

**Ролевая игра  
“Руины Кар Загала”**

**26-27-28 июля 2019 год**

## От Мастера

Здравствуйте, дорогие игроки. К новому игровому сезону нам хотелось создать для вас новую интересную игру. Было рассмотрено много разных идей и вариантов, но в итоге мы остановились на идее игры Руины Кар Загал. Мы постарались сделать игру которая будет интересна как новичкам так опытным игрокам.

В этот раз мы решили придумать новый сюжет для новой игры. Это оригинальный сюжет, придуманный мастерской группой. Мы максимально постарались создать интересный, живой мир, в котором каждый сможет найти себе место. Что же за мир у нас получился? Получился мир, в котором возможно всё. Открой мир Архипелага Ветров! Исследуй древние руины! Разгадай все их тайны! Найди древние сокровища и знания! Добудь древний артефакт и распорядись им на свое усмотрение! Прошное и будущее Архипелага ждет тебя!

Семь островов. Шесть рас. Один заброшенный город, хранящий древние тайны. Но лишь одна тайна в умах всех. Что за зловещий артефакт порождает завесу Хаоса и можно ли взять её под контроль или уничтожить? Что произошло в долине Шепотов? Множество отчаянных героев и авантюристов готовятся бросить вызов проклятому городу Кар Загал. Пройти все его испытания и добыть ценнейший приз – свободу для всего архипелага или себя лично? Опасные лабиринты. Таинственные катакомбы. Прохлада и тишина под сенью древней библиотеки. Голодные твари жаждущие полакомиться неосторожным авантюристом. Мрачные тени бывших хозяев и эманации хаоса постепенно сводящие с ума. Ценные сокровища и древние знания. Всё это ждёт отчаянных

героев на пути к заветной цели. Рискнёшь ли ты присоединиться к ним и попытать свою удачу в руинах таинственного города Кар Загал?

В рамках игры, мы моделируем руины города Кар Загал и его окрестности в долине Шепотов.

## Мирописание

### О древних временах

Более тысячи лет назад, в 107 году, в результате буйства стихий, в океане Надежд образовался Архипелаг Ветров. Архипелаг был обнаружен в 1372 году, объединенной экспедицией эльфов Закатного берега и Синего леса. В течении следующих 300 лет Архипелаг был заселен представителями различных рас. Изначально на него отправлялись авантюристы, миссионеры и беглые преступники. Но со временем Архипелаг превратился в богатый торговый узел.

В 1642 году, на Центральный остров (*остров Протектора прим. автора*) молодой человек по имени Дарион Иллой с небольшой группой верных людей. Он выкупил у эльфов долину в кольце неприступных гор, в дальнейшем названную долиной Шепотов, и основал там небольшой городок. Город возводили 15 лет, Дарион щедро платил мастерам за их работу. Через 17 лет, в 1674 году после завершения строительства, ворота в ущелье закрылись и город стал закрытым от всех посетителей. Лишь много позже жители островов узнали, что Дарион был последователем хаоса и собирал под свои стены всех своих соратников, после чего превратил город в колыбель хаоса. Город прозвали Кар Загал. Зимой 1674 года, над долиной Шепотов развернулось сильнейшее светопреставление. Красные молнии били в небеса, а огненные штормы метались по всей долине. Через несколько часов всё стихло. На утро к долине были посланы разведчики, они принесли новости о том, что вход в долину завален и попасть в долину не представляется возможным. Но не далеко от ущелья разведчики обнаружили израненного человека без сознания. Привести его в чувства самостоятельно они не смогли и доставили его к лекарям в портовый город эльфов. Когда мужчина пришел в себя, он рассказал, что жрецы хаоса провели какой-то дикий ритуал, подробностей он знает крайне мало, так как смог подслушать лишь обрывки диалогов хаоситов. Из этих обрывков он понял, что адепты хаоса собираются отделить архипелаг от основного мира «Завесой Хаоса», которая не позволит ни проникнуть на архипелаг, ни покинуть его, после чего запечатает долину и уйдут в Великий Хаос. В ужасе он попытался сбежать, но покинуть долину не смог, так как ворота в ущелье были заперты. Видимо, сама судьба хранила его и позволила пережить ужас, творящийся в долине, и вынесла его за её пределы. Все попытки проникнуть в долину закончились неудачей. Часть разведчиков так и не вернулась, а вернувшиеся были напрочь лишены рассудка. Было принято решение оставить долину в покое и перестать рисковать жителями в бесплотных попытках проникнуть внутрь. К ужасу жителей архипелага также не увенчались успехом и попытки покинуть архипелаг. Корабли которые пытались это сделать либо возвращались к архипелагу с совершенно другой стороны, либо в виде обломков выброшенных на берега островов. Это показало Владыкам, что хаоситы выполнили свой план и закрыли архипелаг от мира, а долину Шепотов от жителей архипелага.

### О войнах и становлении Протектората

Первая война разразилась в 1700 году. Орки с острова Предков попытались захватить остров звероловцев с целью взять под контроль торговлю мясом и овечьей шерстью. В течение года орки теснили звероловов в глубь острова. Звероловцы обратились за помощью к эльфам и те в обмен на снижение торговых пошлин пришли на помощь. Усиленные эльфийскими отрядами звероловцы смогли выбить орков с острова и под угрозой ответного вторжения вынудили подписать мирное соглашение. Ещё через 15 лет развязалась война с полуросликами, которые резко подняли цены на табак, производство которого полностью находилось в их руках. Гномы, как основные потребители данного товара, попытались силой урезонить полуросликов. На стороне полуросликов выступили эльфы и звероловцы, а к гномам примкнули орки, в надежде расплатиться за старые обиды. Люди пытались

сохранить нейтралитет, но в конечном итоге именно их вмешательство на стороне гномов положило конец войне, продлившейся почти 5 лет.

В 1750 году произошла война между людьми и эльфами. Причиной послужила любовь короля людей Эймса Храброго к двоюродной сестре владыки эльфов Лорина Светозарного, Виолике. На все свадебные посольства, владыка Лорин давал высокомерный отказ. После года безрезультатных попыток, Эймс приказал своим людям выкрасть Виолику и доставить ее к нему. Когда ее доставили ко двору, эльфийка ответила взаимностью бесшабашному королю. Но Лорин не пожелал принять этот брак. Он объявил торговую блокаду королевству людей и выдвинул свои войска для высадки на Закатном острове. Три года длилась война. Даже просьбы Виолики не смогли смягчить сердце владыки эльфов. Война закончилась в 1753 году, со смертью Лорина Светозарного и восходом на трон Саргала Мудрого, брата Виолики. Долго ходили слухи о том что владыка Лорин был отравлен, но доказательств найти не удалось и причиной смерти, официально, так и осталась пылевая лихорадка.

В 1768 году, орки высадились на Железном острове и взяли под контроль Южный хребет Вилковых гор. Два года они успешно удерживали под его контролем и вели добычу руды. На призывы гномов о помощи никто не откликнулся, так как эта ситуация сильно снизила цены на железо и другие металлы, вследствие того что орки торговали ими в 2 раза дешевле гномов. Но спустя два года орки покинули территорию гномов из-за череды сильнейших обвалов и не возможности дальнейшего продолжении добычи. Как выяснилось позже за этими обвалами стояли бригады гномов.

