

ОБЩИЕ ПРАВИЛА

- 1) Знание данных правил обязательно для ВСЕХ.
- 2) Ваш приезд на игру означает Ваше автоматическое согласие соблюдать данные правила и подчиняться решениям мастеров в рамках игры.

ОБ ИГРЕ

- 1) На игре обязательно ношение игрового костюма, соответствующего миру и роли.
- 2) Употребление наркотических средств и злоупотребление алкоголем на территории полигона, во время проведения игры строго запрещено. Нарушители будут исключены из игрового процесса без возврата взноса.
- 3) Игра идет в режиме нон-стоп, без перерыва.
- 4) Неигровые действия во время игры запрещены. Все неантуражные песни, пьянки, неигровые разговоры просьба отложить на не игровое время.

О МАСТЕРАХ

- 1) Мастера не будут объективны (не можем обещать невыполнимого), но постараются.
- 2) Мастер является консультантом-наблюдателем на игре, т.е. к нему можно обращаться только с вопросами по трактовке данных правил или для разрешения пожизненных конфликтов.
- 3) Мастера будут исполнять служебные роли-функции, и в качестве персонажей будут полностью «в игре».

ОБ ИГРОКАХ И ГОСТЯХ

- 1) Присутствие не совершеннолетних игроков на игре не приветствуется. Не совершеннолетний обязательно должен иметь сопровождающего, опекуна либо родственника, который берет на себя всю ответственность за жизнь, здоровье и психическое состояние несовершеннолетнего игрока. Если сопровождающий не является опекуном/родителем несовершеннолетнего, у него должен быть документ, подтверждающий согласие родителей/опекунов на приезд несовершеннолетнего на игру.
- 2) «Гости» на полигон не допускаются. Все пожизненные визиты и дела – за границей полигона. На игру можно приехать только в качестве игрока, мастера или игротехника.
- 3) Фотографы или операторы должны быть одеты в игровой костюм и иметь минимальную роль-маску для ведения игровых разговоров.
- 4) На игре будет присутствовать видео- и фотосъемка. В том числе и съемка скрытыми камерами в морально допустимых местах.
- 5) Несмотря на то, что Мастера, по возможности, обеспечат на игре возможность первой медицинской помощи, игрокам настоятельно рекомендуется самостоятельно обеспечить себя минимально необходимыми медикаментами (не случай отравления, головной боли, аллергии, и.т.п.), а также уведомить мастеров о потенциально опасных заболеваниях.
- 6) Мастера не несут ответственности за жизнь и здоровье игроков, однако обязуется принять все возможные меры для предотвращения чрезвычайных ситуаций и их неблагоприятных последствий.

ОБ ИМИДЖЕ И ИГРОВЫХ ПЕРСОНАЖАХ

1) Часы, зажигалки, фонарики, фотоаппараты, чудо-печки и тому подобные атрибуты техногенной цивилизации мастера просят не использовать открыто на игровой территории.

Фонарики рекомендуется завуалировать под антуражные источники света, либо использовать в случае крайней необходимости. В пределах города и в локациях взаимодействия с другими игроками запрещено использование сигарет или вэйпа. Это не накладывает запрет на использование трубок, кальянов и других более-менее антуражных атрибутов.

2) Обязательные атрибуты имиджа:

- Костюм - зеркало общественного положения. Игрок, не носящий игрового костюма, или носящий элементы современной одежды считается обнаженным, и преследуется по законам и этическим нормам средневекового государства. Желательно привезти с собой как минимум два костюма, на случай смены роли, или для других надобностей.
- Ясно различимые знаки принадлежности религии, семье, ордену, и.т.п. обязательно носятся поверх игровой одежды.

3) Маски и знаки

1) Персонаж, носящий белую маску, полностью закрывающую лицо, является «человеком из толпы». С ним возможны любые виды взаимодействий. Данная маска не отчуждаема.

2) Персонаж, носящий черную маску является невидимым. Вы никак не реагируете и не взаимодействуете с ним, а он, соответственно, с вами.

