

Маленькая Большая Игра.

Технические правила.

1) Об игровом и неигровом времени и пространстве, моделировании и отчуждении предметов:

• **Игра** стартует в пятницу вечером и завершается в обед воскресенья. Игра идёт непрерывно, без небоевых-неигровых перерывов. Правило «не убивать в первый вечер/день» - не действует, можно начинать резню с первых минут. Настоятельно рекомендуется избегать неигровухи как в словах – так и в действиях. Проект предполагает постоянный непрерывный отыгрыш, в любое время дня и ночи.

• **На игре полностью отсутствует масштабирование** пространства и времени. Все находящиеся на игровой территории люди и предметы представляют собой то, что представляют, и делают то, что делают – за исключением некоторых условностей, о которых сказано ниже.

• **Любой игрок, находящийся в игровой зоне автоматически считается находящимся в игре.** Игровой зоной является вся территория полигона – за исключением мастерятника, лагерных туалетов и пожизнёвых палаток/шатров, в которых игроки проживают либо хранят неигровые вещи.

Такие палатки должны быть обильно промаркированы множеством тряпочек/лент белого цвета, шириной не менее 10 сантиметров каждая. Крайне желательно, если палатки/шатры/сортiry будут максимально незаметны в рамках игрового лагеря. С ними нельзя производить никаких игровых действий: сжигать, обыскивать, прятать в них игровые предметы, прятаться от врагов самостоятельно и т.п. В мире игры они отсутствуют.

Если в момент боевого столкновения персонаж оказался в подобной палатке-шатре или сортiry – то ему даётся 60 секунд, (которые нападающий должен громко и чётко отсчитывать голосом: «и-раз, и-два, и-три...»), чтоб покинуть неигровую территорию и подготовиться к бою. Если в течение этого времени по какой-либо причине игрок неигровую территорию не покинул – то персонаж автоматически переходит в состояние «мёртв». В течение вышеозначенных 60 секунд нападать на изготавливающегося к бою игрока нельзя.

• **Находиться «вне игры» игрок может** лишь в случае гибели персонажа, по пути в мертвятник – либо в случае какого-либо серьёзного форс-мажора, сопряжённого с опасностью для жизни или имущества игрока (о подобных происшествиях необходимо моментально извещать МГ). Любое перемещение по полигону находящихся «вне игры» людей допустимо только МОЛЧА, НЕ ВСТУПАЯ В РАЗРЕГОВОРЫ С НАХОДЯЩИМИСЯ В ИГРЕ ИГРОКАМИ, с белым платком-«хайратником», шириной не менее 10 см, повязанным на голову.

• **Находящийся «в игре» игрок обязан** иметь при себе: удостоверяющие личность документы, переведённый в беззвучный режим включённый мобильный телефон (для информирования о дистанционном магическом воздействии – см. «Правила по магии»), необходимые для поддержания жизнедеятельности антибиотики (в случае наличия у игрока хронических заболеваний) и предметы личной гигиены, а также – удостоверение-«аусвайс» с описанием спецправил и особенностей персонажа. Настоятельно рекомендуется иметь при себе комплект правил игры. Иные пожизнёвые предметы рекомендуется оставлять в палатке.

• **Курение фабричных сигарет и папирос** приравнивается к исправлению нужды со всем вытекающим отыгрышем. Настоятельно рекомендуется, во избежание казусов, на виду курить антуражное: самокрутки, трубки и сигары.

• **Безусловно неотчуждаемы** на игре: оружие и доспехи (пользоваться чужими оружием и доспехами нельзя), снаряды для метательного оружия, теннисные мячики отыгрывающие оперативную магию, магические книги волшебников, неигровые личные предметы (пожизнёвые деньги, ключи, часы, документы, средства мобильной связи, медикаменты и т.п.).

• **Безусловно отчуждаемы** на игре: игровые письма, свитки, карты, ресурсы, артефакты, зелья, деньги, неустановленные на оружие/доспех предельные чипы, украшения и проч. внутриигровые материальные ценности и носители информации.