В 1782 году случился неурожай, из-за сильнейшей засухи обрушившейся на архипелаг. Полурослики подняли цены на зерно в 20 раз, в тоже время орки и зверолюди подняли цены на мясо в 15 раз и ограничили количество продаваемого товара. Соседи с голодной ненавистью смотрели на сытых торговцев и вот в конце осени 1782 года, после неудачных переговоров о снижении цен и добрососедской помощи люди, эльфы и гномы подписывают союзный договор и выступают против полуросликов, орков и зверолюдей. Война закончилась весной 1783 года, после полной блокады острова Золотых полей силами людей и гномов. Под угрозой отсутствия зерна и хлеба (а без них и скот и народ болеет, на одном мясе народ не выживет), зверолюди и орки пошли на подписание пакта « о Голоде и Стали», одним из пунктов которого стал «...запрет на спекуляцию товарами первой необходимости в години всеобщих бедствий...». Это стало первым вестником того что вскоре станет Протекторатом архипелага Ветров.

Последняя война, всех против всех, разразилась в 1790 году. Поводом для войны послужил Центральный остров, находящийся в центре архипелага на пересечении торговых путей. Все желали контролировать его, но до времени удавалось держать его нейтральным. Первыми нарушили нейтралитет острова и объявили его своей территорией эльфы, объясняя это тем, что именно их предки открыли когда-то архипелаг. Но остальные правители не желали отдавать остров кому либо. Так началась война. Она шла с переменным успехом и продолжилась 9 лет.

В 1799 году, на пороге перехода в новую эпоху, владыки шести рас приняли решение о заключении мира и объединении. Так был создан Протекторат архипелага Ветров. Было принято решение, что отныне архипелагом будет управлять совет рас, который будет состоять из правителей всех доминионов. Совет рас будет собираться четыре раза в год, а также по просьбе правителя доминиона или лорда протектора. Также совет рас будет раз в год выбирать лорда протектора. На эту должность может заявиться любой аристократ любой расы если его кандидатуру поддержит правитель доминиона. правитель доминиона может поддержать не более двух аристократов. В обязанности лорда протектора входит сохранение мира в протекторате и разбор конфликтов между доминионами и представителями разных рас. Он обладает правом суда и казни вплоть до аристократов. Правители доминионов не подсудны лорду протектору, судить их имеет право лишь совет рас. Также лорд протектор обладает правом вето и голоса в совете рас. Общерасовым законодательным правом(установлением законов на территориях используемых несколькими расами) обладает совет рас. Внутри доминионов управление и законы оставалось в прежнем виде, как это принято у той или иной расы. Помимо внутренних законов доминионов, есть общий свод законов Протектората архипелага Ветров, обязанный к соблюдению всеми жителями архипелага. Центральный остров был переименован в остров Протектора(также

называемый Столичным островом, *прим. автора*) и был передан под контроль и управление лорда протектора.

### О Землях

Архипелаг состоит из семи больших островов. Шесть островов являются расовыми доминионами.

Остров Серебряных листьев – эльфийский доминион. В центре острова расположена Серебряная роща – город лесных эльфов. В нем располагается резиденция Владыки эльфов. Роща была выращена первыми эльфами–переселенцами из ростков Сербринов (серебряных деревьев), привезенных ими с материка. Это удивительной красоты деревья чем-то похожие на дубы, но с листьями, имеющими подложку серебристого цвета, являлись также основой для домов эльфов. Лесные эльфы занимались сбором лекарственных трав, изготовлением вин и ювелирных изделий. Но основой их торговли была заготовка и продажа древесины. Они как жители леса, прекрасно знали как заготовить древесину и не навредить при этом лесу. По берегу острова расположились небольшие деревеньки морских эльфов, которые занимались рыбной ловлей и добычей жемчуга. На северо-востоке острова находится Звёздный порт, прозванный так из-за чудного явления, с заходом солнца залив вокруг порта начинает светиться сотнями огней в воде, очень похоже на звездное небо. Сам же остров покрыт густыми лесами, за что так и полюбился первым эльфам.

Железный остров – гномий доминион. Основную часть острова занимают Вилковые горы, прозванные так за свою форму, с запада на восток от основного хребта тянуться еще три, что делает горы похожими на вилы. В центре основного хребта, в склоне спящего вулкана, расположенный Каменный город – столица гномьего доминиона. На западе острова расположен порт, прозванный с гномьей простотой – Западным. В своих горах, гномы добывают руды и производят различные металлы. Из них они изготавливают всевозможные изделия от медных пуговиц до тяжёлых стальных плугов. А также конструируют различные механические устройства.

Закатный остров – человеческий доминион. На острове присутствуют несколько гор, леса. В основном рельеф представляет собой равнину. Основным городом является – Старград, старый город. Люди занимаются всем понемногу: выращивают скот и пахут землю, занимаются разнообразными ремеслами, горнодобычей, рыбной ловлей. По острову разбросаны различные деревушки, принадлежащие аристократам. На востоке расположен порт – Королевские ворота.

Остров Предков – орочей доминион. Основной ландшафт – степь. В глубине острова расположен город Заор-Кары, дом предков. По всей степи разбросаны не большие поселения скотоводов. Раз в год со всех селений орки стекаются в Заор-Кары, на праздник в честь предков. Основой торговли является мясо, мех и кожа. На западе расположен основной порт названный Солёным.

Остров Сахум – доминион звероловцев. Большую часть острова занимает пустыня Сабари. В ее центре стоит город Ирза, город оазис, город сад. Жители острова – звероловы, в основном кочевники. Занимаются производством шерстяных изделий, одежда, ковры и т.д. Выращиванием скота и выделкой шкур. Добычей красного самородного золота и земляного масла.

Остров Золотых полей – доминион полуросликов. Благостный остров, остров вечного леса. Уникальные погодные условия и богатые почвы позволяют полуросликам собирать по три урожая за год. По всему острову расположено множество деревень занимающихся своим

видом деятельности. Самым крупным поселением является Изобильный дол, там собирается совет семей.

Остров Протектора – седьмой, столичный остров. Центральным городом является – Велирад. В этом городе заседает лорд-протектор, защитник архипелага, хранитель мира. Город живёт за счёт налогов с торговли. Из-за своего расположения остров, как и Велирад являются центром торговли архипелага. Сюда стекаются товары и жители разных островов. Тут проходит ежегодный фестиваль в честь объединения и приём-бал у лорда-протектора, куда обязательно приезжают владыки доминионов и аристократия. Тут заключаются договора и разбираются претензии. Это центр жизни архипелага, его сердце.

### **О расах**

**ГНОМЫ** – раса низкорослых, крепких, достаточно сильных существ, населяющих Железный остров. Прекрасные кузнецы, рудокопы, ювелиры. Скупы. Требуют награды за любое дело. Живут общинами, поделенными на касты. Правит ими Король Гномов, выбираемый на совете старейшин.

**ЭЛЬФЫ** - или лесной народ. Проживают на острове Серебряных листьев. Высокие, стройные, очень ловкие. Искусные ювелиры. Живут в гармонии с природой. Самая долгоживущая раса. Живут общинами. Различаются по месту обитания на морских и лесных эльфов. Правит ими Владыка эльфов - титул, передаваемый по наследству. Свой род Владыки ведут от Эриалиона, легендарного Владыки эльфов, в стародавние времена объединившего и спасшего свой народ от полного уничтожения во время Сумеречных войн, чуть не уничтоживших весь мир в первую эпоху.

**ПОЛУРОСЛИКИ** – приветливый, тёплый и весёлый народ. Проживают на острове Золотых полей. Прекрасные садоводы. Они выживают в мире, полном больших существ, избегая внимания или, если это не удастся, избегая напора. Практичные и приземленные. Они интересуются основными потребностями и простыми удовольствиями, не особо мечтая о золоте или славе. Искатели приключений. Управляются советом пяти семей. В совет входят семьи самые уважаемые в своей отрасли (выращивание и производство табака, торговцы, выращивание фруктовых садов, земледельцы, ремесленники).

**ЧЕЛОВЕК** (Люди) – проживают на Закатном острове. Освоили множество ремёсел.

Земледельцы, кузнецы, скотоводы, ремесленники и т.д. Поддерживают отношения со всеми расами. Правит ими Король с советом аристократов.

