**Правила по боевым взаимодейсвиям**

1.1. Правила обязаны исполнять все игроки.

Помните, что боевые правила не заменяют собой УК РФ, а лишь дополняют его.

В боевые взаимодействия допускаются только игроки 16+.

1.2. Контроль за исполнением правил лежит полностью на игроках. Спорные ситуации решает мастер. Решение мастера неопровержимо.

1.3. Время действия дневных боевых взаимодействий 10.00-21.00.

Время ночных боевых взаимодействий с 21.00-02.00

С 02.00 до 10.00 боевые и магические взаимодействия не осуществляются. Правила по ночному боевому времени в п 2.4П

**Поражаемая зона.**

2.1. Поражаемой зоной для клинкового, древкового, стрелкового (луки), огнестрельного (нерф) считается все тело и снаряжение игрока , кроме:

- головы (кроме купола шлема при использовании щита);

- шеи;

- горла;

- кистей;

- паха;

- допущенного оружия;

-допущены щитов.

2.2. При использовании в боевом взаимодействии любого щита игрокам требуется быть в шлеме. Персонаж игрока, вступившего в Боевое взаимодействие с щитом и без шлема, немедленно получает тяжёлое ранение.

2.3. При использовании щита к поражаемой зоне добавляется купол шлема (только для ударов, уколы в шлем запрещены).

2.4. Ночное время с 21:00 до 02:00.В ночное время допускается только укороченного оружие (общая длина до 100 см.). В ночное время не допускаются щиты. В ночное время допускается использование оружия только в одной руке. В ночное время не допускается использование метательного, стрелкового, огнестрельного оружия, метательной магии. В ночное время нет боевых взаимодействий со строениями и населенными пунктами. Голова в шлеме в ночное время не является поражаемой зоной.

**3.Ранения.**

3.1. Система - зональная: важно, чем по вам бьют или чем в вас стреляют и важно - куда.

3.2. Одно попадание в корпус - тяжелое ранение (за исключением п. 4.1). Персонаж не может драться, использовать особые способности, может негромко разговаривать, перемещается ползком или медленным шагом опираясь на оружие или помощника. Через 10 минут без помощи доктора он умирает. Отыгрыш тяжелого ранения во время боя: вы либо падаете на землю, либо, если это не безопасно, сидите на корточках, положив оружие и щит (если есть) на землю, до окончания боевого столкновения.

3.3 Попадание в конечность - легкое ранение. Сразу после попадания конечность перестает работать. (рука висит плетью, нога волочится, без двух ног - лежим или ползаем), второе попадание в уже раненую конечность переходит в тяжелое ранение (вам почти отрезали конечность, у вас начинается болевой шок, вы становитесь не боеспособным). До двух конечностей может иметь статус лёгкого ранения, попадание в третью конечность переводит все лёгкие ранения в одно тяжёлое. Оружие и щит можно не выпускать из рук при легком ранении, но щит перестает вас защищать (попадания по щиту в раненной руке засчитываются, как попадания по данной руке, приводящие к тяжелому ранению). Не рекомендуется прыгать на одной ноге, если вторая ранена — это может выглядеть комично.

3.4. Легко раненный в течении 10 минут без оказания медицинской помощи становится тяжело раненным. Тяжело раненый должен немедленно упасть.

3.5. Убить тяжелораненого персонажа можно. Для этого надо обозначить удар и произнести «добиваю».

3.6. При тяжелом ранении персонаж не может стоять на ногах, может негромко разговаривать, перемещается ползком или медленным шагом опираясь на оружие или помощника и не может пользоваться никаким оружием.

**Доспех.**

4.1. Корпусной доспех не даёт хитов, но защищает от попадания в доспех всего оружия спереди, кроме двуручного и стрелкового/метательного. Попадание в спину всегда пробивает доспех, кроме огнестрельное (нерф), которое не пробивает доспех ни спереди ни сзади!

4.2. Доспех, закрывающие конечности, не даёт защиты. Если попадание в конечность остановлено прилегающим к ней доспехом, ранение всё равно наносится по п 3.3..

4.3. Доспех включает в себя жесткую защиту корпуса из металла, кожи или пластика, имитирующего металл. На доспехе не допускаются жесткие выступающие или острые части (к примеру, шипы), которые могут привести к повреждению оружия. Это касается и частей доспехов, использующихся для антуража.

4.4. Без шлема нельзя пользоваться щитом, без исключений (см п 2.2.)

4.5. Разрешено:

- использовать современную пластиковую защиту скрытого ношения, не должна визуально фиксироваться. Она является исключительно реальной защитой от попаданий и не дает доспешных хитов.

**5. Оружие. ТОЛЬКО ЛАРП.**

 Рекомендуемая максимальная твердость поверхности ПО на любом участке боевой части оружия – 30А по Шору. На древках инерционного оружия, кромках и поверхности щитов – 35А по Шору. Колющие удары разрешены только копьями (см п. 5.4)

Погрешность допуска по длине/весу до +-10%

5.1 Клинковое оружие

- материал: Протектированное оружие (ЛАРП) (ПО)

- мечи/сабли/ятаганы любые (соответствующие фракции). Вес 800-1300 г, общая длина до 100 см.

- двуручные мечи (соответствующие фракции). Вес 1300-2500 г, общая длина до 180 см.

- кинжалы: любые (соответствующие фракции). Вес до 500 г, общая длина до 40 см.