• **Ограниченно отчуждаемы** на игре, при согласии владельца: все остальные предметы, не попавшие в два предыдущих списка – включая костюмы. За сохранность и возврат отчуждённых по согласию владельцев вещей МГ ответственности не несёт.

2) Правила по боевым взаимодействиям (ночная и дневная боёвки, штурмы, отравление, кулуарка, оглушение и проч.):

• **Боёвка хитово-предельная.** Для тех, кто впервые сталкивается с подобной системой моделирования боестолкновений - подробно разберём, что это значит:

Первая часть, «хитово-», означает, что у каждого персонажа есть некоторое количество «хитов» - численное выражение выносливости, живучести и стойкости к физическим повреждениям его, персонажа, организма. При нанесении повреждения – число хитов уменьшается, до тех пор, пока не станет равным 0. Тогда персонаж погибает – а игрок грустно идёт в мертвятик (специально предназначенную для получения нового персонажа часть мастерского лагеря), отбывает там некоторое время (разнящееся от игры к игре) – и вновь выходит в игру другим персонажем.

Вторая часть, «-предельная», означает, что каждому игровому оружию и доспеху присваивается свой «предел» - параметр, характеризующий прочность или пробивную способность игрового доспеха или оружия соответственно. Этот параметр зависит от множества игровых факторов: технологичность, качество материала, мастерство кузнеца-изготовителя, наложенные заклятья, боевые умения владельца и т.п. Пределы кодируются цветами и цветными наклейками же (изолентой, скотчем) маркируются на оружии и броне. В зависимости от игры число пределов и их свойства могут различаться.

• На нашей игре используется **5 пределов, от низшего к высшему: белый, зелёный, синий, красный и золотой.** Белый предел – простейшее оружие (палки, камни, голые руки, медное, бронзовое и железное оружие низкого качества) и прочность незащищённой кожи. Золотой – непробиваемые зачарованные доспехи и всесокрушающие волшебные клинки.

Предел не зависит от внешнего вида, типа, веса и проч. пожизненных характеристик ролевого оружия и доспеха игрока – он выдается персонажу в зависимости от его легенды и расовой принадлежности. Однако не стоит забывать, что помимо эстетической и ролевой функции – доспех защищает игрока от реальных повреждений на игре. МГ настоятельно рекомендует подобной защитой не пренебрегать, в особенности – защитой головы и глаз.

Оружие пробивает броню своего – и более низких пределов. Предел доспеха распространяется на всю поражаемую зону – в том числе и на щиты.

• **Поражаемая зона** – всё тело, исключая: пах, колени, локти, кисти рук, голову (включая лицо), шею, стопы. Наносить преднамеренные удары в эти точки категорически запрещено.

• **Успешное (пробившее броню) попадание рабочей частью любого оружия, в любую точку поражаемой зоны, снимает 1 хит.** Каждый считает свои хиты сам: если противник не падает - значит ещё не все хиты сняты. Для решения спорных вопросов у всех будут "аусвайсы", с прописанными спецухами и расхитовкой. Большая просьба – давайте обойдёмся без разборок: будьте честны к себе и окружающим.

• **Ранения и их лечение не отыгрываются,** поскольку выходят за рамки необходимого для игры моделирования.

• **Любой вид оперативной магии (фаерболы, молнии, ледяные стрелы и т.д.) отыгрывается теннисным мячиком, имеет «золотой» предел и снимает по общим правилам 1 хит.**

• **До игры допускаются следующие виды ролевого оружия:**

тямбары (для дневной и ночной боёвки);

копья, пики и алебарды произвольной длины, с наконечником из мягкой резины (для дневной боёвки), тямбарные копья (для дневной и ночной боёвки) - не длиннее 1,80 метра;

топоры, булавы, дубины, кистени – и проч. рубяще-дробящее, с рабочей частью из мягкой резины (для дневной боёвки);

ножи, кинжалы и проч. короткоклинковое, длиной не более 60 см: ларп, дерево, мягкая резина (для дневной и ночной боёвки);

луки и арбалеты натяжением не более 15 килограмм (для дневной боёвки).