**ЗВЕРОЛЮДИ** – проживают на острове Сахим. Полу-люди полу-животные. Раса с огромным разнообразием форм. На территории архипелага самыми распространенными представителями этой расы являются люди-кошки. Они проворны и ловки. Благодаря природной ловкости и акробатическим способностям, из них получаются превосходные воры. Известны своей легкомысленностью и безответственностью. Прекрасные торговцы. Скотоводы кочевники. Управляются советом старейшин. Старейшин выдвигают от каждого крупного кочевья.

**ОРКИ** – проживают на острове Предков. Воинственный народ, превыше всего ценящий физическую мощь. Орки отдают предпочтение веселым и буйным забавам. Утонченные искусства и науки им не по душе. Однако, воинское искусство и почти голая, необузданная сила и ловкость в сочетании с опрометчивой смелостью ценится больше всего. Очень воинственны. Считают себя венцом творения. Оседлые скотоводы. Прекрасные кожевники. Занимаются торговлей мясом и шкурами и другими производными скотоводства. Управляются советом шаманов. Шаман – глава рода, хранитель заветов предков.

### О днях грядущих

В 1874 году, в результате мощного землетрясения открылся проход в долину Шепотов, в которой были обнаружены руины древнего города Кар Загал. В этом городе, по легендам, находится храм Хаоса, в котором храниться некий артефакт генерирующий «Завесу Хаоса». Совет рас принял решение о создании экспедиционного корпуса, который будет направлен на изучение руин Кар Загал. Экспедиционный корпус был передан под надзор Протектора. Целью является изучение руин и нахождение способа контроля или полного снятия Завесы Хаоса. Так же было принято решение о допуске вольных исследователей для изучения руин. Экспедиционный корпус щедро (но строго по преискуранту) готов платить за сведения и предметы добытые в руинах Кар Загал. Экспедиционный корпус разбил лагерь не далеко от руин Кар Загал, на выходе из ущелья, ведущего к руинам, тем самым беря под контроль единственный путь к руинам.

## Боевые Правила

### ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

**ОРУЖИЕ.** К применению допускается исключительно Протектированное Оружие (LARP), изготовленное из прочного и гибкого пластикового сердечника, помещенного в толстый кожух из легкого, прочного и эластичного пенополимера, покрытого сверху окрашенным эластичным покрытием. Всё оружие проходит предыгровой контроль и должно быть допущено к игре, о чём свидетельствует чип допуска. Оружие, имеющее повреждения, влияющие на его безопасность и эстетику, к игре не допускается. Мастера оставляют за собой право не допустить оружие в игру без объяснения причин. Если не хотите “сюрприза” перед игрой, то озаботьтесь допуском оружия до игры проконсультировавшись с мастерами.

**ХИТОВАЯ СИСТЕМА.** На игре используется хитовая модель боя. Это означает, что у каждого персонажа есть некоторый запас уровня жизни, измеряемый в «хитах», и нанесение ему повреждений уменьшает этот уровень. Хиты на персонаже делятся на 3 группы:

1. Хиты жизни - от 2 до 4.
2. Хиты доспехов - от 0 до 4.



### 3. Хиты временного действия - от 0 до 3.

При нанесении персонажу повреждений сначала вычитаются **Хиты временного действия**, затем **Хиты доспехов** и следом **Хиты жизни**.

Некоторые создания, обладающие необычными физическими данными, могут иметь и большее количество хитов.

**ПОРАЖАЕМАЯ ЗОНА.** Разрешены и засчитываются удары, нанесенные в зону, не включающую в себя – голову, шею, область паха, кисть вооруженной руки

**КОЛЮЩИЕ УДАРЫ.** Наносить колющие удары разрешено только копьем/пикой или ножом. При использовании любого другого оружия колющие удары запрещены.

**РУКОПАШКА.** Захваты и блокирование оружия руками. Захват или удержание, а также блокирование боевой части оружия, не вооруженной рукой, квалифицируется как поражающее действие в руку. Разрешен захват топоров и копий за древко, но не за руку владельца. При этом пытаться вырвать или как-то воздействовать через удержание оружия игрока – запрещено. Любые рукопашные приемы запрещены.

**ЗОНЫ ФОЛА.** Голова, шея и область паха считаются зонами фолла, и удары по ним строго запрещены и не засчитываются. При нанесении удара в область фолла, оба (нанесший и жертва) переходят в статус убитого либо по желанию жертвы удар не засчитывается.

**ПОВЕДЕНИЕ.** Что разрешено и как необходимо поступать в той или иной ситуации:

- В случае, если один игрок нанес другому травму – оба игрока немедленно выходят из игры, сообщают о ситуации ближайшему мастеру, и следуют указаниям полигонного медика.
- Любое оружие снимает 1 хит.
- Удары:
  - Удар должен быть нанесен боевой частью оружия.
  - При нанесении удара рекомендуется учитывать, против кого он направлен. Для снятия хита с человека, не защищенного доспехами и шлемом, достаточно режущего или не слишком сильного рубящего удара.
  - Удары в непоражаемую зону не засчитываются, даже если она надежно защищена доспехами.
  - Быстрая серия ударов без замаха («швейная машинка») не засчитывается.
  - Рубящие удары копьем и тычковые дубиной не засчитываются. Нельзя использовать оружие не по назначению.
- Разрешены толчки плоскостью щита в плоскость щита, любые другие удары щитом запрещены.

### РАНЕНИЯ И СМЕРТЬ

**ЛЕГКОЕ РАНЕНИЕ.** В случае если у игрока количество **Хитов жизни** снизилось до одного, он получает легкое ранение. Легкое ранение не вызывает никаких дополнительных ограничений, но без оказания помощи (подробнее смотри раздел «Ранения и медицинская помощь») через 15 минут персонаж теряет 1 **Хит жизни** и переходит в состояние тяжелого ранения.

**ТЯЖЕЛОЕ РАНЕНИЕ.** В случае если количество **Хитов жизни** у игрока снизилось до нуля, он получает тяжелое ранение. В тяжелом ранении игрок должен немедленно прекратить боевые и прочие активные действия, лечь на землю и начать отыгрывать тяжелораненого (негромко стонать, просить о помощи, разрешено активировать артефакты). В случае если у игрока нет возможности немедленно лечь после получения тяжелого ранения (опасность получения травмы, грязь), разрешено поднять оружие над головой и со словами: «Тяжело ранен», не совершая при этом никаких боевых и прочих активных действий, покинуть опасную зону, после чего уже лечь и отыгрывать тяжелораненого.

- Во время боя попадания в тяжелораненого запрещены и не засчитываются.

- Без оказания медицинской помощи через 10 минут тяжелое ранение переходит в смерть.
- Тяжело раненного игрока можно добить в небоевой ситуации имитацией удара оружием со словами: «Добит» или «Убит».

**СМЕРТЬ.** При наступлении смерти игрок обязан надеть белую повязку на лоб и находиться на месте где это произошло не менее 5 и не более 10 минут. После чего немедленно следовать в «страну мертвых». При этом запрещается разговаривать с кем-либо кроме мастеров и игротехов.

### ПРОЧИЕ ДЕЙСТВИЯ

**ОГЛУШЕНИЕ.** Оглушение проводится, только если в другой руке у оглушающего игрока присутствует оружие. Моделируется касанием не вооруженной рукой в районе лопаток, со словами: «Оглушен». Можно шепотом. После оглушения жертва должна молча и не очень громко упасть (при невозможности – сесть). После этого жертва считает до ста (тысяча один, тысяча два, ..., тысяча сто). По окончании счета жертва приходит в себя, но в течение пяти минут не имеет права пользоваться оружием и бегать. Отыгрыш – на усмотрение игрока. Повторное оглушение с интервалом менее пяти минут после предыдущего снимает 1 хит.

