

# ПРАВИЛА

ПРИ “Сильмариллион: Эпоха Солнца”

МГ “Лось”

2015 г.

I. Полигон .....	2 стр.
II. Антураж .....	9 стр.
III. Герои .....	12 стр.
IV. Способности .....	14 стр.
V. Профессии .....	17 стр.
VI. Правила по боевке .....	19 стр.
VII. Особые взаимодействия .....	33 стр.
VIII. О Жизни и Смерти .....	36 стр.
IX. Экономика .....	40 стр.
X. Здания .....	42 стр.
XI. Крафт .....	44 стр.
XII. Данжи .....	47 стр.
XIII. Пояс Мелиан .....	50 стр.
XIV. Контакты мастеров .....	51 стр.

# I. Полигон

## Приблизительное расписание:

8-го мая, в пятницу, вечером состоится парад, после него начинается Игра, однако боевые действия будут разрешены только на следующее утро. Экономика также стартует на следующее утро.

9-го мая, суббота, проснутся, совершить подвиг. Внимание! Боевка стартуют с 10.00.

10-го мая, воскресенье, вновь подвиг. Боевка и стартуют с 09.00.

11-го мая, понедельник, в 12.00 и будет парад для всех желающих и не уехавших.

Размер игрового взноса:

- 1000 рублей по 30 апреля 2015
- 1500 рублей с 01 мая 2015 и на полигоне (ибо мотивация сдать заранее).

## 1. Общие правила полигона

1.1. Игроки обязуются соблюдать настоящие правила и правила игры.

1.2. Мастерская группа оставляет за собой право удалить игрока или гостя игры с полигона при несоблюдении им данных правил или игровых правил. Факт удаления игрока или гостя игры с полигона не оспаривается.

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

1.4. О возникновении нештатных ситуаций (травма, конфликт) необходимо сообщить ближайшему мастеру.

1.5. Мастера не несут ответственности за действия игроков, входящие в противоречие с законами РФ, за ущерб здоровью и имуществу игроков и третьих лиц, произошедший при нарушении настоящих правил. Игроки, совершившие действия, противоречащие действующему законодательству, передаются в руки сотрудников полиции.

1.6. Участники игры, уличенные в хранении, употреблении или распространении наркотических веществ, немедленно прекратят свое участие в игре. Нарушители будут переданы полиции.

1.7. Запрещается привоз на полигон и тем более использование на нем травматического оружия.

1.8. Запрещается присутствие на полигоне вне палатки в пьяном состоянии. При нарушении этого пункта правил игроком, мастера оставляют за собой право наказать игрока, вплоть до удаления с полигона.

1.9. Купание в водоеме запрещено.

1.10. При обнаружении на полигоне забытых вещей их следует передать в мастерский лагерь или региональным мастерам.

1.11. На территории жилого мастерского лагеря запрещается находиться игрокам, за исключением случаев критических, форс-мажорных обстоятельств или персонального разрешения мастера. Этот запрет касается только жилого палаточного лагеря, но не рабочего лагеря, в котором мастера занимаются игровыми вопросами.

1.12. Все присутствующие на игре лица должны иметь игровые костюмы. МГ не приветствует на полигоне игры людей без костюмов - любой игрок без костюма может быть удален с полигона. Требование к ношению костюма: от парада, означающего начало игры - и до завершающего парада. Исключение составляют заезжающие игроки, которым необходимо пройти в сторону локации размещения через мастерятник, а так же в ситуации форс мажора. Игрок может находиться без костюма в своем неигровом лагере.

## 2. Неигровые территории

2.1. Возле каждой локации организуется неигровой лагерь для проживания и отдыха игроков. Неигровой лагерь должен быть обнесен нетканкой или иным четко определяемым ограждением. Размещение неигрового лагеря указывается региональщиком.

2.2. Доступ в чужой неигровой лагерь разрешен игрокам только с разрешения проживающих там лиц. Не оставляйте неигровой лагерь без присмотра.

2.3. К неигровым зонам относится: пожизнёвый лагерь, автолавка, автостоянка, лагерь организаторов.

2.4. На игре могут быть объявлены и другие неигровые зоны о чем будет дополнительно сообщено игрокам.

## 3. Проживание

3.1. Место для установки палатки согласовывается с региональным мастером.

3.2. Все костры должны быть в обязательном порядке окопаны (или обложены камнем/кирпичом), желательно при этом использовать уже существующие кострища. Место разведения костра обговаривается с региональным мастером. Рекомендуется установка мангала вместо костра.

3.3. Возле каждого костра/мангала необходимо иметь лопату, емкость с песком и, желательно, автомобильный огнетушитель.

3.4. Используя современные осветительные приборы в локациях, маскируйте их под антураж. Ночью по дорогам запрещено ходить с современными фонариками (исключения - пожизневая срочная необходимость – например, поход к медику)!

3.5. О курении. Убедительно просим вас во время игры публично курить только трубки. Сигареты просим курить в специальных курилках. Окурки на землю бросать запрещено!

3.6. Каждая локация должна быть оборудована местом для курения. Наличие емкости с песком/землей/водой - обязательно.

## 4. Экология и санитарные правила

4. 1. Порубка любых стоящих деревьев категорически запрещена. За нарушение данного правила лесниками будет взиматься штраф согласно законодательству РФ.

4.2. При строительстве запрещается прибивать стены и другие постройки к живым деревьям. Для крепежа используйте прочные веревки. Возможно использование строительного степлера.

4.3. О воде. На полигон воду будут завозить мастера. МГ настоятельно рекомендует пить только кипяченую воду.

4.4. Запрещается умывание и мытье посуды в водоеме с использованием моющих средств. Использованную воду сливайте на берегу, а не в водоем. Крайне рекомендуется после мытья посуды ополаскивать ее питьевой водой.

4.5. Место для выкапывания выгребной ямы и строительства туалета должно быть согласовано с региональным мастером.

4.6. Туалеты:

4.6.1. могут быть организованы только в местах указанных региональным или полигонным мастером;

4.6.2. Туалеты должны иметь непрозрачные стены и раз в сутки пополняться не хлоросодержащим антисептиком. Открытая яма в земле туалетом считаться не может и будет закапывается силами вырывшего.

4.7. Мусор любого происхождения необходимо аккуратно собирать в мешки, которые можно получить у полигонной команды. Его необходимо складировать в специально отмеченных местах. Оттуда он будет вывозиться силами полигонной команды. Команда отвечает как за свою локацию, так и за дороги, примыкающие к локациям.

4.8. Самостоятельная утилизация (сжигание, закапывание) и массовое хранение мусора вне специально оборудованных мест запрещено.

4.9. По окончании игры необходимо выполнить следующие действия:

закопать кострище, туалеты, выгребную и прочие ямы;

весь оставшийся мусор собрать в мешки и вывезти к одному из специальных мест для сбора мусора. К мусору относятся все предметы неприродного происхождения, в том числе стеклянные бутылки, консервные банки, бумага и т. д. Также мусором считается все привезенное игроками и оставленное на полигоне.

## 5. Транспорт

5.1. Расположение личного транспорта на территории полигона возможно при условии, что автомобиль

5.1.1 не мешает проезду других ТС;

5.1.2 не блокирует дорогу, въезд и выезд из локаций;

5.1.3 не мешает игровому процессу (определяется мастерами).

5.2. Необходимо наличие на торпеде автомобиля, находящегося на полигоне, контактной информации (ФИО/Ник, мобильный телефон, локация). Если машина стоит в локации, то на листке должна быть печать мастера-региональщика!

5.3. При следующих условиях автомобиль должен быть переставлен на другое (более отдаленное) место стоянки:

5.3.1 постоянно работающая в режиме звукового оповещения сигнализация;

5.3.2 передвижение транспортного средства по игровой территории;

5.3.3. жалобы со стороны других участников игры.

5.4. По согласованию с региональным мастером можно оставить автомобиль на игровой территории, но запрещается перемещаться на нем в течение игры и его необходимо замаскировать масксетью или же нетканкой (при этом автомобиль не должно быть видно). В противном случае будет исключена из игры вся локация. Проехать во время игры по полигону можно только в случае крайней необходимости, заранее согласовав с региональщиком. Покидайте игровую территорию максимально быстро.

5.5. Место для постоянной стоянки машин будет предоставлено. Автостоянка будет промаркирована с объявлением о том что это стоянка для автомобилей. Уточнить месторасположение автостоянки можно на регистрации.

5.6. Машины, имеющие право ездить по полигону, будут специально промаркированы.

## 6. Несовершеннолетние и дети

6.1. Присутствие на полигоне лиц в возрасте до 18 лет возможно на следующих условиях:

6.1.1. Дети - лица в возрасте до 14 лет:

- Сопровождение родителей или ближайших родственников, которые несут за них полную персональную ответственность.

- Детей не оставляют без присмотра одного из родителей в течение всей игры и любых возможных мероприятий на полигоне. Мастера оставляют за собой право удалить с полигона взрослых игроков, поставивших своего малолетнего ребёнка в угрожаемое положение или оставивших его без присмотра

- Дети в игре не участвуют. Они могут ходить по полигону в костюме, иметь игровое имя, однако не могут быть убиты, похищены и подвергнуты любому аналогичному игровому взаимодействию. Так или иначе, антураж для ребенка необходим.

- О наличии ребенка на полигоне необходимо сообщить региональному мастеру и предоставить всю необходимую информацию до 1 мая.

6.1.2. Несовершеннолетние — лица в возрасте 14–17 лет:

- Наличие взрослого сопровождающего

- Наличие письменного разрешения родителей

- Мастера могут отказать в участии в боевых столкновениях без объяснения причин

6.2. Ответственность за действия ребёнка и его здоровье ложится на сопровождающего родителя или опекуна.

6.3. Лица до 18 лет, появившиеся на игре без выполнения вышеизложенных условий, на полигон допускаться не будут.

6.4. Разрешение составляется в свободной форме с указанием ФИО, номеров паспорта и контактных телефонов родителей, ребёнка и сопровождающего лица и пересылается МГ не позднее, чем за 1 мая 2015 г в электронной форме (скан с подписями) или передается на полигоне при регистрации.

6.5. Родители, опекуны и сопровождающие лица обязаны заранее предоставить МГ исчерпывающую информацию о детях и несовершеннолетних: ФИО, паспортные данные, адрес прописки и проживания, ФИО и контакты родителей (в случае с опекунами и сопровождающими лицами), номер полиса ОМС, противопоказания, непереносимость лекарств, аллергии, перенесенные болезни и травмы.

6.6. На полигоне родители, опекуны и сопровождающие лица обязаны носить с собой свидетельство о рождении (для лиц от 14 лет паспорт. Допускается их ксерокопии) и полис ОМС ребёнка или несовершеннолетнего (Допускается его ксерокопия).

Помните: при отсутствии документов в чрезвычайной ситуации госпитализация в лечебное учреждение может быть затруднительна.

6.7. В случае, если заболевшему ребёнку или несовершеннолетнему, по мнению полигонного врача, требуется эвакуация домой или в лечебное учреждение, ребёнок

в сопровождении родителя или ответственного лица должен покинуть полигон (эвакуация в лечебное учреждение производится мастерским транспортом). При отказе родителей или опекунов от эвакуации они и ребёнок не могут больше принимать участие в игре и обязаны покинуть полигон самостоятельно.

## **7. О домашних животных**

7.1. Вся ответственность за домашнее животное и все последствия за его поведение на полигоне лежат на его владельце

7.2. Все собаки относящиеся к служебным, боевым или сторожевым породам должны быть в намордниках и привязаны в лагере владельца.

7.3. В случае прогулки с собакой или любом ее перемещении по игре - владелец собаки находится вне игры.

7.4. Вывоз кошек, воронов, попугаев, хорьков и других животных на полигон - на усмотрение мастера по региону.

7.5. Наличие ветеринарного паспорта животного - обязательно.