Ролевое оружие должно быть эстетичным и не травматичным (без острых граней, сколов, заусенцев, выступающих металлических частей). Все кромки и острия должны быть скруглены радиусом не менее чем в 1 сантиметр.

Гуманизатор снарядов для метательного оружия должен гасить большую часть кинетической энергии при выстреле, быть эстетичным и не травматичным (без острых граней, сколов, заусенцев, выступающих металлических частей). Все кромки и острия должны быть скруглены радиусом не менее чем в 1 сантиметр.

Допуск ролевого оружия до игры осуществляется МГ после проверки и осмотра, посредством маркировки его специальным «чипом». Любое оружие может быть не допущено, если МГ посчитает его несоответствующим вышеизложенным требованиям.

Непрочипованное оружие использовать на игре запрещено.

• Игроки со щитами обязаны иметь защиту головы, защищая её от несчастного случая и проистекающей из него возможной травмы.

Щиты должны быть эстетичными и не травматичными (без острых граней, сколов, заусенцев, выступающих металлических частей – за исключением умбона, металлической окантовки). Все кромки должны быть скруглены радиусом не менее чем в 1 сантиметр.

• Удары руками и ногами, кромкой щита, борцовские приёмы, удержания, захваты оружия и т.д. запрещены, во избежание несчастного случая и проистекающей из него возможной травмы.

“Швейная машинка” засчитывается за один удар.

• Ночная боёвка ничем не отличается от дневной, кроме ограничения на применяемое оружие: ночью разрешено использовать исключительно тямбары, тямбарные копья и короткоклинковое оружие. При желании, сражающиеся ночью могут осветить поле битвы своими силами. Правила ночной боёвки действуют с 20.00 вечера до 6.00 утра.

МГ настоятельно рекомендует озаботиться на время ночной боёвки защитой головы, во избежание неизбежной на игре случайности и проистекающей из неё возможной травмы.

При ночном штурме крепости – обязательно необходимо осветить поле боя и стену (требуемый уровень освещения: чтоб можно было прочитать этот текст), во избежание несчастного случая и проистекающей из него возможной травмы. Освещение в данном случае является игротехнической условностью в мире игры не существующей. Пытаться погасить его, с целью получения для себя игровых выгод, категорически запрещается.

• Игровые крепости моделируются территорией, ограниченной по периметру: с одной стороны штурмовой стеной с воротами – а с остальных верёвкой, киперной лентой, тканевой обтяжкой или обозначенной иным способом виртуальной нештурмуемой стеной. Со стороны виртуальных стен крепость считается безусловно непроницаемой для всех игроков.

Ширина штурмовой стены должна быть не менее 5 метров, высота – не более 4 метров. На уже построенные на полигоне укрепления данные требования не распространяются.

В остальном – крепость представляет из себя то, что представляет. Штурмовая стена отыгрывается стеной, ворота – воротами.

Земляные работы и укрепления (рвы, валы, ловчие ямы и т.п.) – категорически запрещены.

• Штурмы крепостей осуществляются с помощью лестниц, таранов, штурмовых щитов и проч. инженерных средств, изготавливаемых персонажами на полигоне из подручных материалов. Камни, метаемые катапультами и роняемые на штурмующих со стен, баллисты, требушеты и проч. сложная осадная техника - не моделируются. Таран отыгрывается тараном, лестница – лестницей и т.п. Вся осадная техника представляет из себя то, что представляет.

Поджог крепости – не моделируется.

Крепость представляет из себя то, что представляет – небольшие укрепления в лесу, собранные скромными силами малых отрядов. Посему – можно перелезть через стену (с

помощью лестниц – и без), атаковать стоящих на парапете стены бойцов, бить сквозь щели в брѐвнах и т.п.