3) Цветная повязка на лице с повязкой того же цвета на руке является атрибутом кланов детей ночи. Проще говоря - преступных группировок. Взаимодействие с ними осуществляется по общим правилам, за исключением того, что маску можно снять только в допросной комнате стражи.

4) Метка Черного человека — знак тем или иным путем использующего силу тьмы. Знак не отчуждаем. Персонаж, показавший вам эту метку сразу же сообщает, что с вами произошло.

Эффект может быть разный, применяющий уведомлен о своих возможностях. Если у вас закрались сомнения в ее применении — обратитесь к мастерской группе. Игрок, случайно или специально злоупотребивший своими способностями потеряет персонажа и более не получит специальных способностей.

5) Оружие и доспехи - должны соответствовать описанным в Правилах и Приложениях канонам, характерным для конкретного исторического периода и общественных слоев. Т.е. являться элементом костюма. Их допуск регламентируется в индивидуальном порядке с каждым игроком. Всем разрешены одноручные топоры, ножи и кинжалы.

ОБ ИГРОВОЙ ТЕРРИТОРИИ И ИГРОВЫХ ПОСТРОЙКАХ

Игровая территория – на игре вся территория считается игровой, кроме палаток, однако находящийся в палатке обязан покинуть ее по требованию играющего. Это означает, что в любом месте на полигоне, с вами может случиться игровое событие – разговор, драка, смерть.

Однако, в палатках и хозяйственных зонах мы просим игроков вести себя осторожно, не причинять вред неигровым ценностям.

Игровая территория делится на три основных блока:

- Жилая часть города — на ней находятся основные городские строения, в том числе храм, ратуша, жилые помещения.
- Зараженные кварталы — огороженная часть города на которую официально запрещено входить. Последние горожане были эвакуированы с нее несколько недель назад, однако по ночам там то и дело мелькают силуэты и слышны истошные крики. Вход на нее без защитных средств от чумы крайне не рекомендуется.

- Пригородный лес. Лесной массив, расположенный за стенами города. Ближайший пригород первый пал перед натиском чумы. Говорят, там можно встретить духов, вольно чувствующих себя без присутствия людей. Официальной властью запрещено выходить за городские стены, но стража не может уследить за каждым.

Уйти дальше пригорода без специального разрешения имперской канцелярии на игре нельзя – за этим бдительно следят дозорные отряды Императора.

- Игровые заведения являются частью игровой зоны. Однако не подлежат разграблению, а слово ответственного за заведение игротехника приравнивается к мастерскому.

- Дом – помещение, где живет группа людей. Они отгораживают себе несколько игровых комнат, и территорию где стоит палатка и ведется хозяйство.

Игровое здание не может быть разрушено.

ОБ ИГРОВЫХ ВЕЩАХ

1. Игровые вещи могут находиться только поверх игровой одежды, в кошельке или поясной сумочке. Оружие снаружи в ножнах, максимум в сапоге или в рукаве. Так же игровые вещи и документы должны находиться всегда на игровой территории, их запрещено уносить в палатку. Их запрещено прятать, закапывать, портить или реально уничтожать. Если поверх одежды нет карманов, кошельков, сумочек поясов, держите свои игровые вещи в руках.
2. При размещении на игровой территории вещи должны находиться на видных местах.
3. Некоторые предметы будут промаркированы специальными знаками, регламентирующими их стоимость в денежном эквиваленте. Подробнее — в правилах по экономике.

О ДВЕРЯХ

1. Дверью с замком считается любая схожая с дверью по внешнему виду и функционалу конструкция, имеющая раму, непрозрачная и открывающаяся/закрывающаяся.
2. Дверь свободно открывается изнутри помещения, однако снаружи без трудностей ее может открыть только один из хозяев помещения.
3. Если в течение минуты шумно выбивать дверь, имея в руках разумно подходящее для этого оружие, то она откроется. Реально повреждать дверь крайне не рекомендуется. Огнестрельное оружие открывает дверь одним выстрелом.
4. Также дверь можно взломать, имея набор отмычек и умея им пользоваться. Для этого необходимо хотя бы минуту изображать вскрытие замка.