## **8. Об игровых кабаках и торговцах**

8.1. Все кабаки, желающие торговать едой и товаром за реальные или игровые деньги должны пройти регистрацию у мастера по кабакам и торговцам. Люди, не имеющие выданного мастером сертификата и занимающиеся торговлей будут удалены МГ с полигона

8.2. Если торговец хочет торговать за реальные деньги, он должен иметь альтернативный товар для продажи за игровые. Товар должен быть подходить под тематику проекта. Список товаров должен быть предоставлен мастеру по кабакам и торговцам до игры

8.3. Все согласования и утверждения должны быть совершены до 1 мая 2015 г.

МГ напоминает, что кабаки не ставят своей целью накормить всех игроков, а являются локацией для ролевого взаимодействия игроков, моделирующей пункт питания.

## **9. О медицине на полигоне**

9.1. Полис ОМС настоятельно рекомендуется иметь с собой на полигоне, особенно иногородним и иностранным игрокам. Наличие полисов на детей и несовершеннолетних обязательно.

9.2. Каждый игрок обязан указать в заявке имеющиеся хронические заболевания и противопоказания (аллергия на лекарства и пищевые продукты и т. д.), а также указать лекарства, которыми обычно пользуется.

9.3. МГ настоятельно не рекомендует лицам, страдающим тяжелыми хроническими заболеваниями, приезжать на игру.

9.4. МГ настоятельно не рекомендует беременным женщинам приезжать на игру. В противном случае МГ не несет ответственности за здоровье беременной женщины и ребенка. При малейшей угрозе здоровью МГ настоятельно рекомендует немедленно эвакуироваться с полигона.

9.5. Игроку настоятельно рекомендуется иметь минимальную личную аптечку, в которую входят лекарства, необходимые ему для повседневного употребления и в случае обострения хронических заболеваний.

9.6. При получении травмы или обострении хронического заболевания следует обратиться к полигонному врачу.

9.7. На полигоне оказывается только первичная медицинская помощь. При необходимости будет произведена эвакуация в травмопункт областной больницы г. Рязань.

9.8. При возникновении споров о возможности продолжения игры или участия в боевых взаимодействиях по состоянию здоровья, решение остается за полигонным медиком.



## II. Антураж

### 1. Общие правила по антуражу.

1. Ношение игрового костюма от начала и до конца игры на полигоне обязательно.
2. Исключением являются не игровые зоны, в то числе пожизневые лагеря.
3. Не допускается:
  - современная одежда
  - современная обувь
  - камуфляж
  - костюмы из “говна и ниток”: нетканки, линолеума, ковролина, доспехи из детского конструктора
4. Не желательно:
  - откровенно синтетические ткани кислотных расцветок
  - берцы
  - порванные и грязные костюмы у именных персонажей
  - открытое ношение и использование современных предметов (напитки в пластиковой таре, фонари, мобильные)
  - костюмы не соответствующие роли или статусу (король - бомж)
  - торчащие элементы современной одежды
5. Желательно использование:
  - антуражной посуды
  - антуражных/историчных сумок и кошель
  - маскировки для шнуровки берцов
6. За несоблюдения данных правил, мастера могут запретить игроку участвовать в ряде игровых моментов, например в посещение данжей. А так же мастера могут “плюнуть на спину” и заклеить позором.

### 2. Общие рекомендации по антуражу.

Толкин, описывая Средиземье, опирался на известные мифологические циклы и исторические культуры. От них и отталкиваются все те, кто пытается размышлять на тему одежды. Само собой получается, что при описании образа народов Средиземья подразумевается, пусть не намеренно, что общие контуры одеяний известны читателю, либо сами приходят ему в голову, когда он сталкивается даже с неявными аллюзиями на европейские древности.

Большинство любителей Толкина и иллюстраторов единодушно в выборе (для отыгрыша и изображения средиземских персонажей) костюмов раннего средневековья, скандинавских, исландских, английских, ирландских, соответствующих им украшений и орнаментов.

### 3. Эльфы

*изящность, гармония, эстетика*

**Стиль:** Эстетика, украшение, выражение красоты личности. Эльфы – художники, глубоко принимающие к сердцу (по своему предназначению) красоту и совершенство Творения и величие Замысла; они, конечно же, должны были выразить это и в вещах бытовых и в одежде. И эта одежда, если пользоваться современными терминами, должна была стать произведением высокого искусства.

**Цвет:** В описании одежды и оружия эльфов фигурируют девять цветов: белый, серебряный (с оттенками), серый, синий, зеленый, коричневый, черный, золотой и красный. Серый, белый и серебряный – это основные цвета костюма эльдар, их можно назвать «эльфийской триадой», они используются гораздо чаще, чем все остальные.

**Особенности:** Длинные подогнанные по фигуре одежды, возможны туники, камзолы, кафтаны и их вариации, девушкам - длинные платья, средневекового покроя с рукавами, возможны костюмы «унисекс» ткани натуральных оттенков, предпочтительно тонкое сукно, лен, бархат, шелк. Без отделки костюма материалами кричащих, кислотных оттенков. Обувь: любая обувь средневекового покроя, сапоги с узким голенищем, преимущественно коричневого цвета и его оттенков. Приветствуется украшение костюмов и их элементов вышивкой и росписью в соответствующем стиле. Обязательны удлиненные уши. Желательны длинные волосы/парики, либо головные уборы, полностью скрывающие прическу.

## 4. Люди

**статус, богатство**

**Стиль:** Средневековая европейская мода до 15 века: котты, дублеты, пурпуэны, ранняя рубашки и плащи. Девушкам - длинные платья, средневекового покроя с рукавами.

**Цвет:** любые натуральные (коричневый, черный, серый, бежевый).

**Особенности:** Предпочтительно использование натуральных материалов естественных оттенков: шерсть, лен, хлопок. Высшим сословиям подойдет бархат, шелк, жаккард, ткани с орнаментами. Для всех приемлемо декорирование мехом, тесьмой и вышивкой. Опирайтесь на сословие и род занятий вашего героя, от этого напрямую зависит образ.

Обувь: любые средневековые вариации, сапоги.

## 5. Гномы

**практичность, монументальность**

**Стиль:** Гномы - искусные ремесленники, сочетающие в быту высочайшее мастерство и практичность. Одежда гномов имеет тенденцию быть простой и функциональной. Их ткань считается грубой многими другими расами, особенно людьми и эльфами.

**Цвет:** Гномы часто используют земляные тона, оттенки горной породы и металлов, украшая одежду сложно сработанными драгоценностями или вышивкой.

**Особенности:** Борода – культовый для гномов объект: символ возраста (подростки ходят безбородыми), силы, гордости. Гномы любят всевозможные украшения, предпочитая изяществу монументализм крупных деталей из драгоценных металлов и сияющих камней.

## 6. Орки

**сила, доминирование, страх**

**Стиль:** Орки ходят грязными и чумазыми, носят рубашки, длинные ворсистые штаны из шкур животных, кожаные куртки, кольчуги, пояса, черные плащи и тяжелые, подбитые гвоздями сапоги. Для быстрого и бесшумного передвижения по пещерам они надевают специальную мягкую обувь. В бою их головы защищают железные либо

кожаные шлемы. Некоторые орки одеваются с головы до ног в черную железную чешую или в черные доспехи.

**Цвет:** натуральные, предпочтительно тёмные.

**Особенности:** У орков длинные уши. Орки, как любой воинствующий народ, любят трофеи, носят их на виду, будь то черепа врагов, уши эльфов или куски вражеского обмундирования. Так же орки всегда указывают принадлежность к какому-либо клану символикой на видном месте.

# III. Герои

## 1. Общие положения

На игре у каждого игрока будет возможность развивать своего персонажа за счет так называемых способностей. Ряд персонажей будут обладать определёнными способностями с самого начала игры, но большинство игроков на старт игры способностей иметь не будут.

Способности делятся на:

- расовые – этими способностями могут овладеть только представители конкретных рас;
- профессиональные – способности которые зависят от профессии персонажа;
- светлые и тёмные – эти способности можно будет обрести, только если придерживаться определённого мировоззрения;
- легендарные – способности, которые могут быть только у легендарного героя.

О любых способностях и о том, как их получить, вы сможете узнать на игре.

Процесс получения способностей всегда связан с заданиями, путешествиями и приключениями. Есть несколько способов:

- основной и самый вероятный – пройти приключение в данже, получить сокровища и неожиданно открыть в себе скрытую способность;
- получить квест в игре - тоже может быть отчасти связан с данжем, выполнить его и узнать о себе нечто новое. Просто играя.

Таким образом, у любого игрока будет шанс на свой героический эпос. И конечно пройти путь легендарного героя.

## 2. Легендарный герой

Легендарным героем нельзя просто стать, нет четких определенных правил и инструкций о том, как стать таким героем. Это целый путь, отдельная история, особый сценарий. Он может начаться с обычного задания, которое ничего подобного не предвещало. Может быть вас заметят Валар, что ходят невидимыми среди всех созданий Белерианда. На первый взгляд это выглядит размыто, но путь такого героя - это отдельный сценарий внутри игры, по-настоящему эпические подвиги, множество приключений. И конечно же невероятные способности! Не каждый сможет пройти такой путь до конца, но у каждого будет шанс попробовать. Ищите “хлебные крошки”!

Моделирование:

Мы условно принимаем, что Легендарного Героя все знают, если и не по имени, то по внешности. О его подвигах слагают песни и стихи. Его поступить приводит в ужас врагов. К его слову прислушиваются Владыки. Легендарный герой может получить уникальные способности.

Персонажа получившего статус Легендарный Герой отмечает лента через плечо.

- Золотая, если путь героя - Свет.
- Фиолетовая, если путь героя - Тьма.

- На лентах будут специальные отметки
- Так же у героя будет специальный значок.

Взаимодействие с другими игроками.

- при встрече с героем другие игроки должны оказывать ему уважение и почтение, должны стараться ему помочь. Или напроситься к нему в компаньоны;
- если же мировоззрения игрока противоположно мировоззрению героя, то игрок должен проявлять ненависть, отвращение или страх.

Боевое столкновение с противниками.

- если противник неименной персонаж, противник должен бежать или прятаться;
- если противник - отряд и его численность меньше 5 игроков, то отряд должен бежать или прятаться;
- разрешено стрелять с расстояния или из укрытия.

Столкновение с армией.

- по общим правилам боевки.

## IV. Способности

### 1. Общие способности

**Живучесть** - позволяет персонажу не умирать без оказания помощи в тяжелом ранении.

**Стойкость** - позволяет персонажу не терять хиты без оказания помощи в легком ранении.

**Телосложение** - позволяет персонажу иметь +1 дополнительный нательный хит.

**Геройское здоровье** - позволяет персонажу иметь еще +1 дополнительный нательный хит (необходимо: **Телосложение**).

**Иммунитет к болезни** - устойчивость к болезням. Не защищает от расовых болезней (например **Тоска** у эльфов, **Стяжательство** у гномов).

**Иммунитет ко сну** - персонаж не засыпает при воздействии на него способности **Сон**

**Иммунитет к внушению** - иммунитет к способности **Внушение**.

**Иммунитет к страху** - иммунитет к способностям **Страх** и **Ужас**.

**Везунчик** - игнорирование одной первой сработавшей ловушки в данже. При срабатывании ловушки игрок должен заявить о наличии у него такой способности.

**Чутьё** - способность **Ловкача**, поможет при затруднительном выборе в данже между сундуками. Мастер подскажет в каком сундуке лежит "вкусное".

**Самолечение** - способность восстанавливать 1 хит каждые 15 минут без перевязок и лекарей (необходимо: **Стойкость**).

**Ясновидение** - возможность задать один четкий вопрос раз в день мастеру о событиях в игре и получить ответ.

**Озарение** - возможность персонажа с профессией ремесленник, кузнец или ювелир два раза в день обратиться к мастеру по крафту за советом в изготовлении артефакта или улучшения.

**Ужас** - способность, позволяющая ввести одного противника в панический ужас.

Отыгрывается прикосновением к жертве рукой и фразой "Ужас! убегай", после чего рвется чип. Жертва в панике убегает в любом направлении, испытывая непреодолимое желание скрыться от всех вокруг без возможности общения. По истечении 5 минут наступает забвение о произошедшем событии.

