

Заезд и бытовые условия

Заезд

Мы ждем вас на базе не ранее 21 часа, не позже 24 часов. На воротах охраннику надо сказать, что вы на игру. Далее надо заехать, встать на парковке за воротами и позвонить Шико (телефон опубликован в join) сообщить, что вы на месте — за вами приедут или придут.

Ориентируйтесь на то, что стартового парада не будет и мы не хотели бы, чтобы игроки гуляли по территории базы до начала игры. Вскоре после заселения мы кратко пообщаемся с вами про правила, расскажем некоторые нюансы. После этого для вашего экипажа игра начнется — вы в корабле, летите по своим делам, готовитесь спать, возможно ужинаете. Настоятельно рекомендуем не тусить до утра, а выспаться. Игра начнется рано утром, начало игры вы точно не пропустите!

Бытовые условия

Домики-сафари, которыми отыгрываются корабли, содержат все необходимые удобства: душ, туалет, электричество, отопление.

В домиках тепло: по словам администрации, температура внутри в районе +20°, которая обеспечивается двумя обогревателями. Если опасаетесь замерзнуть, берите с собой летний спальник. На базе уже проводились игры в холодные месяцы, в том числе в ноябре, и по отзывам, температурный режим выдерживается. База говорит, что есть некое число запасных обогревателей и всегда можно попросить запасные одеяла.

В домике 3 крепких двухэтажных кровати, выдерживающие взрослых людей, так что заранее решите, кто спит наверху в командах, где 4 человека.

Чайников, микроволновок, холодильников в домиках нет. Можно везти с собой электроприборы для готовки еды и кипячения воды (чайники, кофеварки, плитки). Газовыми приборами (и прочими огненными) пользоваться в домике нельзя. Также нельзя курить, дымить и вот это все. Холодильник, судя по прогнозу погоды, скорее не понадобится.

Игровые условия

Одевайтесь по погоде. Термобелье, вот это все. Скорее всего, ваши персонажи будут много ходить по лесу и пересеченной местности, поэтому рекомендуем запастись подходящей обувью и запасом сухих носков, так как скорее всего будет сыро.

Мы делим базу с другой игрой. Граница между нашими зонами проведена так, что маршруты движения у нас не будут пересекаться с их маршрутами. **Граница полигона будет обозначена красно-белой сигнальной лентой.** Пожалуйста, по игре воспринимайте это как неприступные скалы, а всех иных людей на заднем плане игнорируйте.

Как добраться

Адрес базы Мирный: [Рузский район, деревня Рыбушкино, ул. Полевая.](#)

