

Правила: ПРИ Русы против Ящеров

Персонажи

Каждый персонаж имеет расовую идентификацию - Древний Рус или Ящер. Древние Русы и Ящеры имеют разное происхождение, историю и генную структуру. Имея отношение к одной или другой расе, вы открываете знания предков.

В начале игры игроку выдается карточка персонажа с креплением, на которое в дальнейшем крепятся карты навыков.

По умолчанию у персонажа 1 хит и возможность прикрепить 1 карту навыка. За каждую добавленную на крепление карту навыка персонаж получает +1 хит. Если персонаж нашел карту навыка и добавил её себе, то у него будет уже 2 хита. Количество карт, которые можно прикрепить, зависит от развития города, где проживает персонаж. Всего может быть добавлено 3 карты навыка.

Получить новые карты для своего персонажа можно в Пупе земли (далее в правилах по экономике) и на Черном рынке (читайте ниже). Активными картами считаются те, которые находятся на креплении у игрока. Их можно менять в любой момент, находясь в своей локации. Свободные карты можно передавать любому игроку.

Правила боевого взаимодействия

База

Боевая система хитовая.

Поражаемая зона: туловище, руки и ноги

Непоражаемая зона: кисти

Штрафная зона: голова и пах

Попадание в непоражаемую или штрафную зону не засчитывается. За удары в штрафную зону игрок может быть выведен из игры.

Запрещено:

- Захваты оружия и щитов руками;
- Зажимать клинковое оружие между телом и оружием;
- Отражать удары оружия или снарядов кистями рук или штрафными зонами

Хиты закончились

Персонаж без хитов падает в тяжелое состояние (лежит, не может участвовать в боевых взаимодействиях, может стонать, тихо говорить и ползать). Тяжелое состояние длится 5 минут. Если персонаж не был вылечен, он погибает, маркирует свою смерть (поднимает ладонь ко лбу и не убирает ее) и направляется в мертвятник.

Если боец находился в составе группы, у которой есть мобильная точка восстановления (Камень Перуна у Древних Русов или Рептикопир у Ящеров), он может не ждать 5 минут, а немедленно отправиться к мобильной точке восстановления. Если мобильная точка не может

его моментально вернуть в бой, он обязан остаться около неё до конца боевого взаимодействия боевой группы. По окончании боевого взаимодействия раненые персонажи около своей точки восстановления остаются в тяжелом ранении и могут быть добиты, взяты в рабство рабовладельцем или спасены другими персонажами. Точка восстановления является неотчуждаемой и должна быть возвращена в локацию.

Мертвяк. Подмога не пришла, прикрепление не прислали. Вы умерли, отправляйтесь в мертвяк.

Допуск оружия

Оружие протектированное. Любое оружие снимает 1 хит.

Хозяин обязан убедиться в безопасности и исправности оружия перед игрой и следить за этим на протяжении всей игры. На боевой части оружия твердый сердечник не должен прощупываться.

Щиты обязательно должны иметь мягкие кромки. Не иметь металлических, твердых и острых элементов с внешней стороны.

Щитники обязательно должны быть экипированы шлемом.

Удар по щиту не снимает хит. **Но есть нюансы, внимательно ознакомьтесь со всеми пунктами правил.**

*Персонаж с картой «**Всепробивец**» снимает хит при ударе в экипированный щит.*

Карта действует только на оружие ближнего боя. Для использования карты вы должны заявить во всеуслышанье словесный маркер: «У меня в руках Всепробивец!», после чего при ударах озвучивать словесный маркер: "Пробиваю".

Луки должны быть с натяжением не более 15 кг.

Стрелы должны иметь мягкий гуманизатор диаметром не менее 3,5 см.

Допускаются любые зантураженные модели NERF (см/статью Анттураж).

Снаряды NERF допускаются любого калибра.

*Использовать стрелковое оружие можно при наличии карты навыка «**Стрелец**» у персонажа*

Метательное оружие допускается не более 5 снарядов у персонажа.

Повторное использование снаряда допускается только после окончания боя.

Метательная магия русов / технология ящеров. При использовании снаряда необходимо выкрикнуть словесный маркер «ФАЙА!». При попадании в оружие, щит или «Наездника» снаряд снимает хит.