О МИСТИКЕ

1. Практически весь блок существ отличных от человека играют игротехники или мастера. С такими существами, если вы их видите, ведется взаимодействие по общим правилам. Однако стоит иметь в виду, что данные существа неуязвимы к обычному оружию.
2. На игре присутствуют 2 вида магии: прямая и ритуальная.
3. Любые прямые магические воздействия на игре представлена метками Черного человека.
4. Уже начавшиеся ритуалы непрерываемы. Ритуальные действия являются актом контакта с высшими силами. Вне зависимости от вашего отношения к этим силам — ни один человек не будет открыто выходить с ними на конфликт. Однако, до или после ритуала вы можете совершать любые игровые действия.
5. Особая локация на игре — храм. В нем не работает магия. А также ни один человек не смеет пронести в храм оружие и тем более — применить его там.

ОБ АЛХИМИИ И ЯДАХ

1. К любому алхимическому зелью прикреплен бумажка зеленого цвета. Выпив зелье вы прочитываете эффект, написанный на этой бумажке и в точности следуете написанным инструкциям. Прочтение бумажки приравнивается к выпиванию зелья. Возможно, будут и другие алхимические субстанции, к примеру — мази. С ними следует поступать аналогично.

2. Абсолютно также работает заговоренная вода.

Яд отыгрывается чрезмерно большим количеством лимонной кислоты в напитке. Употребив его, вы мгновенно получаете состояние тяжелого ранения. Убедительная просьба не подделывать яды, а добывать их непосредственно на игре.

О СВОБОДНЫХ МОДЕЛЯХ.

Игра рассчитана на творческое взаимодействие, а его полностью обозначить правилами невозможно. Поэтому вы можете использовать любой тип взаимодействия, соответствующий следующим критериям:

- Все эффекты модели распространяются на ограниченный круг лиц, согласных с ними;
- Модели радикально не противоречат правилам игры;
- За их безопасность отвечают сами договорившиеся;
- Модели не противоречат логике игры.

Для примера — можно договориться о дружеской дуэли по своим правилам, о применяемой модели секса или о эффекте выпитого конкретным человеком особого зелья. Но в рамках этих правил нельзя договориться о драке на реальном оружии или нарушении правила об употреблении алкоголя.

ПРАВИЛА ПО ЭКОНОМИКЕ

ОСНОВНЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1. На игре присутствует дефицитная модель экономики.
2. В экономике выделяется 2 ресурса - золото и еда. Золото требуется для обслуживания предприятий, покупки различных вещей, уплаты налогов, покупку еды и т.д. Еда требуется для поддержания жизни и трудоспособности людей.
3. На игре присутствуют экономические сезоны.
 - С 22:00 пятницы до 01:00 пятницы;
 - С 10:00 субботы до 13:00 субботы;
 - С 13:00 субботы до 16:00 субботы;
 - С 16:00 субботы до 19:00 субботы;
 - С 19:00 субботы до 22:00 субботы;Они будут обозначаться ударами колокола. Сезоны важны для отслеживания потребления пищи, болезней, а также для экономической игры.

РЕСУРСЫ

1. Золото обозначается условными монетами, а так же чипованными предметами, которые обладают определенной ценностью. Их стоимость будет известна ограниченному кругу лиц. В трактире за золото можно приобрести еду.
2. Еда обозначается специальной бумажкой. Ее употребление отыгрывается надрыванием бумажки. После этого ее необходимо носить с собой. Мастерская группа или игротехники будут проверять наличие подтверждений употребленной еде. Питаться необходимо раз в экономический сезон. Пропустив 1 сезон, персонаж получает состояние дисфункции, которое пойдет после еды. Пропустив еду 2 сезона подряд, персонаж умирает. Голод — самый простой способ умереть на игре, не бойтесь добыть себе и близким еды.

