# Общие полигонные правила поведения на полигоне.

**Пункт 1. - Участие**

1. Регистрация игрока на полигоне означает, что игрок полностью согласен с правилами и обязуется их выполнять.
2. Для участия в мероприятии необходимо заполнить форму заявки, ссылка на форму находится в группе, после заполнения формы с вами свяжется мастер для обсуждения квенты.
3. При регистрации, одобрении квенты и заполнении формы ЗАРАНЕЕ вы оплачиваете игровой взнос ПО СКИДКЕ, на электронный кошелек указанный мастером.
4. При регистрации, одобрении квенты и заполнении формы НА МЕРОПРИЯТИИ вы оплачиваете игровой взнос ПО ПОЛНОЙ СТОИМОСТИ на руки мастерам

(Информация о взносах указана в статье «Все что нужно знать об игре»

1. Участники, не достигшие 18-летнего возраста, подчиняются пункта правил «По несовершеннолетним и детям»
2. К игре допускаются только игроки, сдавшие игровой взнос.
3. Лицо, приехавшее на игру без предварительной заявки, может участвовать в игре на следующих условиях: при наличии свободной роли, соответствующей наличному антуражу, после согласования этой роли с мастерами и сдачи игрового взноса.
4. Участники мероприятия делятся на следующие группы:

* Игроки – получают паспорт игрока и связанные с ролью игровые материалы.
* Мастера – носят опознавательные знаки, обеспечивают проведение мероприятия
* Игротехи – помощники мастерской группы, реализующий сюжетные идеи мастеров.
* Гости: Любые гости, приглашенные игроком не участвующие в игре (возможно сопровождающие родители и опекуны) остаются в пожизневом лагере и не вмешиваясь в игровой процесс.

Опекун не желающий принимать участие в игре игрового взноса не сдает и руководствуется правилами гостя без вмешательства в игровой процесс.

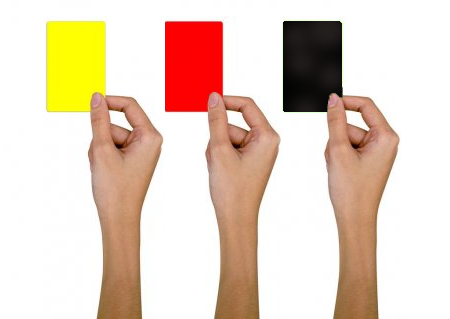
Опекун желающий играть сдает игровой взнос и может принимать участие в игре ознакомившись со всеми игровыми правилами.

**Пункт 2. - Общие правила**

1. Игроки обязуются соблюдать правила изложенные в данном документе, а именно Общие полигонные правила и Правила игры.
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.
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.
4. О возникновении нештатных ситуаций (травма, конфликт) необходимо сообщить ближайшему мастеру.
5. По отношению к участникам игры, совершившим противоправные и антисоциальные действия в отношении других участников, или местного населения – будут применены соответствующие совершённому деянию контрмеры. Так же мастерская группа не несёт ответственности за совершённые участниками игры действия нарушающие законы РФ.
6. По отношению к участникам игры, уличенных в хранении, употреблении или распространении наркотических веществ, так же будут применены все необходимые контрмеры.
7. Запрещается привоз на полигон и тем более использование на нем огнестрельного и травматического оружия.
8. Запрещается присутствие на полигоне, вне палатки в сильном алкогольным опьянение. При нарушении этого пункта правил игроком, мастера оставляют за собой право наказать игрока (например, внезапной смертью персонажа от сердечного приступа). Возможно также удаление игрока с полигона.
9. ВАЖНАЯ СТРОЧКА ПРАВИЛ. (Три Китайских)

При многочисленных жалобах на игрока или определении его не вменяемым мастерской группой, то есть не способным продолжать игру в виду чрезмерного употребления алкоголя. Игроку предъявляется штрафная карточка.

Проще говоря «Три китайских предупреждения», если Игрок откровенно в стельку.

