


Книга Правил

Версия 22/08

Оглавление

1. **Общие**
 - 1.1. Соглашение стр. 2
 - 1.2. Распорядок стр. 3
 - 1.3. Полигон стр. 4

 2. **Социальные**
 - 2.1. Отыгрыш стр. 6
 - 2.2. Экономика стр. 7
 - 2.3. Персонаж стр. 9

 3. **Боевые**
 - 3.1. Экипировка стр. 13
 - 3.2. Алхимия стр. 15
 - 3.3. Техномагия стр. 17
- 

1. Общие

1.1. Соглашение

Соглашение — это список правил фестиваля Baltic LARP Fest, которые обязаны соблюдать все участники. Соглашение автоматически одобряется участниками делающими вклад в развитие фестиваля (*покупающими билет*) и прибывающими на территорию его проведения.

Объект соглашения – некоммерческий ролевой фестиваль Baltic LARP Fest проводимый на частном игровом полигоне “Balfest”.

Стороны соглашения:

- **организаторы** - члены ассоциации “Lauretaur”. Отличить организаторов вне игры можно благодаря белой майке с эмблемой ассоциации;
- **участники** - совершеннолетние и несовершеннолетние Игроки, участвующие в мероприятии Baltic LARP Fest.

Ответственность сторон:

- организаторы не несут ответственность за физические и психологические травмы, а также нанесенный материальный ущерб, как участникам мероприятия, так и третьим лицам, не являющимся участниками, произошедшие при нарушении данного Соглашения;
- организаторы не несут ответственность за действия участников мероприятия входящие в противоречие с законами Литовской Республики;
- организаторы не обязаны приглашать на мероприятие квалифицированных медиков либо иметь медикаменты, выходящие за рамки состава автомобильной аптечки первой мед. помощи. В связи с этим, каждый участник мероприятия при наличии особых заболеваний обязан сообщить о них организаторам, а также проинформировать о необходимых действиях при оказании им первой медицинской помощи;
- организаторы обязуются в случае получения легких травм или укусов клещей оказать участникам первую медицинскую помощь, а также, при необходимости, организовать транспорт и сопровождение до ближайшего пункта мед. помощи;
- участникам запрещено хранение и использование на полигоне стрелкового, травматического оружия и любых пиротехнических веществ;
- участникам запрещено хранение и употребление во время мероприятия алкогольных напитков, а также психотропных и наркотических веществ;
- участникам запрещено содержание во время мероприятия домашних животных;
- несовершеннолетним участникам запрещено присутствие на мероприятии в возрасте до 12 лет;
- несовершеннолетним участникам запрещено присутствие на мероприятии в возрасте от 12 до 18 лет, без оригинала разрешения от родителей (*опекунов*). Форма данного разрешения высылается несовершеннолетнему участнику на указанную в регистрационной анкете электронную почту;
- иностранным участникам необходимо (*гражданам не Евро Союза*) иметь при себе медицинский страховой полис;
- приглашенным участникам необходимо (*фотографам, операторам, гостям*) предоставить аккредитацию или приглашение. Форма данной аккредитации или приглашение со списком обязательных требований высылается участнику на электронную почту либо почтовым сервисом.

В случае нарушения участником данного Соглашения организаторы оставляют за собой право попросить его удалиться с частного полигона, либо прибегнуть к помощи органов правопорядка, без права на возврат денежного пожертвования.

1.2. Распорядок

Baltic LARP Fest длится 4 дня. Основной частью фестиваля является ролевая игра по миру Эвервуда общей продолжительностью около 36 часов. Остальное время уделено познавательной и развлекательной частям фестиваля.

Общий распорядок:

- **среда** - вечером, с **18:00** открывается въезд на полигон и дается официальный старт мероприятию. Участники оставляют транспортные средства на парковке и устанавливают палатки в палаточном лагере. Этот вечер предназначен для отдыха после длительных поездок и свободного общения между прибывающими участниками мероприятия;
- **четверг** - днем, с **10:00** до **16:00** проводится **оформление** (см. ниже) прибывших участников. В это же время участники облачаются в игровые костюмы и участвуют в различных **мастер-классах**. В **17:30** проводится **брифинг** (см. ниже). В **18:00** начинается ролевая игра и длится до **00:00**. Затем устанавливается режим **Всеобщего перемирия** (см. 1.3. Полигон) до **06:00** утра. Игровое время четверга в первую очередь ориентировано на социальные взаимодействия и погружение в атмосферу ролевой игры;
- **пятница** - полный игровой день до **00:00**. С **00:00** до **06:00** устанавливается режим Всеобщего перемирия;
- **суббота** - полный игровой день ориентировочно заканчивающийся в **18:00**. После проводится **дебрифинг** и **афтерпати** (см. ниже);
- **воскресенье** - день отъезда участников и организаторов мероприятия.

Оформление – обязательный этап оценки экипировки участника организаторами в пункте оформления, который находится в **Элизиуме** (см. 1.3. Полигон) и выделен вывеской. Во время оформления игроку выдается **Походный набор** (см. 2.3. Персонаж).

Мастер классы – это часть программы, во время которой участники фестиваля заканчивают приготовление к ролевой игре и делятся опытом. Мастер-классы проходят в центральной игровой локации и имеют ограничение на количество возможных участников. Поэтому в регистрационной анкете на игру необходимо дополнительно резервировать свое участие в них. Проводятся следующие мастер-классы:

- **практика сценического фехтования** – здесь участники обучаются основам боевой импровизации и условиям боевых правил игры;
- **основы сценической игры** – здесь участники обучаются владению эмоциями и удержанию себя в образе персонажа;
- **основы производства экипировки** – здесь участники фестиваля смогут обучиться основным принципам созданию экипировки и игровой атрибутики или закончить собственные приготовления к игре.

Брифинг – это общее собрание всех участников в центральной игровой локации, на котором организаторы кратко указывают на ключевые пункты правил мероприятия. В конце брифинга каждая команда отправляется в свою локацию, где получает вводную речь от своего регионального Мастера (см. 2.1. Отыгрыш).

Дебрифинг – это общее собрание всех участников в центральной игровой локации, на котором организаторы рассказывают об итогах игры, а участники делятся своими впечатлениями, замечаниями и пожеланиями. Также будет возможно оставить письменный отзыв организаторам.

Афтерпати – это совместный после-игровой разноплановый отдых.

