Требования

Боевая часть ПО должна быть обмягчена ЭП полностью. На любом участке боевых частей оружия твёрдые детали внутреннего каркаса не должны чётко прощупываться при нажатии на поверхность ПО.

Максимальная твёрдость поверхности ПО на любом участке боевой части оружия 35А по Шору. На древках инерционного оружия, кромках и поверхности щитов 40А по Шору.

Минимальный вес оружия – 300 грамм на метр длины. Максимальный вес оружия - 800 грамм на метр длины. Общий вес оружия не более 2000 грамм.

Образцы, не соответствующие некоторым данным параметрам, будут допущены/не допущены индивидуально. Оружие, твёрдость или вес которого более чем на 50% превосходит любой из допустимых параметров однозначно не будет допущено. К оружию, размеры которого превышают максимальные будут предъявляться повышенные требования по эстетике и безопасности.

Любое оружие не должно быть излишне гибким и склонным к «захлёсту». Оружие не должно провисать под собственным весом и быть излишне мягким.

Допущенное оружие будет маркироваться специальным чипом.

## ОРУЖИЕ БЛИЖНЕГО БОЯ

### Клинковое оружие

Для клинкового оружия малой длины (ножи и кинжалы до 30 см общая длина) допустимо изготовление без стержня.

Гарда клинкового оружия должна быть эластичной (гнуться при нажатии и возвращаться в первоначальное положение после снятия нагрузки). Каркас в гарде из металла или твёрдого пластика запрещен.

Максимальная длина клинкового оружия не более 1,5 м.

## Инерционное и древковое рубящее оружие, посохи

Топоры, молоты, булавы и прочее оружие, в котором центр тяжести сильно смещён к боевой части оружия – инерционное оружие. Алебарды, глефы, вульжи, протазаны, совни- древковое оружие.

Кожух из ЭП на ударных частях инерционного оружия должен быть не менее 20 мм толщиной. На рукояти – не менее 10 мм.

Максимальная длина инерционного оружия не более 1,5 м. Максимальная длина древкового оружия не более 2,4 метра (для посохов до 2 м).

Посохом наносить удары запрещено, им можно лишь отбивать удары.

## Копья и пики

Диаметр кончика наконечника пики/копья должен быть не менее 35мм. Толщина ЭП на кончике должна быть тоже не менее 25мм. Диаметр опорного закладного "пятака" внутри наконечника - не менее 20мм. При этом наконечник должен быть устроен таким образом, чтобы даже при сильных колющих ударах его кончик не «падал» в сторону, а сминаясь, возвращаясь в первоначальное состояние после снятия нагрузки.

Древко пики должно быть покрыто ЭП толщиной не менее 10 мм. Максимальная длина пики не более 3,5 м.

## **ОРУЖИЕ ДАЛЬНЕГО БОЯ**

### Луки и арбалеты

Допускаются луки и арбалеты из дерева и окрашенного/обмотанного кожей текстолита. Запрещены луки с «окном» и арбалеты с пистолетной/анатомической рукояткой, противовесами, прицелами, системами блоков, модели, содержащие современные надписи или раскраску.

На игру допускаются луки и арбалеты с натяжением до 15 кг (~33 фунт) и скоростью полета стрелы не более 33 м/с (=110 fps). При допуске лук будет натягиваться на всю длину стрелы, до гуманизатора. Для арбалетов ход тетивы ограничен 25 см.

Древка игровых стрел и болтов должны быть ровными и иметь в поперечном сечении круглую форму, не иметь заноз, трещин, сколов и заусениц. Допускаются деревянные древки не тоньше 8мм или фибергласовые не тоньше 6,7мм.

Игровые стрелы и болты должны быть с "оперением" без режущих кромок иметь баланс не дальше 1/3 длины от наконечника и весить не больше 67 грамм.

Наконечники игровых стрел и болтов должны иметь диаметр и мягкой боевой части из ЭП не менее 5 см, диаметром закладного элемента на торце древка не менее 25мм толщиной амортизирующих слоев над закладным элементом не менее 30мм и с мягкостью в диапазоне 10-20 по Шору А. Даже при сильном давлении на головную часть древко или сердечник не должно прощупываться.