**Страх** - позволяет использовать артефакт **Маска**. Отыгрывается демонстрацией маски противникам, которые испытывают страх при ее виде, не могут приблизиться и атаковать, и отступают. Маска должна находиться в пределах видимости, однако закрытые и завязанные глаза не помогают избавиться от страха.

**Внушение** - способность отдать один однозначно понятный четкий приказ. Однако нельзя заставить персонажа самоубиться или заставить его убить другого персонажа. Нельзя отдавать глобальные приказы, такие как "служи мне", "теперь ты будешь шпионить", "служи Тьме" и подобные. Идеально работает с такими приказами, как "ты меня здесь не видел", "забудь о том, что я тебя спросил", "отдай мне свои деньги", "проведи меня в крепость".

**Сон** - способность погружения противника в глубокий сон, в котором он остается в течение 10 минут, либо пока не будет разбужен. По пробуждению беспомощность о

случившемся. Отыгрывается легким касанием головы жертвы, и фразой “Усни”, после рвется чип.

**Проникновение в разум** - способность персонажа проникнуть в разум другого персонажа и получить развернутый ответ на свой четкий вопрос. Отыгрывается удержанием рук проникающего в разум около головы жертвы на протяжении всего действия. После рвется чип.

**Тёмный жрец** - позволяет принять у другого персонажа Тёмную клятву. (см. правила по особым взаимодействиям)

**Пытка** - возможность более результативно пытаться персонажей (идет по умолчанию при выборе профессии **Палач** (см. правила по особым взаимодействиям)).

**Сломать волю** - способность, позволяющая палачу сломать волю жертвы, если она выжила после пыток. В этом случае жертва погружается в апатию, её преследуют кошмары, о том месте где её пытали. Персонаж со сломанной волей будет при любой возможности стараться всем рассказать о том страшном месте и как его пытали. Персонаж со сломанной волей не может биться. Действие заканчивается через 2 часа.

**Полевой лекарь** - способность позволяющая после оказания первой помощи лечить (или начать лечение) вне госпиталя.

**Исцеление** - полное излечение нательных хитов (необходимо: **Полевой лекарь**). Моделируется наложением рук на раненного, обращаясь к высшим силам. После чего персонаж исцелен. Доспешные хиты таким образом не восстанавливаются.

**Откусывание языка** - способность позволяющая умереть в любой момент игры.

**Тихое убийство** - мгновенное тихое убийство. (см. правила по особым взаимодействиям).

**Взлом** - позволяет пользоваться отмычками и взламывать замки на сундуках в данжах (см. правила по особым взаимодействиям).

**Проникновение в крепость (проход под нетканкой)** - возможность проходить под нетканкой. Проникновение в закрытые локации (если нет магической защиты и это не данж).

Моделирование: проход под нетканкой в игровую зону. Нельзя проходить в пожизневую зону. На места прохода персонаж клеет (кладет, прикрепляет, так что бы не потерялся) сертификат, который обозначает место входа. Сертификат имеет уникальный номер, который мастерам позволит определить, что за игрок проник в локацию. Выход из локации происходит либо через ворота, либо через место входа. Без сертификата способность не действует. После ухода сертификат остаётся.

**Вызов на дуэль** - (уникальная) возможность вызова любого персонажа на дуэль. Вызываемый персонаж не может отказаться, однако имеет право назначить себе защитника (если он присутствует рядом и не против). Бьются только двое, никто не имеет право вмешаться. Не действует на персонажа класса **Ловкач**.

**Благословение** - (уникальная) нерегулярное, несистемное, необязательное Чудо. Эффект определяется мастерами. Можно благословлять всё, что угодно - оружие, доспехи, местность, даже действие. Необходимо присутствие мастера.

**Открытие ворот** - (уникальная) персонаж с такой способностью может открыть любые ворота ниже четвертого уровня прокачки (ниже 20 хитов).

**Бессмертие героя** - (уникальная) Героев с такой способностью может убить лишь легендарное специальное оружие. В ином случае Герой перерождается в своей

родной локации. С мертвым телом невозможно провести какие-либо манипуляции (обыск, съесть). Браслет не срывается.

**Только ближний бой** - (уникальная) персонаж не теряет хитов от стрел.

## 2. Способности эльфов

**Осанве** - способность эльфов общаться без слов, мысленно передавая образы и эмоции. Действует по согласию персонажа. Если персонаж находится под действием **Сна**, добровольное согласие не требуется. Персонаж под действием способности обязан говорить только правду или не отвечать на вопросы вовсе. Если эта способность есть у обоих персонажей, то оба могут задавать вопросы.

Моделирование: игроки кладут руки друг другу на плечи, взгляд глаза в глаза, вопросы задаются в процессе разговора.

**Излечить дух** - снятие таких негативных эффектов с персонажа как: **Черная Немочь**, **Стяжательство**, **Сломанная воля** и т.п. Однако если они являются эффектом артефакта, то потребуются дополнительные действия, о которых можно узнать на игре.

**Тихий уход** - эльфийский навык, позволяющий скрыться из поля зрения. Игрок, использующий навык, обязан спрятаться за естественным укрытием. После чего считается невидимым, пока не начал атаковать или передвигается. Тихий уход из боевого взаимодействия и внутри локаций невозможен.

Стартовые способности эльфов:

- Стойкость
- Иммунитет к болезни
- Иммунитет к внушению

## 3. Способности орков

**Поедание трупов** - навык орков и порождений Мелькора, восстановление хитов за счет павших.

**Кровавая орда** - получение орками дополнительных лент за головы.

Стартовые способности орков:

- Поедание трупов
- Иммунитет к болезни
- Иммунитет к внушению
- Живучесть

## 4. Способности гномов

**Гранитная башка** - на персонажа не действует оглушение.

**Головогрудь** - на персонажа не действует Тихое убийство. Защищает короткая шея и густая борода.

Стартовые способности гномов:

- Иммунитет к болезни
- Стойкость
- Живучесть



# V. Профессии

Данный раздел правил описывает профессии на игре. Профессии можно совмещать без ограничений. Некоторые профессии недоступны некоторым расам.

## 1. Список профессий

**Ловкач** - это ремесло плаща и кинжала. Эльфы не могут взять эту профессию.

Способности:

- Тихое убийство (см. правила по особым взаимодействиям)
- Откусывание языка (описание смотри в “О героях и способностях”)
- Взлом (см. правила по особым взаимодействиям)
- Проникновение в крепость (проход под нетканкой) (описание смотри в “О героях и способностях”)
- Чутьё

**Лекарь** - только персонаж с этой профессии может лечить, других игроков.

Возможности:

- Лечить в госпитале
- Применять **Королевский лист**

Способности:

**Полевой лекарь** - (описание смотри в “О героях и способностях”)

**Исцеление** - (описание смотри в “О героях и способностях”)

**Ювелир** - персонаж с этой профессией может заниматься ювелирным делом.

Возможности:

- Изготавливать артефакты
- Копировать рецепты

Способности:

**Озарение** - персонаж с профессией ремесленник или кузнец, могут два раза в день обратиться к мастеру по крафту за помощью в изготовлении артефакта или улучшения.

**Кузнец** - позволяет делать улучшения оборонительных сооружений и осадных машин.

Возможности:

- Улучшения
- Копировать рецепты

**Палач** - профессия позволяет более результативно проводить допрос.

Возможности:

- пытать персонажей (идет по умолчанию при выборе профессии).

Способности:

- сломать волю - после пыток погрузить персонажа в апатию.

**Казначей** - только этот персонаж может получать деньги от мастера.

## 2. Обучение профессиям

Обучение всем профессиям, кроме профессии **Ловкач**, моделируется следующим образом:

- найдите себе наставника - игрока с необходимой профессией и согласного вас обучать;
- предупредите мастера, что вы собираетесь проходить обучение;
- в течение двух часов необходимо отыгрывать обучение, помогая своему наставнику в профессиональной деятельности;
- по окончании обучения необходимо подойти к мастеру - получаете штамп в игровой паспорт.

**Ловкач.** Говорят, где-то в Белерианде есть так называемый Король Воров, и только он может обучить искусству плаща и кинжала. Но некоторые считают, что это не более чем вымысел. Поговаривают, что найти его очень непросто - это всегда означает навлечь неприятности на свою голову, ибо он берет в обучение не каждого.

# VI. Боевка

Прежде всего, это игра, и боевая составляющая игры есть лишь имитация боевых действий. Данные правила регламентируют имитацию боевых действий на ПРИ «Сильмариллион: Эпоха Солнца». За свои действия ответственность несет лично только участник игры.

## **!Мастерская группа ответственности за жизни и здоровье игроков не несёт!**

В случае нанесения телесных повреждений различной степени тяжести, повлекших за собой потерю работоспособности или нормальной жизнедеятельности пострадавшего, будет протоколироваться для дальнейшей передачи в органы внутренних дел и возбуждения уголовного дела по соответствующей статье УК РФ.

В случае лишения жизни одного или нескольких участников игрового процесса, вне зависимости от причин, повлекших за собой подобное действие, игровой процесс будет немедленно остановлен. Лица, причастные к происшествию, задержаны для последующей передачи вышеназванных граждан в органы внутренних дел по месту происшествия (в данном случае - районное ОВД) для разбирательства и установления степени вины причастных граждан.

Мастерская группа постаралась избежать двойных толкований в правилах. Вместе с тем, понимая, что полностью избежать этого не удастся, мастерская группа оставляет за собой право на “мастерский произвол”.

Если вы приехали на игру, то автоматически соглашаетесь с правилами и ответственностью за их несоблюдение.

## **1. Боевое время**

Боевое время делится на несколько временных циклов.

### **1.1. День.**

- Время с 9.00 до 21.00
- Оружие: дневное, ночное, стрелковое, осадное.
- разрешены штурмы
- разрешена боёвка армий

### **1.2 Ночь.**

- Время с 21.00 до 9.00
- Оружие: ночное
- запрещены штурмы
- запрещена боёвка армий

### 1.3. Тихий час.

- действует только внутри локаций. На всем остальном полигоне действуют правила ночного боевого времени.

- Время с 3.00 до 9.00

- В тихий час в локациях действует “виртуальная стража”.

1.3.1 В Тихий час запрещено:

- убивать

- пользоваться оружием

- воровать

- оглушать

- обыскивать

- перелезть через стены

- пользоваться тайными ходами

1.3.2 В тихий час не рекомендуется будить и тревожить спящих регов (дайте людям выспаться).

## 2. Поражаемая зона

2.1 Днем - полная, за исключением:

- голова без шлема;

- шея;

- паховая область;

- лицо;

- затылок;

- кисти рук;

- стопы и голеностопный сустав.

2.2 Ночью - полная, за исключением:

- голова;

- шея;

- паховая область;

- лицо;

- затылок;

- кисти рук;

- стопы и голеностопный сустав.

2.3 Для камней, бревен, осадных снарядов - полная. Щиты игнорируются (за исключением зачарованных).

2.4 Стрелковое оружие - полная, за исключением:

- голова;

- шея;

- паховая область;

- лицо;

- затылок;

- кисти рук;
- стопы и голеностопный сустав

### 3. Разрешенные действия

3.1 Разрешены рубящие удары в поражаемую зону любым допущенным контактным оружием.

3.2 Уколы можно наносить только древковым оружием, имеющим наконечник с ярко выраженной колющей функцией, который одобрен мастером для нанесения уколов при чиповке.

3.3 Толчки и удары щит в щит.

3.4 Выстрелы в поражаемую зону любым допущенным стрелковым оружием.

3.5 Захват древкового оружия, за древко.

### 4. Запрещенные действия

- преднамеренные удары и выстрелы в запрещенные зоны;
- удары ребром щита, гардой или наконечником оружия;
- Пользоваться **без шлема** любым щитом;
- участвовать **без шлема** в боевке армий;
- участвовать **без шлема** в осаде или защите крепостей;
- участвовать **лучникам без защитных очков** в боевке армий;
- уколы, кроме нанесенных оружием, соответствующим п.3.2. настоящих правил;
- уколы в голову;
- захваты противника, приемы рукопашного боя (в том числе удары ногой в щит);
- захват рукой клинка противника;
- захват рукой щита противника;
- нанесение ударов по упавшему противнику;
- преднамеренные удар противника щитом (за исключением ударов в щит);
- сильные и амплитудные удары по бездоспешным игрокам;
- "косить строй" упасть на колени перед идущим строем.