5.2. Рубящее/дробящее древковое оружие и посохи (соответствующие фракции):

- материал: Протектированное оружие (ЛАРП) (ПО)

- общая длина до 100 см для одноручного (дубины и прочее дробящее)

- общая длина до 200 см для двуручного (пристрастный допуск на полигоне).

-общий вес до 2000г для двуручного, до 1500г для одноручного

общий вес до 2000г.

5.3. Топоры (соответствующие фракции)

- материал: Протектированное оружие (ЛАРП) (ПО)

- общая длина до 100 см.

5.4 Копья. Общая длина до 220 см. (двуручное) или до 100 см (одноручное) . вес до 2500 г (двуручное) или до 1000 г (одноручное) . Наконечник - Ларп.

(двуручное) или до 100 см (одноручное) . вес до 2500 г (двуручное) или до 1000 г (одноручное) . Наконечник - Ларп

Рекомендуется использование наконечников со встроенным демпфером. Диаметр круглого наконечника не менее 30мм, треугольного - скругление “острия” не менее 5-ти рублевой монеты, для самодельных наконечников из пенки действует строгий допуск у мастера по боевке.

Наконечник не должен прожиматься или сгибаться до древка.

5.5. Двуручное оружие. Будет иметь специальный маркер. Должно удерживаться двумя руками. Может быть клинковым, древковым рубящим/дробящим, древковым колющим (только копья). Двуручное оружие пробивает доспех. Примечание: при легком ранении руки, двуручное оружие не может использоваться.

- будет проходить тщательный допуск

5.6. На игру допускаются луки с натяжением до 14 кг (=31 фунт) и скоростью полета стрелы не более 33 м/с (=110 fps). При допуске лук будет натягиваться на всю длину стрелы, до гуманизатора. Ограничители хода тетивы при замерах не учитываются. Изменение длины тетивы не допускается. Луки со стрелами длиннее 75см до гуманизатора являются объектом особого внимания, с возможным пристрастием при допуске.

**Примечание: при легком ранении руки, лук не может использоваться.**

5.7. Стрелы. На игру допускаются ТОЛЬКО СЕРИЙНЫЕ ГУМАНИЗАТОРЫ диаметра 50мм и более показанные далее (оригинальные, а не такой же формы, изготовленные самостоятельно). Гуманизатор должен быть прочно зафиксирован на древке, с упором в закладной элемент, исключающим соскальзывание древка.

5.8 Древки игровых стрел должны быть ровными и иметь в поперечном сечении круглую форму, не иметь заноз, трещин, сколов и заусениц. Допускаются деревянные древки не тоньше 8мм или фибергласовые (НЕ карбоновые) не тоньше 6,7мм. Игровые стрелы должны быть с эстетичным и прочным “оперением” без режущих кромок (т.е. стрелы с оперениями из обрезков пластиковых бутылок и т.п. допущены не будут), иметь нормальный баланс (центр тяжести не дальше 1/3 длины от наконечника) и весить не более 67 грамм. Стрелы должны иметь тройное (или большее) оперение и быть не короче 65см. Древки под резьбовые гуманизаторы должны быть укреплены в месте возможного выламывания инсерта. Не допускаются стрелы и болты с древками имевшими поломку

5.9 Лук и стрелы допускаются в комплексе определённому человеку. Так же, на допуске будет проводиться проверка навыков. Т.к. отсутствие навыков может привести к повышенному травматизму и попаданию в голову

5.10. На игру допускается НЕРФ и аналоги, стреляющие мягкими дротиками и шариками. Оружие не должно иметь автоматического режима стрельбы, допускается только полуавтомат (зажали курок, произошел только один выстрел, для повторного выстрела нужно снова нажать курок). Оружие должно быть окрашено в не кислотные цвета, приветствуется наличие светящихся “магических кристаллов”. Оружие, соответствующее по внешнему виду современному вооружению, не допускается. По внешнему виду всех НЕРФ рекомендуется консультироваться с мастером по антуражу.

При легком ранении руки, вы не можете использовать раненую руку для стрельбы, опоры, перезарядки, взведения курка, передергивания затвора и тд.

5.11 Для всего оружия типа НЕРФ и аналоги, стреляющие мягкими дротиками и шариками будет проводиться допуск. Первичный контроль - дальность стрельбы не более 24 метров. Вторичный - субъективная пристрастная проверка на безопасность.

**Щиты.**

6.1 допускаются только щиты с гуманизированным (ЛАРП) кантом или целиком ларповые щиты. Кромка щита не должна прощупываться через слои гуманизации канта.

6.2. Круглые щиты: максимальный диаметр 75 см.

6.3. Все остальные щиты должны вписываться в прямоугольник 75 х 65 см.

6.4. При наличии умбона, он должен быть также гуманизирован или выполнен из материала жесткостью не более 50 шор и толщиной не менее 1 см

6.5. Щит не должен иметь острых частей, способных повредить ларп.

6.6. Щит в руке пробивается только метательной магией, и алхимическими бомбами.