После предъявления первого (Желтой карточки) игрок уходит в пожизневый лагерь, в палатку и обязан проспаться, утихомириться, остыть. Аналогично после предъявления второго предупреждения (Красной карточки).   
После предъявления последнего китайского (Черной) игрок будет удален с полигона.

1. 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.
2. 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 находится без костюма в своем неигровом лагере.

**Пункт 3. - Неигровые территории**

1. Возле каждой локации организуется неигровой лагерь для проживания и отдыха игроков. Неигровой лагерь должен быть обнесен лентой (предоставляется МГ) или иным четко определяемым ограждением. Размещение неигрового лагеря указывается мастерской группой.
2. Доступ в чужой неигровой лагерь разрешен игрокам только с разрешения проживающих там лиц. Рекомендуем не оставлять неигровой лагерь без присмотра.
3. Торговля за рубли в игровой зоне запрещена.
4. На игре могут быть объявлены и другие неигровые зоны, например, источник питьевой воды или кабак, как общее место употребления пищи, о чем будет дополнительно сообщено игрокам.

**Пункт 4. – Проживание**

1. Место для установки палатки согласовывается с мастерской группой.
2. Разведение костров.

На полигоне будут иметься специально отведенные и оборудованные места под костры.

Каждый костер согласуется с мастерской группой.

Запрещается самостоятельно разведение кострища в неустановленном месте.

Запрещается установка мангалов в неустановленном месте.

***С нарушившего правила по разведению костров может взиматься штраф от мастерской группы по усмотрению на месте, вплоть до удаления с полигона.***

1. Используя современные осветительные приборы в локациях, маскируйте их под антураж. Ночью по дорогам запрещено ходить с современными фонариками (исключения - пожизневая срочная необходимость или экстренных ситуаций)
2. О курении.   
   Убедительно просим вас во время игры публично курить трубки. Сигареты просим курить в специальных курилках. **Окурки на землю бросать запрещено!**
3. Каждая локация должна будет оборудована местом для курения.

**Пункт 5. - Транспорт**

1. Расположение личного транспорта на территории полигона возможно при условии, что автомобиль не мешает проезду других ТС, не блокирует дорогу, въезд и выезд из полигона, не мешает игровому процессу. Находится в отведенном для стоянки месте.
2. Необходимо наличие на торпеде автомобиля, находящегося на полигоне, контактной информации (ФИО/Ник, мобильный телефон, локация).
3. При следующих условиях автомобиль должен быть переставлен на другое (более отдаленное) место стоянки:

* постоянно работающая в режиме звукового оповещения сигнализация.
* передвижение транспортного средства по игровой территории.
* жалобы со стороны других участников игры.

1. Место для постоянной стоянки машин будет предоставлено.

**Пункт 6. - Экология и санитарные правила**

1. ***Порубка любых стоящих деревьев категорически запрещена.***   
   За нарушение данного правила мастерами будет взиматься штраф.
2. Запрещается окапывать палатки и шатры.
3. Любое строительство на полигоне - строго по согласованию с мастерской группой.
4. Туалеты могут быть организованы только в местах указанных мастерами, а именно в отведенном уже подготовленном туалете предусмотренном на полигоне.
5. Мусор любого происхождения необходимо аккуратно собирать в мешки, которые можно получить у мастерской группы. Его необходимо складировать в специально отмеченных местах. Каждая команда отвечает как за свою локацию, так и за дороги, примыкающие к локации.
6. Самостоятельная утилизация (сжигание, закапывание) и массовое хранение мусора вне специально оборудованных мест запрещено.
7. По окончании игры необходимо выполнить следующие действия:

* 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.
* Игровые постройки не разбираются и остаются на полигоне в исходном виде.
* Отчитаться перед мастерской группой по завершению.