Особым образом задействованные в экономике люди и организации:

АРИСТОКРАТЫ

Аристократы получают доход с виртуальных земель золотом и едой. Для нормального функционирования земель аристократ должен содержать свои владения в надлежащем состоянии. Тратить золото на оплату труда, нанимать охрану, развивать производство.

ГИЛЬДИИ

Функционирование гильдий построено на работе каждого ее члена. Нетрудоспособные работники не приносят прибыль. Доход золотом получает глава гильдии в конце сезона исходя из количества работоспособных членов. Гильдия может нанимать не квалифицированных работников в ограниченном количестве.

ТОРГОВЦЫ

Торговцы могут обменивать еду на золото и наоборот по своему курсу. Так же торговцы могут покупать и продавать предметы роскоши, оценивать их, доставать различные вещи, не распространенные на рынке.

ХРАМ

Духовенство получает десятину от всех доходов в свою казну. Так же Церковь принимает благотворительные пожертвования.

ГОРОЖАНЕ

Простые жители города получают доход за свою работу от работодателя. Безработные могут подрабатывать временными работами, услугами, милостыней и другими мало законными методами.

МУНИЦИПАЛИТЕТ

Казна города получает доход в виде налогов с гильдий, торговцев и аристократов. Она обеспечивает работу муниципалитета и городской гвардии.

ПРАВИЛА ПО МЕДИЦИНЕ

ОСНОВНЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1. Медициной а игре занимаются частно практикующие лекари и некоторые священнослужители.
2. Все лекари имеют степень квалификации, от которой зависит сложность оказания той или иной помощи. Наиболее качественные услуги можно получить у докторов частной практики, зато храм оказывает помощь за пожертвование в меру возможности или без оного.

ХИРУРГИЯ

1. Вы можете обратиться за хирургической помощью к лекарю в случае ранения.
2. Приходя к лекарю, вы, прежде всего, максимально подробно описываете все повреждения.
3. Если ранение легкое (у вас остался 1 или более хитов), оперативное вмешательство не требуется и последствия, скорее всего, будут незначительны.
4. Если ранение тяжелое(0 хитов) — требуется первая помощь. Ее может оказаться недостаточно, чтобы избежать серьезных осложнение. Так что для полного восстановления требуется операция и не каждый врач сможет качественно ее сделать. Это, как правило, не дешевая услуга, требующая алхимических средств.

ЧУМА

1. Характер чумы не достаточно хорошо изучен, однако доподлинно известно, что от нее нет лекарства. Если вы заразились — ваши шансы вылечиться при помощи медицины нулевые, так что делайте то, что считаете нужным на пороге смерти.
2. Чума отыгрывается особой меткой на правой щеке. Ставить такую метку могут только мастера или игротехники. По-умолчанию — используется перманентный маркер, но в индивидуальных случаях, возможны допущения.

3. В момент заражения наступает 1 стадия заболевания. Из симптомов, только легкое покалывание по всему телу, похожее на укусы.

На следующий сезон, после заражения, наступает 2 стадия заболевания. У персонажа начинается плохое самочувствие, Жар, кашель, а также чешутся области плеч и запястий.

В сезон после этого у персонажа наступает 3 стадия заболевания и он получает состояние дисфункции. На этой стадии жар усиливаются, прибавляются галлюцинации и потери сознания. Зуд по всему телу становится нестерпимым, появляются бубоны.

Далее болезнь прогрессирует, но не приводит к смерти персонажа.

4. Однако, можно замедлить течение заболевания и снять его симптомы. Это очень сложная операция вкупе с дорогим лечением. Если болезнь была в 3 стадии - этот комплекс мер позволит вернуть заболевание в 1 стадию.

Если болезнь была в 1 или 2 стадии — она также вернется в 1 стадию, но дополнительно она не будет развиваться 1 сезон.

ПРАВИЛА ПО БОЕВЫМ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯМ

ПРЕДИСЛОВИЕ

Данные правила написаны, чтобы интересно обыграть сцены с применением оружия.