Ворота крепости выламываются после 20 ударов тараном – если они, по жизни, не вышиблись раньше. Удары необходимо наносить с разбега не менее чем в 2 метра.

Крепость атакуется только со стороны штурмовой стены – остальная часть крепости обносится непреступной киперной лентой и считается непроходимой виртуальной стеной.

При ночном штурме крепости – обязательно необходимо осветить поле боя и стену (требуемый уровень освещения: чтоб можно было прочитать этот текст), во избежание несчастного случая и проистекающей из него возможной травмы. Освещение в данном случае является игротехнической условностью в мире игры не существующей. Пытаться погасить его, с целью получения для себя игровых выгод, категорически запрещается.

• **Оглушение** отыгрывается аккуратным шлепком по плечу или лопаткам увесистым предметом (рукоятью меча, камнем, палкой и т.п.) и словами "Оглушѐн". Оглушение длится 5 минут. Нежить и демоны не оглушаются. На «красный» доспешный предел и выше – оглушение не действует

• **Кулуарное убийство** отыгрывается горизонтальным движением оружия по спине жертвы – от плеча к плечу – и словами «Зарезан». Сразу снимает все хиты до 0. Жертва может пытаться сопротивляться: если движение не завершено – то кулуарка не засчитана, жертва теряет 1 хит согласно правилам боѐвки. Нежить и демоны не кулуарятся.

При проведении кулуарного убийства «пределы» учитываются согласно правилам обычной боѐвки – «предел» оружия атакующего должен быть выше или равен доспешному «пределу» жертвы.

• **Отравление** отыгрывается подмешиванием в еду или питьѐ бумажки с надписью «Отравлен». Бумажка должна быть не меньше чем 3 на 2 сантиметра. Бумажка в мире игры не существует и является игротехнической условностью. Отравленный теряет 1 хит в 5 минут в течение 30 мин. Наличие яда у игрока на начало игры требует согласования с мастерами. Нежить не травится.

• **Связывание персонажа** отыгрывается символическим связыванием рук и/или ног игрока. Персонаж не имеет права освободиться сам, без помощи какого-либо игрового оружия. Разрезание пут персонажем отыгрывается в течение 30 минут. В случае помощи со стороны товарища – связанный освобождается сразу же.

• **Обыск персонажа** отыгрывается словесно. Обыскивающий говорит, где именно он ищет, а обыскиваемый отдает ему все игровые вещи, спрятанные там, где указал обыскивающий.

• **Пытки** моделируются одним из двух возможных способов:

а) Пытка для получения информации – моделируются раскубовкой. Допрашивающий и допрашиваемый по очереди бросают шестигранный кубик – кто больше выкинул. В случае победы допрашивающего – пытаемый обязан максимально полно и правдиво ответить на один его вопрос. В случае победы пытаемого или ничьи – персонаж пытку выдержал и не раскололся. Кубик для броска предоставляет пытающий.

Каждый такой заход уменьшает здоровье пытаемого на 1 хит.

Нежить данному виду пытки не подвержена, поскольку боли не чувствует.

б) Ритуальные пытки, пытки для удовольствия и т.п. – моделируются отыгрышем применения соответствующих физических воздействий по отношению к специально изготовленному чучелу гуманоида в натуральную величину. Чучело предоставляется пытающим. Пытка может проходить только в специально оборудованном месте: пыточной, на алтаре и т.п. Игрок, чьего персонажа пытаются – присутствует при этом в белом харатнике и, при желании, может голосом отыгрывать реакцию своего персонажа на пытки. Если желания нет – то считается, что персонаж потерял сознание от боли. Пытка может длиться не более 30 минут, неизбежно заканчивается смертью пытаемого (даже если пытку прервут и персонажа освободят) – после чего игрок его отыгрывающий поступает соответственно правилам (см. ниже раздел «Правила по медицине»).

• **Изнасилование (секс)** – не отыгрывается, поскольку выходит за рамки необходимого для игры моделирования. Игра не про это. Если между вашими персонажами произошло знаменательное событие – можете с гордостью сообщить об этом окружающим, но отыгрывать его МГ не требует.