Точные координаты ворот: 55.742367, 36.127000

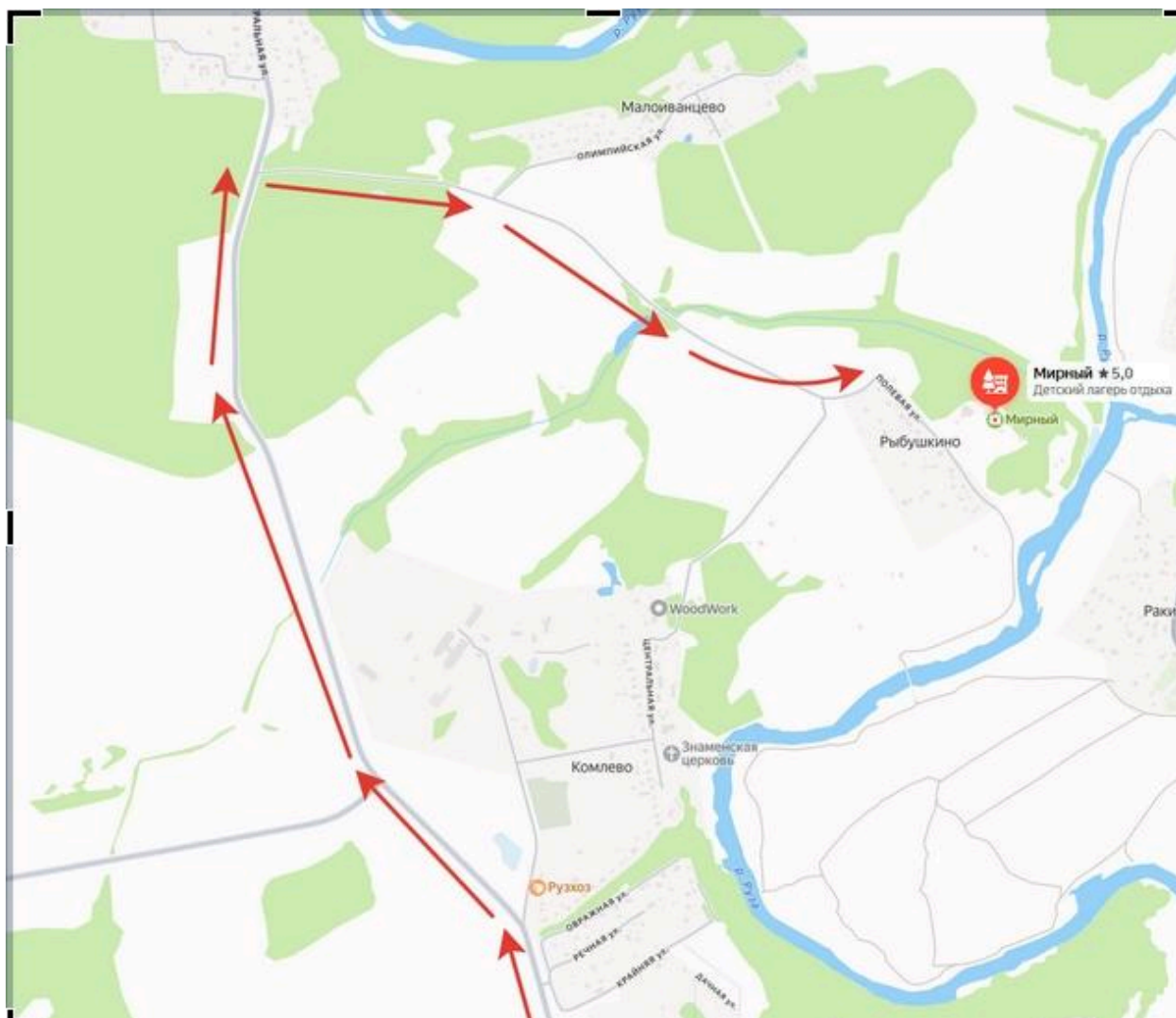
Пешеходам рекомендуем синхронизироваться с сокомандниками и добираться на их автомобилях. Узнать, кто еще едет на игру, можно через [сетку ролей](#). Если по какой-то причине найти попутку не удалось, то есть два варианта:

- Первый — с Белорусского вокзала до станции Тучково, откуда брать такси.
- Второй — до Рузы автобусом, оттуда тоже брать такси.

Мы ни разу таким образом не добирались, поэтому подробностей не знаем. Возможно, что по совокупности проблем и затрат будет дешевле взять такси прямо из Москвы.

Автомобилисты! Обратите внимание на картинку ниже, где красными стрелками указан правильный маршрут заезда. Навигатор иногда может вести через деревню Комлево (а на самом деле через лес и поле), либо иными тропами. Будьте осторожны, не ведитесь на электронного болвана! Поворот с красивого асфальта направо на дорогу, вымощенную бетонными плитами. По ней не надо гнать, там в некоторых местах между плитами существенные щели.

В пятницу днем сделаем и опубликуем в [телеграм-канале](#) фотографии поворота.



Правила по случайным событиям

Некоторые модели будут требовать от вас определить вероятность наступления (или ненаступления) того или иного события, или выбрать случайный элемент. С этой целью используем кубик d10.

В каждом конкретном случае в правилах (или на полученной вами по игре карточке) будет написано, какие числа нужно выкинуть, чтобы наступило (или не наступило) событие, или как выбрать элемент по выпавшему значению.

Мы не возражаем от того, что вы привезете свой любимый счастливый кубик, однако для простоты рекомендуем вам поставить на телефон приложение RPG Simple Dice.

Пример

Шанс неудачного исцеления автодоком составляет 20%.

Если выпало 1 или 2, то лечение надо повторить.