- Персонажа в шлеме невозможно оглушить, даже если он без доспехов.

**ОБЫСК** можно проводить только по отношению к незащищенному объекту (убит, оглушен, связан или тяжело ранен). Обыск проводится условно, моделируется голосовым сигналом: «Я тебя обыскиваю». Можно шепотом, но так, чтобы жертва слышала. После получения сигнала жертва обязана предъявить все игровые предметы, находящиеся при ней. По обоюдному согласию обыск может проводиться «по жизни».

**СВЯЗЫВАНИЕ** моделируется накидыванием незатянутых веревочных петель на обе руки жертвы. При связанных руках (по умолчанию) ноги тоже считаются связанными, а кляп – вставленным. Веревка должна быть хорошо заметна окружающим, факт связанности очевиден. Связанный не может самостоятельно передвигаться и говорить. Связанный игрок может освободиться только при помощи другого персонажа.

**ТРАНСПОРТИРОВКА** незащищенных персонажей (оглушенных, связанных, тяжелораненых) осуществляется посредством держания оных двумя руками за руки транспортируемого. Например, один человек двумя руками либо два человека – каждый одной рукой – держат транспортируемого за руки и так идут (бежать нельзя).

**ПЛЕНЕННЫЙ ПЕРСОНАЖ.** Плененным персонажем является человек, которого удерживают против его воли (например связанным). Если персонаж находится в плену более 1 часа, то он может в любое время умереть по собственному желанию. Чтобы этого не произошло перерыв в пленении (быть свободным) должен быть не менее 10 минут.

**ОРУЖИЕ.** Любое оружие должно пройти проверку мастером, после чего на него наклеивается неснимаемая метка допуска. Оружие без данной метки в игре не участвует и урона не наносит. Пользоваться им запрещено. Мастера вправе запретить использование на игре не понравившееся оружие без объяснения причин.

- **КЛИНКОВОЕ.** Клинковое оружие включает в себя мечи, сабли, палаши, полуторные мечи, кинжалы и ножи.
- **УДАРНОЕ.** Представляет собой модели топоров и ударно-дробящего оружия – дубин (тямбары), шестоперов, кистеней, молотов и цепов.
- **ДРЕВКОВОЕ.** Представляет собой модели копий.
- **ПОСОХИ.** Посохи могут быть не выше роста владельца. Оружием не являются, вреда не наносят. Могут использоваться только для блокирования ударов прочего оружия, для оглушения.

\* Дистанционное оружие на игре не используется.

**ДОСПЕХИ.** Доспехи оцениваются в целом, хиты за них добавляются на все тело.

- Никакие доспехи не выводят части тела из поражаемой зоны.
- Снятые с доспеха хиты восстанавливаются через 10 минут после окончания боя (при условии, что в это время не было других боестолкновений).

- Хиты за доспехи не суммируются.
- В шлеме невозможно оглушить владельца, даже если он без доспехов.
- Любой доспех должен обеспечивать надежную защиту от рубящих ударов допущенным оружием, отвечать требованиям эстетичности и безопасности и соответствовать имиджу персонажа.
- В зависимости от категории и качества выполнения доспехи добавляют от 1 до 4 хитов.

Хиты за доспехи:

- 1 хит – Легкие доспехи. Любые приемлемые доспехи без защиты голеней и рук до локтей.
- 2 хита – Средние доспехи. Доспех защищающий корпус + защита обеих голеней и рук до локтей.
- 3 хита – Тяжелые доспехи. Доспех защищающий корпус + полная защита всех рук и ног + наличие шлема добавит к доспеху 1 хит дополнительно.

## **ДОПУСК ОРУЖИЯ И ДОСПЕХОВ.**

### Общие требования

- Все применяемое на игре ПО должно быть выполнено аккуратно и эстетично.
- Боевая часть ПО должна быть обмягчена ЭП полностью.
- На любом участке боевых частей оружия твёрдые детали внутреннего каркаса не должны чётко прощупываться при нажатии на поверхность ПО.
- Максимальная твердость поверхности ПО на любом участке боевой части оружия 30А по Шору. На древках инерционного оружия, кромках и поверхности щитов 35А по Шору.
- Максимальный вес оружия – 800 грамм на метр длины.
- Общий вес оружия не должен превышать 2000 грамм.
- Допуск оружия производится по совокупности всех его параметров – твердости, веса, упругости материала исполнения, длины и распределения центра тяжести. Все образцы, не соответствующие некоторым данным параметрам будут допущены/не допущены индивидуально.
- Оружие, твёрдость или вес которого более чем на 50% превосходит любой из предельно допустимых параметров, однозначно не будет допущено.
- К оружию, размеры которого превышают максимальные, будут предъявляться повышенные требования по эстетике и безопасности.

### Клинковое оружие

- Клинки должны быть гибкими и прочными – клинок должен выдерживать сильное изгибание без треска в стержне и самостоятельно возвращаться в первоначальное состояние. При этом он не должен быть излишне гибким и склонным к «захлёсту».
- Для клинкового оружия малой длины (ножи и кинжалы до 30 см общая длина) допустимо изготовление без стержня. При этом оружие не должно провисать под собственным весом и быть излишне мягким.
- Гарда клинкового оружия должна быть эластичной (гнуться при нажатии и возвращаться в первоначальное положение после снятия нагрузки). Использование внутренних каркасов в гарде из металла или твердого пластика недопустимо.
- Максимальная длина клинкового оружия не более 2,1 м.

Инерционное оружие (топоры, молоты, тямбары, булавы и прочее оружие, в котором центр тяжести сильно смещен к боевой части оружия).

- Для стержня в древке инерционного оружия необходимо использовать менее гибкие стержни, нежели в клинках. Излишне гибкие образцы, склонные к «захлёсту» могут быть не допущены.
- Кожух из ЭП на ударных частях инерционного оружия (рубящих кромках топоров, ударных частях дубинок и т.д.) должен быть не менее 20 мм толщиной. На не

предназначенных для удара боевых частях оружия (плоскость лезвия топоров и т.д.) слой ЭП должен быть не менее 5 мм.

- Ударные части инерционного оружия не должны прокручиваться или ёрзать на стержне.
- К материалу изготовления ударных частей инерционного оружия предъявляются повышенные требования в плане мягкости и лёгкости ударной части.
- У различных цепных модификаций инерционного оружия – кистеней, цепных моргенштернов и цепов, цепь также должна быть мягкой.
- Максимальная длина инерционного оружия не более 1,6 м.
- Дубины (тямбары) – ударная часть изготавливается из мягких материалов, толщиной не менее 4 см

#### Древковое оружие и посохи.

- Для стержня в посохах и древковом оружии, из-за его большой длины, необходимо использовать более жесткие и прочные стержни. Излишне гибкие образцы, склонные к «захлёсту» могут быть не допущены.
- Толщина протектирующего слоя на древках топоров, алебард, посохов и прочего ударного и рубящего древкового оружия не должна быть меньше 10 мм. Твёрдый каркас древка не должен прощупываться через протектирующий слой.
- Максимальная длина древкового рубящего оружия не более 2,4 метра (для посохов до 2 м)
- Пики (колющее древковое оружие, вне зависимости от его внешнего вида)
- Диаметр кончика наконечника пики/копья должен быть не менее 35мм. Толщина ЭП на кончике должна быть тоже не менее 25мм. Диаметр опорного закладного "пятка" внутри наконечника – не менее 20мм. При этом наконечник должен быть устроен таким образом, чтобы даже при сильных колющих ударах его кончик не «падал» в сторону, а сминался, возвращаясь в первоначальное состояние после снятия нагрузки.
- Древко пики должно быть покрыто ЭП толщиной не менее 5 мм минимум на 100 см, считая длину наконечника.
- Древко пики не должно сильно изгибаться под собственной тяжестью и тяжестью наконечника. Излишне гибкие образцы не будут допущены.
- Максимальная длина пики не более 3,5 м.