Поэтому не надо искать в них дыры, забывать, а тем более нарушать. В случае спорной ситуации – не спорьте и не переходите на неигровуху. Это всего лишь ролевая игра для вашего развлечения, и спор не стоит потраченного времени, полученного негатива и разрушенного драматического события. Боевое взаимодействие – такое же игровое событие, как и всё остальное, и проигрыш в нём – не повод для конфликта, а поворот сюжета, имеющий игровые последствия для вас и других.

ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Базовое количество хитов на каждом персонаже – один. В игре будут способы увеличить это число, о которых определенным персонажам будет сообщено отдельно. Максимальное количество хитов на персонаже – три.

Любое оружие (кроме огнестрельного и несмертельного) при попадании в поражаемую зону снимает один хит. Удары должны быть чёткими, но фиксированными.

Не поражаемая зона: голова, шея, пах, стопы ног, кисти рук.

Попадания отслеживает тот по кому попали, спорить бесполезно, даже если попавший уверен в своей правоте. Если вы сомневаетесь в правильности исхода боя – обратитесь к мастерам вне игровой ситуации.

Дневная боёвка с 06:00 до 22:00. Допущено все оружие, правила работают в полном объеме

Ночная боёвка с 22:00 до 06:00. Разрешены ножи, дубинки и огнестрел. По договорённости возможны бои на освещённых площадках по общим правилам.

РАЗРЕШЁННЫЕ ДЕЙСТВИЯ

- 1) Фиксированное попадание допущенным оружием в поражаемую зону.
- 2) Наложение щитом
- 3) Захват и удержание вооружённой руки.

ЗАПРЕЩЁННЫЕ ДЕЙСТВИЯ

- 1) Любые приёмы рукопашного боя, кроме п.3 выше.
- 2) Удары оружием в непоражаемую зону.
- 3) Удары рантом щита.
- 4) Толчок щитом человека без щита.

ПРО БЕЗОПАСНОСТЬ

Если вам меньше 18, то вы обязаны использовать щит только если на вас надет шлем, желательно – глухой. Остальным игрокам настоятельно рекомендуем не пренебрегать своей безопасностью. Вы нам нужны живые.

ДОПУСК ОРУЖИЯ

Допускается любое клинковое, древковое, дробящее и стрелковое оружие, соответствующее мрачному духу условного фэнтезийного европейского средневековья. Материал – пластик, текстолит, мягкие материалы для дробящего, возможно дерево для ножей и кинжалов.

ПРАВИЛА ПО ОГНЕСТРЕЛУ

Допускается оружие, работающее на петардах или строительных патронах.

Боеприпас – войлочная пуля.

Калибр оружия должен быть не менее 2,5 см.

Разрешены ружья и однозарядные пистолеты.

Весь огнестрел перед игрой тестируется на мастере по боёвке.

ОБЩИЕ ТРЕБОВАНИЯ К ОРУЖИЮ

Всё оружие не должно иметь острых выступающих граней, заусенцев.

Для клинкового оружия диаметр скругления режущей кромки не менее 3мм.

Наконечники копий должны свободно гнуться на укол.

Молоты, булавы, кистени, топоры и тому подобное должны быть достаточно мягкими, чтобы не травмировать человека без доспехов при попадании.

Все древки должны быть ошкурены.

Всё оружие должно выглядеть опрятно и эстетично (ну, или дизайнерски неопрятно и потрёпано, если ваш персонаж человек с низкой социальной ответственностью (обрыган).

ОГЛУШЕНИЕ

Отыгрывается нанесением несильного удара небоевой частью оружия между лопаток со словесным маркером «Оглушён». Нельзя оглушить человека в шлеме или подшлемнике.

СВЯЗЫВАНИЕ

Моделируется накидыванием свободно скользящей верёвочной петли на конечности игрока.

Если руки или ноги свободны – персонаж может пользоваться ими по своему усмотрению.

Связанного персонажа может освободить любой другой персонаж. Если в течение десяти минут никто не проверил узлы, персонаж освобождается автоматически.