1.3. Полигон

Baltic LARP Fest проводится на полигоне “Balfest” расположенном в 20 км от г. Тракай (Литва). Это равнинное место с гектаром густого леса и прудом, расположенным на территории. Для удобства участников ключевой поворот на полигон и парковка помечаются яркими флажками.

Координаты:

- на карте: <https://goo.gl/maps/fhax3JxTDWB2>
- GPS: 54°33'00.8"N 24°42'30.7"E

Общие понятия:

- **Игровой полигон** – часть территории мероприятия, где проходит ролевая игра. К игровому полигону не относится парковка, палаточный лагерь, туалеты и другие хозяйственные строения, а также примыкающие к ним территории. Границы игрового полигона соответствующим способом отмечены на игровой и технической картах;
- **Палаточный лагерь** – место для установки индивидуальных палаток. В палаточном лагере присутствует центральный костер. Чтобы это место оставалось сугубо для отдыха и комфортного сна во время Всеобщего перемирия (см. ниже) здесь запрещено шуметь;
- **Всеобщее перемирие** – это ночное время суток с 00:00 до 06:00. В это время шуметь, играть, веселиться можно только в игровых локациях. Также, во время Всеобщего перемирия запрещены любые боевые действия.

Снабжение и содержание:

- **питание** – во время всего мероприятия питание участникам предоставляет Трактир (*Новое Поселение*). Первый ужин в среду вечером, далее ежедневно обед и ужин, кроме воскресенья. **Обед ~12:00-14:00. Ужин ~20:00-22:00.** В игровое время питание за игровую валюту;
- **костры** – в палаточном лагере и в каждой игровой локации будут обустроены костры. Разжигание любых других хаотичных костров на территории мероприятия без согласования с организаторами строго запрещено;
- **вода** – чистая питьевая вода на мероприятии будет доступна в неограниченном количестве;
- **мусор** – все участники мероприятия обязаны отвечать за чистоту палаточного лагеря, а также игровых локаций. В обоих местах будут обустроены мусорки. Координировать уборку мусора будут Мастера. Также приветствуется утилизация пищевых отходов и бумаги путем сжигания;
- **удобства** – около парковки установлены кабины биотуалетов;
- **безопасность** – в связи с пандемией COVID-19 и требованиями министерства здравоохранения Литвы, участники мероприятия могут быть обязаны носить маски индивидуальной защиты. В таком случае, участники мероприятия об этом будут информированы заранее через эл. почту.

Элизиум:

- это место, на игровом полигоне которое находится возле палаточного лагеря и выполняет сугубо технические функции;
- это место, куда приходят участники для регистрации после приезда на мероприятие и перерегистрации в случае смерти своего персонажа;
- это место, где базируется (но не всегда находится) Главный Мастер, к которому можно обратиться для оперативного решения особо важных вопросов. Также здесь находится аптечка организаторов и может быть оказана физическая/психологическая помощь техническим Мастером;
- это место, откуда периодически выходят группы новых персонажей. Стартовая игровая точка новых персонажей удалена от любых локаций.

2. Социальные

2.1. Отыгрыш

Отыгрыш — это реализация творческого замысла Мастеров ролевой игры и ее фундаментальное правило. Поэтому регистрируя определённого персонажа в сетке ролей, участник игры добровольно соглашается с **принципом ролевой игры**.

Принцип ролевой игры – роль превыше всего. Это значит что игра выбранной роли в строке приоритетов игрока обязана стоять на первом месте. В том числе, выше чем игровое благополучие или жизнь персонажа. В чем это должно быть выражено:

- **в боевых взаимодействиях** – игрок обязан отыгрывать тяжесть любого двуручного оружия при замахе, также обязан играть эффекты накладываемой магии, а также боль от ранений, падения от толчков и многие другие действия, до самого последнего вздоха своего персонажа;
- **в социальных взаимодействиях** – игрок обязан придерживаться задуманных принципов взаимодействию при любых социальных взаимодействиях, тем самым выстраивая уникальную линию характера персонажа перенося его из одной игры в последующую.

Мастера (см. ниже) в свою очередь контролируют соблюдение отыгрыша всеми участниками игры, выделяя следующие нарушения, которые особо мешают самим участникам полноценно погрузиться в атмосферу игры, а также выбивают из неё всех окружающих:

- **"metagaming"** - не ролевое общение, обусловленное нежеланием участника игры общаться от имени его персонажа, зачастую используя современные речевые обороты и ругательства. Ведение разговора вне игровой тематики;
- **"munchkinism"** - не ролевое поведение, обусловленное желанием участника выиграть за счёт использования в своих интересах условностей правил игры, а не руководствуясь внутриигровыми сущностями;
- **"powerplay"** - не ролевое поведение, обусловленное желанием участника выиграть за счёт грубой силы, например глупого и беспочвенного убийства других персонажей, не руководствуясь внутриигровыми сущностями. Также к этому относится травмоопасный бой, обусловленный отсутствием у участника практики отыгрыша, знаний сценического фехтования и навыков контроля ударов.

Мастер

Не все Мастера являются организаторами фестиваля. Но все Мастера являются арбитрами игры, а их замечания являются приоритетными. Также каждый Мастер представляется на стартовом брифинге (см. 1.2. Распорядок).

- **Главный Мастер** – основной арбитр игры и организатор фестиваля. Он обычно находится в Элизиуме и занимается общим контролем игрового процесса, а также поддержкой Игровых Мастеров. В спорных ситуациях решения Главного Мастера являются решающими;
- **Игровой Мастер** – организатор фестиваля либо приглашенный на эту роль участник, ответственный за решение оперативных вопросов в рамках конкретного игрового объекта либо локации. Игровые Мастера прибывают в игру в роли временных или постоянных персонажей;
- **Знак Мастера** – крупная печать с логотипом BLF закрепленная на груди и текстом правил фестиваля на ленте.

Обращение к Мастеру или **Выход из роли** – для этого игроку требуется скрестить над головой руки и произнести **"STOP GAME!"**. Обращение к Мастеру во время игры без использования условного знака и фразы – игнорируется.

Антураж

Обязательно – бутылки требуется полностью обтянуть мешковиной; продукты требуется переложить в матерчатые мешочки; сигареты требуется заменить трубками, либо не курить на игровой территории; в тёмное время суток на игровой территории участникам мероприятия требуется использовать только антуражные светильники и безопасные электронные свечи. Исключением являются экстренные ситуации.