3) Правила по экономике:

Экономика на игре отсутствует. Цены на услуги и товары игроки устанавливают сами, исходя из собственного разума и здравого смысла.

Игровые деньги моделируются российскими и советскими монетами. Монеты белого металла – серебро, блестящие монеты жёлтого металла – золото, матовые монеты жёлтого металла – медь.

Для общего представления о ценности денег в рассматриваемом нами регионе игрового мира, приводим общую справку о ценах:

плотно перекусить – 1 медяк;

баран, пол бочонка пива, кинжал или лук – 1 серебряный;

бык – 3 серебряных;

меч, арбалет, шлем – от 5 до 10 серебряных;

лошадь – 3 золотых;

дом – 8 золотых;

Магический артефакт – от 10 золотых.

В среднем, в рассматриваемом нами регионе игрового мира, курс драгоценных металлов такой: 1 золотой равен 10 серебряным, 1 серебряный – 12 медякам.

4) Правила по медицине:

• **У каждого персонажа есть некоторое количество «хитов»** - численное выражение выносливости, живучести и стойкости к физическим повреждениям его, персонажа, организма. Успешное (пробившее броню) попадание рабочей частью любого оружия, в любую точку поражаемой зоны, снимает 1 хит.

Каждый считает свои хиты сам: если противник не падает - значит ещё не все хиты сняты. Для решения спорных вопросов у всех будут "аусвайсы", с прописанными спецухами и расхитовкой. Большая просьба – давайте обойдёмся без разборок: будьте честны к себе и окружающим.

При нанесении повреждения – число хитов уменьшается, до тех пор, пока не станет равным (или меньшим) 0. Тогда персонаж погибает.

• **После смерти персонажа** игрок отыгрывает неживого персонажа (недвижный мёртвый труп), пока игровая сцена с его участием не завершится. Обыск и прочие взаимодействия с трупом персонажа отыгрываются по общим правилам

После завершения игровой сцены с участием трупа персонажа игрок повязывает на голову белый платок-«хайратник», шириной не менее 10 см, и МОЛЧА идёт в мертвятник, расположенный в мастерском лагере. Любое перемещение по полигону находящихся «вне игры» людей допустимо только с белым «хайратником».

Отсидка в мертвятнике занимает от 30 до 60 минут, в зависимости от обстоятельств смерти персонажа.

После регистрации у мастера и отбытии положенного времени в мертвятнике, игрок незамедлительно возвращается в игру. Из мертвятника игрок выходит тем же персонажем с сохранением всех не изъятых у трупа игровых предметов. Это обусловлено особенностями игрового мира, которые тайна велика есть.

При возникновении таковой необходимости, и по согласованию с мастером, отсидка в мертвятнике может быть заменена игротехнической деятельностью.

• **Ранения и их лечение не отыгрываются**, поскольку выходят за рамки необходимого для игры моделирования.

• **Персонаж может восстановить снятые с него хиты** до номинала (а в некоторых случаях – и сверх того), уникальным для каждой расы способом: см. ниже «Спецправила персонажей».

5) *Спецправила персонажей («спецухи»):*

В данном разделе правил приведены в общем виде ВСЕ имеющиеся у игроков спецправила, сгруппированные по расам. Подробности спецправил и их отыгрыша будут сообщены непосредственно тем, кому положено их знать по роли.

Также здесь приведены стартовые значения расхитовки и пределов для оружия и доспехов каждой из рас. Напоминаем: предел не зависит от внешнего вида, типа, веса и проч. пожизненных характеристик ролевого оружия и доспеха игрока – он выдается персонажу в зависимости от его легенды и расовой принадлежности. В процессе игры, по игровым причинам, значение пределов и максимальное количество хитов у персонажей может изменяться.