### 5. Хиты

5.1 Хиты делятся на "нательные" и "доспешные". В начале снимаются "доспешные" потом "нательные" хиты.

5.1.2 "Доспешные" хиты восстанавливаются в любой дружественной локации после окончания боевого эпизода.

5.1.3 "Нательные" восстанавливаются по правилам медицины см.7

5.2 Обычный игрок без доспехов имеет 2 хита.

5.3 Максимальное возможное количество хитов для обычного персонажа - 8 (с учетом доспехов).

5.4 Доспехи добавляют хиты (в том числе и ночью):

**+1. Легкие доспехи** - кольчужные доспехи, доспехи из тонкой кожи, пластика а так же неполные доспехи и любые доспехи без шлема. Минимально: любая металлическая или кожаная защита корпуса.

**+2 Средние доспехи** - полные пластинчатые, ламеллярные доспехи закрывающие корпус, руки и ноги на  $\frac{3}{4}$  + шлем. Полный красивый пластиковый «латный» доспех приравнен к среднему.

**+3 Полные латные (металлические) доспехи** (без учета саботонов и голеней) + шлем; при отсутствии бедер/коленей/защиты рук +2 хита.

- Стеганка + шлем не прибавляют хитов, но дают возможность участвовать в боевке армий и штурмах, а так же использовать щит.

- Кольчужный шлем, мисюрка, подшлемник шлемами не считаются.

5.5 Если сомневаетесь в том, сколько хитов дают ваши доспехи, уточните у мастера по боевке до игры (пришлите описание/фото) или на полигоне.

## 6. Хитосъем

6.1 Попадание контактным оружием в любую поражаемую зону снимает 1 хит.

6.2 Попадание стрел в поражаемую зону снимает 1 хита.

6.3 Если сняты все нательные хиты, следующая стрела убивает.

6.4. Оружие с повышенным уроном (зачарованное или артефактное):

- маркируется красной лентой;

- имеет сертификат (у владельца оружия);

- удары таким оружием должны сопровождаться голосовым маркером ("минус 2 хита, сударь!");

- в боевке армий не действует.

6.5 Добивание:

- добить можно только игрока в состоянии "Тяжелое ранение" или "Оглушен"(см. п. 7.2.);

- сопровождается фразой "Добиваю!";

- обозначается ударом/касанием боевой частью оружия;

- обязательно забрать отрывной браслет.

- лучники могут добивать на расстоянии. Если с вас сняли все нательные хиты, следующая стрела убивает вас.

6.5.1 Если боец во время боевого взаимодействия армий упал или коснулся земли коленом, он переходит в состояние "Тяжелое ранение".

6.5.2 Если к вам подошел противник, а вы не можете или не желаете сражаться, вы должны сдаться, поднять руки или оружие над головой и сказать "Сдаюсь". Это обозначает выход из боевого взаимодействия. Атакующий может оглушить или добить вас.

## 7. Ранения

7.1 Легкое ранение.

- Легкораненым считается игрок, с которого сняты нательные хиты, но их осталось больше 0. При таком ранении персонаж может активно двигаться и принимать участие в сражении. Отыгрыш ранения - на усмотрение игрока. Однако, если в течении 10 минут персонажу не оказана помощь он теряет ещё один хит, исключение - способность **Стойкость**.

- если помощь не оказана в течении 10 минут с момента ранения, игрок теряет ещё один хит и переходит в состояние "Тяжелое ранение".

7.2 Тяжелое ранение. Ноль нательных хитов.

- отыгрыш на усмотрение игрока;
- нельзя стоять на ногах без посторонней помощи;
- самостоятельно передвигаться разрешено только ползком;
- нельзя пользоваться оружием;
- нельзя применять активные способности (все пассивные иммунитеты, регенерации и живучесть действуют );
- без оказания первой помощи персонаж умирает через 10 минут (если нет навыка "Живучесть");
- можно стонать, ползать, умолять о помощи, жрать землю;
- во время боевого эпизода рекомендуется выйти из зоны боевых действий и в сторонке отыграть ранение.

## 8. Лечение

8.1 Первая помощь при легких и тяжелых ранениях отыгрывается перевязкой места ранения. Повязка должна быть видна и не должна болтаться или сползать Шлемы бинтовать нельзя.

8.2 Для перевязки используется только белая чистая ткань или бинт.

8.3 Накладывать повязку (оказывать первую помощь) могут все.

8.4 Оказание первой помощи самому себе и самолечение запрещены.

8.5 Легкое ранение:

- лечится в госпитале;
- отыгрыш на усмотрение лекаря;
- время лечения 1 хит в 15 минут.

8.6 Тяжелое ранение:

- после перевязки персонаж не умирает от ранения, но по-прежнему не может активно передвигаться;
- дальней отыгрыш лечения на усмотрение лекаря;
- время лечения 1 хит в 15 минут.;
- так же тяжелое ранение может быть излечено на месте с помощью соответствующих артефактов или магии.

## 9. Допуск оружия и щитов

9.1 Оружие делится на дневное и ночное.

9.1.1 Дневным можно пользоваться только днем (см.п. 1.1).

9.1.2 Ночным можно пользоваться когда угодно.

9.1.3 Ночью нельзя пользоваться щитом.

9.2 Протектированное оружие может быть любым оружием в зависимости от его безопасности (по решению мастера). Может быть как ночным так и дневным.

9.3 Стрелковым оружием можно пользоваться только днем.

9.4 Запрещены:

- любые алебарды и им подобные;
- любые фальшионы и иные мечи и сабли, клинок которых расширяется от рукояти к острию;
- клинковое оружие со смещенным центром тяжести к острию клинка;
- топоры из жесткой резины толщиной более 2-х сантиметров (рекомендуем топоры с “окнами”);
- одноручное оружие общим весом более 1,5 кг;
- двуручное оружие весом более 2 кг;
- древковое оружие весом более 2.5 кг;
- неаккуратные древки: кривые, неошкуренные, расщепленные, с торчащими крепежными элементами;
- цельнометаллические щиты, а также щиты с металлическими краями (однако цельнометаллические баклеры с аккуратной кромкой могут быть допущены);
- нетипичное оружие для данного мира;
- шестоперы, цепы, вилы и прочее, могут быть не допущены по решению мастера;
- при допуске оружия действует мастерский произвол!

9.5 Контактное жесткое оружие должно иметь гладкую поверхность, без острых кромок и зазубрин.

! При повреждении оружия в процессе игры, если мастер сочтет его не безопасным, оружием могут запретить пользоваться !

#### **9.6. Материалы для изготовления оружия:**

- для клинкового оружия – стеклопластик (стеклотекстолит), пластик или дюралюминий, протектированное оружие;
- для древкового оружия - древко из дерева, поражающая часть - пористая резина, твёрдая резина толщиной не более 2 см, латекс, пенополиуретан и схожие по плотности и весу материалы.
- радиус скругления острия клинкового оружия не менее 25 мм (5-ти рублёвая монетка)
- толщина клинка: дюраль 6 мм, стеклотекстолит 8 мм.

#### **9.7. Протектированное оружие (ПО)**

ПО должно быть изготовлено из прочного и гибкого пластикового сердечника, заключённого в толстый кожух из лёгкого и прочного эластичного пенополимера (далее ЭП) и покрытого сверху окрашенным эластичным покрытием.



- 9.7.1. Все применяемое на игре ПО должно быть выполнено аккуратно и эстетично – по внешнему виду походить на оружие.
- 9.7.2. Боевая часть ПО должна быть обмягчена ЭП полностью.
- 9.7.3. Твёрдость поверхности ПО на любом участке боевой части не должна превышать 30а по Шору. На древках инерционного оружия, кромках и поверхности щитов твёрдость ЭП не должна превышать 40а по Шору.
- 9.7.4. На любом участке боевых частей оружия твёрдые детали внутреннего каркаса не должны чётко прощупываться при нажатии на поверхность ПО.
- 9.7.5. Вес оружия не должен превышать 800 грамм на метр длины.
- 9.7.6. Общий вес оружия не должен превышать 2000 грамм.

## **9.8. Клинковое протектированное оружие.**

- Клинки должны быть гибкими и прочными – клинок должен выдерживать сильное изгибание (до 45 градусов или 30 см на метр длины) без треска в стержне и самостоятельно возвращаться в первоначальное состояние.
- Кожух из ЭП на ударных частях клинка (рубящих кромках) должен быть не менее 15 мм толщиной. На не предназначенных для удара частях клинка (плоскость лезвия) слой ЭП должен быть не менее 5 мм.
- 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 твёрдого пластика недопустимо.
- Общая длина клинкового оружия не должна превышать 2 метра.

## **9.9. Инерционное и древковое рубящее ПО**

- Для стержня в древке инерционного оружия необходимо использовать менее гибкие стержни нежели в клинках.
- 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.
- Толщина протектирующего слоя на древках топоров, алебард и прочего ударного и рубящего древкового оружия не должна быть меньше 10 мм. Твёрдый каркас древка не должен прощупываться через протектирующий слой.
- Общая длина древкового рубящего оружия не должна превышать 2,5 метра.
- Ударные части инерционного оружия не должны прокручиваться или ёрзать на стержне.
- У различных цепных модификаций инерционного оружия – цепных моргенштернов и цепов, цепь так же должна быть мягкой. К таким видам оружия так же предъявляются повышенные требования в плане мягкости и лёгкости ударной части.

## **9.10. Пики и копья ПО**

- Диаметр кончика наконечника пики/копья должен быть не менее 5 см. Толщина ЭП на кончике должна быть тоже не менее 3 см. При этом наконечник должен быть устроен таким образом, чтобы даже при сильных колющих ударах его кончик не «падал» в сторону, а сминался, возвращаясь в первоначальное состояние после снятия нагрузки;
- Древко пики должно быть покрыто ЭП толщиной не менее 5 мм минимум на 100 см, считая длину наконечника;
- Общая длина пики не должна превышать 3,5 м;
- Древко пики не должно сильно изгибаться под собственной тяжестью и тяжестью наконечника.

## **9.11 Ночное оружие**

- текстолитовые кинжалы обще длиной до 40 см.
- полностью мягкое ларповое (включая гарду, яблоко и т.д.);
- общая длина не более 1 метра;
- тямбара (днем ей пользоваться нельзя) должна быть в темном чехле, не слишком жесткой и тяжелой;
- ночное оружие чипуется специальным чипом.

**!Оружие должно быть похоже на оружие!**

## **9.12. Стрелковое оружие.**

### **9.12.1 Луки**

- допускаются любые «голые» (без противовесов, прицелов, системы блоков и пр.) луки аутентичной формы.
- Текстолитовые луки должны быть покрашены или покрыты аутентичным материалом (береста, кожа, ткань), деревянные луки должны быть ошкурены.
- Использование луков с полочкой допускается только если полочка является неотъемлемой частью конструкции лука.
- допускаются луки с натяжением до 15 кг. При допуске лук натягивается всю длину стрелы, до гуманизатора. Натягивает владелец лука. Ограничители хода тетивы не допускаются.