Рекомендуется - использовать только натуральные виды тканей для изготовления костюмов. Необходимо самым тщательным образом продумывать детали своего костюма начиная с обуви и заканчивая головным убором. При этом учитывая, что костюм должен быть не только красивым, но и комфортным, ведь использовать его придется на природе в разных погодных условиях. Высокая обувь и сменные элементы костюма помогут Вам чувствовать себя комфортнее на протяжении всей игры. Необходимо помнить, что персонажи обитают в Море на грани апокалипсиса, а это означает, что костюмы просто не могут быть чистыми, идеально красивыми и без следов типичного выживания и преодоления.

Запрещено - использование явных элементов современной одежды и обуви, а лейблы, нашивки брендов должны быть удалены.

Экипировка

Обязательно - все виды доспехов и прочей военной экипировки готовить в соответствии с реальными или фэнтезийными аналогами. Если вы претендуете на роль война, Вы обязаны иметь соответствующие доспехи либо Вы не воин вовсе. Материал для производства доспехов может использоваться любой, ведь для ролевых игр основными критериями качества являются аккуратность и красота общего вида. Но не стоит забывать о минимальных защитных функциях любого доспеха. Если он не защищает вас от ударов или разваливается при касании — это не доспех.

Рекомендуется - при подготовке к игре обращать внимание на отличительные расовые черты своего персонажа и стараться их реализовать в соответствии с фэнтезийными канонами.

Запрещено - ношение плохо подготовленных к использованию доспехов. Не утопленные заклёпки, не закруглённые кромки и прочие недостатки военного антуража могут сыграть с вами злую шутку и не будут допущены к игре организаторами мероприятия. Также и ношение костюмов либо его элементов не соответствующие игровому миру, фэнтезийным канонам, расовым особенностям, могут стать предлогом для запрещения персонажу быть представителем той или иной расы.

Контроль перед игрой

На играх Baltic LARP Fest применяются европейские стандарты экипировки и антуража. Это означает строгую оценку подготовки каждого игрока. Все вопросы касательно экипировки стоит согласовать с организаторами заранее через электронную почту. В свою очередь отклонение экипировки игрока во время оформления на полигоне может грозить последнему переводом в группу NPC, не учитывая стоимость купленного участником билета.

Контроль во время игры

На протяжении игры в основных локациях будут находиться Мастера наблюдающие за процессом отыгрыша. В случае указанных нарушений Мастера выдают **Мьют (Mute)** – карту с описанным в них штрафным действием, которое обязано незамедлительно выполняться нарушителем в полном молчании.

Мьют индивидуален. В случае игнорирования Мута или повторного нарушения участником, он будет незамедлительно выведен из игры и отправлен в **Элизиум** до выяснения причин, а его персонаж скоропостижно умрет.



2.2. Экономика

Игровая экономика является монетарной. Основными структурами регулирующими игровую экономику в Новом поселении, являются Трактир и Почтовый Банк. В Оскверненных землях такой структурой является Портал, в котором предоставляются аналогичные услуги.

Эл - валюта Эвервуда. Она представлена монетами трех видов: Бронзовый, Серебряный и Золотой Элы. Их соотношение: 5 Бронзовых = 1 Серебряному; 5 Серебряных = 1 Золотому.

Подробнее о доходах:

- во время регистрации на полигоне каждому игроку выдаются **личные сбережения** его персонажа, объем которых равен 1 серебряному Элу. Также, присутствует бонусная часть сбережений, полностью зависящая от красоты и соответствия внешнего вида персонажа его заявленной роли. Бонусная часть варьируется, но не превышает 1 серебряного Эла;
- в случае окончательной смерти персонажа и выходе в игру новой ролью, игроку выдаются новые личные сбережения после повторной оценки его костюма. Если внешний вид костюма не имеет кардинальных изменений, величина личных сбережений значительно уменьшается;
- для получения новых наличных средств игрок обязан предъявить Дорожный Патент предыдущего персонажа. В случае его отсутствия, бонусная часть не выдается;
- игроки могут зарабатывать вознаграждения выполняя задания либо собирать лут пополняя тем самым свои запасы;
- игроки могут свободно торговать и обмениваться игровыми ценностями.

Хоть питание и покупается во время игры за игровую валюту, иногда получить ее можно расплачиваясь честным трудом в Трактире.

Услуги Трактира:

- подача объявления на стену Трактира - **3** бронзовых Эла;
- вода, чай, кофе - **1** бронзовый Эл;
- напитки “Веселый вагант” (*безалк. пиво*), “Хмельной Олаф” (*хлебный квас*), “**Эвервудское рубиновое**” (*ягодный моктейль*) - **2** бронзовых Эла;
- закуска “Песчаный ёж” (*жареный хлеб с сыром и солеными орехами*) - **3** бронзовых Эла;
- блюдо “Мясной варвар” (*гречка с курятиной*) и напиток - **1** серебряный Эл;
- блюдо “Румяный морф” (*картошка со свиной и овощами*) и напиток - **1** серебряный Эл;
- блюдо для вегетарианцев “Грибной эльф” (*гречка с грибами*) и напиток - **1** серебряный Эл;
- индивидуальный или групповой заказ – цена варьируется;
- меню в процессе мероприятия может варьироваться.

Услуги Гильдий:

- в Гильдии Рыцарей (на прилегающей к ней тренировочной площадке) проводится боевая муштра и тренировки для всех Защитников;
- в Гильдии Клериков ведется скупка и продажа расходных припасов (см. 3.2. Алхимия) – **3-10** бронзовых Эла;
- в Гильдии Чародеев ведется выдача патентов на Мистицизм (см. 3.2. Алхимия) – **4-10** серебряных Эла;
- все Гильдии являются основным источником получения заданий и квестов.

Услуги Почтового Банка:

- идентификация артефактов и квест предметов (*предметы без специальной маркировки таковыми не являются*) – **2** бронзовых Эла;
- отправка письма с фронта – **2** бронзовых Эла;
- сдача экипировки под залог – цена договорная;
- услуга писаря. Составление писем под диктовку и оформление официальных запросов – **2-3** бронзовых Эла;
- сундук хранения игровых вещей. Если персонаж за оплаченный срок не забирает вещи, то стоимость хранения продолжит расти пропорционально времени хранения. Также вещи можно завещать. Опись вещей прилагается. Квестовые предметы не завещаются и в сундук хранения не сдаются. Цена договорная;
- скупка **схем** и **артефактов** (см. 3.3. *Техномагия*) для последующей отправки в Верховный Совет Гильдий для анализа;
- услуги Архива. Доступ к прочтению данных Секретного Архива и прочей актуальной информации под охраной Банка – **3** бронзовых Эла;
- вербовка в охрану **Караванов** – жалование **3-5** бронзовых Эла.