**Пункт 7. – Медицина**

1. МГ не несет ответственности за жизнь и здоровье игроков.
2. Полис ОМС настоятельно рекомендуется иметь с собой на полигоне, особенно иногородним и иностранным игрокам. ***Наличие полисов на детей и несовершеннолетних обязательно.***
3. Каждый игрок обязан указать в заявке имеющиеся хронические заболевания и противопоказания (аллергия на лекарства и пищевые продукты и т.д.)
4. МГ настоятельно рекомендует лицам, страдающим тяжелыми хроническими заболеваниями, хорошо обдумать своё решение касательно поездки на игру, и принять все необходимые меры по избеганию тяжёлых недомоганий, и угроз здоровью на игре в случае заезда.
5. МГ настоятельно не рекомендует беременным женщинам приезжать на игру. При малейшей угрозе здоровью МГ настоятельно рекомендует немедленно эвакуироваться с полигона.
6. Игроку настоятельно рекомендуется иметь личную аптечку, в которую входят лекарства, необходимые ему для повседневного употребления и в случае обострения хронических заболеваний.
7. При получении травмы или обострении хронического заболевания следует обратиться к МГ.
8. На полигоне оказывается только первичная доврачебная медицинская помощь. При необходимости - эвакуация в ближайший травмпункт.

**Пункт 8. - О детях и несовершеннолетних**

* 1. О детях на игре.

МГ против присутствия на полигоне детей до 5 лет. Мы просим игроков воздержаться от привоза малолетних детей на игру. МГ не принимает претензии по поводу ночного и дневного шума в локациях, отсутствия необходимых матери и ребенку сервисов, и специфичных медицинских препаратов у мастерской группы.

* 1. О несовершеннолетних на игре.

Несовершеннолетние на игру допускаются только в сопровождении родителей или сопровождающего. Во втором случае необходимо предоставить доверенность от родителей.

**Пункт 9. - Домашние животные**

* 1. Вся ответственность за домашнее животное и все последствия за его поведение на полигоне лежат на его владельце
  2. Все собаки относящиеся к служебным, боевым или сторожевым породам должны быть на привязи в лагере, а в случае выгула - в наморднике или на поводке.
  3. В случае прогулки с собакой или любом ее перемещении вне лагеря - владелец собаки находится вне игры.
  4. В случае вывоза иных животных на полигон – решение будет принято на усмотрение МГ.
  5. Наличие вет. паспорта животного - обязательно.

# Игровые правила и правила игровых взаимодействий.

**Раздел 1. - Боевка.**

***Хиты***

У всех игроков-людей значение хитов = 2 ХИТА.

Повысить значение своих хитов люди не могут.

При потере одного хита человек отыгрывает ранение. В момент ранения персонаж может использовать только одноручное оружие.

Восстановить потерянный хит можно только путем лечения у Знахаря, Лекаря путем наложения целительного компресса.

После потери последнего хита, то-есть при значении 0 хитов человек отыгрывает тяжелое ранение. Он опускается на корточки или ложиться и в течении 15 минут может лишь не криком взывать о помощи или ползти к лагерю. При количестве хитов 0 (ноль), персонаж переходит в категорию «тяжелораненый», и не может передвигаться (тем более вести боевые действия или каким-либо другим способом обозначать активное участие в игре). В 0 хитов можно использовать зелья, действие которых направлено на самого персонажа, еще можно медленно ползать(медленно ходить по состоянию здоровья) и жалобно стонать.

При истечении 15 минут без принятия действий на спасение наступает смерть.

Если в течении 15 минут его успевают привести в норму, а именно успевают отнести, привести его к Знахарю, Лекарю и зафиксировать в лежачем состоянии стационарного больного. Он находиться в стационарном состоянии до тех пор, пока Знахарь или Лекарь не наложит целительный компресс, после этого в течении 5-10 минут персонаж восстанавливает 1 хит. После чего все еще продолжает отыгрывать ранение. Только более легкой формы.

Для дальнейшего восстановления потребуется дополнительный целительный компресс.

***Добивание и взятие в плен (связывание)***

Добиванием можно добить противника находящегося в тяж. Ранении (при 0 хитов) несильно прикоснувшись к нему боевой частью оружия со словами - «добил», после чего он считается мертвым и отправляется в мертвяк.

Так же находящегося в тяжелом ранении можно связать. Действие нетугого обматывания вокруг его запястий веревки со словами «беру в плен».