#### Материалы изготовления доспехов и шлемов

- Латные элементы могут быть изготовлены из стали, латуни и бронзы или качественно окрашенных под них алюминиевых сплавов, пластика, толстой кожи и пенополимеров. Использование неокрашенных пластиковых элементов, моделирующих латные ЗАПРЕЩЕНО.
- Для изготовления кожаных элементов можно использовать кожу и качественный кожзаменитель. Имитацию деталей из очень толстой кожи можно изготовить путем наклейки слоя тонкой кожи поверх прочной основы.
- Кольчужные элементы могут быть из любых колец (сталь, латунь, медь, алюминиевый сплав, пластик), скрепленных любым способом (сведенные, сварные, клепанные).
- Бригантные доспехи обязательно должны иметь в своей основе твердые пластины, материал которых не регламентирован.
- Для изготовления особо массивных доспехов рекомендуется использование эластичных пенополимеров, покрытых латексом с красителем.

#### Безопасность доспеха

- Все элементы доспехов и шлемов должны быть изготовлены так, чтобы ими нельзя было нанести травму себе и другим игрокам или повредить протектированное оружие.
- Недопустимы к использованию латные (твёрдые) элементы доспехов с выступающими более чем на 1 см поверхностями малой (менее 3мм) толщины. Все края доспехов,

изготовленных из металла малой толщины (менее 1,5 мм) должны быть отбортованные (отбортовка не менее 2 мм толщиной).

- Шипы, рога, нашлемные фигуры и т.п. элементы доспехов и шлемов должны быть мягкими и безопасными.
- Кольчужные кольца не должны иметь опасных заусениц.

### Щиты

- Щиты должны быть мягкими, легкими и прочными. На тыльной стороне щита не должно быть торчащих болтов, шурупов и прочих деталей крепежа, могущих нанести травму или повредить оружие.
- К игре допускаются только щиты, протектированные снаружи полностью – плоскость, кромки и умбон (если он есть). Внутренняя сторона щита может быть не протектированной.
- Толщина протектирующего слоя на кромках щита должна быть не менее 2 см. При этом даже при СИЛЬНОМ нажатии пальцем на протектирующий слой кромки щита твердый внутренний каркас щита не должен прощупываться.
- Толщина протектирующего слоя на плоскости щита должна быть не менее 8 мм.
- Умбон должен быть мягким полностью – изготовленным из ЭП или пустотелым из мягкой резины.
- Масса щита не должна превышать 6 кг на 1 м<sup>2</sup> защитной поверхности щита.
- Размеры щитов не должны превышать прямоугольника 140 см в высоту и 70 см в ширину или круга в 80 см. К щитам, размер которых превышает 80 см по любому обмеру, будут предъявляться повышенные требования по антуражу и безопасности.

## **СТРАНА МЕРТВЫХ**

### ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

При наступлении смерти, игрок обязан надеть белую повязку на лоб и находиться на месте, где это произошло не менее 5 и не более 10 минут. После чего немедленно следовать в «страну мертвых». При этом запрещается разговаривать с кем-либо кроме Мастеров и Игротехов.

Запомните: В стране мертвых слово Мастера закон. За неисполнение указаний, Мастер вправе увеличить срок нахождения вне игры до максимального, а в крайнем случае, не допускать игрока до игрового процесса неограниченное количество времени.

Время нахождения в стране мертвых от 1 до 4 часов, в зависимости от обстоятельств смерти, проведения погребального обряда (см. ниже), выполнения мастерских поручений и т.д. Минимальный срок нахождения в стране мертвых составляет 1 час в любом случае.

Игрок может покинуть страну мертвых своим старым персонажем только при проведении обряда воскрешения (см. ниже). В любом другом случае он обязан четко продумать свою новую роль и быть к ней готовым, независимо от времени, нахождения. Решать, готов игрок или нет, будет Мастер страны мертвых.

### ОПИСАНИЕ ЛОКАЦИИ

Страна мертвых представляет из себя территорию, поделенную на 3 зоны:

**1. Городское Кладбище.** Полностью доступная игровая территория. Представляет из себя: могилы, памятники, гнетущая атмосфера тлена и смерти. Главным на кладбище является его смотритель, он же – Мастер страны мертвых. Через этого персонажа игроки могут поинтересоваться судьбой своих погибших товарищей, облегчить им посмертие, а в некоторых случаях и поговорить с духом усопшего.

**2. Страна Духов.** Территория, отделенная от игрового полигона оградительной лентой. Попасть в страну духов могут только погибшие персонажи. Любой игрок, пересекший территорию Страны духов или заговоривший с персонажем находящимся внутри, немедленно считается мертвым со всеми вытекающими из этого последствиями. После наступления игровой смерти игрок самостоятельно следует в Страну духов, где поступает в полное распоряжение Мастера. На данной локации игрок продолжает отыгрывать своего персонажа в течении минимум 30 минут, впоследствии он вправе прекратить отыгрыш и переместится в неигровой лагерь. Пока персонаж находится в Стране духов, у

его живых товарищей есть возможность, при выполнении определенных условий, облегчить его посмертие (сократить время нахождения в Стране мертвых), поговорить с духом и даже воскресить его.

**3. Неигровая Зона.** Территория, отделенная от игрового полигона оградительной лентой. Доступ в не игровую зону страны мертвых имеют только погибшие персонажи после нахождения в Стране духов не менее 30 минут. Любой игрок, пересекший территорию Неигровой зоны или заговоривший с персонажем находящимся внутри, немедленно считается мертвым со всеми вытекающими из этого последствиями. В этой зоне игроки могут отдохнуть, пообщаться, продумать себе новую роль. Общаться с персонажами, находящимися в Стране духов, запрещено.

#### ОБРЯД ПОГРЕБЕНИЯ

Пока персонаж находится в Стране духов у его живых товарищей есть возможность, при выполнении определенных условий, облегчить его посмертие (сократить время нахождения в Стране мертвых). Для этого они могут обратиться к Смотрителю кладбища, и за определенную сумму в игровой валюте провести обряд погребения. Как выглядит обряд и что необходимо сделать – расскажет смотритель. Это сократит нахождение игрока в стране мертвых на некоторое время (от 1 до 2 часов).

#### ОБЩЕНИЕ С ДУХОМ И ВОСКРЕШЕНИЕ

На игре существует возможность: как поговорить с духом умершего, так и воскресить его пока он находится в Стране духов. Информацию по этим обрядам можно будет узнать игровыми методами.

### **Ранения и медицинская помощь**

#### ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

- Лечить может только персонаж, обладающий данной способностью или умением (имеющие соответствующий сертификат и знания).
- На игре есть два вида лечений – обычное лечение знахарей и лечение эликсирами.
- Игрок, обладающий способностью лечить, обязан следить за отыгрышем ранений, болезней и лечения их.
- Игрок, обладающий способностью лечить, имеет право отказать в лечении за плохой отыгрыш данного раздела правил.
- За плохой отыгрыш процесса оказания медицинской помощи лекарь лишается права лечить.
- Любое нарушение правил связанное с лечением ранений или болезней приводит к смерти игрового персонажа.

#### РАНЕНИЯ. ПОСЛЕДСТВИЯ

**ЛЕГКОЕ РАНЕНИЕ.** В случае если у игрока количество **Хитов жизни** снизилось до одного, он получает легкое ранение. Легкое ранение не вызывает никаких дополнительных ограничений, но без оказания помощи через 15 минут персонаж теряет 1 **Хит жизни** и переходит в состояние тяжелого ранения.