Профессиональная деятельность

Некоторые персонажи обладают профессиональными навыками. Какими именно навыками обладает ваш персонаж, определяется его историей, судовой ролью и другими факторами. Мастера могут назначать навык исходя из соображений баланса сил, потребностей сюжета игры и любых иных факторов.

Навыки персонажа могут проявляться в той или иной ситуации при исследовании мира по модели Леса. Обладатель навыка явным образом узнает, что его навык может пригодиться на некоторой точке Леса. Однако то, что он может пригодиться, не означает, что игрок должен его применять — если прямо не указано иного.

Общеизвестные и общепонятные, межкультурные навыки, объединенные в специальности:

- **Механик** — разбирается в устройстве кораблей, умеет разбирать и собирать корабли.
- **Инженер** — разбирается в машинах, механизмах и разных приборах, умеет их собирать и разбирать.
- **Геолог** — разбирается в добыче полезных ископаемых, умеет их находить.
- **Биолог** или **Врач** — разбирается во флоре и фауне, умеет оказывать первую медицинскую помощь, умеет пользоваться медицинским оборудованием.
- **Боевик** — умеет носить тяжелое, имеет повышенный вес при силовом решении конфликтов.

Нельзя на игре:

- Обучиться новому навыку или специальности.
- Улучшить уровень владения имеющимися.
- Совмещать несколько специальностей.

Особенности применения навыков мы раскроем в специальных правилах, которые будут доступны обладателям навыков.

У вашего персонажа могут быть индивидуальные навыки, о которых мы расскажем вам в личном загрузе.

Инженерия, техника, ресурсы

Мир техники моделируется концепцией оборудования и деталей.

Оборудование и детали

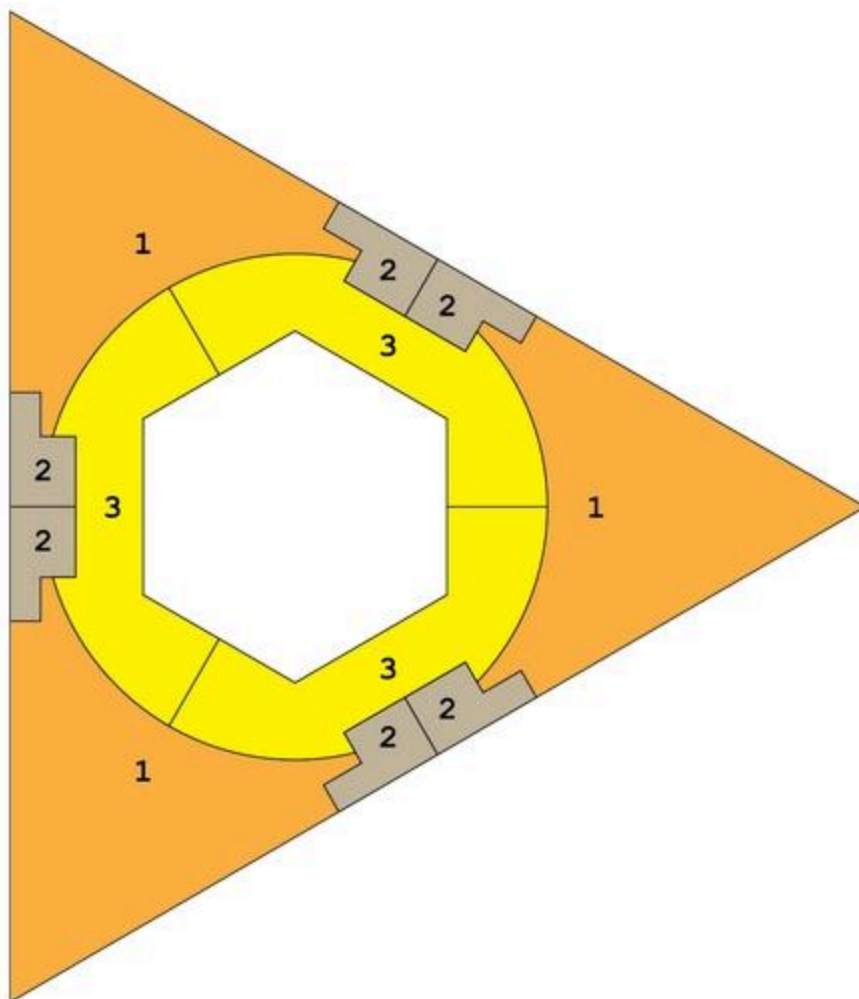
Деталь

Фигура некоторой формы, которая может быть совмещена своими краями с иными фигурами такой же или иной формы. Сами по себе детали не выполняют никакой функции, хотя имеют функциональное наименование. Деталь может быть исправна или сломана. Сломанная деталь может быть отремонтирована, способы ремонта известны персонажам, имеющим навык механика или инженера.