### **9.12.2. Стрелы**

- Диаметр древка должен быть не менее 8 мм или 5/16'
- Оперение должно быть сделано из мягких материалов и не иметь острых кромок. В качестве материала подходят перья, скотч, мягкий пластик; Стрелы с оперениями из бритв, обрезков пластиковых бутылок и т.п. допущены не будут; Пригодность материала оперения определяется судьей на допуске

- Гуманизатор. Из-за существования гуманизаторов различных конструкций (как промышленных, так и самодельных) многие параметры невозможно стандартизировать, поэтому при возникновении спорных ситуаций решение о допуске принимается мастерами и действует правило мастерского произвола.
- Гуманизатор должен быть достаточно мягким, чтобы смягчать удар стрелы; жесткость оценивается экспертом, осуществляющим чиповку. (Обратите внимание: не допускаются наконечники, жесткость которых превышает жесткость наконечников Фау-2. ФАУ-1 и аналоги без дополнительной гуманизации не допускаются.)
- Гуманизатор не должен пролезать в круглое отверстие диаметром 35 мм. Усилие проталкивания оставляется на усмотрение экспертов на допуске. Сильно сплюснутые в поперечном направлении гуманизаторы нежелательны, если минимальный размер такого гуманизатора меньше 35 мм, он может быть не допущен экспертом на допуске;
- Гуманизатор не должен пробиваться или перекашиваться после серии не менее 10 выстрелов в твердую поверхность; После теста сквозь гуманизатор не должно прощупываться древко и другие жесткие элементы стрелы или гуманизатора.
- Сквозь гуманизатор не должно прощупываться древко и другие жесткие элементы стрелы или гуманизатора. Усилие надавливания оставляется на усмотрение экспертов на допуску.
- Стрелы допускаются только вместе с луком и лучником.

**!Стрелять чужими стрелами запрещено!**

### **9.12.3 Арбалеты.**

- Допускаются только людям, оркам и гномам;
- Ход тетивы не более 30 см;
- Усилие на замке не более 20 кг.
- По внешнему виду арбалеты должны напоминать исторические аналоги. С расстояния в 5 шагов в глаза не должны бросаться явно современные материалы, примененные в конструкции.
- Дуга, выполненная из текстолита, должна быть либо покрашена ("серебрянкой", в черный цвет), либо обернута в "историчные" материалы (береста, кожа, фольга), которые не слетают с нее при выстреле;
- Запрещены и не допускаются арбалеты с системой блоков на тетиве, как не имеющие исторических аналогов (не путать с системой блоков "английский ворот" предназначенной для взведения арбалета).

### **9.12.4 Требования к болтам**

- Длина древка не более 30 см;
- Диаметр древка не менее 8 мм;
- Оперение (в случае наличия) без режущих кромок.

#### **9.12.4.1 Гуманизатор болтов**

- Должен быть достаточно мягким, чтобы смягчать удар болта;

- Не должен пролезать в круглое отверстие диаметром 30 мм. Усилие проталкивания оставляется на усмотрение экспертов на допуске, действует судейский произвол. Сильно сплюснутые в поперечном направлении гуманизаторы нежелательны, если минимальный размер такого гуманизатора меньше 30 мм, действует мастерский произвол;
  - Не должен пробиваться после серии не менее 10 выстрелов в твердую поверхность;
  - Сквозь гуманизатор не должно прощупываться древко и другие жёсткие элементы.
- !Стрелять чужими болтами запрещено!**

9.8 В спорных ситуациях с допуском оружия и стрел можем:

- попросить разобрать хотя бы один гуманизатор
- потребовать проверки на владельце;

**!В любом случае последнее слово за мастером!**

## 10. Макро-боёвка (армий)

Правила и порядок штурма описаны в п. 11.5

### 10.1 Создание армии

- 10.1.1. Создание армии оплачивается игровыми ресурсами.
- 10.1.2. Оплата за создание армии производится соответствующим мастерам.
- 10.1.3. Армию может собрать любой персонаж способный на это по логике мира.
- 10.1.4. Армия создается только в дружественной локации.
- 10.1.5. Армия обязана иметь знамя/штанدارт размером не менее 30x40 см.
- 10.1.6. Для армии назначается полководец (носит специальную отметку).
- 10.1.7. Минимальное количество реальных бойцов в армии - 10.
- 10.1.8. Резервные бойцы оплачиваются при создании армии. Резервные бойцы обозначаются лентами на древке знамени/штандарта армии. 1 лента = 1 боец.
- 10.1.9. В случае «ухода в 0 хитов» в бою, игрок идет к знамени, касается его, мастер снимает ленту со знамени и привязывает на игрока, после чего боец может вернуться в бой с полными хитами.
- 10.1.10. Две и более армий могут действовать в союзе или объединиться в одну.

### 10.2. Возможности армий

- 10.2.1. Штурмовать, разграблять, осаждать и сжигать локации.
- 10.2.2. На армию не действует магия.
- 10.2.3. На армию не нападают монстры (за исключением игротехнических моментов)

### 10.3 Общие правила по армии

- 10.3.1. Армии передвигаются только по дорогам.
- 10.3.2. Удаление от флага армии более чем на 30 метров, выводит бойца из армии (на него не распространяются армейский правила), до возвращения к флагу.
- 10.3.3. Персонажи в армии (за исключением героев, полководцев и правителей) не погибают до окончания резервных бойцов.

- 10.3.4. Полководцы, герои, правители могут быть убиты в процессе боя (по основным правилам боевки)
- 10.3.5. Знамя армии — точка респауна для резервных бойцов.
- 10.3.6. Знамя - как точка респауна - является небоевой зоной радиусом 2 метра, находится вне битвы, позади армии примерно в 10 метрах. Именной или Легендарный персонаж не может быть знаменосцем.
- 10.3.7. Пока зона респауна не обозначена (армия на марше), лентами пользоваться нельзя.
- 10.3.8. Знамя в осаждаемой крепости работает с теми же условиями и находится на открытой доступной площадке.
- 10.3.9. У знамени присутствует мастер (региональщик/боевой маршал).
- 10.3.10. Если погибший боец не дошел до респауна в течении 5 минут, он впадает в тяжелое ранение.
- 10.3.11. При окончании резерва бойцов, игроки у которых кончились хиты переходят в состояние тяжелого ранения.

**!На боёвке армий должен присутствовать мастер!**

## 11. Штурмы и фортификации

### 11.1 Крепость

Крепость - четко огороженная территория часть которой является штурмовыми стенами и воротами. Остальная часть может быть обнесена “конвертами” или разметочной лентой (киперка, волчанка).

### 11.2 Требования к укреплениям:

- место ворот назначают мастера
- ворота не менее 2 метров шириной;
- высота ворот 2.5 метра, если над воротами есть башня или иной ограничитель по высоте;
- перед и за воротами должна быть чистая площадка не менее 5 на 5 метров
- запрещены вторые ворота сразу за основными
- внутри локации допустимы дополнительные укрепления и ворота, но по согласованию с мастером
- запрещены “противотанковые ежи”
- глубина башни над воротами не больше 2.5 метров
- разрешены “лючки” для сбрасывания “камней” и “бревен”
- ворота имеют хиты, количество которых назначает мастер (всё зависит от общего внешнего вида укреплений крепости);
- ворота могут быть вынесены “по жизни” тараном;

- никаких штурмовых коридоров, прочие оборонительные конструкции только по согласованию с мастером;
- никаких рвов (требование полигона);
- стены допустимы из нетканки или баннера;
- высота стен не более 2 метров без учета зубцов;
- высота зубцов не более 1 метра;
- ширина бойниц минимум 1 метр;
- длина стен от ворот в каждую сторону не менее 5 метров (возможны исключения из-за особенностей ландшафта);
- парапет должен выдерживать нагрузку в пять взрослых одоспешенных людей. Мастер может привлечь строителей к испытаниям!

### **11.3 Средства обороны**

Любые средства обороны проверяются мастером по боевке и чипуются.

“Камни” (моделируется мешочком с травой, диаметром 25-30 см), сбрасывается стоя на парапете или на башне строго вертикально вниз.

“Камни” могут использоваться так же как снаряды для осадных машин.

“Бревна” (моделируется скрученной пенкой), сбрасывается стоя на парапете или на башне строго вертикально вниз, двумя игроками.

Дротики (стрелы) баллист, от 70 до 100 см. весом не более 600 г. диаметром от 5 см. с гуманизатором или смягчителем на конце.

Камни, бревна и дротики игнорируют щиты (за исключением зачарованных);

Игрок по которому попал камень, бревно или дротик переходит в состояние "Тяжелое ранение".

От камней и бревен может защитить мантилет.

### **11.4 Осадные машины**

11.4.1. Любые осадные машины и снаряды к ним проверяются мастером и чипуются.

11.4.2. Любое осадное оружие должно быть безопасным в эксплуатации.

11.4.3. Камни и дротики выпущенные с осадных машин снимают хиты с ворот, количество хитов, снимаемых осадной машиной, назначает мастер.

11.4.4. Таран - длиной не менее 3 м и диаметром не менее 20 см. с поперечными перекладинами. тараном должно работать не менее 4 человек. Удары должны быть строго амплитудными и наноситься не чаще чем раз в 1 секунду (на чет "И раз!"). Таран должен быть похож на таран.

11.4.5. Таран снимает хиты с ворот, количество снимаемых хитов назначает мастер (зависит от внешнего вида тарана)

11.4.6. Любое осадное оружие можно украсть или сломать.

11.4.7. Сломать осадное оружие в не боевой ситуации можно ударами любого игрового оружия. Удары должны наноситься не чаще чем раз в 5 секунд и быть

громкими, но не разрушать орудие (обязательно предупредить мастера), один удар = один хит

11.4.8. Попадание камнем или дротиком по осадному оружию снимает с него один хит.

11.4.9. Каждое осадное оружие обладает чипом с указанием хитосъема и собственных хитов.

11.4.10. Осадные орудия могут переходить из рук в руки только с согласия их реального владельца независимо от того, жив ли его персонаж.

11.4.11. Осадные лестницы и осадные башни запрещены.

## 11.5 Правила и порядок штурма

11.5.1. Перед штурмом (когда армия подошла к крепости) объявляется тайм-стоп до 10 минут, либо иное время по требованию мастера. За это время герои могут применить какие-либо способности, обороняющиеся могут сообщить о защитных заклинаниях.

По истечению тайм-стопа начинается штурм, из "магии" действует только:

- абилка "Живучесть"

- зачарованные щиты от осадных снарядов.

11.5.2. В остальном штурм проходит как обычная боевка армий.

11.5.3. После выноса ворот мастер может объявить тайм-стоп для открытия ворот по жизни или для перегруппировки. Далее штурм продолжается до победы одной из сторон или на усмотрение командующих армий.

## 11.6 Разграбление

В случае победы атакующей стороны, атакующие могут разграбить локацию. Можно разграбить казну и красть чипованные предметы (внимательно смотрите за наличием чипа, дабы избежать дальнейших разборок). Можно красть вымпела зданий.

## 11.7 Захват локации

Атакующая армия в случае победы, может захватить локацию. Для этого внутри локации должен оставаться гарнизон не менее 5 человек, и быть назначен временный управляющий. Также должно быть установлено знамя или вымпел захватчиков в центре локации. Локация считается захваченной покуда её могут удержать.

В случае захвата, игроки не могут выйти в эту локацию новыми ролями, но могут выйти в любую дружественную и быть по квенте из захваченной (беженцы, партизаны).

Захватившие могут получать 50% дохода локации, по стандартным правилам экономики, пока удерживают локацию.

## **11.8 Поджог, сжигание фортификаций, игроки на пожизневке.**

### **11.8.1 Поджог**

- Поджог можно организовать только внутри локации.
- Поджог моделируется красными тряпками (10x20 см) повешенными минимум по 2 углам здания. После того как повешена первая тряпка на здания (так для каждого здания) должен прозвучать громкий голосовой маркер "Пожар!"
- Можно предупредить мастера, что бы он объявил поджог
- Если в течение 5 минут тряпки не убраны с здания, оно считается сгоревшим - все предметы и люди находящиеся в нём так же считаются сгоревшими. Как-либо укрыться невозможно.

### **11.8.1 Сжигание фортификаций**

Если в крепости полностью подавлено сопротивление, крепость можно сжечь полностью (все строения и фортификации). Для этого необходимо с внешней стороны крепости развесить не менее 10 красных тряпок (10x20 см), на расстоянии не менее 30 см друг от друга, крикнуть "Пожар!". Через 10 минут крепость считается сожженной. Все оставшиеся в локации погибают. Все игровые предметы оставшиеся в локации сгорают.

У сожженной локации не действуют никакие фортификации, ворота постоянно открыты.

Фортификации и строения внутри локации можно восстановить по правилам экономики.