**ТЯЖЕЛОЕ РАНЕНИЕ.** В случае если количество **Хитов жизни** у игрока снизилось до нуля, он получает тяжелое ранение. В тяжелом ранении игрок должен немедленно прекратить боевые и прочие активные действия, лечь на землю и начать отыгрывать тяжелораненого (негромко стонать, просить о помощи, разрешено активировать артефакты). В случае если у игрока нет возможности немедленно лечь после получения тяжелого ранения (опасность получения травмы, грязь), разрешено поднять оружие над головой и со словами: «Тяжело ранен», не совершая при этом никаких боевых и прочих активных действий, покинуть опасную зону, после чего уже лечь и отыгрывать тяжелораненого.

- Во время боя попадания в тяжелораненого запрещены и не засчитываются.
- Без оказания медицинской помощи через 10 минут тяжелое ранение переходит в смерть.
- Тяжело раненного игрока можно добить в небоевой ситуации имитацией удара оружием со словами: «Добит» или «Убит».

**СМЕРТЬ.** При наступлении смерти игрок обязан надеть белую повязку на лоб и находиться на месте где это произошло не менее 5 и не более 10 минут. После чего немедленно следовать в «страну мертвых». При этом запрещается разговаривать с кем-либо кроме мастеров и игротехов.

## ЛЕЧЕНИЕ.

Процесс лечения восстанавливает количество Хитов жизни у персонажа до изначального состояния и избавляет от эффектов ранений.

**ЛЕЧЕНИЕ ЗНАХАРЕЙ.** В полевых условиях знахарь может лечить одновременно не более одного раненого, а в своей хижине или любом другом доме одновременно не более трех. Знахарь сам у себя может лечить только легкое ранение.

### **Лечение легкого ранения – порядок действий:**

1. Полностью забинтовать предплечье левой руки.
2. Дать выпить целебного отвара.
3. Разбинтовать.

### **Лечение тяжелого ранения – порядок действий:**

1. Полностью забинтовать предплечье левой руки.
2. Дать выпить целебного отвара.
3. Находиться рядом с раненым в течение 5 минут.
4. Дать выпить целебного отвара.
5. Разбинтовать.

Игрок, отыгрывающий персонажа со способностью к знахарскому лечению, должен самостоятельно озаботиться игровым антуражем для своей роли. В качестве перевязочного материала можно использовать бинт или полосы белой ткани. В качестве целебного отвара любой неалкогольный напиток: чай, морс, компот и т.д.

**ЛЕЧЕНИЕ ЭЛИКСИРАМИ.** Производится с помощью эликсиров. Действует мгновенно. Подробнее смотри раздел «Эликсиры».

## БОЛЕЗНИ. ПОСЛЕДСТВИЯ И ЛЕЧЕНИЕ

Любой игровой персонаж в процессе игры может заразиться той или иной болезнью. Болезни могут быть как обычные, так и магического плана. Обычную болезнь может вылечить любой знахарь. При отсутствии лечения через определенное время болезнь приводит к смерти.

Игротехнически болезнь представляет собой сертификат, на котором написано: название болезни, ее тип, симптомы, которые должен отыгрывать заболевший персонаж, последствия при отсутствии лечения.

Сертификат болезни может быть выдан игроку только мастером или игротехническим персонажем. Игрок может получить болезнь за нарушение правил, выход из роли в процессе игры, споры с мастерами или по сюжетным соображениям.

После получения сертификата болезни игрок обязан начать отыгрыш ее симптомов. В случае если за указанный в сертификате период времени лечение не было произведено, персонаж игрока умирает и, в соответствии с правилами, отправляется в страну мертвых. Там он передает сертификат болезни мастеру страны мертвых. В случае, если помощь оказана вовремя, лекарь, производивший лечение, оставляет на сертификате свою отметку (игровое имя и время когда персонаж был излечен). Сертификат остается у вылеченного игрока. Любой мастер или игротехнический персонаж, выдавший болезнь, вправе проверить был ли вылечен игрок, в какое время и каким лекарем. Сертификат при такой проверке изымается у игрока.

**ЛЕЧЕНИЕ ЗНАХАРЕЙ.** Знахари лечат болезни только в стационарных условиях (в своей хижине или любом доме). Одновременно от болезни можно излечить не более трех заболевших.

### **Порядок действий при лечении болезни**

1. Привести больного в лежачее положение.
2. Дать выпить целебный отвар.
3. Находиться рядом с заболевшим в течении 15 минут.
4. Дать выпить целебного отвара.

## **Зелья и эликсиры**

## ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

АЛХИМИЯ Алхимические зелья можно приобрести в лавке алхимика. Зелье представляет собой небольшую бутылочку с жидкостью и сертификатом с описанием эффекта. При использовании зелья содержимое бутылочки необходимо вылить на землю, а сертификат разорвать на 2 части и передать часть с описанием эффекта цели, на которую было произведено воздействие. Если зелье необходимо применить скрыто от цели (например: подсыпать в еду), необходимо воспользоваться помощью мастера или игротеха. Игрок должен смоделировать подмешивание, а сертификат с воздействием передаст мастер или игротех. Уточнение: Выливать содержимое бутылочки непосредственно в еду не нужно, вылить необходимо рядом на землю. Обратите внимание: зелья являются отчуждаемыми игровыми предметами.

## **Экономика**

### ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

На игре присутствуют товарно–денежные отношения.

Каждому персонажу на начало игры будет выдана некоторая сумма игровой валюты, которую можно потратить на определенные игровые цели: перекусить в таверне, заплатить за какие–либо игровые услуги, нанять наемников, купить информацию, обогатить разбойников и т.д. Эта сумма будет варьироваться в зависимости от легенды персонажа и знания игроком правил и качеством игрового костюма. Мастера будут задавать 3 произвольных вопроса на знание Правил игры. Чем больше правильных ответов будет у игрока, тем большую сумму игровой валюты он получит на начало игры.

### ЭКОНОМИЧЕСКИЕ ЦИКЛЫ

Все временное пространство игры разделено на экономические циклы. Один цикл длится 4 часа: 8:00–12:00, 12:00–16:00, 16:00–20:00, 20:00–00:00. Ночное время с 00:00– 8:00 считается двойным циклом и приносит двойной доход. 1 раз в начале цикла происходит пополнение городской казны и казны обеспеченных горожан.

### ИГРОВАЯ ВАЛЮТА

### КАЗНА

Казна находится в ведении Начальника экспедиции. Из нее оплачиваются услуги всех сотрудников экспедиции, включая стражу, и «Рабочие контракты», выданные от имени экспедиции. Казна пополняется 1 раз в начале цикла на определенную сумму, зависящую от налоговой политики и количества выполненных рабочих контрактов за прошлый цикл.

### БЕЗУСЛОВНЫЙ ДОХОД

Некоторые игровые персонажи (аристократия, крупные торговцы и промышленники) в течение каждого экономического цикла, получают определенную сумму игровой валюты непосредственно от мастеров. Считается, что это доходы от их бизнеса или земельных владений. Эта сумма напрямую зависит от налоговой политики. Чем выше налоги, тем ниже доход и наоборот.

### РАБОЧИЕ КОНТРАКТЫ

В течение экономического цикла экспедиционный корпус предлагает игровым персонажам выполнить некоторое количество заданий. Каждое такое задание оплачивается из «Казны». Чем больше таких заданий выполняют игроки, тем на большую сумму казна пополнится в начале следующего цикла. Задания варьируются по сложности и времени выполнения. Чем сложнее контракт, тем больше награда.