Оборудование (устройства)

Совокупность деталей, совмещенных определенным образом. Принцип совмещения деталей показан на картинке: детали бывают нескольких контуров и соединяются заданным образом. Совмещенные правильным образом детали превращаются в оборудование. Для работы оборудования все детали должны быть исправны, необходимы нужные ресурсы. Какие именно ресурсы и в каком количестве потребляет оборудование — определяется совокупными характеристиками формирующих его деталей. Ресурсы потребляются каждый такт (см. ниже раздел Время), если оборудование исправно. Если оборудование было собрано и разобрано в пределах одного такта, то ресурсы все равно считаются использованными.

Любое оборудование можно собрать и разобрать. Если разбирать или собирать без использования полного комплекта инструментов, то существует вероятность поломки той или иной детали. О том, как определять вероятности, мы напишем отдельно.



Инструменты

Полный набор инструментов состоит из четырех частей, которые будучи совмещены друг с другом, образуют квадрат. Части представляют собой фигуры из прозрачки, закрепляемые на подложке.

Виды оборудования и комплектация

Комплектация

Комплектация оборудования (какие детали в нем участвуют) определяется чертежом или схемой. Если чертеж или схема известны — оборудование может быть собрано. Какие-то чертежи могут быть известны на начало игры, какие-то могут быть найдены по игре.

Контроллер и батарея

Обязательные детали в любом оборудовании.

Эти детали не потребляют ресурсов. Однако, деталь «батарея» сама расходуется каждый такт. Для ее восстановления она должна быть помещена в полностью исправный корабль и пробыть в нем один полный такт.

Изобретения

Исходя из здравого смысла, уже ранее созданного оборудования, имеющихся деталей и простым образом сформулированных целей «мы хотим сделать А путем Б», инженер может составить свою схему совмещения деталей. Необходимо при этом кратко и просто написать пояснительную записку, в которой отразить цель работы и как на результат влияет каждая деталь (одно-два предложения, формат «ну она тут делает зашибись» не подходит). Далее записку надо передать ближайшему мастеру, указав, где произойдет испытание изобретения. Результаты испытания будут доведены мастером. Решение о том, получилось или нет, и каковы результаты испытания принимаются мастерским произволом и не оспариваются.

Корабль

Представляет собой частный случай оборудования и состоит из деталей трех контуров. Собирать и разбирать корабль может только персонаж с навыком механика.

Корабль изначально имеет запас ресурсов для своего оборудования, однако этот запас расходуется каждый такт. Если демонтировать часть деталей с корабля, то потреблять он будет меньше, однако же важно поддерживать его всегда в работоспособном состоянии, иначе может случиться что-то ужасное.

Иное оборудование

Все иное оборудование монтируется и демонтируется инженером.

Монтаж и демонтаж

Инженер и механик работают эффективно при наличии в момент работы полного комплекта инструментов. Если комплект не полный, то существует вероятность поломки той или иной детали в процессе монтажа или демонтажа.

Процесс демонтажа без инструментов:

1. Снимаем детали, которые нам нужны, кладем их в ряд по увеличению размера.
2. Кидаем $d10$.
3. Отсчитываем выпавшее число от начала. Если оно больше количества деталей, то продолжаем счет с первой детали в ряду.
4. Последняя подсчитанная деталь является сломанной.

Процесс монтажа без инструментов:

1. Устанавливаем детали.
2. Кидаем d10.
3. Отсчитываем выпавшее число от последней установленной детали по часовой стрелке, затем в сторону центра. Если выпавшее число больше числа деталей, то продолжаем счет с последней установленной детали заново.
4. Последняя подсчитанная деталь является сломанной.

Механик, работающий с оборудованием (известным или придуманным), в любом случае кидает на полмку.