Караван

Караваны между Новым поселением и Сторожевым лагерем организуются Почтовым Банком Муландира. Цель Каравана – доставка почты и продуктов из центральных районов в провинцию, проходя через Сторожевой лагерь и обратно. Караван движется по единственному оставшемуся коридору снабжения между “чистыми” землями и Новым поселением. Вследствие этого путь каравана очень опасен.

Караван перед каждым выходом нанимает в свой состав дополнительных добровольцев из числа Защитников. Караван выступает от Почтового Банка Муландира несколько раз в сутки. Информация о выходе планируемого Каравана вывешивается на стене Банка за час до отправления, а непосредственно перед самой отправкой Каравана проходит переключка его участников.

Также Караван является важным механизмом введения новых персонажей в игру. Данный механизм необходим для того, чтобы появление новых персонажей в игре было сюжетно обоснованным. Это происходит следующим образом:

- Мастер, находящийся в Элизиуме, собирает тех игроков, кто согласовал своих персонажей для ввода в игру и приводит их в точку на границе игровой территории;
- начиная движение от данной точки, считается, что персонажи уже вступили в игру, а Мастер – их местный проводник;
- первым чек-пойнтом на пути следования группы персонажей будет являться Сторожевой лагерь. Далее местный проводник покидает группу. Оставшиеся персонажи договариваются о дальнейшем сопровождении их в сторону Нового Поселения, либо ожидают прибытия Каравана, чтобы под его защитой отправиться в Новое Поселение.

Услуги Портала:

- идентификация артефактов и квест предметов (*предметы без специальной маркировки таковыми не являются*);
- контакт с проводником оперативных задач и указаний Скверны (см. 3.3. *Техномагия*);
- организация питания оскверненных.

2.3. Персонаж

Походный набор

Во время оформления участника на игровом полигоне ему выдается **Браслет допуска** к участию в игре; для фиксации достижений его персонажа выдается **Дорожный Патент** (см. ниже), а для расходов - **личные сбережения** (см. 2.2. Экономика).

Дорожный Патент – игровой неотчуждаемый документ, в котором указаны имя и фамилия персонажа, государство чьим жителем он является, его принадлежность к той или иной Гильдии, а также изученные им умения. Дорожный Патент могут требовать гильдмастера для проверки личности персонажа, или представители других игровых структур, обладающих правом проверки личности.

Пытки персонажа – действие, во время которого Пытающий сообщает будет ли он наносить Ранения или калечить персонажа. Пытаемый выбирает, когда и какую информацию он выдаст, если не хочет, чтобы персонаж остался без каких-либо частей тела – это придется отыгрывать.

Обыск персонажа – действие, во время которого Обыскиваемый обязан отдать все отчуждаемые игровые ценности (*деньги, квест. предметы, припасы*). Личная экипировка может быть взята только с разрешения владельца.

Пленение персонажа – действие, во время которого руки персонажа связываются веревкой “по-игровому” и “перерезать” их можно только допущенным игровым оружием с лезвием.

Развитие персонажа

Игровым персонажам в мире Эвервуда доступны три основные Гильдии - **Рыцарей, Клериков и Чародеев**. Каждый игрок выбирает Гильдию, к которой будет относиться его персонаж. На протяжении каждой игры персонаж развивается получая **Ранги** в своей Гильдии. На каждом из Рангов персонажу доступен выбор изучить одно новое умение доступного Ранга. Выбор умений оставляет предпосылки для создания персонажей разных направленностей. В свою очередь смена Гильдии персонажем означает полное обнуление его достижений.

Для того чтобы развить своего персонажа и получить новый Ранг, требуется собирать **Рунные камни Эвервуда**. Рунные камни Эвервуда являются ценной воинской наградой и выдаются за отличие на тренировках либо успешное выполнение особых заданий. Накопленные Рунные камни неотчуждаемы при Обыске, не передаются между персонажами, но сдаются Мастеру в случае смерти. Собрав необходимое количество камней персонаж может обратиться в свою Гильдию и сдав их получить новый Ранг. Например, для получения второго Ранга требуется **2** Рунных камня, а для получения пятого Ранга - **5** Рунных камней.

Краткие пояснения к таблицам Рангов:

- ***тяжелый доспех** – предмет необходимый для использования умения (подробнее см. 3.1. Экипировка);
- ***усилитель** – припас. Припасами также являются: **бинт, рецепт и схема** (подробнее см. 3.2. Алхимия, 3.3. Техномагия);
- ***Ранение** – эффект при поражении противника (подробнее см. 3.1. Экипировка);
- ***Эликсир** – производимый одноразовый припас (подробнее см. 3.2. Алхимия);
- ***Первая фаза осквернения** – начальная форма заражения Скверной (подробнее см. 3.3. Техномагия);
- ***Мистицизм** – умение позволяющее создавать уникальные умения (подробнее см. 3.2. Алхимия).

Рыцарь	
Оглушение (одноручное оружие) стукнув цель наверху оружием по плечу и произнеся фразу "STUN!", оглушает ее на 5 минут	
I Ранг	
Прочность (*тяжелый доспех) раз в сутки, доспех поглощает Ранение полученное любым видом оружия	Адреналин (*усилитель) раз в сутки, применение усилителя позволяет эффекту от каждого Ранения в следующем бою приходиться на 5 минут позднее удара
II Ранг	
Стойкость (шлем) раз в сутки, одетый шлем поглощает Ранение полученное любым видом оружия	Дисциплина (одноручное оружие) раз в сутки, полученная от Ранения боль позволяет повторно задействовать любое примененное умение
III Ранг	
Тренировка (двуручное оружие) раз в сутки, тренировка владения оружием в течении 5 минут позволяет повторно задействовать любое примененное умение	Мастерство (щит) раз в сутки, удерживаемый щит поглощает Ранение полученное любым видом оружия
IV Ранг	
Меткость (одноручное оружие) раз в сутки, озвучивая фразу "BACKSTAB!" колющий удар в незащищенную доспехом спину противника наносит Смертельное ранение игнорируя любые умения	Поединок (тяжелый доспех) раз в сутки, противник вызывается на поединок до смерти. Если поединок был выигран либо отклонен, весь дружеский отряд может вновь задействовать по одному примененному умению
V Ранг	
Возможность изучать уникальные умения	