### ЛАВКА ОРУЖЕЙНИКА И ЭКОНОМИЧЕСКИЕ ЧИПЫ ЖЕЛЕЗА

Любое оружие, допущенное к игре (кроме чипа допуска), маркируется обязательными экономическими чипами железа. Чипы железа являются отчуждаемыми, их можно свободно снимать с любого оружия. Оружие без экономического чипа считается сломанным и урона не наносит. Экономический чип является одноразовым и, после снятия с оружия, может быть продан только в лавке оружейника игротехническому персонажу. Восстановить сломанное оружие также можно в лавке за определенную сумму.



| Тип оружия                | Количество чипов |
|---------------------------|------------------|
| Нож, кинжал, дубина.      | 1 чип            |
| Топор, копье              | 2 чипа           |
| Меч одноручный, полторный | 3 чипа           |
| Меч двуручный             | 4 чипа           |

Также в рамках игры существует возможность создать серебряное оружие или предмет. В таком случае вместо чипа железа будет использован чип серебра.

#### ЛАВКА АЛХИМИКА

В лавке алхимика игровые персонажи могут приобрести различные зелья и микстуры.

#### ТРАКТИР

- Во время игры в трактире будут продаваться за игровую валюту чай, печенье и еще что-нибудь съестное, так же некоторые игровые предметы.
- За реальные деньги в трактире для желающих будет организовано трехразовое питание. Заявки на питание и оплату необходимо произвести заранее до начала игры.
- В трактире запрещены любые боевые действия. Если вы хотите использовать магию на кушающего игрока, то дайте ему доесть.

Исключение – ограбление трактира бандитами. Бандиты грабят посетителей трактира по следующим правилам:

- Грабители не могут ограбить трактир если в нем присутствует охранник (вышибала). Охранником может быть любой персонаж нанятый по Рабочему контракту.
- Грабители должны обязательно быть в масках или повязках, закрывающих лицо, и все вооружены. Начало ограбления объявляется громко, так чтобы все посетители и хозяин трактира это слышали.
- Ограбление происходит только в том случае, если количество посетителей трактира не превышает количество бандитов более чем в 2 раза. Например, один бандит может ограбить трактир, если в ней находится не более двух человек. Двое – если не более четырех. Трое – если не более шести и т. д. В случае если посетителей больше – ограбление невозможно.
- Ограбление длится 5 минут (отслеживает время хозяин трактира). Во время ограбления все посетители находятся в состоянии «шока» и не могут совершать никаких активных действий (воевать, ходить, применять любую магию, кричать и звать на помощь). По истечении времени бандиты обязаны быстро покинуть трактир с награбленным, после чего все посетители еще одну минуту находятся в «шоке» и не могут его покинуть.
- Во время ограбления все посетители обязаны отдать грабителям по первому требованию 50% своих денежных средств с округлением в меньшую сторону. Если у посетителя одна монета, то он ничего не отдает. Сопrotивляться ограблению или покидать таверну запрещено и будет наказываться игровой смертью.
- В случае если во время ограбления в трактир заходят посетители, они тоже могут быть ограблены, пока количество посетителей не увеличится и не будет более чем вдвое превышать количество бандитов.
- Если в процессе ограбления количество посетителей превысило количество бандитов более чем в 2 раза, то бандиты должны незамедлительно в течение одной минуты покинуть трактир, в противном случае все бандиты, переходят в статус тяжело раненного.

· Все правила по ограблению отслеживаются хозяином таверны. Наказания за нарушения правил также назначает хозяин таверны. Хозяин таверны является игротехом, на территории таверны его слово – закон для любого игрока.

### КЛАДЫ

В руинах Кар-Загал спрятано небольшое количество кладов. Любой игровой персонаж может добыть игровыми методами или купить у хозяина трактира карту с указанием места, где спрятаны сокровища. Возможно, вам повезет и находка окажется ценной.

## **Подземелья (данжи)**

### ОПРЕДЕЛЕНИЕ

Подземелье или данж - это территория отделенная от игрового полигона, попасть внутрь которой, одновременно, может только одна группа игроков.

### ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

- За каждым данжем на игре будет закреплен отдельный мастер или мастерский персонаж. Чтобы попасть внутрь, игрокам необходимо обратиться к нему и выполнить определенные условия. В процессе прохождения данный человек будет сопровождать игроков и отслеживать соблюдение правил игры и правил прохождения данного конкретного данжа. Сопровождающий обладает всеми мастерскими полномочиями и его слово - закон для игроков.
- В зависимости от типа данжа, в его прохождении может участвовать от 1 до 5 игроков. Одновременно в данже может находиться только 1 группа. В случае, если 2 или более групп игроков решили в одно время посетить один и тот же данж, они могут договориться между собой об очереди прохождения игровыми методами.

### ОПИСАНИЕ ДАНЖЕЙ

#### Внутренний двор

Злой умысел создателей превратил, казалось бы, безопасную площадку в поистине зловещее место. Попробуй отыскать истинный путь среди спрятанных ловушек и цепных стражей храма. Сожжешь ли ты пройти через место, так облюбованное тварями руин? Но будь внимателен и не попади в ловушку в погоне за сокровищами что так манят к себе.

#### Храм хаоса

Любой входящий под сени храма ощущает на себе тягостную ауру этого места. Эманации хаоса пропитывают каждый сантиметр храма. Но его тайны и сокровища так и влекут искателей приключений. Что же окажется за следующей дверью? Сундук с сокровищами, древняя фреска, голодная тварь или отравленная стрела? Узнать можно лишь открыв, но вот рискнешь ли ты сделать это?

#### Подвалы храма хаоса

Запутанный подземный лабиринт из различных комнат, коридоров и потайных ходов. Наполненный ловушками и тайными схронами. Предполагается, что именно здесь хаоситы проводили свои страшные ритуалы. Опасность ждёт на каждом шагу. Какие твари завелись в этих катакомбах? Рискнувшего войти сюда ждёт великое богатство или же сама смерть.

#### Библиотека

Знания вот величайшее сокровище мира. Владеющий знанием – владеет миром. Так считает таинственный хранитель библиотеки. Считаете себя знатоками истории мира и специалистами в разгадывании загадок и головоломок? Выполни задания таинственного хранителя библиотеки и получи великие знания в награду.

## **Специализация и навыки**

### СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ

Специализация определяет стартовый набор навыков игрока. В ходе игры она может быть изменена или расширена.

### НАВЫКИ

Навыки - специальные умения игрока необходимые для прохождения данжей. Выдаются игрокам в виде карточек навыков. Карточка навыков - специальная карточка с описанием навыка, его уровнем и ключ фразой, заверенная печатью мастера.

Для использования навыка необходимо

- 1 Показать соответствующую карточку мастеру или игроку на которого направлено воздействие
- 2 Произнести ключ фразу указанную на карточке
- 3 Имитировать использование необходимого инструмента (за исключением навыка лечение у лекарей подробнее смотри в разделе ЛЕЧЕНИЕ)

Повышение навыков производится у мастера по навыкам за игровую валюту и/или выполнение задания мастера по навыкам. Помимо костюма игроку необходимо подготовить и привезти с собой специальный инструмент в соответствии с выбраной, а также желаемыми получить во время игры, специализациями. Необходимые инструменты с описанием можно найти в таблице ниже