Инженер, работающий с кораблем, в любом случае кидает на полмку.

Полмка

Деталь может быть сломана:

- Изначально.
- В ходе неаккуратного монтажа или демонтажа (вероятность).
- В результате применения вручную добытого ресурса (вероятность).
- После неудачного испытания.

Сломанную деталь можно починить, способы починки известны персонажам с навыками механика или инженера.

Время

Игровое время поделено на такты по 30 минут. Каждый такт:

- Происходит генерация ресурсов в месторождениях (они не накапливаются).
- Происходит потребление ресурсов оборудованием.
- Происходит разрядка детали «батарея», установленной в оборудование.
- Происходит зарядка детали «батарея», установленной в исправном корабле.

Ресурсы

Все оборудование на игре потребляет ресурсы. Потребление происходит каждый такт.

4 вида ресурсов — **Вода (игровая)**, **Биомасса**, **Минералы** и **Кристаллы**.

Ресурсы бывают в таких местах:

1. На корабле — на момент начала игры имеется запас.
2. Просто случайно попадают минералы и кристаллы. Мало, редко.

3. Много ресурсов можно найти в месторождении. Воду находить и добывать умеют все персонажи. Остальные ресурсы обнаруживать и добывать могут персонажи с соответствующими навыками. При добыче ресурсов «руками» налагается некоторый штраф (указан на карточке с ресурсом) как на добывающего, так и на оборудование, куда такие ресурсы загружаются. Некоторые персонажи также знают, как именно повысить эффективность добычи ресурсов.

Логистика

Любой персонаж может перенести вручную за одну ходку 1 деталь или 1 единицу ресурса.

Персонаж с навыком «боевик» может перенести 2 детали или 2 единицы ресурса.

Никакой персонаж не может переносить оборудование в сборе.

Разные технические средства позволяют повысить объем перемещаемого за ходку. Обсудите этот вопрос с вашим инженером.

Физическое исполнение

Детали представляют собой вырезанные из листового материала многоугольники, которые крепятся некоторым образом на подложку. Одна подложка соответствует одной единице оборудования.

Ресурс представляет собой карточку с изображением символа ресурса и комментариями (например, о налагаемом штрафе на сборщика или место применения).

Отыгрыш

Отыгрыш расходования ресурсов на честность. Если рядом нет мастера, нужно самостоятельно снять в конце такта потраченные ресурсы и скинуть их в ближайшую специальную урну или отдать мастеру при встрече.

Израсходованную батарею можно демонтировать и отнести на корабль.

Здоровье и медицина

Здоровье

Любой персонаж имеет три уровня здоровья и один нездоровья:

1. **Здоров** — все хорошо, никаких ограничений.
2. **Легко ранен** — в сознании, может сам двигаться в режиме «пойти по направлению», не может осуществлять никакую деятельность (в том числе учитываться как участник конфликта, или *участвовать в прохождении Леса как активный¹ или ведомый²*). Для исцеления нужен автодок. *Легкое ранение не превращается со временем в тяжелое.*
3. **Тяжело ранен** — в сознании, не может двигаться, не может осуществлять никакую деятельность (в том числе учитываться как участник конфликта, или влиять на прохождение Леса). Для исцеления нужен автодок, куда пациента нужно каким-то образом доставить: либо вручную — надо 2 человека (носить по-жизни не надо), либо при помощи подходящего изделия, созданного по модели инженерии. Персонаж, обладающий по игре базовыми медицинскими навыками, может стабилизировать тяжело раненого персонажа на месте, что делает из него легко раненого. Если в течении часа тяжело раненным никто не занимался, то такой персонаж умирает.
4. **Мертв** — на этом история персонажа для игрока закончилась.

¹ — *Активный в лесу — берет карточки на точках, принимает решения, может защищать или вести других персонажей.*

² — *Ведомый в лесу — идет под защитой ведущего персонажа.*

Ранения

Персонаж может быть ранен следующим образом:

1. В ходе исследования местности — он об этом явно узнает, получив карточку с указанием тяжести ранения.
2. В ходе аварии на корабле или с каким-то оборудованием — он об этом явно узнает, получив карточку с указанием тяжести ранения.
3. Будучи подстреленным на перестрелке в ходе продавливания конфликта (все попадания засчитываются как одно) — тяжелое ранение, см. правила по конфликтам.