Считается что после взятия в плен персонаж остается при 0 хитов и состояние нахождения в плену приравнивается к состоянию стационарного лечения. Восстановить хиты персонаж все так же сможет с помощью Знахаря или Лекаря и целительных компрессов либо же зельем.

Если в плену у персонажа оказался нож или кинжал. Персонаж может со связанными руками дотянуться до соответствующего оружие и соответствующее оружие при взятии в плен не изъяли он может «срезать путы».

Если вы уличили освобождение персонажа от пут без кинжала это считается нечестным и вы полноправно можете уличить его в жульничестве.

***Поражаемая зона.***

Поражаемая зона – полная. Исключения: голова (даже если голова в шлеме), область шеи, стопы ног и кисти рук.

***Оружие***

На данной игре доступно оружие следующих видов:

По виду наносимого повреждения:

* Стрелковое -луки
* Колющее -Копья, ножи, кинжалы.
* Дробящее - дубины, булавы
* Рубящее - Топоры, мечи.

По типу:

* Двуручное и полуторное – превышающее по длине 1 метр. Берется только в две руки.
* Одноручное – оружие не превышающее 1 метра в длину.

По допуску, допускаем оружие следующих типов или изготовленное из следующих материалов:

* Бофферы (дубины)
* Ларп (покупной)
* Ларп (самодельный из туристической пенки или герметика и резины.)

Не допускаем оружие, мечи изготовленное из двух листов Евы склеенных между собой термо клеем – ударная часть такого оружия получается жесткой из за застывшего термо-клея.

Не допускаем тексталитовое оружие и деревянные мечи.

Ножи так же являются средством для добычи ресурсов – травы и кожи.

***Отдельно по лукам. Требования:***

К стрелковому оружию относятся луки. Арбалеты в этой эпохе еще не изобрели.

Луки заводского производства (пластик) на игру не допускаются. Не допускаются также луки блочного типа.

Если ваш лук сборный болтовые соединения и надписи следует закрыть обмоткой ткани и плотно привязать чтобы скрыть болты и надписи, а также чтобы обмотка при этом не соскочила.

Если ваш лук с вашей точки зрения выглядит относительно вменяемо по вопросу антуража свяжитесь с мастерской группой и мы обсудим допуск вашего лука. Конечно если он подходит под дальнейшие критерии.

Натяжение тетивы оружия должно быть не более 15 кг. Оружие с большим натяжением к игре может быть не допущено.

Лук должен выглядеть эстетично, не должны иметь выступающих элементов крепления (болты и т. п.).

Каждый лук чипуется только со стрелами, которыми будут из него стрелять.

Соответственно, без стрел лук не чипуется.

Стрелы должны иметь безопасное смягчение и оперение.

На стрелах обязательно оперение – оно может быть выполнено как из птичьих перьев, так и из таких материалов, как скотч. Стрелы самодельной делки будут подвергаться тщательному осмотру и проверке. Основное требование к оперению – оно не должно быть жестким, чтобы исключить возможность получения царапин при скользящем попадании древком. Лучше всего чтобы ваши стрелы спортивного заводского формата с гуманизатором.

О безопасности стрелы: диаметр ударного поля (гуманизатора) должен быть не меньше 4-5 см, если наконечник стрелы имеет стабильную форму; если наконечник деформируется при ударе о цель, то в спокойном состоянии – не менее 3-4 см. (речь идет о резиновом наконечнике)

- смягчение должно быть прочно прикреплено к древку,

- при изгибе смягчение не должно обнажать торец древка стрелы. Древки стрел должны быть круглыми в сечении, гладко ошкуренными, так, чтобы исключить вероятность схода занозы. Диаметр древка должен находиться в пределах 8-12 мм.

Использование чужих стрел не допускается. При обнаружении Чужие стрелы сдаются мастеру.

Запрещается намеренно ломать или иным способом повреждать стрелы противника. К игроку, уличенному в этом, могут быть применены игровые и неигровые санкции.