Список специализаций и навыков

| Специализация | Навык    | Описание                                                      | Инструмент                                                                                                                                                           |
|---------------|----------|---------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Воин          | Силач    | Позволяет переносить тяжёлые предметы. Силовое взаимодействие | нет                                                                                                                                                                  |
|               | Траппер  | Сбор трофеев с монстров                                       | <b>Нож траппера.</b><br><i>Ларповый нож или кинжал отвечающий требованиям игры для оружия</i>                                                                        |
| Ловкач        | Взлом    | Взлом замков(двери, сундуки и т.д.)                           | <b>Связка отмычек.</b><br><i>Бутафорская связка отмычек, несколько(не меньше 4) кусков проволоки(5-8 сантиметров длиной) изогнутых и повешенных на общее кольцо.</i> |
|               | Ловкость | Преодоление препятствий                                       | нет                                                                                                                                                                  |

|                    |               |                                                        |                                                                                                 |
|--------------------|---------------|--------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                    |               | связанных с ловкостью                                  |                                                                                                 |
| Хранитель мудрости | Тайные знания | Обезвреживание магических ловушек, расшифровка свитков | <b>Магическое стекло.</b><br><i>Лупа/увеличительное стекло</i>                                  |
|                    | Каллиграфия   | Сбор информации в руинах                               | <b>Набор для каллиграфии.</b><br><i>Тетрадь или блокнот в антуражной обложке, ручка – перо.</i> |
| Лекарь             | Лечение       | Лечение ранений, травм, отравлений и т.д.              | <i>Перевязочный материал(бинты, марля, полоски ткани), фляга для питья.</i>                     |
|                    | Травник       | Сбор ингредиентов для алхимии                          | <b>Перчатки травника.</b><br><i>Кожаные перчатки/краги.</i>                                     |

## Правила поведения для детей, не достигших 14-ти летнего возраста.

- Дети не являются боевыми персонажами им запрещено владеть оружием и использовать его.
- При обнаружении монстров дети должны отыгрывать испуг и либо убежать, либо спрятаться.
- Детям категорически запрещается вмешиваться в бои между игроками.
- Если монстр поймал ребёнка или ребёнок напал на монстра то ребёнок отправляется в страну мертвых(или в палатку родителей) на срок до трех часов на усмотрение мастера.
- Ребёнок должен находиться под надзором родителей и(или) опекунов.
- Дети не должны мешать другим игрокам, отыгрывать свои роли и мешать игровому процессу, потому что взрослые игровые персонажи не могут в полной мере качественно отыгрывать свои роли из-за несвоевременного вмешательства детей.
- На территории полигона, вне игровой территории, будет организована «школа» для детей в которой будут организованы три раза в день по два часа занятия для детей(рисование, лепка, чтение сказок, настольные игры и т.д.) где родители смогут оставить детей под надзором воспитателя.

# Оргвопросы

## ПРЕДЫГРОВАЯ ПОДГОТОВКА

Обязательно возьмите белую повязку и игровой костюм. Игроки будут допускаться на игру, только выполнив все условия пред игровой подготовки!

## ХАЙРАТНИКИ или ГОЛОВНЫЙ ПОВЯЗКИ

БЕЛЫЙ – мертвый, означает, что персонаж мертв, взаимодействие с ним запрещено, необходимо игнорировать данного персонажа. Взаимодействие разрешено только игротехам и мастерам.

КРАСНЫЙ – изменённый, означает, что персонаж находится под действием энергии хаоса и приравнивается к агрессивному монстру.

ЧЁРНЫЙ – тень, малоизученная сущность, обычно игнорирует окружающих, но может взаимодействовать с персонажами: выдать поручение, наложить проклятие и даже лишить разума.

## ОБЩИЙ ОТЫГРЫШ

За нарушение данного раздела правил – вывод из игры на неопределенный срок:

- Помните о законах РФ, их никто не отменял, и соблюдение их **ОБЯЗАТЕЛЬНО!**
- Хотим напомнить, что вы – не шпана с улицы: следите за своей речью и действиями.
- Желательно петь песни, не сильно различающиеся по смыслу с отыгрываемым.
- Не выходите за рамки роли.
- Не забывайте, что вы играете! Никаких пожизненных обид на игровые действия!
- Чем лучше вы играете, тем лучше игра! Не играете сами – не мешайте играть другим!
- Игрок на игре должен играть и не сбивать с образа других. Поэтому существуют мастерские санкции за хождение в неигровой одежде, систематический выход из образа, неигровые разборки, истерики, облом игры другим, неигровое поведение и т. п. Санкции будут в рамках неигрового мастерского воздействия (отправка в «страну мертвых») или игрового мастерского произвола (болезни и т. п.).
- Игрок имеет право на любую игровую дезинформацию, за исключением ссылки на несуществующее мастерское решение при спорных вопросах.
- Во время игры не рекомендуется пользоваться фонариками, зажигалками и прочими подобными техноштуками.

Игра будет проходить на природе, поэтому возьмите с собой спальник и палатку. Возьмите все необходимое для приготовления и поедания еды в походных условиях, в том числе достаточное количество самой еды. Не забудьте взять емкости для воды и аптечку. Помните, что может быть холодно и сыро, подготовьтесь к этому! Не забывайте о защите от клещей!!!

## ***Сертификация, допуск к игре и прочие вопросы...***

Перед началом игры всем игрокам будет выдана «Карточка игрока», где будут указаны личные данные игрока и информация о персонаже. Данный документ предназначен исключительно для мастеров, показывать его другим игрокам не рекомендуется.

Любое игровое оружие должно пройти проверку мастером, после чего на него наклеивается неснимаемая метка допуска. Оружие без данной метки в игре не участвует и урона не наносит. Пользоваться им в игровых целях запрещено.

Игровой сертификат – игротехнический документ, содержащий в себе принцип действия особой вещи (артефакта, свитка, оружия и т. д.) или способности. Предъявляется по первому требованию игрока или мастера.

Специальные способности. Специальные возможности, доступные отдельным персонажам, например иммунитет к тому или иному воздействию и т. п.

Спорные вопросы во время игры. Все спорные ситуации решаются игротехами или мастерами.

Игротехи – определенные игроки, обязанные следить за соблюдением данных правил игроками. Обязан вывести из игры игрока, нарушившего правила, и препроводить его к мастерам для последующего разрешения проблемы. Игротех имеет право решать спорные вопросы, возникшие у игроков, в рамках технических правил (боевое взаимодействие, экономика и соответствие сертификации).

Игровая территория. Игровой территорией является вся территория игрового полигона, кроме «страны мертвых», территории внутри палаток, рюкзаков и прочих пожизненных вещей.

Палатки являются игровой территорией только снаружи и обозначают собой место жительства игровых персонажей. Внутри палатки – не игровая территория, поэтому хранить в ней игровые вещи запрещено! Но можно поставить специальную игровую палатку, которая будет игровым складом. Такая палатка должна быть отмечена красными ленточками, привязанными по периметру.

Время проведения игры: 2-4 августа 2019 год (либо 26-27-28 июля 2019 года).

Место проведения игры: будет сообщено дополнительно, но не позднее чем за месяц до игры.

Оргвзнос составляет: 1000 рублей, если внесен до 31 мая 2019 года. 1200 рублей, если внесен в период с 1 июня 2019 года до 30 июня 2019 года. 1500 рублей, если внесен в период с 1 июля 2019 года до дня начала игры, 1800 рублей, если внесен на игре при регистрации.

Оргвзнос принимается только вместе с заявкой игрока.

Личная заявка должна содержать: фамилию, имя, отчество, возраст, псевдоним, как с вами связаться, желаемую роль (роли), игровое имя и легенду персонажа. Пожелания и легенды приветствуются уже сейчас. Особенно легенды. Без заявок игрок на игру не допускается.

Все заявки до утверждения проходят мастерский совет и могут быть отправлены на доработку, поэтому один мастер немедленно после заявления не сможет вам ответить ни «да», ни «нет».

Заявки принимаются либо в письменном, либо в электронном виде.

Контакты для связи и подачи Заявок:

Галина – сот.: 89082742843 ВК - <https://vk.com/molinfo69> электр. почта: [petrova\\_dom\\_888@mail.ru](mailto:petrova_dom_888@mail.ru)

Карта для зачисления оргвзноса - 4276849025561282 В назначении платежа обязательно укажите ФИО оплачиваемого участника и "за РК319" (после перевода ОБЯЗАТЕЛЬНО!!! отзвониться Галине).