Ранений холодным оружием и другими бытовыми предметами на игре нет.

Ранения не суммируются и не накапливаются.

Ранения обозначаются цветной повязкой, которую персонаж должен надеть на голову или на руку, или на иное видное место. Желтый цвет — легкое ранение. Красный цвет — тяжелое ранение. Две повязки сразу — персонаж мертв. Повязки будут выданы перед игрой.

Смерть

Персонаж умирает в таких случаях:

1. Если после получения тяжелого ранения он через 1 час не получил никакой помощи.
2. Совершив сюжетно значимое действие, подразумевающее смерть персонажа как одно (или единственное) последствие такого действия. Подробнее будет рассказано в правилах по сюжетным действиям.

Лечение

Персонаж, обладающий медицинскими навыками, может:

1. Управлять любым автодоком.
2. Умеет стабилизировать тяжелого раненого до состояния легко раненого.

Лекарств на игре нет, однако автодок будет требовать для своей работы ресурсов. Но об этом мы расскажем в правилах по инженерному делу.

Полигон, локации, лес

Игра будет проходить на базе Мирный в сафари-домиках. Домики теплые, оборудованы душем и туалетом. Помимо нас, на базе будет еще один выезд, однако мы разграничили территорию базы таким образом, чтобы не пересекаться друг с другом.

Полигон игры состоит из **локаций**, **данжей** и **леса**, имеет границы.

Полигон

Полигон ограничен искусственными и естественными границами. С точки зрения мира игры любые пожизненные заборы и строения, если на них не указано иного, считаются непреодолимыми по игре скалами или обрывами. Находящиеся за ними объекты и происходящие за ними события не имеют никакого отношения к игровому миру. Если граница Полигона неочевидна, то она будет дополнительно обозначена красно-белой сигнальной лентой, не обязательно сплошной, пересекать которую персонажи не могут.

Локация

Локация — пространство, где персонажи могут свободно перемещаться. Внутри Локации могут находиться одна или несколько подлокаций, куда попасть можно либо свободно, либо с разрешения других персонажей.

Корабль — это подлокация, попадать куда можно только с разрешения члена команды корабля. Может ли конкретный член команды дать такое разрешение, команды устанавливают между собой самостоятельно. Штурмов на игре нет, нельзя проникнуть на чужой корабль силой.

Данж

Некоторым образом огороженное пространство, вход и выход из которого осуществляются при соблюдении некоторых игровых условий.

Лес

Пространство, состоящее из точек и маршрутов между ними. Перемещаться можно только между точками по обозначенным маршрутам. Точки и маршруты могут как исчезать, так и появляться новые.

Если граница между Лесом, Локацией или Данжем (в любой комбинации) не очевидна, то она будет обозначена желто-черной сигнальной лентой.

Точки

Точки это места пересечения двух и более маршрутов. Что из себя представляет точка и что на ней происходит описывается нарративно при помощи табличек (зафиксированы и видны всем) и карточек (их можно брать), при этом получение карточки может быть доступно только отдельным персонажам и (или) при определенном условии (каковые будут на ней написаны).

Отдельное место занимают точки входа-выхода. Это точки на границе Локаций и Леса. Условия на таких точках обозначают возможность входа в Лес из конкретной Локации.

Маршруты

Возможность направиться с конкретной точки по какому-то маршруту может зависеть от соблюдения условий, которые будут обозначены на точке. Если условий нет, то двигаться можно в любом направлении.

Если условия есть, то они могут быть постоянными и временными. Временные условия могут появляться и исчезать сами собой, моделируя тем самым изменчивость окружающей среды. Такие условия можно преодолевать игровыми средствами.

Нельзя просто взять и пробежать между точками по маршрутам. Даже если вы на этой точке уже были, необходимо отыгрывать все условия, которые на ней обозначены. К

примеру, если при соблюдении некоторых условий на точке персонаж получает ранение, то он получает его каждый раз, приходя на эту точку, если условия соблюдаются.

Абстрактный пример 1

Вы на развилке в ущелье.

→ Тропа направо перегорожена каменным завалом.