• **Гномы – 3 хита, «зелёный» предел доспеха, «зелёный» предел оружия.**

Гномы могут отковывать доспехи и оружие, повышая их предел вплоть до «красного» включительно – если сумеют найти необходимые компоненты.

Гномы отлично обучены строевому бою, что многократно увеличивает стойкость каждого бойца фаланги. В случае гибели бойца – считается, что выучка товарищей и заложенное в знамя хирда заклятье спасло персонажа. Моделируется это следующим образом:

Пока гномы бьются в плотном строю (под знаменем, не менее 5 гномов за раз на расстоянии не более 2 метров от знамени), если кто-то из них погиб – со штандарта знамени снимается одна из повязанных на неё лент, а погибший продолжает бой с полным числом хитов. Это продолжается, пока все ленты на знамени не будут использованы (ради удобства их можно перед боем распределить между бойцами хирда – неиспользованные ленты повязываются обратно на знамя).

В мире игры ленты не существуют и являются игротехнической условностью. Гномы могут производить дополнительные ленты – если сумеют найти необходимые компоненты.

• **Демоны – 4 хита, «белый» предел доспеха, демоническое оружие (см. ниже).**

Имунны к оглушению и кулуарному убийству.

Демоническое оружие ближнего боя обладает «золотым» пределом и снимает ВСЕ хиты при попадании в не-демона. Отыгрывается **ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО** одноручным оружием общей длинной не более 100 см. Копья, двуручное и метательное оружие – категорически недопустимо. Не может быть передано другому игроку – ибо является частью демонической сущности.

Демоны способны увеличивать число своих хитов выше номинала. Каждый дополнительный хит отображается специальным медальоном. Эти медальоны в мире игры не существуют и являются игротехнической условностью.

Демоны весьма чувствительны к потокам магической энергии. В частности – магия жизни (которой, так или иначе, обладают все эльфы) ослабляет их связь с родным миром, что может привести к дематериализации. То же самое может произойти при удалении от своего портала. Это будет отыгрываться при помощи электроники.

• **Эльфы – 3 хита, «белый» предел брони, «зелёный» предел оружия.**

Эльф может укрыться в кроне любого дерева: обнявший дерево эльф считается на это дерево залезшим. В таком состоянии он видим, и регенерирует 1 хит в 10 секунд. Просидеть на дереве эльф может сколь угодно долго, поразить его оружием в это время невозможно: дерево укроет его ветвями от врага. Дерево можно срубить – но это бессмысленно: эльф просто перескочит на соседнее дерево. Передвигаться таким способом по лесу КАТЕГОРИЧЕСКИ ЗАПРЕЩЕНО. Эльфы обладают мощным врождённым потенциалом магии жизни, что делает их чувствительными к некромагическому излучению свойственному нежити. На дистанции в 2 метра от любого неживого – это спецправило (и связанная с ним регенерация хитов) не

действует. Если эльф, при приближении неживого, «сидит» на дереве – он «падает», но повреждений не получает.

Эльфы обладают мощным врождённым потенциалом магии жизни, которая ослабляет связь демонов с их родным миром, что может привести к дематериализации. Это будет отыгрываться при помощи электроники.

• **Нежить** – 1 хит, «белый» предел брони, «зелёный» предел оружия.

Имунны к оглушению, отравлению и кулуарному убийству.

Поражаемая зона нежити – это прямоугольник формата А4 (21 на 29 сантиметров) на левой стороне груди спереди и сзади туловища. Так моделируется единственный способ сразиться нежить – пронзить сердце. Прямоугольник должен быть чётко и ясно промаркирован на костюме игрока. Нежить может в бою прикрывать его баклером/малым щитом не более 35 см по длинной оси, который НЕ ЯВЛЯЕТСЯ поражаемой зоной. Так же им можно отбивать стрелы и фаерболы. Таким образом, для снижения травмоопасности, отыгрывается отбитие поражающего элемента нехитуемыми конечностями.

В мире игры есть предметы, на расстоянии в 2 метра от которых вся павшая нежить восстаёт. Шаманы орков являются мастерами по изгнанию духов – и потому в 2 метрах от шамана это спецправило не действует.