**!Ангбанд нельзя сжечь - это данж!**

### **11.8.2 Игроки на пожизневке**

В случае удачного штурма и нахождения атакующих в локации, по решению атакующих, у игроков находящихся на пожизневке есть 15 минут на то, чтобы выйти в игровую зону. Если этого не происходит, игроки умирают, все игровые ценности сдаются региональщику, а сами игроки отправляются в мертвяк.

Тоже самое правило распространяется на спящих в палатках.



## VII. Особые взаимодействия

### 1. Оглушение

1.1. В случае отсутствия у противника шлема возможно проведение оглушающего удара.

1.2. Оглушающий удар моделируется ударом в плечо либо верхнюю часть спины небоевой частью оружия (обухом топора, мечом плашмя и т.п.), при этом наносящий удар игрок должен сказать «ОГЛУШЕН».

1.3. Оглушенный игрок обязан немедленно лечь/сесть на землю. В течение 5 минут после оглушения игрок не имеет права двигаться и издавать звуки.

1.4. По прошествии 5 минут после оглушения игрок считается частично пришедшим в себя и может передвигаться и разговаривать, однако не может участвовать в боевых действиях.

1.5. По прошествии 5 минут с момента оглушения, оглушенный считается окончательно пришедшим в себя и вновь может принимать участие в игровом процессе на общих основаниях.

1.6. В случае повторного оглушения отсчет времени начинается сначала.

1.7. Более 3 повторных оглушений приводят персонажа в “тяжелое ранение”.

### 2. Добивание

Добивание проводится на тяжело раненом или оглушенном лежащем человеке. Для этого необходимо обозначить удар и произнести «Добиваю». Рекомендуем забирать «голову» игрового паспорта, дабы потом не возникало лишних споров.

### 3. Тихое (кулуарное) убийство

Доступны только профессии **Ловкач** с способностью **Скрытое убийство**.

Моделируется плавным проведением ножа/кинжала от плеча до плеча по ключицам жертвы, сопровождая фразой «Убит». При этом убийца должен находиться за спиной атакованного.

Завершенная кулуарка – мгновенная бесшумная смерть.

Кольчужная или латная защита горла и спасает от кулуарки.

Для всех остальных альтернатива кулуарному убийству — оглушение+добивание

### 4. Обыск

При обыске, тот, кто обыскивает должен указать место или объект обыска (сумка, кошелек, сапоги и т. д.). Тот, кого обыскивают, показывает/выкладывает все игровые отчуждаемые вещи, что у него есть в указанном месте. Нельзя заявить полный обыск.

### 5. Связывание

Моделируется легким связыванием конечностей веревкой. В особых случаях игрока могут заковать в цепи или кандалы - для этого нужен кузнец и соответствующий игровой инвентарь. Связывать по жизни, нельзя. Вербка не должна причинять связанному неудобства. В кандалах игрок бегать не может, может только медленно ходить. Со связи ногами не бегают

Вербку связанный может перерезать об игровое оружие о режущую кромку, на это необходимо 1 минуты, перерезание веревки должно отыгрываться и выглядеть как

перерезание. Связанного может освободить другой игрок. Для того что бы снять кандалы и цепи понадобится кузнец.

## 6. Пленение

Лишение персонажа свободы.

После 2 часов пленения, игрок при желании может заявить о добровольном уходе из жизни или продолжить игру. Возможны попытки побега. В случаи нахождения в плену и добровольной смерти по истечении 2 часов, время в мертвяке сокращается на время плена.

## 7. Пытки

В качестве моделирования пыток течение 5-10 минут происходит красивый отыгрыш пытки без причинения реального физического вреда. По окончании игрока допрашивают. Пытающий кидает кубик, в зависимости от результата которого определяется дальнейшая ситуация. Если результат позволяет, пытающим должен быть задан четкий понятный вопрос, на который жертва пыток должна дать четкий развернутый ответ. Если жертва выжила после первого допроса, процедуру пыток можно повторить для получения ответа на второй вопрос.

Зависимость результата допросов от навыка и значения броска кубика (6 граней):

### **Первый допрос**

**Без навыка:**

**1-2** - смерть жертвы;

**3-4** - жертва молчит;

**5-6** - жертва отвечает на вопрос.

**Палач:**

**1** - смерть жертвы;

**2** - жертва молчит;

**3-4-5-6** - жертва отвечает на вопрос.

### **Второй допрос**

**Без навыка:**

**1-2-3-4** - смерть жертвы;

**5-6** - жертва отвечает на вопрос.

**Палач:**

**1-2** - смерть жертвы;

**3-4-5-6** - жертва отвечает на вопрос.

## 8. Секс

Отыгрывается массажем

## 9. Изнасилование

Персонаж должен быть связан, проводите аккуратно ладонью по носу вниз и говорите "Ровно", потом ладонью также по носу вверх и говорите "не ровно". После

трех раз персонаж считается изнасилованным.

## 10. Взлом замков в данжах

В некоторых данжах имеются запертые сундуки. Для того что бы их открыть, потребуются либо ключи, либо отмычки.

Отмычками может пользоваться только Ловкач.

Каждый замок стоит определённое количество отмычек. При открытии запертого сундука игрок обменивает либо ключ, либо необходимое количество отмычек у мастера данжа на открытие замка.

## 11. Проникновение в крепость (проход под нетканкой)

Проход под нетканкой возможен только в игровую зону. Нельзя проходить в пожизневую зону. На месте прохода персонаж надрывает и оставляет (кладет, прикрепляет, так что бы не потерялся) сертификат, который обозначает место входа. Сертификат имеет уникальный номер, который позволяет мастерам определить, что за игрок проник в локацию. Выход из локации происходит либо через ворота, либо через место входа. Без сертификата способность не действует. После ухода сертификат остаётся.

## 12. Тёмная клятва

Персонаж, принесший темную клятву, раз и навсегда становится верным слугой Мелькора. И слово Его для него закон. Данную клятву может отменить только смерть.

Условия принесения темной клятвы:

- добровольное желание игрока присягнуть Тьме. В том числе выбор между смертью и клятвой, или пытками и клятвой. Однако нельзя заставить персонажа принести клятву под Внушением;
- принимающий клятву персонаж со способностью Тёмный жрец;
- артефакт Солнце крови.

## 13. Затемнение эльфов

Затемнение эльфов возможно только при соблюдении следующих условий:

- отыгрывание пытки в течении 30 минут, это не только “физическая” пытка, но и “духовная”;
- в процессе обязан лично участвовать Генерал-глашатай Тёмной Армии Ангбанда;
- затемняемый игрок должен быть согласен изменить своё мировоззрение, иначе он просто умирает, оставшись верным Свету Валар;
- затемненный персонаж должен принести Тёмную клятву.

## VIII. О Жизни и Смерти

### 1. Ранения и смерть.

1.1. Существует 2 вида хитов: нательные и доспешные. В случае боевого столкновения, вначале снимаются доспешные, а затем нательные хиты.

1.2. Каждый игрок, за исключением персонажей с особыми способностями (**Телосложение, Геройское здоровье**), или наличием специальных артефактов (**Кулон жизни**) имеет два нательных хита. Снятие всех нательных хитов переводит игрока в состояние тяжелораненого.

1.3. Нательные хиты игрока сами не восстанавливаются. Исключение - способность **Самолечение**.

1.4. Доспешные хиты восстанавливаются в любой дружественной локации в мирное время в течение 10 минут.

1.3. Любая рана, кроме смертельной, требует перевязки места ранения. Моделируется наложением повязки непосредственно на место ранения. Не поверх одежды или доспеха!

1.4. Легкораненым считается игрок, с которого сняты нательные хиты, но их осталось больше 0. При таком ранении персонаж может активно двигаться и принимать участие в сражении. Отыгрыш ранения - на усмотрение игрока. Однако, если в течении 10 минут персонажу не оказана помощь он теряет ещё один хит, исключение - способность **Стойкость**.

1.5. Тяжелораненым считается персонаж, с которого сняты все хиты (0 хитов). Он должен немедленно прекратить бой и упасть/сесть на землю. Разрешается стонать и ползти. В целях безопасности игрок в состоянии тяжелораненого имеет право выйти из боевого столкновения.

1.6. Смерть от тяжелого ранения при неоказании помощи со стороны наступает через 10 минут. Перевязка останавливает процесс умирания.

1.7. Перевязку может сделать любой участник игры, кроме непосредственно раненого. Рэмбо, штопающий сам себя из другой оперы.

1.8. Если персонажа добили или он имеет отрицательном значении хитов (-1 и менее), то игрок считается мертвым. Игрок должен лечь/сесть (в крайнем случае, вылезти непосредственно из-под ног участников боевого столкновения) и оставаться на месте до конца игрового эпизода. Молча.

1.9. Виды смерти персонажей:

- добит в тяжелом ранении;
- добит в оглушении;
- отрицательное значение хитов (меньше нуля);
- кулуарное убийство;
- казнь;
- от пыток;
- от ловушек в данжах;
- небесная кара.

## 2. Лечение и лекари

- 2.1. Лечение и восстановление хитов персонажей возможно в госпитале, способностями лекаря (**Полевой лекарь, Исцеление**), Атэлас - королевский лист.
- 2.2. Лечить может только лекарь.
- 2.3. Лекарские навыки указываются в игровом паспорте игрока.
- 2.4. Лекарем может быть/стать любой персонаж, согласовав с мастерами до начала игры, либо обучившись этой профессии непосредственно на игре.
- 2.5. Уход за ранеными в госпитале под наблюдением лекаря в течение двух часов приравнивается к обучению. Далее участник игры становится лекарем и может излечивать всех больных, помещенных в госпиталь. Не забудьте предупредить региональщика, чтобы он проследил, что вы проходите обучение.
- 2.6. Процесс диагностики и лечения отдан на свободный отыгрыш игрокам. При этом обязательно моделирование целительской деятельности (хотя бы минимальный антураж госпитальных палат и операционных, инструменты, микстуры, соблюдение режима, перевязки, припарки и пр.).
- 2.7. Исцеление в госпитале для персонажа наступает из расчета 1 хит в течение 15 минут, но при этом раненый не может самостоятельно покинуть госпиталь.
- 2.8. Существуют также лечебные артефакты и травы. На игре есть персонажи, излечивающие прикосновением, а также способные лечить тяжелые ранения в «поле».
- 2.9. Атэлас - королевский лист. Ресурс вырабатываемый госпиталями раз в сутки. Один лист восстанавливает один натальный хит. Может применяться только лекарями.

## 3. Болезни

- 3.1. **Черная немочь** - выражается в полном упадке сил, общей слабости и глубокой апатии. Персонаж, зараженный Черной немочью не может участвовать в сражениях. Черная немочь характеризуется также тягостным для больного состоянием психики, при котором персонаж начинает видеть мир в черном свете и совершать нехарактерные для себя поступки, само существование в мире приносит ему боль. Примеры: Король Тэоден, жизнь-боль.  
Ограничение по времени: нет, действует до исцеления или гибели персонажа.  
Невосприимчивость: эльфы, гномы, орки, тролли, принесшие Черную Присягу.
- 3.2. **Тоска** – болезнь, которой подвержены только эльфы. Выражается в остром желании скорее оставить Средиземье и отплыть в Валинор. Игроки, подверженные болезни, впадают в депрессию и утрачивают интерес к жизни.  
Ограничение по времени: нет.
- 3.3. **Стяжательство** – Выражается в попытке завладеть всеми деньгами и сокровищами, которые видит больной. В качестве метода завладения используется

любые способы и средства - воровство, ложь, предательство, вплоть до убийства.  
Ограничение по времени: нет.

3.4. Исцеление перечисленных болезней возможно только магическим способом и подвластно лишь избранным. Кому именно – можно будет узнать на игре.

## 4. Ты и Вечность или смерть для чайников

После смерти персонажа игрок должен находиться на месте смерти 10 минут, изображая труп, то есть не вступая в контакт ни с кем из живых персонажей, не уходя с места смерти, в идеале – лежа на земле с закрытыми глазами.