6.7. Щит, находящийся в руке, не пробивается оружием ближнего боя и стрелковым оружием

6.8. Щит, находящийся не в руке (например, на спине), пробивается любым оружием (т.к. считается частью снаряжения)

6.9. Не допускается использование оружия или метание алхимических бомб/магических снарядов рукой, в которой находится щит (считайте, что щит занимает всю руку)

**7. Разрешенные действия.**

- рубящие удары допущенным оружием в поражаемую зону;

- уколы копьями в поражаемую зону, за исключением шлема;

- стрельба из допущенного оружия в поражаемую зону, за исключением шлема;

Метание магических снарядов и алхимические бомб в поражаемую зону, за исключением шлема, но с присоединением к поражаемой зоне щитов и допущенного оружия игрока.

**Запрещенные (штрафные) действия.**

- удары ребром щита, гардой или навершием оружия, руками;

- выстрелы в голову;

- удары руками и ногами;

- удары / уколы в запрещенную зону;

- уколы мечами, кинжалами, топорами и двуручными топорами/алебардами/посохами (если они при допуске не были обозначены колющими);

- удары / уколы по лежачему (кроме обозначения).

- любые борцовские приемы и приемы рукопашного боя (включая захваты боевой части оружия)

-использование щита без шлема

При исполнении запрещенных действий ваш персонаж получает тяжелое ранение со всеми последствиями. При повторном нарушении вы должны отправиться в мертвяк. Злостным нарушителям будет отказано в продолжении игры.

Если ваше действие привело к травме другого игрока, вы обязаны прекратить боевое взаимодействие и помочь травмированному добраться до ближайшего медика для оказания первой помощи

-метание допущенного оружия и магических снарядов в голову и шлем

Систематические выполнение запрещённых действий будет приводить вашего персонажа в состояние тяжёлого ранения. При повторение данной ситуации вас попросят покинуть место проведения игры.

**8. Плен.**

8.1. В плен можно взять игрока, добровольно согласившегося на это, либо находящегося без сознания или в тяжёлом ранении.

8.2. Взятие в плен отыгрывается связыванием рук пленного перед собой лентой, веревкой, бинтом, кандалами и тп. Связывать нужно символически! Вырываться из пут нельзя! Оружие, щит, бомбы и тд пленного персонажа считаются отобранными (пользоваться ими и магией нельзя). Забирать оружие и щит игрока нельзя.

8.3. По истечении 10 минут считается, что пленный смог развязать веревки. Если конвою нужно больше времени - веревки нужно повязать заново, тем самым запустив второй таймер до ПЯТИ минут.

Связывать подряд можно не более двух раз. За тем срабатывает статус "сбежал"

8.4. Статус "сбежал". По истечении 10 минут после первого таймера либо 5 минут второго игрок надевает хайратник, сбрасывает каналы или путы на месте и считается сбежавшим. Сбежавший должен проследовать в свою локацию кратчайшим возможным путем . По пути он не должен вступать в бой и взаимодействовать с кем-либо или чем-либо

8.5. Все таймеры ранений и статусов продолжают идти своим чередом . Игрок в тяжёлом ранении без оказания помощи погибает и т.п.

8.6. Обыска нет. Игровые предметы у пленного отбирать нельзя. Пленный может сам добровольно отдать игровые предметы, если ему перед этим развяжут руки.

8.7. Пленного нельзя заставить принять что либо, включая алхимические зелья. Пленный может добровольно принять зелье, если ему перед этим развяжут руки.

**9. Правила по лагерям.**

9.1. В пределах игровых лагерей (изначально огражденная территория) запрещены боевые взаимодействия, не работают правила по боевым взаимодействиям, боевая (метательная) магия, бомбы. Причинить ранение, убить, оглушить в пределах лагеря нельзя. Магические ритуалы, которые могут привести к ранение или смерти, не могут проводиться в пределах игровых лагерей. Стрелы, бомбы и боевая магия, попавшие в пределы лагеря, не работают. Пожалуйста, не тратьте ценные ресурсы и ману на попытки закинуть их на чужую территорию.

9.2. На территории лагеря работают зелья, проклятья, болезни, продолжаются все таймеры, включая полученные ранения. Можно погибнуть от зелья, ранения, неудачной операции, смертельной болезни или проклятья (см соответствующие правила и/или эффекты переданного вам чипа)

9.3. Каждый обитатель этого лагеря может провести (добровольно или оглушенного) любого персонажа из других лагерей (кроме жреца чужих Богов). Персонажи из других лагерей обязаны покинуть лагерь по первому требованию обитателя. Отменить данное требование может только вышестоящий обитатель лагеря (рядовой обитатель - > жрец - > глава локации).

9.4. Вышестоящий член лагеря может потребовать от нижестоящего покинуть лагерь (на время не более 15 минут, не чаще раз в три часа)

**Правила по магии**

**Главным источником(ресурсом) магии являются камни маны**

1.1 В каждой фракционной локации должен стоять алтарь для подношений богам, на котором раз в цикл появляются камни маны.

1.2 Жрецы (маги) могут свободно брать камни маны с алтаря при условии, что количество маны на руках жреца не превышало 10 - столько смертное тело может хранить при себе, пока алтарь не улучшен. Кроме жрецов ни кто не может брать камни маны с алтаря, при попытке взять камень, он получает статус легкое ранение.

1.3 Камни маны расходуются на создание (закупку у локационного теха) боевых и вспомогательных заклинаний, а также для наполнения и активации ритуалов, снятия проклятий.

1.4 Все заклинания в виде карточек и дополнительного листа с описанием эффекта заклинания. В случае боевого заклинания лист с эффектом необходимо прикрепить к метательному снаряду.