*Метательная магия русов / технология ящеров используется только при наличии карты «**Файа!**»*

Допускаются пластиковые, кожаные и стеганные шлема и доспехи, а также металлические доспехи, не имеющие острых углов, о которые можно повредить игровое оружие.

Перед игрой оружие и доспехи обязательно осматривается представителем МГ и может быть недопущено по соображениям безопасности. Оружие может быть изъято из игры в любое время, если оно было повреждено или если были раскрыты его скрытые негативные качества.

На любое оружие могут быть наложены дополнительные ограничения.

Например: оружие не может быть использовано никем, кроме хозяина, запрет на нанесение колющих ударов и др.

Тямбары и СМБ снаряжение не допускаются.

Рекомендуем использовать скрытую защиту груди и паха.

Осадная и военная техника

Камень Перуна – Модель камня габаритами примерно метр на метр на метр. Предназначен для жертвоприношения и переноски. Оснащен креплениями, на которые можно привязывать ленточки, много ленточек, тысячи ленточек. Используется группой от четырех Русов для переноски и быстрого восстановления во время боя. Использовать Камень Перуна может только та группа Русов, которая вынесла его из локации.

Рептикопир – устройство, которое выглядит как клон-машина или яйцо габаритами примерно метр на метр на метр. Оснащено креплениями, на которые можно привязывать ленточки, много ленточек, тысячи ленточек. Используется группой от четырех Ящеров для переноски и быстрого восстановления во время боя. Использовать Рептикопир может только та группа Ящеров, которая вынесла его из локации.

Мастера не предоставляют игровое оборудование. Игроки сами готовят их перед игрой или во время игры.

Леты возрождения - можно приобрести у регионального мастера за осколки ромашки (на черном рынке можно намотить за другие ресурсы) или с малым шансом при крутомагии Пупа земли.

Малые динозавры – Древние Русы и Ящеры используют малых и быстрых динозавров для очень быстрого перемещения.

Модель представляет из себя голову Динозавра из чего угодно на палке и перемещение по общепринятым правилам [Хоббихорсинга](#).

Модель не предоставляется мастерами, а заготавливается игроками.

Наездник, перемещающийся по полигону по общепринятым правилам Хоббихорсинга, не может быть атакован никем, кроме такого же наездника, как и он. Сам он также никого атаковать не может, пока не слезет со своего скакуна и не выпустит его из рук. Два наездника на малых динозаврах могут сражаться друг с другом по правилам боевого взаимодействия.

Большие динозавры - боевые гигантские динозавры, на которых воины условно ездят верхом и сражаются.

Моделируются надувными костюмами динозавров. Обеспечиваются игроками самостоятельно.

Мы рекомендуем подготовить не более пяти костюмов для расы. МГ предоставит по одному ростовому костюму динозавра на расу.

Надувные костюмы бывают двух типов: полноростовой и полукостюм наездника. Моделью это одно и то же, за исключением правил использования этих костюмов.

Использование динозавра добавляет наезднику 15 хитов. Тело динозавра не имеет хитов, не надо его бить. Удар головой большого динозавра снимает все хиты с противника. Не снимает хиты с Мехи и хоббихорсера (малого динозавра). Бои между наездниками происходят на оружии наездников без удара головой динозавра.

Игрок в полноростовом костюме моделирует только динозавра и его обязательно должен сопровождать наездник. Наездник должен контролировать динозавра с помощью шлейки и поводка, длина поводка не должна превышать полтора метра, отпускать поводок нельзя нигде, кроме своей локации. Без наездника динозавр недееспособен и не должен выходить из локации. Если наездник погиб, динозавр обязан немедленно бежать в стойло своей локации.

Наездник в полукостюме сам себе и динозавр, и наездник. Если он погибает, он обязан немедленно вернуть костюм в стойло.

Ездовые динозавры могут быть использованы только при наличии в локации строения «Стойло».

*Для использования малого динозавра у персонажа должна быть карта «**Наездник**».*

*Для использования больших динозавров должна быть карта «**Наездник на больших кровожадных динозаврах**».*

Любые ездовые динозавры могут быть переданы только при добровольном согласии владельца костюма.