На полигоне так же будет доступна аренда луков с 5тью стрелами (БЕЗ КОЛЧАНА) Аренда заранее включена в стоимость взноса. Арендованные луки от мастерской группы подходят под наши требования и правила. При желании заехать ролью имеющее арендованный лук пишите мастеру, количество арендуемых луков ограниченно.

***Удары***

Колющие удары на игре разрешены только копьями (ножи и кинжалы, в разумных пределах). Копья не используются для нанесения рубящих ударов.

*Не квалифицируются следующие удары:* нанесенные плашмя, либо не боевой частью оружия/стрелы. Попадания дробящим оружием без замаха не засчитываются.

*Квалифицируются только*: Прямые попадания из стрелкового оружия, рикошеты не засчитываются. Попадания дробящим оружием с замаха. Удары соответствующие типу оружия, колющие, дробящие, рубящее, стрелковое.

Это означает что тыкать в кого-либо стрелой или топором пытаясь нанести колющее не получиться.

Игрок, стиль ведения боя которого, по мнению мастера опасен, может быть выведен из боя. Наказания: слабость и невозможность держать оружие в течение нескольких часов, игровая смерть или, в самом крайнем случае, удаление с полигона.

При попадании в не поражаемую зону пострадавший, если считает своё повреждение серьезным, может объявить дисквалификацию, при этом попавший отправляется в мертвятник, но и пострадавший отправится туда же, отдыхать «после серьезного ранения». Если же такое ранение оказалось действительно серьезным для пострадавшего то обратиться к мастеру по внештатной ситуации.

Двуручным оружием сражаются только двумя руками.

***Доспехи***

Доспех добавляет хиты, попадание оружием снимает хиты.

Сначала снимаются «доспешные» хиты, потом «нательные».

Если в течении 2х боев были в полностью сняты «доспешные» хиты, то доспех теряет прочность до значения в 1 хит. (Однохитовая броня, он же Легкий Доспех ломается полностью и не дает хитов после двух боев с полноценным снятием хитов)

Чтобы добиться окончательного восстановления придется топать к кузнецу

Если в третьем бою опять были полностью сняты «доспешные» хиты, доспех теряет абсолютно все хиты и не дает их до момента как над ним поработает кузнец

Доспешные хиты восстанавливаются 5тью монетами работы кузнеца над старой, броней.

Какая броня есть на игре:

* Лёгкий доспех +1 хит ( кожанный доспех, стеганные доспехи - требования полноценно покрывающие тело, предплечья, руки и бедра.)
* Тяжёлый доспех +2 хит (шлем, кольчуга или стега + нагрудный доспех - требования: полноценно покрывающие голову, тело, предплечья, руки и бедра)

***Латные доспехи не допускаются!***

***Щиты***

* Щиты – только круглые щиты

***Требования к щитам:***

Размер от 45 до 75 (80) см. 80 это самое максимально допустимое для вашего щита.

На щите не должно быть выступающих острых частей, способных повредить человеку.

Края щитов крайне настоятельно гуманизировать, иначе возможен недопуск.

***Запрещены:*** удары ногой в щит, ребром щита, щитом в голову и шею, болевые и удушающие приемы, броски и захваты, приемы рукопашного боя.

***Разрешены:*** удары щит в щит, перехват руки с оружием, захваты за не боевую часть оружия. Захваты за боевую часть оружия ведут к смерти схватившего.

Все остальные приёмы рукопашной запрещены.

Щиты не должны иметь железной кромки. Должны быть обклеены тканью, резиной и смягчителями по всей поверхности, в особенности включая кромку, чтобы исключить образование заусенцев при ударах о ваш щит мягким оружием. Щитом с разбитой кромкой пользоваться нельзя. Край желательно обивать мягким материалом по типу теплоизоляции.

***Металлические щиты не допускаются!***

***Ростовые щиты не допускаются!***

**Раздел 2. - Прочие взаимодействия. (Оглушение, пытки, побирание предметов, добровольный плен)**

***Оглушение.***

Оглушение отыгрывается легким прикосновением «ударом» не боевой частью оружия ближнего боя между лопаток. Не работает на персонажей в шлемах. Время оглушения определяется как медленный счет про себя до 80. Оглушение так же действует до тех пора с персонажем происходит активное взаимодействие. Например связывание, побирание вещей, перенос тела.