1.5 После прочтения заклинания карточку с ним необходимо порвать - больше это заклинание использовать нельзя.

1.6 Эффект заклинания необходимо разыграть в течение 10 секунд после прочтения (например: метнуть мяч)

В иных случаях заклинание считается неуспешным.

1.7 Жрец (маг) на руках может иметь не более 5 боевых и 5 вспомогательных заклинаний, они не являются частью резерва камней маны.

**2.0 Магия на игре подразделяется на два вида: боевую и вспомогательную.**

2.1 Боевая магия - имитируется теннисным мячиком (проколотым на 1-2см) обшитым тканью цвета фракции по типу «мешка», со свободным концом 15-20 см

Цвет ткани должен соответствовать цвету фракции:

Северная фракция - синий

Западная фракция - зеленый цвет

Восточная фракция - красный цвет.

Метательные снаряды для магии игроки привозят с собой.

2.2 При попадании боевого заклинания персонаж выходит из боя, до момента прочтения эффекта попавшего заклинания. Игрок, в которого попали заклинанием, принимает не боевую позицию, скрещивает руки над головой, после этого поднимает снаряд. Читает эффект заклинания. До этого момента персонаж не возвращается в бой. Его не могут атаковать. Он не может двигаться, разговаривать, и делать какие-либо манипуляции, кроме поиска магического снаряда. Если снарядов рядом несколько и нет уверенности, какой именно попал - взять ближайший. Если в течении 10 секунд не удалось найти снаряд, то персонаж получает статус тяжёлое ранение.

Всем необходимо по возможности держаться от персонажа, в которого попало заклинание, на расстоянии от 2 метров, пока персонаж не дочитает эффект и начнёт отыгрыш, или не пройдёт 30 секунд от подъема маг снаряда/бомбы (что меньше). МГ понимает сложность данной системы и её недостатки, и просит не эксплуатировать уявимости. Ведите себя корректно и уважительно к другим игрокам, дайте возможность отыграть магические эффекты наложенных заклинаний и действие бомб. В свою очередь игроки, в которых попали маг снаряды и бомбы, не начинайте после прочтения эффектов атаку в других игроков с земли, вначале поднимитесь на ноги

2.3 Вспомогательные заклинания необходимо только подготовить (закупить за камни маны у локационного теха) и при использовании зачитать заклинание с карточки, после чего эффект заклинания работает, а карточку заклинания необходимо порвать. Можно применять в бою.

2.4 Все использованные карточки заклинания можно оставить себе на память или сдавать игротехникам.

**3.0 Заклинания**

3.1 Базовые заклинания каждая фракция будет знать на старте игры, остальные заклинания можно найти в пространстве игры.

3.2 У каждой фракции свой язык для чтения заклинаний. На карточке заклинания будет написана транскрипция на русском языке:

Северная фракция - немецкий язык

Западная фракция - латынь

Восточная фракция - японский язык.

Пример заклинания исцеления:

Север - Ихь хайле дайне Вунден. Ich heile deine Wunden.

Запад - : Сана туас вульнера. Sana tuas vulnera.

Восток - Ваташи ва аната но кицу о ияшимасу. Watashi wa anata no kizu o iyashimasu

3.3 После прочтения боевого заклинания - есть 10 сек на бросок снаряда (мяча). Игрок, в которого попал снаряд должен сразу начать его поиск и ознакомиться с эффектом.

В это время атаковать и взаимодействовать с игроком нельзя.

3.4 Заклинание считается успешным при попадании в любую часть тела/экипировки (броня, щит и тд). При спорных моментах (не почувствовал попадание) эффект заклинания принимает на себя тот, к кому мяч ближе лежит.

3.5 Эффект вспомогательного заклинания считается примененным, сразу после прочтения и отыгрыша ( на усмотрение читавшего заклинание)

**Правила по медицине**

На игре есть всего два статуса связанных с физическим ранением персонажа: легкое и тяжёлое ранение.

1.1 Легкое ранение - Попадание в конечность. Сразу после попадания конечность перестает работать. (рука висит плетью, нога волочится, без двух ног - лежим или ползаем), второе попадание в уже раненую конечность переходит в тяжелое ранение (вам почти отрезали конечность, у вас начинается болевой шок, вы становитесь не боеспособным). До двух конечностей может иметь статус лёгкого ранения, попадание в третью конечность переводит все лёгкие ранения в одно тяжёлое.

1.2 Тяжелое ранение - Попадание оружием в корпус — это сразу тяжелое ранение, только если на персонаже нет брони (смотри правила по боевому взаимодействию). Персонаж не может драться, использовать особые способности, громко разговаривать, перемещается ползком или медленным шагом опираясь на оружие или помощника. Через 10 минут без помощи лекаря он умирает. В этом состоянии вас могут напоить зельем, связать, добить.

1.3 Любой персонаж может использовать специальное действие - перевязка.

Перевязка - заметная полоса БЕЛОЙ ткани или бинта на поврежденной конечности. Для рук приветствуется подвязка через шею. Перевязать может любой персонаж (можно даже перевязаться самому) без траты ресурсов.

1.4 Тяжело раненый персонаж не может перевязать сам себя.

1.5 В случае легкого ранения без перевязки оно перейдет в статус тяжелое через 10 минут. Перевязка отключает таймер и легко раненый может так ходить (не пользуясь конечностью), пока не будет ранен повторно или не зайдет к лекарю.