Клерик	
Перевязка (*бинт) применение бинта излечивает у цели одно Ранение за 5 минут	
I Ранг	
Подвижность (мантия) раз в сутки, мантия поглощает Ранение полученное любым видом оружия	Исцеление (бинт) раз в сутки, применение бинта излечивает у цели все Ранения за 5 минут
II Ранг	
Лечение (усилитель) раз в сутки, применение усилителя, а также проведение обряда восстановления в течении 5 минут, позволяет излечить одно Ранение у всех персонажей в радиусе 5 шагов	Воодушевление (усилитель) раз в сутки, применение усилителя, а также проведение обряда воодушевления в течении 5 минут, позволяет повторно задействовать одно любое примененное умение второго или меньшего ранга, у всех персонажей в радиусе 5 шагов
III Ранг	
Рецептура (рецепт) раз в сутки, следуя рецепту и проведя необходимые действия в течении 5 минут производится Эликсир	Воскрешение (рецепт) раз в сутки, применение рецепта позволяет воскресить цель в течении 5 минут
IV Ранг	
Возможность изучать уникальные умения	
V Ранг	
Фокус (усилитель) раз в сутки, применение усилителя, а также проведение обряда фокусировки в течении 5 минут, позволяет поглотить следующее Ранение всем персонажам в радиусе 5 шагов	Реабилитация (усилитель) раз в сутки, применение усилителя, а также проведение обряда реабилитации в течении 5 минут, позволяет излечить все Ранения у всех персонажей в радиусе 5 шагов

Чародей	
Огнешар. Ударная магия (магический атрибут и мантия) попадание в противника огнешаром озвучивая фразу "FIREBALL!" наносит Ранение. Игнорирует щит	
I Ранг	
Выносливость (мантия) раз в сутки, мантия поглощает Ранение полученное любым видом оружия	Уклонение (легкий доспех) раз в сутки, доспех поглощает Ранение полученное любым видом оружия
II Ранг	
Очищение (бинт) раз в сутки, применение бинта очищает цель от *Первой фазы осквернения в течении 5 минут	Паралич. Ударная магия (магический атрибут и мантия) раз в сутки, попадание в противника парашаром озвучивая фразу "PARALYZE!" , ее парализует на 5 минут. Игнорирует щит
III Ранг	
Возможность изучать уникальные умения	
IV Ранг	
*Мистицизм (усилитель) раз в сутки, позволяет провести экспериментальную разработку уникального умения	Конвертация (мантия) раз в сутки, мантия поглощает Ранение, полученное любым видом оружия при этом обновляя все примененные умения меньшего ранга
V Ранг	
Прижигание (усилитель) раз в сутки, применение усилителя позволяет эффекту от каждого Ранения в следующем бою приходиться на 5 минут позднее удара	Атрибутика (магический атрибут) раз в сутки, наличие магического атрибута дает возможность повторного использования последнего примененного умения меньшего ранга

3. Боевые

3.1. Экипировка

Экипировка каждого типа имеет свои стандарты и лимиты допуска. Отклоненная организаторами экипировка оставляется в Элизиуме. В случае обнаружения отклоненной экипировки во время игры, она будет изъята, хозяин выведен из игры, а его персонаж скоростижно умрет.

Нормативы оружия:

- принимается фабричное либо самодельное оружие, покрытое латексом, эстетичное и полностью смягченное;
- принимается двуручное оружие максимально допустимой длины не более 2 м. со смягчением по всей длине (*древко включительно*);
- принимается метательное оружие сделанное из легкого, упругого и мягкого материала, покрытого латексом и без твёрдого каркаса;
- принимается только то стрелковое оружие (*арбалеты и луки*) что имеет натяжение не более 24 lbs;
- принимаются только те стрелы, где гуманизаторы превышают величину глазницы человека;
- принимаются фабричные латексные (*не спортивные!*) либо самодельные имеющие мягкую внешнюю поверхность и кромки щиты.

Виды оружия:

- **одноручное оружие** – при попадании наносит **Ранение**. К одноручному оружию также относится любое **метательное оружие**;
- **двуручное оружие** – при попадании наносит **Ранение**. Любое оружие превышающее длину от земли до груди владельца – считается двуручным. К двуручному оружию также относится любое **стрелковое оружие**;
- **техномагическое оружие** – при попадании наносит **Ранение**. Включая одноручные и двуручные типы (*подробнее см. 3.3. Техномагия*);
- **ударная магия** – при попадании наносит **Ранение**, при этом игнорирует защиту щитом/оружием. Используется только при наличии **Магического атрибута** и **мантии**. Магический атрибут – это магический посох, grimуар, молитвенник, являющиеся неотъемлемыми спутниками персонажа, изучающего ударную магию. Ударная магия (например “Огнешар”) имитируется мячом ярко-красного цвета со шлейфом;

Нормативы доспехов:

- материал, из которого произведен доспех значения не имеет. Основной критерий – визуальная эстетика и устойчивость к ударам;
- при снятии либо отсутствии необходимого элемента защиты, вид экипировки автоматически падает на одну ступень либо вовсе пропадает;
- поддоспешник на корпус (*толщина значения не имеет*) является рекомендуемой частью любого вида доспеха/приравнивается к **лёгкому доспеху** **только при аналогичном** покрытии тела;
- подшлемник на голову (*толщина значения не имеет*) является рекомендуемой частью любого шлема;
- шлем (*или иная защита головы*) обязана защищать верхнюю часть головы. Шлем защищает от умения “Оглушение”. При использовании щита ношение шлема обязательно.

Виды доспехов:

- **лёгкий доспех:** обязан защищать торс спереди, руки от локтя до кисти и ноги от колена до стопы;
- **тяжёлый доспех:** обязан защищать весь корпус спереди и сзади, плечи, руки от плеча до кисти и ноги от пояса до стопы.