Если в течение 10 минут к мертвому персонажу не был проявлен игровой интерес, то необходимо надеть на голову белый хайратник (БХ), обозначающий выход из игры вследствие смерти персонажа, разорвать браслет, если этого ещё никто не сделал, и отправиться в мертвятник. Если в течение 10 минут начали игровые взаимодействия, такие как обыск, оплакивание, похороны или пользование иным игровым методом, дождитесь окончания процедуры. Наслаждайтесь! В конце концов, не каждый день присутствуешь на собственных похоронах.

Любое действие, совершаемое на игре – совершается по игре. Будь то поход за дровами, за водой, в отхожее место и тому подобные. Если возникают экстренные неигровые ситуации, такие как болезни, травмы, то они решаются не по игре, тихо с минимальным воздействием на игру и игроков.

Внимание, БХ могут носить ТОЛЬКО умершие персонажи!

Если игрок будет замечен в БХ с неразорванной ДК, он будет отправлен в мертвятник.

Если игрок находится в БХ без игровой документации, любой мастер имеет право сопроводить его для выяснения ситуации. Систематическое нарушения правил по БХ будет караться мастерами.

## 5. Мертвятник

### 5.1. Порядок работы

- Прием мертвых персонажей. Сдача игровой документации, игровой атрибутики, рассказ о персонаже и его смерти.
- Отсидка «умерших». Проведение назначенного срока до его истечения.
- Выдача новой ДК. Возвращение в игру новым персонажем.

### 5.2. Время работы

- 9:00 - 21:00 - дневной
- 21:00 - 00:00 - ночной.
- 00:00 - 9:00 - не работает.

### 5.3. Базовый срок отсидки в мертвятнике до выхода в новой роли

- 4 часа - в дневном
- 2 часа - в ночном

5.4. Срок начинается с момента сдачи игрового паспорта и прочей игровой атрибутики.

5.5 После 22:00, строго по согласованию с мастером, можно оставить свой игровой паспорт и в белом хайратнике уйти в пожизненный лагерь, не взаимодействуя с игрой., В таком случае игровой паспорт получается утром, без отсидки.

5.6 Если персонаж был убит в то время, когда мертвятник не работает, необходимо по возможности отметить время на игровом паспорте у ближайшего мастера, заверив печатью, иначе утром придется сидеть полный срок.

5.7. Срок отсидки по согласованию с мастером может быть сокращен за счет следующих действий:

- помощь МГ в неигровых зонах;
- выход в игротехнических ролях;
- красивый отыгрыш посмертных манипуляций с телом (похороны, кремация, оплакивание). ВНИМАНИЕ, для того, чтобы такие вещи были приняты к сведению, необходимо присутствие мастера.

5.8 Для следующих ролей срок пребывания в СМ назначается мастером, либо может быть отменен:

- орки;
- тролли;
- тёмные эльфы.

## 6. Новые персонажи

6.1 Новая роль определяется исходя из антуража игрока, локации, в которой он расположился, пожеланий игрока и потребности МГ в данной роли. Данное согласование может быть проведено до игры т.н. утверждение второй роли.

6.2 По согласованию с мастерами персонаж может быть выпущен в другую локацию.

## IX. Экономика

1. Правила описывают экономические взаимоотношения на игре, возникающие в процессе добычи, производства, обмена и потребления игровых ценностей и услуг.
2. Игровые ценности (предметы), участвующие в экономических отношениях являются отчуждаемыми, за исключением случаев, описанных в прилагаемых к таким ценностям сертификатам. Термин "отчуждение" означает, что предмет можно продать/купить, подарить, украсть, снять с трупа, отобрать силой.
3. Игровые ценности вводятся в игру мастерской группой.
4. Игровые ценности:
  - 4.1. Деньги на игре представляют собой монеты достоинством 1 и 5 золотых. Деньги могут быть получены как доход от локаций, за выполнение квестов, найдены в подземельях.
  - 4.2. Золото, драгоценные камни и иные ресурсы могут быть найдены в подземельях, получены за выполнение квестов, использованы при крафте.
5. Игровые услуги могут осуществляться как на возмездной так и на безвозмездной основе. Их виды могут быть введены игроками самостоятельно. Такие услуги не должны входить в противоречие с историческими реалиями мира Толкина и духом игры. Вознаграждение за услуги может осуществляться исключительно игровыми ценностями.
6. Экономический игровой период длится с 9.00 до 21.00
7. На игре для моделирования дохода локаций используются Вымпелы.
8. Вымпелы выдаются мастером по экономике в начале игры владельцам (капитанам команды), построившим здания. Это дворцы, казармы, госпитали, храмы и т.п. Вымпелы не выдаются кабакам, лавкам, борделям и прочим заведениям, реализующим товары и услуги за игровые ценности.
9. Здания должны иметь фасад с дверью, крышу или навес над внутренним пространством, прилегающим к фасаду, боковые и задняя стены должны ограничивать игровое пространство внутри здания. Качество антуража влияет на приносимый доход и определяется мастером до начала игры. Допускается строительство новых зданий в течение игры. Вымпел такого построенного здания начинает действовать со следующего часа после подтверждения мастером по экономике.
10. На Вымпеле указывается принадлежность локации и тип здания. Суммы выплат определяются количеством вымпелов.
11. Начисление денег производится ежечасно в течение экономического игрового периода.
12. Казначей заранее определяет график выплат на следующий экономический игровой период, сообщив мастеру региональщику. Выплаты производятся от одного до трех раз в экономический игровой период и не чаще одного раза в 2 часа. Если график не определен, то выплата производится один раз в конце игрового экономического периода.



13. Накопленная сумма передается казначею локации или заранее означенному доверенному лицу региональным мастером согласно графику выплат.
14. При отсутствии казначея или доверенного лица в момент получения средств региональный мастер оставляет деньги в заранее оговоренном месте (казне). С этого момента деньги находятся в игре.
15. Во время осады или штурма локации денежные выплаты не производятся. С окончанием боевых действий в локации выплаты возобновляются.
16. Для получения дохода Вымпел должен постоянно храниться внутри здания на видном месте. Наличие вымпелов в здании определяется мастером региональщиком. Вымпелы нельзя прятать.
17. Выплата по чужому Вымпелу не производится. Вымпел является игровой ценностью и может быть отчужден. Вымпел можно продать мастерам по договорной цене.
18. В случае кражи или иной утере Вымпела, игроки могут обратиться для восстановления к мастерам. Мастера определяют условия получения нового вымпела.
19. В игре присутствуют экономические квесты.
20. Экономические квесты выдаются мастером в письменном виде. В бланке квеста указывается:
  - 20.1. описание квеста;
  - 20.2. исполнитель квеста;
  - 20.3. время действия (может быть бессрочным);
  - 20.4. штраф за неисполнение;
  - 20.5. вознаграждение.
21. Выплата вознаграждения производится при наличии бланка квеста и доказательства выполнения. По желанию исполнителя выплата производится наличными или в казну локации.
22. Дополнительные экономические квесты могут быть действительны произвольное количество времени.
23. Вознаграждением за выполнение может быть: единовременное денежное вознаграждение, увеличение выплаты по Вымпелам всей локации или отдельным зданиям, другие игровые ценности, полезная информация и т.п.

# Х. Здания

## 1. Общие положения

- 1.1. Здание - конструкция возводимая игроками для моделирования игровых строений.
- 1.2. Здание должно быть размещено на территории локации. Здание считается собственностью игроков.
- 1.3. Здание должно соответствовать следующим требованиям
  - 1.3.1. Здания должны иметь фасад, крышу или навес над внутренним пространством, прилегающим к фасаду.
  - 1.3.2. Боковые и задняя стены должны ограничивать игровое пространство внутри здания.
  - 1.3.3. Внутренняя площадь задний должна соответствовать функциональному назначению.
- 1.4. Здания могут иметь до трех уровней.
  - 1.4.1. Базовый.
  - 1.4.2. Продвинутый.
  - 1.4.3. Наивысший.
- 1.5. Первоначальный уровень здания определяется мастером по экономике перед началом игры, или после постройки, по требованию игроков.

## 2. Типы зданий

- 2.1. Здания разделяются на следующие типы:
  - 2.1.1. Доходные
  - 2.1.2. Общеигровые
  - 2.1.3. Декоративные.
- 2.2. Доходные здания - здания моделирующие производственные или иные здания, которые могут приносить доход.
- 2.3. Общеигровые - здания, которые требуются для выполнения квестов, или получения игровых возможностей, но не приносящие доходы.
- 2.4. Декоративные - здания которые создаются игроками, для украшения локаций или иных целей, но не приносящие доходов, и не имеющие игровой ценности.
- 2.5. Доходное здание может обладать общеигровыми свойствами.
- 2.6. Здание может иметь несколько корпусов, наличие которых может повысить уровень здания. Каждый корпус здания должен удовлетворять требованиям предъявляемым к основному зданию.

## 3. Доходные здания

- 3.1. **Дворец** - центральное здание локации. Административный центр.
  - Разрешает:* Официальные церемониальные действия
  - Владелец:* Король или иной лидер локации.
  - Требования к оформлению:* трон, бражный стол, место для приема гостей.

- 3.2. **Казначейство.** Необходимо для работы Казначей.
- Разрешает:* Деятельность Казначей
  - Владелец:* Казначей
  - Требования к оформлению:* конторка, или письменный стол.
- 3.3. **Производственная мастерская (кузница).** Необходима для работы Ремесленника и крафта (см. правила по Крафту).
- Разрешает:* Крафт
  - Владелец:* Ремесленник
  - Требования к оформлению:* наковальня, стол, инструменты
- 3.4. **Шахта.** Производит добычу ресурсов. Только для гномов.
- Разрешает:* Получение игровых ресурсов
  - Владелец:* Шахтер
  - Требования к оформлению:* имитация шахты
- 3.5. **Библиотека.** Необходимо для хранения свитков, магических книг.
- Разрешает:* получение дополнительной игровой информации
  - Владелец:* Библиотекарь.
  - Требования к оформлению:* Книжные полки, книги, свитки, стол или столы
- 3.6. **Госпиталь.** Необходим для лечения (см. правила по Медицине).
- Разрешает:* проведение лечения, получение лекарств (королевский лист)
  - Владелец:* Целитель
  - Требования к оформлению:* больничная койка (лежак), хирургический стол

## 4. Общеигровые здания

- 4.1. **Храм (место силы)** Необходим для выполнения магических или религиозных ритуалов.
- Разрешает:* проведение ритуалов, получение дополнительной игровой информации
  - Владелец:* Духовное лицо.
  - Требования к оформлению:* предметы культа, алтарь(место силы, жертвенный стол, и т.п.)
- 4.2. **Кабак** - здание обеспечивающее питанием и выпивкой игроков. Игроки должны иметь возможность получения услуг за игровую валюту.
- 4.3. **Лавка** - здание реализующее ценности за игровую валюту.
- 4.4. **Бордель** - увеселительное заведение, предоставляющее известные услуги.

## 5. Объединение зданий

- 5.1. Доходные, общеигровые и декоративные здания могут быть объединены при выполнении следующих условий
- 5.1.1. Объединяющее здание должно выполнять все требования, включенных в состав зданий.

- 5.1.2. Каждое здание входящее в состав должно соответствовать требованиям предъявляемым к зданиям, и конкретному виду здания.
- 5.2. Список зданий, которые могут быть объединены:
  - 5.2.1. Дворец - Казначейство.
  - 5.2.2. Храм - Библиотека.
  - 5.2.3. Кузница - Ювелирная мастерская
- 5.3. Общеигровые и декоративные здания могут быть объединены между собой в любых сочетаниях на усмотрение игроков.

# XI. Крафт

1. Ремесло на игре представлено **Ювелирным** и **Кузнечным** делом.
2. Для того чтобы заниматься ремеслом, персонаж должен обладать профессией:
  - **ювелир** – способен создавать артефакты по рецептам или создавать новые. Может копировать рецепты и чертежи;
  - **кузнец** – может улучшать оборонительные укрепления и осадные машины по рецептам. Может копировать рецепты и чертежи.
3. Ювелирное дело – процесс создания артефактов. Моделируется плетением из декоративной проволоки.