1.6 В случае тяжелого ранения без перевязки - персонаж умрет через 10 минут. Перевязка продлевает таймер ДО 30 минут (от момента получения тяжелого ранения).

**Лекарем на игре является Алхимик.**

2.1 Алхимик - лекарь может помочь персонажу справится ТОЛЬКО с последствиями боевого взаимодействия и ядами, а именно - со статусом тяжелого или легкого ранения, любые статусы (отравление, хворь).

2.2 С последствиями проклятий или иных статусов, персонажу могут помочь только жрецы(маги), тайные знания или боги.

2.3 В случаях с любым ранением - персонажу необходимо направиться в Лекарскую к алхимику на операцию. Лекарь должен обработать и зашить рану. Провести операцию можно вне лекарской, но шансы на успешный исход значительно снижаются.

2.4 Когда лекарь начал лечение, таймер ранения для персонажа останавливается. Если лекарь оставил пациента во время операции больше чем на минуту, таймер ранения продолжает отсчет, а операцию необходимо начинать сначала.

Важно: таймер перестает работать если лекарь начал лечить персонажа. Если его просто положили в лекарской, то он все еще умирает и это будет продолжаться, пока лекарь не начнет лечение.

2.5 Лекарь должен отыграть процесс лечения (5-10 минут), затем сшить края бинта на новом шраме персонажа.

2.6 После операции лекарь может напоить персонажа зельями и должен дать вытянуть из мешка камень. Белый или черный (Если у персонажа есть особые свойства - необходимо заранее уведомить об этом лекаря).

Белый - операция прошла успешно и персонаж здоров.

Черный - при легком ранении - стало хуже, персонаж получает статус тяжелое ранение, а лекарь начинает готовиться к новой операции.

Черный - при тяжелом ранении - персонаж умер на операционном столе.

Количество в мешке черных и белых камней.

При операции на локации на старте игры: 5 белых и 5 черных. Дополнительно белые или черные камни в мешок добавляются в зависимости от проклятий и благословений на лекаре, от проклятий и благословений на пациенте, от улучшений лекарской, от отыгрыша дополнительных важных действий лекаря. Оговаривайте до операции есть ли на лекаре или пациенте особые эффекты, которые могут повлиять на успешность операции (на количество камней).

При операции вне локации: 5 белых камней и 8 черных камней, потому что мир, в который вы попали опасен. Безопасное и защищенное от негативных условий место это локация и лекарская. Дополнительно влияют на количество камней вне локации все те же факторы, кроме улучшений лекарской.

Под отыгрышем дополнительных действий лекаря подразумевается:

промыть рану пациенту (+1 белый камень)

помолиться своему Богу (+1 белый камень)

не отвлекаться от операции - не отходить от пациента, не прерываться (+1 белый камень)

Они суммируются.

Других доп действий не предусмотрено - придумывать ничего не надо, не перегибайте)

Мы вам доверяем, поэтому локационщика или игротеха при проведении операции звать не надо, посчитайте сколько каких камней самостоятельно.

**Операция может осуществляться только на “операционном столе” (коврик, пенка, подобие кровати).**

**Правила по Алхимии**

Алхимия использует следующие игровые ценности: чипы трав и зелья.

1.1 Чип травы: выглядит как сложенный вдвое лист размера А6. На лицевой стороне изображен цветок, на обороте 4 “лепестка” закрыты степлером. На каждом “лепестке” - символ. Открытие чипа моделирует получение из него полезных свойств.

**ВАЖНО: вскрыть чип может только алхимик в мастерской своей фракции, на каждом цветке чип можно вскрыть только один раз, остальные три “лепестка” открывать запрещено.**

**2 Зелья.**

2.1 Зелье — это склянка, к которой приклеен один или два чипа.

2.2 Белый чип. Он есть на всех зельях, это - основной эффект, который персонаж узнает, когда выпьет.

2.3 Чип на цветной бумаге. Это побочное воздействие зелья, оно может быть, а может не быть. При наличии у зелья цветного чипа, сначала открывается цветной чип, и срабатывает его эффект, потом чип белого цвета.

2.4 Зелья нельзя подлить, подмешать, намазать на оружие и тд

2.5 Эффект зелья можно узнать только после употребления, заранее он не известен. Поэтому есть шанс быть отравленным или получить не тот эффект, который написан на бирке (бирку делает сам алхимик).

2.6 Зелье можно выпить добровольно или влить в недееспособного персонажа (статус оглушен, тяжелое ранение).

**3 Яды.**

3.1 На некоторых снадобьях или побочных эффектах вы увидите череп на фоне. Это означает, что перед вами ЯД.

3.2 Если персонаж употребил ЯД любым способом, то должен нарисовать у себя на руке символы, которые указаны в эффекте снизу. Отыгрыш симптомов на усмотрение игрока.

3.3 Есть зелья от любого яда, так же алхимик может собрать уникальный антидот.

3.4 Пример: Персонаж выпивает зелье с биркой “Зелье силы” и открывает чип. Видите череп на фоне и символы внизу: (три-четыре алхимических символа). “Вы не можете бегать и сражаться. Любое ранение для вас сразу тяжелое. +3 черных камня в операции на вас.” Персонаж обязан нарисовать на себе все символы (символы должны быть легко смываемые) и найти Алхимика. Персонаж должен выпить (сымитировать) зелье, открыть чип “Яд выведен, можешь стирать символы. Все прошло.”