Мантия - это длинная (ниже колен), чаще всего одноцветная верхняя одежда. Встречаются мантии с капюшонами и без них. Мантия может обладать декором из элементов защиты, но безусловно, мантия доспехом не является. Использовать мантию поверх доспеха запрещено.

Зона поражения и квалификация ударов:

- зоной поражения считается всё тело, за исключением головы, шеи и паха. Удары в эти зоны запрещены и приводят к Смерти атакующего;
- если противник не защищается – удары следует обозначать лишь легким касанием оружия;
- игрок не желающий вступать в бой может поднять безоружные руки и объявить сдачу возгласом “**SURRENDER!**”, тем самым обозначая противнику ситуацию беззащитности;
- удар засчитывается если нанесен рабочей частью оружия, только с полной амплитудой удара;
- захват лезвий, конечностей, удар ногой в щит и приемы борьбы – запрещены. Исключение – борьба по предварительному согласованию.

Ранения – повреждения, отличающиеся между собой степенью тяжести и образом их обязательного отыгрыша.

Тип ранения	Смертельное ранение	Тяжелое ранение	Легкое ранение
Отыгрыш эффекта	Падение на землю, вопли от боли. Дисфункция обеих ног и одной руки	Передвижение только шагом. Стоны и дисфункция одной ноги на свой выбор	Нет ограничений движения. Периодические болевые ощущения
Без доспеха	первое попадание		
Легкий доспех	второе попадание	первое попадание	
Тяжелый доспех	третье попадание	второе попадание	первое попадание

Смерть

В случае Смертельного ранения персонаж мучительно умирает в течении 10 минут без надлежащего лечения. В это время персонаж может: ползти по земле взывая о помощи; выпить лечебный эликсир; использовать доступные лечебные умения; покончить с собой (*суицид*). Также его можно **добить**, коснувшись оружием и произнеся “**REST IN PEACE!**“. Убитый обязан провести на месте своей смерти 10 минут, не разговаривая и не передвигаясь. Обыск разрешён (см. 2.3. Персонаж). В случае Обыска “труп” обязан предъявить все игровые ценности. Далее “труп” обязан направиться в Элизиум показывая всем встречным **знак Выхода из роли** (см. 2.1. Отыгрыш).

Если гибель не оскверненного персонажа произошла в Мрачнолесье, он (на свое усмотрение) может **реанимироваться** Скверной в виде **кадавра** (см. Книга Наследия и см. 3.3. Техномагия). В таком случае, он обязан пробыть в его форме до конечного упокоения - смерти (но не более 30 минут).

Контроль на игре

В случае очевидного несоблюдения данных правил, любой участник игрового процесса может сделать замечание партнеру либо оппоненту, а в случае повторяющихся нарушений немедленно обратиться к ближайшему Мастеру. В свою очередь, Мастера строго относятся к безопасности во время боевых взаимодействий, поэтому надеяться на снисхождение не стоит, независимо от игрока или его персонажа.

3.2 Алхимия

Общие понятия:

- игровая алхимия – это совокупность смешивания различных ингредиентов и колдовства. Для успешного отыгрыша алхимии потребуются емкости для смешивания реагентов;
- смешение реагентов будет проводиться без столов и стоек для сосудов, следовательно, в целях безопасности рекомендуется использовать пластиковые сосуды и колбы, чтобы избежать травм и битого стекла;
- имитировать употребление эликсира можно выливанием содержимого на землю, при этом произнося ключ. фразу “USED!”.

Припасы:

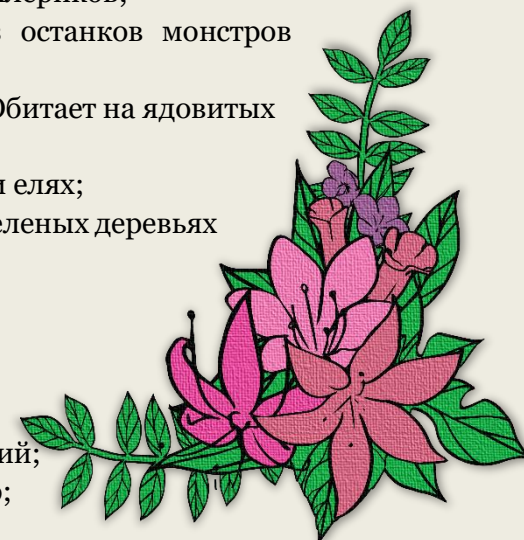
- одноразовые припасы можно купить в Гильдии Клериков либо найти в Мрачнолесье, а многоразовые только найти в Мрачнолесье;
- **бинт** – одноразовый припас. Бинт считается использованным если с него сорвана печать. Утилизируется после окончания лечения;
- **усилитель** – одноразовый припас в виде запечатанного свитка. Считается использованным если с него сорвана печать. Утилизируется после применения умения;
- **рецепт** – многоразовый припас, содержащий инструкцию для создания конкретного эликсира либо применения умения;
- **схема** – многоразовый припас (*подробнее см. 3.3. Техномагия*).

Реагенты:

- **Belomedus milkus** – белая жидкость, обладающая кисловатым запахом. Можно приобрести в Гильдии Клериков;
- **Mertorotus aceticus** – бесцветная жидкость с неприятным острым запахом. Можно приобрести в Гильдии Клериков;
- **Viparkus ashus** – порошок серого цвета, обладающий дымным запахом. Можно выделить из останков монстров Мрачнолесья;
- **Bladanus syrupus** – вязкая бордовая жидкость с ягодным ароматом. Можно приобрести в Гильдии Клериков;
- **Rastitelnus butterus** – вязкое желтое масло с легким ароматом семян. Можно приобрести в Гильдии Клериков;
- **Krasilnus powderus** – порошок красного цвета со сладковатым запахом. Можно выделить из останков монстров Мрачнолесья;
- **Marblum wyrmus** – мраморный червь с яркими ядовитыми железами. Можно найти в Мрачнолесье. Обитает на ядовитых цветах;
- **Bronum fungus** – бурый гриб без запаха. Можно найти в Мрачнолесье. Растет на сухих старых соснах и елях;
- **Ferum berryus** – дикая ягода ярко желтого цвета без аромата. Можно найти в Мрачнолесье. Растет на зеленых деревьях или кустах.