- Если у вас есть с собой веревки, то вы делаете трассу и завал становится проходимым для людей без ранений.
- Если у вас с собой бульдозер, то завал разбираете и тропа становится проходима всегда.

← Тропа налево затянута туманом.

- Если хотите пройти — возьмите карточку и откройте, как пройдете.
- При наличии факельной установки вы можете осушить тропу и не брать карточку.

Абстрактный пример 2

Перед вами река, по которой течет мутная жидкость с едким запахом.

↑ Если вы хотите попробовать преодолеть этот поток — возьмите карточку.

→ Направо вдоль берега — свободный проход.

← Налево вдоль берега — свободный проход.

Правила по Лесу

Планета и процессы на ней моделируются системой, известной как Лес. Она состоит из **точек событий** и веревочных маршрутов. Так заданы все взаимодействия и сюжетные ситуации на планете.

Перемещение по поверхности планеты осуществляется вдоль веревочных маршрутов. Если не указаны ограничивающие условия, группа может перемещаться по любому маршруту.

Взаимодействия и сюжетные ситуации на поверхности планеты заданы табличками в точках событий.

В точках событий расположены конверты, маркированные тегами, которые обозначают, какой персонаж и/или при каких обстоятельствах может взять информацию из конверта. Примеры

1. **#биолог** – любой биолог может получить информацию из данного конверта (каждый биолог в группе берет для себя отдельную бумажку из конверта)
2. **#геолог_Россинант** – только геолог с корабля Россинант может получить информацию из этого конверта.
3. **#биолог #пегас** – это значит, что информацию из конверта могут получить все биологи, и все из команды Пегаса

В некоторых случаях, тег указывает на специфические обстоятельства для группы, в которых конверт может открыт: **#группа_без_механика**

Информацию из конверта получает каждый персонаж (будет достаточное количество бумажек) – эту информацию воспринял только этот персонаж. Физически нельзя посмотреть информацию из конверта, где не указаны теги для вашего персонажа – только воспринять в пересказе другого.

После прохождения события в точки, группа в любой момент может решить, что их приключение в Лесу окончено, и покинуть Лес ближайшей дорогой. Повторный заход в Лес для членов этой группы возможен не менее, чем через час.

Конфликты и их последствия

Конфликтовать по какому-то поводу — естественное и нормальное состояние любого живого организма. Разумные существа возвели конфликты и участие в них в абсолют, и в итоге мы имеем примеры войн, геноцидов и прочих экстерминатусов.

Боевка, боевые взаимодействия находятся вне фокуса нашей игры. Однако, конфликты возможны всегда, и порой они разрешаются силой оружия.

Несмотря на то, что опытному космическому путешественнику в теории понятно, что просто так не стоит искушать судьбу и напрыгивать на незнакомцев, каждый персонаж прежде всего действует исходя из своего культурного фона, обычаев своего общества, своей модели угроз, взвешивая возможности и перспективы своего участия в том или ином конфликте.

Субъектом (стороной) конфликта может быть как один персонаж, так и группа персонажей. Типичный пример такой группы — команда корабля, ведомая скорее всего едиными целями, объединенная в рамках своего мира общими культурными представлениями и общей моделью угроз, которая вовсе не обязательно при этом является простой суммой модели угроз отдельных персонажей. Более того, любой взятый

персонаж может и не подозревать о том, как на самом деле выглядит модель угроз любого его коллеги, с которым он вроде как давно вместе путешествует.

Пример: для экипажа «Тысячелетнего Сокола» общее в их моделях угроз — потенциальная встреча с солдатами Империи. Но при этом на личном уровне модель угроз Хана Соло требует минимизировать любые контакты с любыми органами власти и формальными структурами, что обуславливается его родом деятельности.

Итоги конфликта

Любой конфликт может завершиться одним из трех ~~ступеней~~ финалов:

Принятие — одна или более сторон соглашаются с позицией оппонентов.

Компромисс — стороны находят решение, которое удовлетворяет всех.

Слив — патовая ситуация на финальной фазе конфликта. В этом случае возобновлять конфликт по этой же теме можно не ранее, чем через 20 минут.

Побочные результаты конфликта могут заключаться в утрате тех или иных игровых предметов или ресурсов, а также в ранении одного или более персонажей. Смерть персонажа как итог конфликта возможна в крайне исключительных случаях.