Для самостоятельного освобождения раньше срока необходимо иметь свободные руки, либо одну минуту касаться верёвкой любого игрового предмета с режущей кромкой, имитируя перерезание.

Кляп моделируется повязкой на рот. С кляпом нельзя кричать и разговаривать, можно только мычать.

Кандалы. Если персонаж закован в кандалы, освободить его может любой вооружённый средним и тяжёлым оружием человек, либо кузнец, либо тот, у кого есть ключ.

ДОБИВАНИЕ

На нашей игре практически отсутствует. Большинство персонажей не обладает нужной квалификацией, чтобы отличить полумёртвого от полностью мёртвого. По этому ваши персонажи не будут препятствовать тяжело раненному покинуть место смерти, а также сжигать съедать и другими образами избавляться от тела.

Если, конечно, это не элемент социального убийства. Мы понимаем, что это может навредить планам вашего героя и функциональной части, но настоятельно просим немного нам подыграть в этом моменте.

ТЕМ НЕ МЕНЕЕ, некоторые персонажи могут добивать. Они сообщат вам об этом сами.

СОЦИАЛЬНОЕ УБИЙСТВО

Если убийство совершается публично, персонаж умирает мгновенно, минуя состояние «тяжело ранен». Как правило, это казнь.

Социальное убийство должно отвечать следующим критериям:

- 1) Жертва беспомощна.
- 2) За событием наблюдает значительное количество персонажей.
- 3) Исполнитель(и) должны манифестировать намерение убить
- 4) Совершено некое физическое действие, лишшающее персонажа жизни.

Здесь мы не стали прописывать все нюансы и надеемся на здравый смысл игроков.

Если вас выводят на эшафот, зачитывают приговор и отрубает голову – это социальное убийство. Если толпа разгневанных горожан забивает вас камнями с криками «Сдохни» - это социальное убийство. Если на собрании Детей Ночи вас уличают в предательстве и перерезают горло – это социальное убийство.

А вот если вы подбежали к человеку в толпе, и крича «Умриумриумри» быстро потыкали его ножичкам – увы, это не то.

УДЕРЖАНИЕ

Если трое людей схватили какого-то персонажа и держат – он считается схваченным. Он шагом перемещается туда, куда его ведут. Может разговаривать и орать, но не может пользоваться предметами и убегать.

Для удержания необходимо, чтобы каждый из удерживающих обеими руками схватил часть тела или одежды удерживаемого. В противном случае удержания не произошло.

Удерживающие могут только транспортировать персонажа или заставлять его стоять/сидеть/лежать на месте. Для любого другого действия требуется четвёртый персонаж.

СОСТОЯНИЯ

Здоров – на персонаже все хиты, он полностью дееспособен.
Легко ранен – на персонаже отсутствует хотя бы один хит. Он полностью дееспособен, но если до конца следующего сезона не обратится за медицинской помощью – его ранение перейдет в тяжелое. Рекомендуется также оказание первой помощи даже легко раненному. В нее может входить перевязка, иммобилизация конечности, остановка кровотечения, и.т.п.

Тяжело ранен – когда на персонаже остаётся 0 или менее хитов, он переходит в состояние «тяжело ранен». Теперь он может только ползти, или идти с аналогичной скоростью, опираясь на что-нибудь. Не может использовать никакую магию или спецспособности. Можно негромко стонать, молиться или сыпать проклятиями на ваше усмотрение.

Оглушенный персонаж должен добраться лекаря в течение часа после ранения. Если лекарь не может оказать ему помощь по игротехнической причине, то считается оказанной «временная помощь». Игрок должен вернуться к лекарю в разумный срок и на это время не получает проблем, связанных с его ранением. К примеру – лекарь спит «по жизни», поэтому подойти к нему снова вы должны утром.