Эликсиры:

- **Bronuaceticum Viparkus** – моментально излечивает одно Ранение;
- **Marblubutterum Bladanus** – моментально исцеляет все Ранения;
- **Fungashum Rastitelnus** – дает возможность повторного использования любого из примененных умений;
- **Ferubelomedum Powderusyrupus** – обновляет все использованные умения до 3 Ранга включительно;



➤ **Mertorotumilkum Wurmukrasilnus** – опытный образец нейтрализующий **Вторую фазу осквернения** (употребление разрешено только при наблюдении Мастера).

Мистицизм:

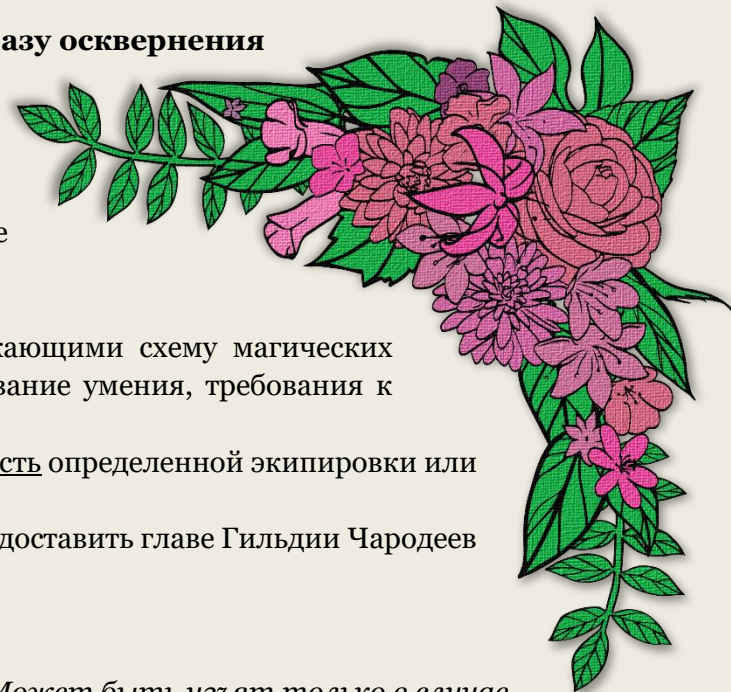
- умение чародея “Мистицизм” позволяет создавать уникальные умения;
- **уникальное умение** – умение требует IV Ранг развития персонажа, а также наличие вкладыша в Дорожном Патенте, удостоверяющего выполненное изучение;
- для использования умения “Мистицизм” чародею необходим припас - усилитель;
- **научный труд** записывается чародеем на бумажный свитой с рисунками, изображающими схему магических действий и словесным описанием этих действий. Также в нем должны быть указаны: название умения, требования к экипировке или припасам, эффект умения;
- уникальное умение в научном труде обязано отвечать следующим условиям: необходимость определенной экипировки или припаса;
- когда уникальное умение разработано и оформлено в научном труде, его необходимо предоставить главе Гильдии Чародеев чтобы получить **патент** на использование.

Патент:

- это разрешение на использование и обучение уникальному умению (*не отчуждаемый. Может быть изъят только в случае отзыва*);
- получая научный труд, Гильдия Чародеев высылает его в столицу для подтверждения в Верховном Совете (передает Главному Мастеру) и если получает положительный ответ, вызывает чародея для выдачи патента;
- патент состоит из 2 копий, одна остается в Гильдии Чародеев, другая отдается самому чародею;
- патент обязательно должен содержать подпись главы Гильдии Чародеев Нового поселения, данные чародея, а также детальное описание уникального умения;
- чародей, обладающий патентом, может выступать учителем и обучать других по системе **Учитель – ученик**.

Учитель – ученик:

- учителем может быть любой чародей, обладающий патентом на уникальное умение;
- чтобы выбрать учителя, ученику необходимо отправиться в Гильдию Чародеев, выбрать из списка доступных уникальных умений необходимое, узнать кто его создатель и найти данного персонажа;
- учитель самостоятельно выбирает степень сложности и продолжительности курса обучения, но не менее 6 часов (*общее время*);
- после окончания обучения учитель и ученик обязаны прийти в Гильдию Чародеев, там оба подтвердят окончание обучения, а ученику будет выдан вкладыш в Дорожный Патент с уникальным умением;
- в некоторых случаях патент может быть отозван особым распоряжением Верховного Совета. Тогда это объявляется в Новом поселении, а все практикующие запрещенные умения учителя или ученики не сдавшие свои вкладыши и патенты на этот ритуал, сразу становятся вне закона.



3.3. Техномагия

Общие понятия:

- **техномагия** – это совокупность оскверненных технологий и колдовства позволяющая использовать техномагические артефакты;
- для доступа к техномагии персонаж обязан перейти на **3 фазу осквернения** (см. ниже) и стать **адептом Скверны** (см. ниже) того же Ранга, что и был до осквернения. При этом пропадает доступ к предыдущим умениям, но открывается к умениям Адепта;
- **артефакты** – разнообразные техномагические приспособления требующее активацию кристаллом;
- **кристалл** – деталь накапливающая Скверну и запускающая и заражающая любой артефакт. Прикосновение к кристаллу без специальной защитной экипировки моментально заражает первой фазой Осквернения;
- **схема** – многоразовый припас содержащий инструкции для активации артефактов;
- **Портал** – место призыва проводника Скверны, передающего информацию и указания **техножрецам**;
- **техножрецы** – продвинутые адепты Скверны высоких рангов.

Особенности осквернения:

- **осквернение** – чужеродное и опасное влияние на сознание объекта, вошедшего в контакт;
- **Первая фаза.** Физические показатели – отсутствуют. Ментальные показатели - звуковые галлюцинации (*раз в час*). Раздражительность и агрессия. Желание скрыть факт заражения. Ментальное сопротивление. Раз в три часа необходимо обращаться к любому из Мастеров за коррекцией действий. Возможность остановки заражения – использование умения “Очищение” (см. 2.3. Персонаж);
- **Вторая фаза.** Физические показатели – отсутствуют. Ментальные показатели – частые звуковые и визуальные галлюцинации (*три раза в час*). Взрывная агрессия. Непреодолимое желание скрыть факт заражения. Частичное ментальное подчинение. Раз в час необходимо обращаться к любому из Мастеров за коррекцией действий. Возможность остановки заражения – эликсир **Mertorotumilkum Wyrmutkrasilnus** (см. 3.2. Алхимия).
- **Третья фаза. Конечная остановка.** Физические показатели – нарисованные черные треугольники, в основании которых глаза игрока, а также черные губы. Ментальные показатели – полное ментальное подчинение. Периодическое обращение к техножрецу (-ам) за коррекцией действий. Возможность остановки заражения – отсутствует.
- переход на более высокую фазу Осквернения происходит в течении 6 часов. Т.е. в течении 12 часов с момента заражения происходит переход к третьей фазе и полное ментальное подчинение.