3.5 Одновременно может быть от 1 до 5 эффектов, от 1 до 5 символов соответственно.

**4.0 Алхимики могут использовать алхимические бомбы**

4.1 Алхимическая бомба - имитируется теннисным мячиком (проколотым на 1-2 см). Мячик обшивается тканью, по тип мешка, чтобы оставался свободный край 15-20 см

Цвет ткани должен соответствовать цвету фракции кислотного оттенка:

Северная фракция - кислотно синий

Западная фракция - кислотно зеленый цвет

Восточная фракция - кислотно красный цвет.

4.2 Алхимические бомбы игроки привозят с собой. При попадании алхимической бомбы персонаж выходит из боя, до момента прочтения эффекта алхимической бомбы. Игрок, в которого попали алхимической бомбой, принимает не боевую позицию, скрещивает руки над головой, после этого поднимает снаряд. Читает эффект алхимической бомбы. До этого момента персонаж не возвращается в бой. Его не могут атаковать. Он не может двигаться, разговаривать, и делать какие-либо манипуляции, кроме поиска алхимической бомбы. Если снарядов рядом несколько и нет уверенности, какой именно попал - взять ближайший. Если в течении 10 секунд не удалось найти снаряд, то персонаж получает статус тяжёлое ранение.

Всем необходимо по возможности держаться от персонажа, в которого попало заклинание, на расстоянии от 2 метров, пока персонаж не дочитает эффект и начнёт отыгрыш, или не пройдёт 30 секунд от подъема маг снаряда/бомбы (что меньше). МГ понимает сложность данной системы и её недостатки, и просит не эксплуатировать уязвимости. Ведите себя корректно и уважительно к другим игрокам, дайте возможность отыграть магические эффекты наложенных заклинаний и действие бомб. В свою очередь игроки, в которых попали маг снаряды и бомбы, не начинайте после прочтения эффектов атаку в других игроков с земли, вначале поднимитесь на ноги

Отдельная благодарность МГ “Воображаемые друзья”, за разрешение использовать их механику и правила по алхимии

**Правила по БЖЗИ и мертвяку**

1.0 Жизнь персонажа на игре представлена лентами

1.1 На начало игры у каждого игрока есть по 3 ленты (цвет ленты зависит от выбранной фракции)

1.2 Каждая лента — это жизнь родственника/близкого человека

1.3 Игрок должен определиться со списком тех, чью жизнь будут символизировать ленты и отразить это в заявке до начала игры

1.4 Ленты не отчуждаемы и являются собственностью персонажа

1.5 На начало игры ленты необходимо получить в мастерке

2.0 Погибая на игре, в первую очередь, игрок расходует одну из лент

2.1 Смерть, после исчерпания лент, финальна.

Необходимо перегрузится другим персонажем (после 30 минут в мертвятнике нужно обратиться в мастерку)

2.2 После смерти игрок обязан надеть хайратник и отправится в мертвятник.

2.3 Срок нахождения в мертвятнике 30 минут (время нахождение может быть изменено по усмотрению мастера по мертвятнику)

2.4 По истечении 30 минут игрок в хайратнике должен вернуться на свою локацию и повязать использованную ленту на древо, возле алтаря

**Правила по крафту.**

1.0 Модель Крафта на игре - твистинг

1.1 Крафтить могут только инженеры

1.2 Крафт возможен только в мастерской

1.3 Для крафта необходимы чертеж и ресурсы, ресурсы будут потрачены в процессе крафта, так как чертеж остается у вас.

1.4 Несколько чертежей доступны на старте игры, остальные необходимо найти в пространстве игры. Допускается разработка личного чертежа (необходимо согласовать с МГ схему и принцип работы, чертеж схемы получить чип на авторский чертеж)

**2.0 Ресурсы для крафта представляют собой шары для моделирования (далее ШДМ)**

2.1 ШДМ делятся на:

**Обычные**

**Золотые**

**Золотые ШДМ, более редкие и будут необходимы для сложных чертежей**

**Золотой ШДМ, можно обменять на 2 обычных ШДМ.**

Различие в цвете и плотности.

2.2 Если во время крафта ШДМ лопнул, то ресурс считается испорченным и не подлежит использованию

2.3 После успешного Крафта игрок обязан зачиповать изделие у мастера, без чипа изделие не закончено и не может быть применено

2.4 Все ШДМ подлежат утилизации в мастерке

**Правила по добычи ресурсов.**

1.0 Ресурсы на игре делятся на добываемые в шахтах/лесопилках/ рудниках, и в пространстве игры.

1.1 Точки добычи ресурсов (шахта, лесопилка, рудник) - участки, огороженные лентой/нетканкой, для отыгрыша моделей добычи ресурсов.

1.2 Точки добычи ресурсов являются нейтральной зоной. Любые боевые действия и конфликты в них запрещены.

1.3 Добывать ресурсы может любой класс.

1.4 В зоне добычи ресурсов можно находится не более 5 минут (в зонах добычи ресурсов есть часы (песочные), для отсчёта времени). По истечении времени необходимо выйти из зоны добычи ресурсов, следующий заход возможен не раннее, чем через 10 минут.