Для создания артефакта потребуется:

- **станок** - деревянная основа с 25 отверстиями под «штырьки» (гвозди, саморезы). Можно сделать самим, но базово мастера предоставляют один станок на локацию;
  - **рецепт** – схема создания (плетения) артефакта на бумажном носителе. Имеет мастерскую печать. Можно получить в библиотеках и данжах, купить в Городе Мастеров;
  - **металл** - декоративная проволока. Существует в трех цветах: золото, серебро, галворн (черный металл). Можно получить в шахтах и данжах, купить в Городе Мастеров;
  - **огранённые камни** – крупные округлые камни 6 цветов (алмаз, топаз, гранат, изумруд, сапфир, аметист, рубин). Можно получить после огранки камней полученных в шахтах, в данжах, купить в Городе Мастеров.
4. Из проволоки согласно рецепту плетется основа. В нужные места вставляются ограненные камни.
  5. Для получения сертификата на изделие, ювелир должен предъявить изделие и рецепт, по которому выполнено изделие, региональному мастеру, мастеру по крафту, или главмастеру. Если изделие соответствует рецепту и выполнено аккуратно, ювелир получает сертификат на артефакт.
  6. **Кузнечное дело** – процесс изготовления элементов улучшения оборонительных укреплений и осадных машин. Моделируется холодно ковкой из стальной проволоки.

Для создания элементов улучшения потребуется:

- **чертеж** – эскиз элемента улучшения на бумажном носителе. Имеет мастерскую печать. Можно получить в библиотеках и данжах, купить в Городе Мастеров.
  - **металл** - проволока 4-6мм, моделирующая мифрил. Можно получить в шахтах и данжах, купить в Городе Мастеров.
  - **инструменты** (молоток, пассатижи, перчатки). Инструменты игроки обеспечивают сами.
7. Кузнец при помощи инструмента изгибает из проволоки по чертежу элемент улучшения.
  8. Чтобы получить сертификат на элемент улучшения, кузнец должен предъявить изделие и чертеж, по которому выполнено изделие, мастеру региональщику, мастеру по крафту, или главмастеру. Если изделие соответствует чертежу и

выполнено аккуратно, кузнец получает сертификат на элемент улучшения. В дальнейшем элемент нужно укрепить на оборонительном строении или на осадной машине.

9. **Копирование чертежей.** Чтобы скопировать чертеж, потребуется белая или состаренная бумага формата А4 и письменные принадлежности.
10. Копирование моделируется прямым копированием оригинального рецепта или чертежа.
11. Для заверения копии мастерской печатью кузнецу или увеличу необходимо предъявить мастеру региональщику, мастеру по крафту, или глав мастеру оригинальный рецепт и его копию. Если копия выполнена точно и аккуратно, она утверждается печатью и в дальнейшем считается рецептом.
12. На игре существует возможность создания новых ювелирных артефактов.

Для создания необходимо:

- в качестве основы изделия необходимо использовать существующие ресурсы;
  - схема плетения может быть, как принципиально отличной от представленных в игре, так и быть основанной на них;
  - создать рецепт используя стиль существующих рецептов за основу. Вносить желаемый эффект в рецепт до утверждения мастером не нужно.
13. Для утверждения нового изделия и получения на него сертификата необходимо представить его мастеру по крафту, или главмастеру:
    - предъявить изделие
    - представить рецепт, понятный и четко описывающий сам по себе процесс создания изделия, удовлетворяющий стилю оформления рецептов, представленных на игре;
    - описать свойства, объяснив значение схемы с точки зрения понимания его действия.

## XII. Данжи

### 1. Правила по данжам

1. Мастер Данжа всегда прав!
2. В данжах свои правила. Всегда следуйте инструкциям Мастера Данжа.
3. У данжей есть расписание работы. Уточняйте у мастеров на игре. Некоторые данжи работают ночью.
4. Численный состав группы Приключенцев определяется Мастером Данжа.
5. Армии не штурмуют данжи. Исключение составляет Тол-Сирион и Ангбанд.
6. В данжах для боевых взаимодействий допускаются только тямбары (выдаются мастером по данжам) и луки. В данжи можно брать доспехи. Щит только при наличии шлема.
7. Будьте гуманны с «чудовищами» данжей, они без доспехов.
8. Если вы выполняете конкретный квест, укажите это Мастеру Данжа до того как начнете проходить данж.
9. Некоторые данжи находятся на пути в Ангбанд, опасайтесь патрулей орков.
10. Вы можете не получить ожидаемого пройдя данж!

### 2. Описание данжей

#### **Тар-ну-Фуин, Лес Ночной Темени**

Под влиянием Моргота и его черных чар лес стал наполняться такой жутью, что даже орки без нужды стараются не забредать сюда. После пожаров ("Огненной Битвы") деревья на склонах стали черны и зловещи, и в вечном плотном сумраке корни их похожи на выпущенные когти. Если одинокий путник попадает под их своды, назад он не возвращается. Мрак застилает глаза, удушье сжимает сердце, и призраки быстро сводят бедолагу с ума.

#### **Пропасти Эред Горгората.**

У подножия их лежат предвечные тени. Там в жутких щелях и разломах живут потомки Унголиаты. Там бродят твари, рожденные в досолнечном мире, каждая утыкана десятками глаз - под их взглядом цепенеют и засыпают на всегда люди, птицы и звери.

#### **Дикие Земли Дунгорфеба**

Здесь борются колдовство Саурана и чары Мелиан и царит ужас и безумие. Тут нет еды и питья для случайного путника; только смерть раскинула свои сети. Страшные тени спускаются с ощерившихся скал и развалины старинных замков, взявшиеся из ниоткуда, прорываются бестелесной волной призраков, которых невозможно одолеть ни людским, ни эльфийским, ни гномьем оружием.

#### **Гондолин**

Гондолин – город-крепость, выстроенный Тургоном и скрытый от внешнего мира неприступным кольцом гор. Единственный проход туда лежит через скрытое ущелье, перегороженном семью вратами, которые охраняются и днем и ночью. Но

если найти дорогу через горы в Гондолин и затем попасть туда за всю историю города смогли единицы, то выйти затем по своей воле на свободу не сумел никто, ибо ничто на свете не бережет так правитель Тургон, как тайну своего прекрасного королевства.

## **Тол-Сирион**

Тол-Сирион - могучая сторожевая башня, построенная здесь Финродом Фелагундом на пути армий Моргота для защиты Белерианда. Крепость стоит между двумя горными цепями и взять ее нелегко. Это последняя преграда перед силами Моргота на пути к Хитлуму.

## **Ангбанд**

Тёмная крепость, обитель врага всего живого Маргота. Её охраняют орды орков и порождений тьмы.

Штурм Ангбанда невозможен до тех пор, пока не будут выполнены определенные игровые условия - это цепь событий и завершённые сюжетные квесты. Можно ходить воевать под ворота, пытаться социалить - внутри Ангбанда также идет игра, с которой можно взаимодействовать. Орки и другие жители Ангбанда имеют право выйти из ворот биться с пришедшей армией по правилам армий, если захотят, однако до определенных условий защита крепости Ангбанд остается нерушимой.

## **Город Мастеров**

Город Мастеров является игротехнической локацией и зоной свободной от боевых действий. Внутри располагается торговая площадь, кабак и прочие игротехнические объекты, поддерживающие дополнительные пласты игры.

## **3. Правила крепости Тол-Сирион**

Крепость Тол-Сирион является данжем, главной задачей которого является удержание.

### **Бой за удержание**

Бой за удержание проходит по правилам армий, независимо от того, собрана армия или нет, есть у неё знамя или нет, есть ли ленты или нет, независимо от участвующих игроков с обеих сторон.

Для крепости действуют трехчасовые циклы:

- 9:00-12:00
- 12:00-15:00
- 15:00-18:00
- 18:00-21:00
- ночью крепость не активна.

Крепость необходимо удержать 40 минут в начале каждого цикла. С началом удержания крепости подкрепление ни для одной из сторон невозможно. Чьё победное знамя будет возвышаться в крепости по окончании штурма и отведенного времени, та армия считается победившей. Штурм, даже если он продолжается



дольше 40 минут, длится до последнего бойца, либо до решения одной из сторон сдаться, либо до решения мастера.

Победа в удержании в начале цикла не означает, что нельзя снова штурмовать крепость - дальнейшие победы в текущем цикле не принесут ощутимых бонусов. Все последующие в пределах цикла бои за Тол-Сирион проходят по стандартным боевым правилам.

### **Награда за удержание**

Действует до начала следующего цикла.

В случае победы силы Ангбанда получают:

- дополнительные хиты (орки получают дополнительные хиты, что моделирует новую волну орков);
- право раскачиваться в данжах;
- дополнительные бонусы.

В случае победы Светлых:

- возможность выполнять квесты, связанные с Тол-Сирионом;
- открытый проход к данжам, находящимся за Тол-Сирионом;
- ослабление тёмных.

### **Смерть в Тол-Сирионе**

Погибшие неименные и нелегendarные персонажи:

- если забрали браслет, отправляются в мертвяк за новым и возрождаются тем же персонажем в госпитале своей локации ;
- если браслет не забрали, возрождаются в госпитале своей локации, вылечившись от тяжелого ранения по правилам Медицины.

Погибшие именные и легендарные при любом исходе отправляются в мертвяк, где будет решена дальнейшая судьба.

Погибшие орки и иные обитатели Ангбанда возвращаются в Ангбанд.

## XIII. Пояс Мелиан.

Завеса Мелиан является защитой Дориата и на игре представляет собой область густого тумана, непроницаемого для непрошенных гостей. Граница завесы проходит за 10 метров до ворот Дориата.

### Условия существования

Завеса является порождением Мелиан и применима только для Дориата. Таким образом, пока с Мелиан все в порядке и она находится в Дориате, завеса работает.

### Свойства

Завеса визуальна непрозрачна с внешней стороны. Находящиеся снаружи видят густой туман. Звуковая проницаемость двухсторонняя.

### Мирное взаимодействие

В случае прихода делегации, парламентар может пройти сквозь завесу и дойти до ворот с просьбой пропустить его или открыть завесу для делегации. Парламентар не может начать боевое взаимодействие, пока находящиеся в зоне от ворот до границы завесы эльфы Дориата не начали атаковать. В таком случае парламентар может атаковать ответно по общим правилам. Если в просьбе о проходе отказано или по прошествии 10 минут, парламентар обязан удалиться за пределы завесы.

Стрелять сквозь границу завесы в обе стороны запрещено. Если в вас с любой стороны влетела стрела, можете смело обращаться к мастеру.

Эльфы Дориата могут выбегать из под завесы и забегать назад. В таком случае для находящихся за пределами завесы, исключая армии, становится возможным преследование выбежавших до ворот Дориата по правилам боевого взаимодействия. При этом сам внутренний Дориат остается неприступным. В случае, если Дориат открывает ворота своим эльфам для возвращения, преследующие их силы обязаны остановиться, иначе по пересечении ворот впадают в Сон.

В случае прихода армии, завеса полностью непроницаема физически. Пока не будет открыта.

В случае столкновения с армией эльфы Дориата могут выйти из под завесы, но не могут вернуться под завесу до завершения боевого эпизода.

Моделирование завесы Мелиан на игре происходит следующим образом:

- на земле в месте прохода растягивается белая ткань, обозначающая границу завесы
- остальную границу необходимо обозначить разметочной лентой или веревкой с контрастными маркерами (ленточки, флажки);
- сразу за границей в месте прохода после растянутой ткани в шахматном порядке (количество рядов 2 и более) устанавливаются тканевые

заграждения на опорах, моделирующие туман, как отсутствие визуального контакта с находящимися внутри области.

## XIV. Контакты мастеров

**Глав мастер**-----Кондраков Дмитрий (Dart) - (920) 994 00 55

**Зам.Глав мастера**-----Аверичев Алексей (Лек) - (910) 500 9006

**Мастер по боёвке**-----Анненьков Владимир (Сумрак) - (920) 996 87 87

**Мастер по АХЧ**-----Китар Роман (Китар) - (905) 715 04 80

**Экстренные случае на игре**-----Фоломкин Александр - (905) 690 08 50