Краткие пояснения к таблице Рангов:

- ***кадавр** – оживший мертвец, слуга. По всему лицу и рукам кадавра хозяин обязан нарисовать большие серо-зеленые круги. С подробным описанием кадавра можно ознакомиться в Книге Наследия.



Адепт	
Возможность ношения артефакта	
I Ранг	
Симбиоз (любой доспех) раз в сутки, доспех поглощает Ранение полученное любым видом оружия при этом излечивая одно Ранение	Симбиогенез (мантия) раз в сутки, мантия поглощает Ранение, полученное любым видом оружия при этом обновляя любое другое примененное умение
II Ранг	
Импульс. Ударная магия (магический атрибут) раз в сутки, указывая атрибутом на цель в радиусе 5 шагов и озвучивая фразу “IMPULS!” отбрасывает ее на землю	Стазис (любой доспех) раз в сутки, наличие доспеха и проведение личной стабилизации в течении 5 минут позволяет излечить себе одно Ранение
III Ранг	
Техномагия (схема) раз в сутки, следуя схеме и проведя необходимые действия в течении 5 минут производится активация артефакта	Некромантия (мантия) раз в сутки, проведя 5 минутную процедуру дает возможность поднять из небытия умершего в виде *кадavra. Кадavr выполняет указания хозяина не менее 30 минут, после чего может “рассыпаться”
IV Ранг - Техножрец	
Автоматика (техномагическое оружие) раз в сутки, нанесение Ранения противнику позволяет повторно задействовать все примененные умения меньшего ранга	Перезарядка (техномагическое оружие) раз в сутки, тренировка владения оружием в течении 5 минут позволяет эффектам от Ранений в следующем бою приходиться на 5 минут позднее полученных ударов
V Ранг - Техножрец	
Реактивация (любой доспех) раз в сутки, наличие доспеха и проведение реактивации в течении 5 минут позволяет воскресить себя в состоянии Тяжелого ранения	Бинарность (любой доспех) раз в сутки, добивание противника позволяет излечить себе все Ранения

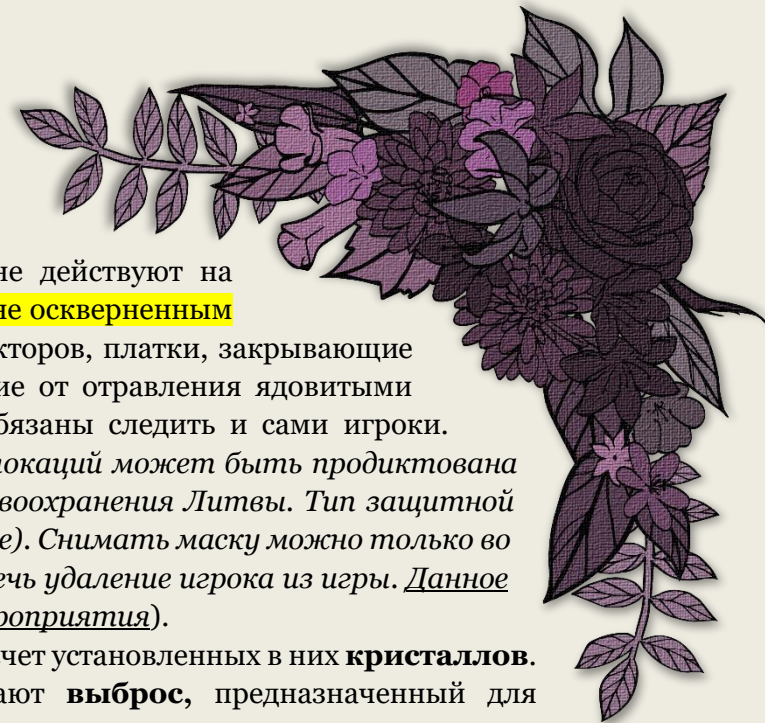
Особенности Мрачнолесья:

➤ Мрачнолесье это **зона осквернения**. Из этого следует что любой предмет, любое существо, плод или растение, находящееся в зоне с высокой вероятностью уже ей подвергнуты. Поэтому следует с осторожностью относиться ко всему что там встречается и оттуда **выносятся**. **Мрачнолесье** также крайне опасно из-за развивающейся в нем агрессивной среде **ядовитых испарений**;

➤ **ядовитые испарения** – эссенции Скверны пропитавшие лесной воздух. Они не действуют на оскверненных, но все остальные от них могут серьезно пострадать! Заходя в Мрачнолесье **не оскверненным персонажам** необходимо одевать средства защиты дыхательных путей - маски чумных докторов, платки, закрывающие нижнюю часть лица и прочее. Также, приключенцы получают **каждые 5 секунд** Ранение от отравления ядовитыми испарениями, если их количество **в радиусе 10 шагов становится больше 5**. За этим обязаны следить и сами игроки. *(ВАЖНО! Необходимость ношения защитных масок на протяжении всей игры и всех локаций может быть продиктована особыми правилами в связи с пандемией COVID-19 и требованиями министерства здравоохранения Литвы. Тип защитной маски рекомендуется подобрать в соответствии с игровым миром (если не указано иначе). Снимать маску можно только во время приема пищи, либо находясь одному. Игнорирование данного правила может повлечь удаление игрока из игры. Данное правило будет задействовано только в случае ввода особых ограничений на массовые мероприятия).*

➤ **Башни** – останки древних монументов, распространяющие Скверну. Они активны за счет установленных в них **кристаллов**. Каждая Башня окружена защитной **аномалией**. Также периодически Башни создают **выброс**, предназначенный для распространения осквернения;

➤ **аномалия** – новый и крайне опасный эффект “Башен”. Она поражает все живое в **радиусе 10 шагов** вокруг Башни, моментально нанося смертельное ранение. **Ей не подвержены техножрецы и любые виды некротехов** (см. Книга Наследия). **Радиус аномалии обозначен на земле ярким цветом**.



КОНЕЦ