Мехи. Осадные военные машины у Древних Русов - Идол Перуна, у Ящеров – Ева-Н.

Мехи можно строить только при наличии в локации здания «Верфь».

Моделируется конструкцией из картона, приближенной к представленной модели (можно использовать картон, его аналоги, трубки, палки, скотч, краски, все, что душе угодно самому искушенному инженеру). В конструкции должен находиться игрок для управления мехой. У мехи должно быть оружие ближнего и дальнего боя.

Меха передвигается вне локации только в составе боевой группы, у которой есть точка возрождения (Камень Перуна или Рептикопир). Может передвигаться только медленным шагом. Меха неуязвима ни для кого, кроме персонажа с картой "Мехабойка" или другой

Мехи. В случае применения карты "Мехабойка" пилот погибает, а Меха уничтожается и отправляется в локацию на ремонт.

Меха должна быть вооружена огнестрельным оружием типа NERF и любым допущенным одноручным оружием ближнего боя. Каждый выстрел сжигает одну ленту с точки возрождения, к которой приквартирована Меха. При попадании сразу убивает игрока, даже если он попал в щит (кроме Наездников на малых динозаврах и вражеских Мех).

Мехи ультимативно одним ударом ближнебойного оружия сносят все хиты ворот.

Управлять Мехой может только игрок, у которого на креплении есть карта «Пилот Меха».

Если Меха встретилась с вражеской Мехой, между ними начинается режим «Битвы мехов», в который никто не может вмешаться (даже персонаж с картой "Мехабойка"). Бой может быть 1 на 1, 2 на 1 и прочие вариации. Для проведения боя между Мехами необходимо присутствие мастера или маршала. Из вашей расы к Мехе должен быть прикреплен оператор, который, также как и Меха, неуязвим в «Битве Мехов». Но в случае проигрыша Мехи, он погибает вместе с пилотом, и возрождается по общим правилам (Меха отправляется в локацию на ремонт).

Правила «Битвы Мехов»:

1. Мехи ставятся друг напротив друга.
2. Пилотам завязываются глаза.
3. Оператор кладет руки на плечи пилота (Мехи).
4. Мастер или маршал определяет, кто первый атакует.
5. Начинается пошаговый ближний бой, где Мехи по очереди атакуют и защищаются (выполняя команды Операторов).
6. Мастер дает отсчёт в 5 секунд, за которое оператор должен объяснить, что должен сделать пилот Меха.
7. После отсчёта Меха медленно выполняет инструктаж. За один ход можно сделать не более трёх шагов и одного удара.
8. Бой продолжается до 5 попаданий.

Фортификация

В начале игры каждая фракция получает приказ об атаке крепости врага. Задача фракции пробиться внутрь вражеской локации ТОЛЬКО через штурм ворот и забрать ОДИН штандарт противника из четырех.

Локация должна быть оснащена **воротами** из деревянной конструкции, нетканки и прочих творческих ингредиентов. Ворота будут иметь до 100 хитов (ворота визируются мастерами до игры).

Штурм может производиться только в присутствии мастера или маршала.

Хиты снимаются с помощью осадного **бревна типа «Таран»**. Таран должен иметь четыре или более рукояти, соединенные с тараном метровой веревкой. Таран должен быть завизирован мастером. Удары наносятся по принципу качелей. Таран удерживается только за рукояти, один игрок может держать только одну рукоять.

После снятия всех хитов ворота должны быть открыты. Далее начинается МОЧИЛОВО!

После осуществления успешного штурма вражеской локации приказ считается выполненным. Следующий штурм возможен при получении нового приказа.

Города и локации

Каждый персонаж приписан к городу, эта информация зафиксирована в аусвайсе. Сменить город, к которому приписан персонаж, крайне сложно и достижимо только игровыми способами.

Столицы Гиперборея и Нью-Лизардок (в DLC может быть больше городов) имеют набор строений, которые можно возвести. Возводить строения придется во время игры.

Древние Русы и Ящеры имеют богатую технологическую базу и развитую архитектуру, которая зависит только от вас. Творческий подход к созданию строений в своей локации - база для получения удовольствия от этого процесса. Мы никак не будем ограничивать игроков в средствах самовыражения, будь то деревянный небоскреб из бересты древних Русов или храм, переделанный из разбитого космолета Ящеров. Внешний вид, качество и материалы остаются на совести жителей локации. Главное, чтобы здание отвечало минимальным характеристикам и требованиям, которые вы узнаете в процессе игры.