Фазы конфликта

Мы не требуем от игроков ни углубляться в развитие конфликта, ни сливать его. Наилучшая ситуация — когда для каждого персонажа конфликт будет проходить в логике его мира.

Завязка

Конфликтующие субъекты как правило только обозначают предмет конфликта, пытаются показать друг другу его грани и важность. Разговор ведется как правило спокойно, но твердо, возможно жестко. Это исключительно нарративная фаза, в ходе которой стороны применяют все свое красноречие.

Если между субъектами нет принципиальных разногласий, то на этом этапе все может и закончиться, либо компромиссом, либо принятием правоты одного из субъектов.

Драма

Тоже нарративная фаза: стороны громко и ярко спорят, возможны оскорбления, обвинения, размахивание оружием и подручными предметами, угрозы применения силы,

санкций, коллективного порицания и прочие громкие аргументы. Стороны активно привлекают на свою сторону всех, кто находится рядом, апеллируют к их мнению или интересам.

Если вас привлекают к участию в конфликте — скорее не отказывайтесь, но опять же, прежде всего действуйте исходя из культурных представлений вашего персонажа о том, как должны проходить и разрешаться конфликты в активной фазе.

На этом этапе завершение конфликта миром возможно, но сложно — все достаточно разогрето, чтобы просто разойтись. Однако, в случае появления какой-то еще стороны, нейтральной ко всем субъектам конфликта и способна спокойно убедить обе стороны, предложить им компромисс, который персонажами будет воспринят как приемлемый — окончание конфликта вполне возможно.

Продавливание

Это некоторое действие, которое заканчивает конфликт принятием позиции одной из сторон. Предполагается, что к этому этапу утрачены все словесные способы завершить конфликт компромиссом или принятием. Возможны следующие варианты действий:

Продавить массой — считается по сумме баллов каждой из сторон. Любой персонаж дает 1 балл, а боевик дает 2 балла. К баллам персонажей прибавляется сумма баллов «аргументов» — предметов, считающихся оружием. Засчитывается не более 1 предмета с каждого персонажа. Ручное носимое оружие дает 1 балл, также на игре могут быть найдены или созданы особые предметы, дающие 2 или 3 балла. Побеждает сторона, у которой баллов больше. В случае ничьи или несогласия должна состояться перестрелка.

Перестрелка — не сходя с места. Выберите одного противника и выстрелите в него. Если не попали, то выстрелите в него еще раз, пока есть чем. Стрелять можно только в одного. Если в вас попали, но вы еще ни в кого не стреляли — вы можете сделать свои выстрелы. Персонаж, в которого попали, переходит в состояние тяжело раненного (подробнее о здоровье и ранениях будет рассказано в отдельном тексте).

Если перестрелка не может состояться по причине отсутствия оружия, а продавить массой не вышло из-за равенства баллов, то конфликт считается слитым.

Важные моменты

Локации и Лес

Пространство игры состоит из Локаций и Леса (ключевая модель исследования окружающей среды, подразумевающая перемещение персонажей по ключевым точкам). Подробнее об этом мы расскажем в отдельном тексте.

Если вы находитесь в Лесу:

1. Конфликт может происходить только на одной точке, переходить на другие нельзя.
2. Нельзя вызывать сторонников с других точек.
3. Точка может иметь условия, которые срабатывают во время конфликта.
4. Если вы находитесь на соседней точке или в Локации, которая напрямую не соединена с той, где происходит конфликт, то для вашего персонажа этого конфликта не существует. Понимаем, что развидеть и расслышать невозможно, но постарайтесь пожалуйста как игрок учитывать ограничения моделирования.

Оружие

Холодное оружие на игре не существует и никак не используется.

Персонажи могут иметь оружие дистанционного поражения, которое соответствует вселенной их персонажей, самому персонажу и логике событий, и допускается при этом строго индивидуально.

Огнестрельное оружие моделируется нерфами на дартах.

Неогнестрельное оружие моделируется нерфами на шарах.

Особые предметы могут иметь статус оружия, они могут быть найдены или созданы по игре. Являются ли они при этом оружием — вы узнаете по факту их обретения.