После окончания отчетного времени или взаимодействия оглушенный приходит в себя. Оглушенный не помнит ничего, что происходило вокруг, пока он был без сознания. Оглушить во время боя нельзя. Перед боем незаметно и скрытно, можно

***Побирание вещей:***

Побираение вещей, отыгрывается словесно и возможно только если персонаж в «тяж. ране», связан или оглушен.

Производиться следующим образом: например, -я выворачиваю твой поясной мешочек, я выворочиваю твой правый карман, таким образом допускается проверить только 3 места. Если проверив три места вы не нашли то что искали обыскиваемый в праве заявить что дальше искать не где.

***Обыск локаций на данной игре не производиться!***

***Перенос.***

Перенос оглушенного либо же перенос трупа.

Перенос отыгрывается ведением под руки.

***Пытки.***

Пытки отыгрываются словесно с добавлением отыгрыша. Пытать можно только связанную цель. Например отрываю твой правый мизинчик ну и т.д.

Здесь все ограниченно вашей фантазией, если пытуемый так и не выдает вам желаемую информацию по прошествии долгого времени и всего вашего творческого запаса, то скорее всего он все-таки действительно не знает этой информации.

Со стороны пытуемого в таких случаях игровое время потраченное на пытку скорее всего будет стоить вам дороже потерянной информации. В любом случае после многочисленных исчислений тех мест в которые вас попытали вам и самим скорее всего захочется рассказать ту или иную информацию. Считайте это платой за актерское мастерство игрока.

Пыточник производит пытку естественно в разумных пределах. Если жертва несовершеннолетний игрок или изначально «по пожизневому» не желает чтобы ее пытали. Стоит не производить пытку во все.

После свершения пытки у пытуемого сниматься 1хит.

Если пытка производилась больше 20 минут у пытуемого снимаются 2 хита и он теряет сознание, дальше его судьба – «правило 15 минут»

***Добровольный плен.***

Ну в данном взаимодействии вас совершенно никто не ограничивает. Сколько хотите и когда хотите)

Например, в случае если к вам подошел противник, а на вас нету шлема, доспехов, и вы не хотите сражаться, Вы можете сесть и поднять руки/оружие над собой. Это означает сдачу и выход из боевого взаимодействия. Атакующий на свое усмотрение может обозначить добивание или оглушение. Ну или все таки взять вас в плен.

**Раздел 3. – Модели игры и их особенности.**

**Хитовка монстров**

У монстров хитовка разная. И с течением игрового временем хитовка может вырасти у определенного вида нежити (у Волколака не может). Мы понимаем, что разная хитовка путает игроков, однако в наших интересах сделать игру интересной для вас. И варьируемость хитов - это только и только монстры.

Хиты на монстрах будут обозначены в виде красных повязок вокруг ноги. Считайте по количеству повязок на сколько вырос и раскачался тот или иной Драугр пока вы собирали цветочки)

Вот базовая хитовка основных монстров:

* Волколак имеет 4 хитат. (Особенности – ломает щиты)
* Драугр имеет 2 хита
* Упырь имеет 1 хит

После расхитовывания до своего нулевого значения нежить отыгрывает смерть. И возвращается в царство мертвых.

**Правила крови.**

На игре у игрока-человека помимо хитов имеется 3 баночки крови.

У игротеха-монстра 1 баночка.

Вернемся немного к хитам, У всех людей их 2. Если вас оглушил, одолел или застал в расплох монстр или группа монстров. Он пользуется правила крови и желает откусить от вас «кусочек». В этом случае монстр игнорирует доспешные хиты. Если монстр откусывает от человека это означает что он откусывает от вас 1 хит с желанием выпить крови, человек теряет 1 хит , отыгрывает тяжелое ранение и отдает одну банку крови.