Стрелковое оружие допускается комплексно (лук + стрелы, арбалет + болты), пользоваться чужими стрелами/болтами запрещено.

## **Огнестрельное оружие**

"Огнестрельное оружие" на игре моделируется при помощи NERFов и его аналогов. Допускаются только доработанные (покрашенные) NERFы. Заводская яркая покраска не допустима и такое оружие не будет допущено.

Допускаются только однозарядные пистолеты БЕЗ магазинов. Винтовки, автоматы, пулеметы, луки и арбалеты допущены не будут.

В качестве боеприпаса допустимы только стандартные «стрелы». Шарики или гидрогель запрещены. Также запрещен тюнинг боеприпасов и самого оружия (за исключением покраски).

## **Метательное оружие и магические шары**

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

Метательное оружие не должно иметь в своей основе ЖЁСТКОГО стержня или утяжелителя.

Метательные кинжалы относятся к клинковому оружию, но при желании их можно использовать и в ближнем бою.

## **БРОНЯ**

### **Общие положения**

Доспехом может считаться защита, содержащая не менее 4 предметов из списка: шлем, наплечники, набедренники, наколенники, наголенники, налокотники, наручи, защита торса. Комбинированная защита (напр. наручи, закрывающие и локоть), считается за 2 предмета.

### **Материалы изготовления доспехов и шлемов**

Латные элементы могут быть изготовлены из качественно окрашенных пластика, толстой кожи и пенополимеров.

Кольчужные элементы могут быть из любых колец (сталь, латунь, медь, алюминиевый сплав, пластик), скрепленных любым способом (сведённые, сварные, клёпаные).

Бригантные доспехи обязательно должны иметь в своей основе твёрдые пластины, материал которых не регламентирован.

### **Безопасность доспеха**

Все элементы доспехов и шлемов должны быть изготовлены так, чтобы ими нельзя было нанести травму или повредить протектированное оружие.

Запрещены твёрдые элементы доспехов с выступающими более чем на 1 см поверхностями малой (менее 3мм) толщины. Все края твердых доспехов малой толщины (менее 2 мм) должны быть отбортованы (отбортовка не менее 2 мм толщиной). Кольчужные кольца не должны иметь опасных заусениц.

Шипы и рога на доспехах и шлемах должны быть мягкими и безопасными.

## ЩИТЫ И ПРОЧЕЕ СНАРЯЖЕНИЕ

### Щиты

Щиты должны быть мягкими, лёгкими и прочными. На тыльной стороне щита не должно быть торчащих болтов, шурупов и прочих деталей крепежа.

Допускаются щиты, протектированные полностью – плоскость, кромки, умбон (если есть). Внутренняя сторона щита может быть не протектированной.

Толщина протектирующего слоя на кромках щита должна быть не менее 2 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 10 мм.

Умбон должен быть мягким полностью – изготовленным из ЭП или пустотелым из мягкой резины.

Масса щита не должна превышать 6 кг на 1 м<sup>2</sup> защитной поверхности щита. Размеры щитов не должны превышать прямоугольника 140 см в высоту и 70 см в ширину или круга в 80 см.

При использовании в боевом взаимодействии щита (кроме баклеров) игрок обязан быть в шлеме. Запрещаются любые удары или толчки щитами. Щиты защищают только от физического урона (не магического).

### Прочее Снаряжение

Каждый персонаж в процессе игры может получить иные игровые предметы, дающие те или иные преимущества.

Каждый подобный предмет должен иметь игровой сертификат, подтверждающий его свойства. В сертификате должны быть перечислены все эффекты данного предмета и условия их действия. Без сертификата предмет не считается игровым и никаких эффектов не производит.

## МАГИЯ. ОТЫГРЫШ ШАРОМ.

Необходимо иметь мягкий шар (твёрдость не более 20А) диаметром не менее 7 см оранжевого цвета с оранжевой лентой длиной не менее 1 м. Заклинанием достаточно попасть в цель для поражения. Суммарное количество всех шаров у мага не может превышать 5. Чужие шары использовать запрещено. Разрешается поднимать собственные шары после использования.

Попадание по щиту или оружию шаром считается попаданием по игроку. Внимание! Попадание оружием (даже с рунами или под заклинаниями) в элементы одежды и антуража не засчитывается.