1.5 Если персонаж не успел выйти или вернулся раньше, то каждую последующую минуту он получает лёгкое ранение (секунды округляются в большую сторону)

1.6 Одновременно добывать могут до 3-х персонажей, но время нахождения при этом сокращается:

1 персонаж - 5 минут

2 персонажа - 2,5 минуты

3 персонажа - 1,5 минуты

Время возвращения в шахту не меняется - минимум 10 минут

Если одновременно добывает более 1 персонажа, то отсчёт времени происходит по часам, с наименьшим количество песка (пример: у первого зашедшего осталось меньше половины песка, второй зашедший только перевернул свои часы. В этом случае отсчёт происходит по часам зашедшего первым)

1.7 В каждой зоне добычи ресурсов находится инструкция с описанием процесса добычи, перед началом добычи ресурса, игрок обязан с ней ознакомиться и следовать правилам.

2.0 Добытые ресурсы можно транспортировать 2 способами:

2.1. Караван. Моделируется носилками, по типу строительных (две палки 1,5 метра длинной, между которых находится площадка из ткани/дерева шириной в 60 см.

2.1.1 Для транспортировки необходимо, находясь в зоне добычи, погрузить ресурс в "носилки", вдвоем поднять их и пешим шагом отнести в точку назначения.

2.2 Телепорт (необходим жрец знающий заклинание)

2.2.1 Для транспортировки необходимо, находясь в зоне добычи, погрузить ресурс в "носилки" прочесть заклинание (порвать карточку заклинания) надеть хайратники, после этого взять носилки вдвоем и отнести в точку назначения. По прибытию на место снять хайратники.

2.3 В случае остановки каравана из-за боевого или иного взаимодействия, "носилки" необходимо поставить на землю, отыграть взаимодействие, после этого взять носилки вдвоем и продолжить движение.

2.4 Если во время транспортировки ресурс оказался вне каравана (упал, столкнули и тд.) он считается утраченным и не подлежит использованию.

2.5. Если осталось менее 2 персонажей для транспортировки груза (были ранены, убиты, прокляты и тд), то "носилки" остаются лежать на земле, до тех пор, пока их не заберёт фракция - владелец.

2.5.1 Пока "носилки" находятся без защиты (нет ни 1 персонажа из фракции - владельца каравана, способного сражаться), ресурсы может забрать любая фракция.

2.5.2 Для кражи ресурсов необходимо принести вдвоем свои "носилки" поставить их параллельно и перенести на них ресурсы. После этого вдвоем транспортировать ресурсы в место назначения.

**Правила по ритуалам.**

1.0 На игре ритуалы моделируются начертанием схем 3 уровней сложности.

1.1 Подготовить ритуал может персонаж любого класса. Провести ритуал может только жрец.

1.2 Ритуалы могут быть 1,2 и 3 уровня. Доступность каждого уровня зависит от уровня алтаря.

1.3 Ритуалы первого уровня не требуют обязательного присутствия региональщика

1.4 Ритуалы второго и третьего уровня требуют обязательного присутствия региональщика

1.5 Ритуал можно провести только в пределах фракционной локации (настоятельно рекомендуем подготовить одно определенное место заранее)

1.6 Все схемы ритуалов предоставляются мг, личные ритуалы можно предложить не позднее 15.07.24 в ЛС группы. Решение по допуску принимается МГ до 31.07.24

**2.1 В подготовительный этап входит: начертание схемы ритуала, распределение ресурсов согласно схеме ритуала**

2.2 Схема чертится на обоях/ватманах (обои/ватман, канцелярию игроки должны привезти с собой)

2.3 При начертании схемы необходимо соблюсти рисунок, последовательность символов/рун/иероглифов и заявленный размер

2.4 Разложить требуемые ресурсы необходимо в определенных местах, согласно схеме.

**3.0 Провести ритуал может только жрец, использовав Ману. Количество необходимой маны указано в схеме ритуала.**

3.1 Для начала ритуала жрец должен влить необходимое количество маны (положить камни маны в необходимое место согласно схеме)

3.2 Произнести: " Я \*полное имя\* начинаю ритуал \* название ритуала\*, после этих слов прерывать ритуал нельзя

3.2 Произнести весь текст ритуала (допкстимо читать текст ритуала с антуражного листа/свитка)

3.3 После фразы " я завершаю ритуал" ритуал считается завершенным

3.4 Все затраченные ресурсы и мана считаются потраченными и использованию более не подлежат. Схема ритуала уничтожается, если иного не указано. (Начерченную схему на ватмане/ обоях необходимо сдать региональщику для утилизации)

3.4 От начальной до финальной фразы — непосредственно идёт ритуал и отвлекаться жрец не должен.

3.5 Если в процессе ритуала жрец сбился или отвлекся, то ритуал считается не успешным. На жреца накладывается статус "откат"

3.6 Если есть нарушения в начертании схемы, в необходимых ингредиентах или их расположении, но ритуал проведен, то на жреца накладывается статус "откат"

3.7 Последствия статуса "откат" сообщает региональщик. Если, по какой-либо причине, региональщик не озвучил действие статуса/не выдал карточку, то жрец обязан самостоятельно обратиться к региональщику, для получения информации о действии статуса и последствий

**Болезни.**

На игре персонажи иногда будут заболевать, по разным причинам. В игре вы найдете справочник болезней, в котором будет описано какие бывают симптомы при какой болезни. Этот справочник понадобиться лекарю (алхимику), для того, чтобы он смог вылечить своих пациентов. Симптомов у одной болезни 3. Разные болезни имеют разный способ заражения, об этом тоже указано в справочнике. Вылечить болезнь можно зельем, сваренным по рецепту, указанному в справочнике болезней.