После этого банки не восстанавливаются до трех. Хит же далее восстанавливается только лечением. По правилам лечения описанным в пункте Хиты. (Смотрите выше)

После потери человеком всех трех банок вы умираете, идете в царство мертвых и говорите что вас скушали.

За один присест от вас могу откусить только одну баночку. Все три снять не получиться. Раненными до 1 хита монстры брезгуют и не могут пить с них крови.

Однако по истечении боя с монстром и достижении человека 0 хитов, введения человека в “тяжран” монстр может воспользоваться правилом крови и откусить кусочек.

При этом человек так же руководствуется правилами 0 хитов и умирает только по истечении 15 минут.

Так же укушенного монстры добить не могут, будь у него хоть тяжелое ранение.

После «лакомства» они оставляют цель в живых.

Кровь монстров - разного цвета зависит от типа монстра.

**Правила зелий.**

Зелья варят только Знахари. В сетке ролей доступны всего две такие роли в разных локациях, обучиться Знахарству нельзя. Однако использовать зелья могут все желающие кроме нежити и духов, ну еще если это не противоречит их мировоззрению. Список варимых зелий и список ингридиентов к ним, доступны только знахарю. Зелья у Знахарей разных локаций разные и не имеют повторений. Зелья делятся на несколько типов:

* Оказывает влияние только на себя
* Оказывает влияние на других
* Не оказывает прямых влияний и является необходимым квестовым составляющим.

**Правила ритуалов.**

Ритуалы на полигоне могут творить только Друиды и Ведун. Список ритуалов и ингредиенты для их проведения доступны только им. Обучиться ритуалистике нельзя. Однако вы можете помочь в подготовке ритуала или даже в его проведении. Дуриды и Ведун находятся в разных локациях. Каждый ритуалист включая друидов хоть они все и в одной локации имеют разный неповторяющийся список ритуалов.

**Правила мифических существ.**

Духи – не боевые персонажи. Можете даже не пробовать. Правила боевки их не касаются.

Духи бывают разные, например в Кургане тоже есть несколько духов. Но о них позже.  
Вот пример нескольких духов обитающих на Поляне Сказаний и то немного что о них людям известно, а также открытые правила по ним:

* Полуденица – усыпляет. Щелкнула пальцами, изволь отыгрывать моментальный сон
* Полуночница - пугает. Обеспечит бессонную и незабываемую ночьку
* Лесовичок - проводит экскурсии. Берет тебя за ручку и устраивает лесные экскурсии. Ведет тебя и рассказывает о шишках пока не надоест твое общество.

Правила в распознании просты – дух облачен в свой костюм и поверх него носит повязку яркого лилового цвета.

Чтобы не предложил вам дух вы обязаны будете подчиниться его чудодейству. Если конечно вы не знаете как именно можно обойти то или иное свойство духа. Такие знания будут доступны в виде слухов и легенд лишь некоторым персонажам в самом начале игры.

**Ночная боевка.**

Только одноручное оружие. Это означает что:

* Все стрелковое оружие остается в пожизневом лагере на ночной период.
* Все древковое оружие остается в пожизневом лагере на ночной период.
* Все щиты остаются в пожизневом лагере на ночной период.
* Все двуручное оружие остается в лагере на ночной период.
* Все оружие длиннее 1 метра относится к классу полуторные или двуручные и остаются в лагере в период ночной боевки.

В вашем распоряжении только ближние одноручное оружие которое не длиннее 1 метра.

Кулуарные ножи так же считаются ближним одноручным оружием.

**Арена. Тинг.**

**Тинги и арены:** помогают жителям деревни решать спорные вопросы без больших кровопотерь, развлекаться и получать экономическую выгоду на ставках. Могут быть как 1-на-1, так и группа-на группу с обязательным назначением рефери. Могут быть как внутри самой деревни, так и между участниками других локаций.