Эльфы обладают врождённо мощным потенциалом магии жизни, что делает их чувствительными к некромагическому излучению свойственному нежити. На дистанции в 2 метра от любого неживого – эльфийское спецправило «залезть на дерево» (и связанная с ней регенерация хитов) не действует. Если эльф, при приближении неживого, «сидит» на дереве – он «падает», но повреждений не получает.

• **Орки** – 3 хита, «белый» предел брони, «белый» предел оружия.

Шаманы орков являются мастерами по изгнанию духов – и потому в 2 метрах от шамана поднимающие нежить предметы не действуют.

Шаманы орков способны общаться с духами – видеть души мёртвых персонажей (игроков в белых хайратниках) и разговаривать с ними. При этом духи мёртвых полностью свободны в своём к шаманам отношении.

Орки могут варить различные зелья, яды и снадобья – способные восстанавливать хиты, вводить в состояния берсерка, отравлять и т.п. Это будет отыгрываться при помощи электроники.

В состоянии берсерка орк невосприимчив ко внешним повреждениям – но по выходу из него: остаётся с 1 хитом.

б) Правила по магии:

В игре существует магия двух видов: оперативная и ритуальная.

• **Оперативная магия** – боевое заклятье, направленное на причинение непосредственного вреда ближнему и не требующее от тренированного мага особых усилий.

Любой вид оперативной магии (фаерболы, молнии, ледяные стрелы и т.д.) отыгрывается теннисным мячиком, имеет «золотой» предел и снимает 1 хит по общим правилам. Теннисные мячики в мире игры не существуют и являются игротехнической условностью, воплощающей наносящее физический урон магическое воздействие, они неотчуждаемы и непобираемы.

Магическая сила волшебника ограничивается носимым с собой «боезапасом», который будет установлен МГ в индивидуальном порядке. В случае неизбежной утери мячиков - их запас можно будет пополнить на мастерятнике. Однако мастерский запас не бесконечен – и игрокам-мага рекомендуется, во избежание «снарядного голода», подстраховаться и запастись мячиками самостоятельно.

• **Ритуальная магия** требует выполнения определённых действий и соблюдения условий, наличия редких ингредиентов. Необходимо оказаться в нужном месте в нужное время с нужными предметами на руках – и совершить с ними нужные действия. Проведение ритуала более трудоёмко, но результат того стоит. Если ритуал был прерван по какой-либо причине – то ингредиенты, потраченные на ритуал, пропадают безвозвратно.

Подробности ритуалов будут дополнительно сообщены магам в индивидуальном порядке и продублированы в магических книгах, которые являются безусловно неотчуждаемым игровым имуществом. (Эта условность отображает то, что маги после долгих лет обучения знают ритуалы на память – игроки же себе позволить такого обычно не могут).

Если ваш персонаж, в той или иной форме, принял участие в ритуале – требуйте разъяснений от мага: он объяснит, какой эффект оказал ритуал на вашего персонажа. Информирование же о дистанционном воздействии будет осуществляться посредством приходящих на мобильный телефон СМС сообщений – потому **ОБЯЗАТЕЛЬНО** держать его включённым в виброрежиме.

7) Правила по переправам:

На игре будет организовано несколько переправ через водные преграды.

ОТЫГРЫШ БОЯ НА ПЕРЕПРАВАХ, непосредственно над водой, категорически ЗАПРЕЩЁН. Если на переправе необходимо вступить в бой – необходимо сойти на один из берегов (выбор берега остаётся на усмотрение игроков, однако мастерская группа рекомендует выбирать берег, руководствуясь, в первую очередь, соображениями безопасности).

При проведении боя на берегу, мастерская группа настоятельно рекомендует быть предельно осторожными во избежание падения в воду.

Во избежание несчастного случая и проистекающей из него возможной травмы – игрокам категорически запрещается сооружать переправы в процессе игры самостоятельно.