Для постройки, помимо стройматериалов, которые обеспечивают сами игроки, потребуются рабы (смотрите правила по сексу) и экономические ресурсы (смотрите правила по экономике), в пространстве игры.

Чтобы построить здание, необходимо обратиться к своему региональному мастеру, продемонстрировать ему своё строение, созданное во время игры, оплатить необходимую сумму в осколках ромашки и предоставить рабов в количестве, необходимом для строительства. После чего региональный мастер визирует строение, и оно начинает приносить бонусы. Экономические ресурсы и рабы изымаются региональным мастером.

Каждое строение будет давать значительное преимущество всем персонажам, приписанным к локации.

В локации могут быть построены:

Стойло

Позволяет содержать ездовых динозавров. Даже при наличии карты «Наездник» на креплении, житель города не может воспользоваться личным, динозавром пока в городе не будет этого строения.

Добавляет всем жителям города возможность носить одну доп. карту навыка.

Верфь

Позволяет строить Мех. Только при наличии этого здания жители города могут получить задание для создания Мехи.

Святой источник

Позволяет персонажам с картой «Лекарь» на креплении пополнять запасы лекарств (Байкальская вода и/или Кротовуха).

Чёрный рынок

Позволяет обменивать карты по очень чёрному курсу.

Добавляет всем жителям города возможность носить одну доп. карту навыка.

Экономика

Правила что копать

Основным экономическим ресурсом являются Осколки ромашки и Примагемы. И тот, и другой ресурс встречается в пространстве игры. По только нам понятным причинам, Осколки ромашки встречаются значительно чаще, и это является более ходовым ресурсом. Он используется для оплаты строений и внутренней торговли, а также его можно обменять на Примагемы в Пупе Земли. Примагемы обменять на Осколки ромашки в Пупе земли нельзя, и они используются только для активации крутомагии в Пупе Земли.

Крутомагия - сюрприз-механика, при которой вы расходуете имеющиеся Примагемы и получаете случайное вознаграждение.

Основным источником экономических ресурсов являются родники. Всего известно три родника, они одновременно выбрасывают ресурсы в четко определенное время, которое будет известно заранее. Существуют и другие источники ресурсов, но их придется поискать.

Правила на что тратить

В центре полигона будет располагаться локация Пуп земли. Посещать его обязательно, именно там можно обменять Осколки ромашки на Примагемы. А Примагемы использовать для того, чтобы испытать свою удачу. Активировав крутомагию Пупа земли с помощью Примагема (потратив его), вы можете получить: карты навыков персонажа, карты вайфу или Осколки ромашки (если не повезло).

Правило Пэйтувин

Чтобы вы там не думали, МГ крайне серьезно относится к проекту, и надеется на ответное отношение. Антураж очень важен, и мы готовы поощрять хороший антураж.

Если ваш антураж будет соответствовать высоким критическим требованиям ГМа, вы получите на старте игры Примагемы. Если вы проявили усердие и находчивость в строительстве, сделали антуражную локацию и строения, вы также можете рассчитывать на бонусные Примагемы за строительство нового здания.

Обращаем внимание, что это Пэйтувин здорового человека, и разработчики не получают ни копейки от ваших вложений, но он делает богаче вашу игру и игру других игроков. Начисления производятся на субъективное усмотрение МГ, исходя из вкусовых предпочтений и экономической обстановки на Земле.

Карты навыков

Обычные карты

Мехабойка

Персонаж с этой картой может уничтожить Меху и убить пилота одним касанием.

Стрелец

Позволяет стрелять с NERF.

Файа!

Позволяет использовать метательную магию русов / технологию ящеров

Наездник

Позволяет использовать ездовых динозавров.

Пилот Мехи

Позволяет использовать Мехов.

Лекарь

Восстанавливает все хиты, лечение отыгрывается отпаиванием из банки. На лечение тратится одна банка. С собой можно носить 3 банки. Восстановление банок в строении "Святой источник" своей локации, отыгрывается наполнением святой жидкости.