Вы поймёте, что вы заболели, когда вам дадут аскольд карту с названием болезни и четырьмя скрытыми отрывными полями. Если вы заболели, то обратитесь к лекарю (алхимику) и как можно точнее ему опишите что с вами происходит, как именно вы заразились и как давно вы больны.

Когда вы получили аскольд карту, вам следует сразу оторвать первое отрывное поле с симптомом. Затем, как можно скорее, пойти к лекарю и подробно описать этот симптом и способ заражения. НАЗВАНИЕ БОЛЕЗНИ НИКОМУ ГОВОРИТЬ НЕЛЬЗЯ. Если у лекаря есть справочник болезней (его нужно найти в игре), то он может сварить для вас лекарство. Чем больше симптомов у вас проявилось, тем точнее лекарь сможет поставить диагноз. Некоторые симптомы у болезней дублируются (не все), поэтому есть вероятность, что вам не сразу поставят правильный диагноз и приготовят не то лекарство. Оно не поможет и в этом случае вам нужно новое лекарство, от другой болезни. Отыгрывайте свои симптомы так, чтобы другие персонажи поняли, что с вами что-то не так, что вы больны.

Через определенное время (20 минут, время указано в аскольд карте) вам нужно будет открыть следующее отрывное поле с симптомом. Эффекты этого симптома прибавляются к эффектам предыдущего. Затем, через 20 минут, вам следует также поступить с третьим отрывным полем и открыть третий эффект. Теперь на вас действуют три эффекта, все три симптома проявляются.

Затем следует поле с последствием. Если до открытия этого поля вас не успели вылечить, то болезнь прошла, ваш организм с ней справился… Но наступает последствие. Все симптомы прошли, но вам осталось отыгрывать эффект последствия. Он будет.. неприятен. Если это поле открыто, то лекарство вам уже не нужно, оно не подействует. Обращайтесь за помощью вовремя, не тяните с лечением.

Если вы переболели болезнью, то второй раз этой же болезнью вы заболеть не можете, у вас к ней иммунитет. Даже если вы пару раз умрете (до окончательной смерти персонажа).

Не говорите лекарю название болезни, ваш персонаж не может сам себе поставить диагноз. Название болезни знает игрок, а не персонаж. Играйте честно и дайте возможность другим поиграть в исследование и повзаимодействовать с вами, так будет интересней. И не забывайте отыгрывать эффекты симптомов и последствий.

Как понять помогло ли вам лечение

Если вы нашли лекаря и тот приготовил для вас лекарство (снадобье), то выпейте его и спросите от какой болезни лекарь его готовил. Затем сравните сходится ли болезнь что назвал лекарь с той, что написана в вашей аскольд карте. Если болезни сходятся, то вы поправились, всё обошлось. Если же лекарство не от той болезни, то вы всё еще больны, нужно другое лекарство. Скажите об этом лекарю. Пока лекарь готовит новое снадобье, вы открываете новые поля в аскольд карте через указанное там время - таймер не останавливается. Болезнь прогрессирует.

Аскольд карта выглядит так:

- Название болезни

- Симптом 1 (закрытое отрывное поле с эффектом)

- Симптом 2 (закрытое отрывное поле с эффектом)

- Симптом 3 (закрытое отрывное поле с эффектом)

- Последствие (закрытое отрывное поле с эффектом)

**Название болезни (ее нельзя сообщать лекарю).**

Симптомы. На карте заклеены 3 симптома и написано время, через которое нужно открыть каждый следующий симптом. В симптоме кратко написано что происходит с персонажем, чтобы он мог это отыграть и описать лекарю. После открытия симптома на карточке, он сразу начинает действовать - необходимо отыгрывать указанные в симптомах эффекты и учитывать их при всех взаимодействиях. Каждый новый симптом добавляется к предыдущему и их эффекты работают вместе. Болезнь прогрессирует. Эффекты действуют до тех пор, пока болезнь не будет вылечена или пока не наступит последствие.

Последствие. Последнее отрывное поле - это последствие болезни, которое наступает, если болезнь не успели вылечить. Ваш организм справился с болезнью, но без лечения болезнь не могла пройти бесследно. Все симптомы перестают действовать, остается только эффект последствия. В этом поле указано как долго эффект будет действовать.

Вы считаетесь больным до тех пор, пока вас не вылечили зельем от болезни, или пока не наступило последствие.

После того, как вы переболели данной болезнью, у вас появился к ней иммунитет. Второй раз этой же болезнью заболеть нельзя. И в случае, если вас вылечили, и в случае, если болезнь прошла сама.

Подытожим..

- Если к вам попала аскольд карта, то сразу открываете первое отрывное поле.

- Название болезни никому нельзя говорить.

- Обратитесь за помощью к лекарю.

- Через указанное время открывайте следующие отрывные поля.

- Помните про эффекты, отыгрывайте их и учитывайте при всех взаимодействиях.

- Если вы переболели болезнью без лечения, то на вас действует последствие.

- Второй раз этой же болезнью заболеть нельзя, у вас к ней иммунитет до окончательной смерти персонажа. (Другой – можно)