Оглушен – после удара небоевой частью оружия между лопаток со словесным маркером «оглушён» или трёх попаданий не смертельным оружием в поражаемую зону, не защищённую доспехом, персонаж теряет один хит и переходит в состояние «оглушён». В этом состоянии он может делать всё то же, что и персонаж в ноле хитов. Если на вас более одного хита, оглушение проходит само через 15 минут. Снятый хит восстанавливается по общим правилам.

Дисфункция – сильно больной или голодный персонаж может получить это состояние. Персонаж не способен бегать, сражаться, работать или применять специальные способности.

Его силы на исходе и, если вы оказались в данном состоянии, постарайтесь сделать все, чтобы выйти из него или устранить его причину.

КАТЕГОРИИ ОРУЖИЯ

1. Лёгкое

Сюда относятся ножи и кинжалы общей длиной до 25 см.

2. Среднее

Любые мечи и сабли, одноручные топоры, кистени и молоты, короткие (до двух метров) копья. Длина от 25 см.

3. Тяжёлое

Длинные пики, алебарды, двуручные молоты, цепи, кистени и топоры. Пробивают всё.

4. Стрелковое:

Луки и арбалеты. Натяжение до 14 кг, на стрелах должен быть гуманизатор диаметром больше человеческого глаза, то есть больше 3 см.. Луки пробивают лёгкие доспехи, арбалеты пробивают всё.

Огнестрельное оружие пробивает всё, при попадании сразу переводит персонажа в ноль хитов. Для данного вида вооружения всё тело персонажа является поражаемой зоной.

Попадание пули в щит, элементы одежды и оружие также считается попаданием в поражаемую зону, даже если оружие отведено в сторону.

НЕСМЕРТЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ

1. Дубинки. Длина до 40 см. Изготавливается по правилам протектированного оружия из лёгкого прочного стержня и мягкого изолирующего материала.

2. Камни. Изготавливаются и разбрасываются по полигону мастерской группой. Один человек может переносить не более трёх камней одновременно. Камни можно метать, поражаемая зона в этом случае полная, как у огнестрельного оружия.

Три попадания не смертельным оружием в поражаемую зону, не защищённую доспехами, нанесённые в течение минуты. Вводит персонажа в состояние «оглушён».

ДОСПЕХИ

1. Лёгкие. Кожаный доспех. Защищает от ножей и кинжалов.
2. Тяжёлые. Пластинчатые доспехи и латы, кольчуги. Защищает от лёгкого и среднего оружия.

Стёганка доспехом не считается.

Доспехи защищают то, что защищают.

Любой доспех защищает от не смертельного оружия.

ЗАЧАРОВАНИЕ:

На нашей игре есть возможность зачаровать оружие. Зачарованный предмет маркируется специальной красной лентой с оккультными символами по всей длине.

Зачарованное оружие обладает следующими свойствами:

1) При попадании в оружие противника – выбивают его из рук. Если оружие противника так

же зачарованно – ничего не происходит.

2) При попадании в любую часть поражаемой зоны (в том числе защищённую доспехом) – парализует персонажа на три секунды.

Если по вам нанесли удар зачарованным оружием – остановитесь и медленно считайте до трёх. Будучи парализованным, вы не можете сопротивляться никаким манипуляциям с вами или вашим имуществом.

ПРАВИЛА ДЕТЕЙ НОЧИ

Каждый раз, когда на город опускается ночь, Дети Ночи выходят на улицы. Это время называется «Горжество ночи». Зачастую группировки устраивают кровавые бои между собой.

Время 00:00 до 02:00.

Маркер Дитя Ночи – маска и повязка на руке установленного образца. Он выходит на взаимодействие виртуальным персонажем.

Если вы видите человека в такой маске, перед вами виртуальный персонаж. Снять маску и «поймать» преступника имеет право только стража в специальной допросной комнате или в тюрьме.

Взаимодействия с Детями Ночи производятся по общим правилам, за исключением того, что у них отсутствует состояние «Тяжело ранен»

ВНИМАНИЕ! Всё, что увидит и услышит человек в маске, будет знать и персонаж. Считается, что ему донесли верные люди.