(Минимальный объем банки 50 мл.)

Шпион

После убийства противника окаянного вы можете отыграть срезание лика его мерзкого. После чего у вас в игровом пространстве появляется маска (подготовленная вами заранее) из ткани с изображением супостата. Надев эту маску, вы маскируетесь под другую расу. Никто из противников не должен видеть, как вы надеваете маску. Пока на вас надета маска, вы можете проходить во вражеский лагерь, вас не могут атаковать, и вы не можете атаковать никого. Перед тем как на кого-то напасть, вам необходимо сорвать со своего светлого лика маску. Маску нельзя надеть во время боя. Убрав карту с крепления, и добавив её снова, придется создавать новую маску (в пространстве игры).

Рабовладелец

Врага в тяжелом состоянии можно доставить в свою локацию. В рабстве персонаж не может умереть от тяжелого состояния. Меняет жертву у регионального мастера на карточку вайфы вражеской фракции. Жертва отправляется в мертвятник.

Нож

В любой момент вы можете освободиться из рабства или захвата сказав фразу: "*Свободным человеком делает только Нож.*".

Дознаватель

Ты можешь сыграть с кем угодно в камень-ножницы-бумага до двух побед. Если ты победил, можешь получить честный ответ на любой вопрос. Одного персонажа можно заставить играть только один раз. Если вы распознали шпиона, вы можете снять с него маску.

Мощь

Произнесите словесный маркер: «Захват», коснитесь противника рукой, лишив его возможности сражаться или сбежать.

Оставаясь на одном месте, укажите сторону и произнесите: "Бросок" и укажитте жертве направление перемещения в радиусе 10 метров. Жертва обязана быстро переместиться в указаном направлении. Нельзя схватить Наездника или Меху.

Боевой клич

Выкрикнув в начале боя «За Русов!» или «За Ящеров!» в зависимости от фракции, владелец карты получает +1 хит на время битвы.

Контрабандист

Получает доступ ко второму дну черного рынка. Может торговать на любом черном рынке.

Легендарные карты

Всепробивец

Карта действует только на оружие ближнего боя. Для использования карты вы должны заявить во всеуслышанье словесный маркер: "У меня в руках Всепробивец!", после чего при ударах озвучивать словесный маркер: "Пробиваю!". При ударе в щит снимает хит с персонажа.

Наездник на больших кровожадных динозаврах

Позволяет использовать боевых ростовых и полуростовых динозавров.

Славянский зажим яйцами

Карта может быть использована только Русом. Если с вас снимают последний хит, вы указываете на противника, снявшего с вас последний хит, и озвучиваете словесный маркер: "Славянский зажим яйцами". Противник теряет все хиты (кроме Мехи). Карта имеет один заряд, восстанавливается в Святом источнике.

Удар хвостом

Карту может использовать только Ящер. После снятия вами хита ударом ближнего боя, произнесите словесный маркер: "Удар хвостом", и объявите, какая рука жертвы сломана. Жертва не может пользоваться конечностью, пока не получит лечения. Карта имеет два заряда, восстанавливается в Святом источнике.

Секс

В Пуле земли вам могут выпасть карты Вайфу. Это 20 карт: 5 карт красных девиц, 5 карт богатырей, 5 карт зеленых девиц, 5 карт самых сильных ящеров.

Карты Вайфу противоположной расы могут быть использованы в качестве рабов (смотрите правила «Город и локация»), не сексом же заниматься с этими животными.

Карты Вайфу твоей расы не только услада для глаз и рук, но и способ выжить. Если ты лишился всех хитов, и у тебя есть 5 разных карт с половой принадлежностью, которая соответствует твоей ориентации (то есть, если ты любишь девочек, то нужно 5 (разных) карт девочек), ты можешь заявить «Мои женщины за меня горой». В этом случае ты скидываешь 5 карт (вышеописанных) и можешь моментально вернуться в бой. При первой удобной ситуации карты должны быть переданы ближайшему мастеру или игротехнику.

Примечание: Если ваш персонаж Бисексуал, вам нужно выкинуть 10 (разных) карт, соответствующих вашей расе. Если вы зоофил – это строго ваши половые трудности, можно «сбрасывать» Вайфу только своей расы.