Перед стартом битвы рефери объявляет

* **вид соревнования** (любой, от боя до известной настольной игры девятого века; вид соревнования определяет обороняющаяся сторона)
* **вид оружия** (если бой, может быть разный у соревнующихся)
* **статус боя**: красный или белый. Красный бой - победой является смерть противника. Белый бой - победой является тяжран противника, непредумышленная смерть не наступает. Чтобы убить противника на белом бою, нарушающий традицию воин должен громко объявить “добиваю” и нанести решающий удар.
* **количество хитов на бой** **тинга** (по согласованию сторон до 7 хитов). Хиты доспехов на арене не действуют.

Кровавые убийства, убийства вне тинга и нарушение белого боя могут породить страшные последствия.

**Раздел 4. – Смерть и Медицина.**

**Правила смерти. Мертвяк.**

Как было сказано ранее при достижении 0 хитов персонаж попадает в царство мертвых.

На нашей игру путь через царство мертвых пролегает через самый близкий объект притягивающий души. Им оказываться Курган, который находиться во власти Некроманта.

Именно этот Некромант (мастер по мертвяку) будет решать вашу дальнейшую судьбу.

Много зависит от того как именно вы умерли. И если смерть не произошла от рук его же Нежити то у вас есть шансы на возрождение в виде своего прежнего персонажа. В противном же случае вас ожидает возрождение в виде Нежити которое продлиться до выполнение вашего личного задания.

Если же смерть у вас была относительно спокойной у вас есть шансы на более спокойное возрождение. Однако и за него стоит побороться.

Оно происходит достаточно весело. Вы становитесь призраком, вам выдается белый балахон и теперь вы призрак. Ваша задача через общение с духами острова послать весточку живим о том что они должны совершить для того чтобы вы возродились.

Возрождение так же возможна если ваша предполагаемая смерть не испортила ваше тело. Например если вы сгорели то возродиться не сможете.

***Взаимодействие напрямую с живыми запрещено! Только через духов!***

***Живые не могут видеть Призраков! Однако могут чувствовать рядом его присутствие.***

Если вы желаете оконательно покинуть мир умершим персонажем то вы можете выйти новой ролью практически незамедлительно при наличии полноценного запасного костюма и запасной квенты(отпечатанной самостоятельно), которую вы одобрили у мастеров при заезде на полигон.

**Ранения.** **Лечение. Медицина.**

**Ранения:** При потере 1 хита наступает лёгкое ранение, при сведении количества хитов к нулю наступает тяжёлое ранение, при отрицательном количестве хитов наступает смерть персонажа.

Состояние лёгкого ранения без лечения через 15 минут перетекает в состояние тяжёлого ранения. Тяжёлое ранение без лечения через 15 минут приводит к смерти персонажа.

Лёгкое ранение отыгрывается ограниченной подвижностью раненой конечности, хромотой и т.п. Тяжёлое ранение отыгрывается лежачим положением (по возможности), неспособностью самостоятельно передвигаться, внятно говорить громче шёпота, стонами.

**Лечение лёгкого ранения** является отдельным навыком. Выполняется путём перевязки раненой части тела бинтом (расходуемый материал). Ранение считается излеченным и потерянный 1 хит возвращается персонажу через 15 минут. До этого момента персонаж имеет всего 1 хит.

Лечить ранения может Лекарь, либо же Знахарь обладающий соответствующим навыком (в том числе, сам себя, если обе руки здоровы, персонаж в сознании и не связан). Лечение происходит путем наложени исцеляющего компресса и отыгрыша. (компресс -расходный материал о приготовлении которого знают Знахарь и Лекарь)

**Лечение тяжёлого ранения** выполняется так же выполняется путём наложения исцеляющего компресса и последующего наблюдения за раненным в условиях больничного стационара. Эту процедуру так же только могут совершать только Лекарь, либо же Знахарь. Лечение тяжёлого ранения занимает 15 минут, после чего восстанавливается 1 хит, и раненый переходит в состояние лёгкого ранения.

**Навык Медицины. Или как стать Лекарем?**

Выучить навык медицины и изготовления компресса может любой желающий.

Для это необходимо запомнить рецепт компресса, провести его изготовление на глазах Знахаря или Лекаря, а также провести лечение Легкого и Тяжелого ранения на глазах у Лекаря или Знахаря.