

# Становление воина.

## Введение

После вступления в Лигу игрок попадает в тренировочное отделение выбранного им Подразделения Лиги. В этом отделении игрок должен сдать 2 экзамена в течение обучения и выпускной экзамен, после которого он станет полноправным воином Лиги. Перед каждым промежуточным экзаменом необходимо выполнить соответствующие ему нормативы по победам, которые будут описаны во время описания этапов тренировки. Перед заключительным экзаменом – выпускным экзаменом в ВС или Аттестацией в Кланах необходимо выполнить норматив Подразделения устанавливаемый лидером подразделения. После выполнения этого норматива игрок может сдавать экзамен по правилам экзамена, устанавливаемым уставом Подразделения Лиги.

Кадеты могут сражаться с кадетами и воинами других подразделений, так же в виде тренировок могут проходить бои и внутри подразделения. Все проведенные бои подлежат регистрации в системе учета боев Лиги. Эти бои регистрируются как *тренировочные*, и набранные в таких боях очки опыта участвуют в общей статистике.

После сдачи второго боевого экзамена, игрок имеет право вступить в любое другое подразделение без применения штрафа, и лидеры подразделений должны оказать ему содействие в этом. После вступительного экзамена в подразделение игрок становится жестко приписанным к подразделению и теперь любая смена подразделения происходит согласно уставу Лиги.

## Этап 1. Дуэль

Необходимое условие завершения первого этапа – 4 победы в боях. После набора этого минимума и до успешной сдачи экзамена игрок **не может** проводить других боев, кроме экзаменационного и тренировочных (не учитывающихся в статистике).

Завершающий экзамен первого этапа обучения – дуэльная схватка, на БР одинаковых классов. В первую очередь происходит выбор БР. Игрок может выбрать любой БР из ТСП своего подразделения, кроме штурмового или легкого БР, тогда как БР экзаменатора определяется случайным образом по ТСП подразделения игрока. Карта для боя имеет размер 2x1, и выбирается из списка разрешенных карт, причем 1 лист карты выбирает игрок, другой лист – экзаменатор. Бой проходит по стандартным правилам боев Лиги. В случае провала экзамена счетчик тренировочных побед обнуляется, и игрок должен заново выполнить нормативы для повторного экзамена. Итого, после первого этапа игрок должен иметь минимум 5 побед, с учетом выпускного экзамена.

## Этап 2. Командная схватка

Необходимое условие завершения второго этапа – набор 4-х побед после сдачи экзамена первого этапа, минимум 9 побед на 2-х этапах с учетом выпускного экзамена. После набора этого минимума и до успешной сдачи экзамена игрок не

может проводить других боев, кроме экзаменационного и тренировочных (не учитывающихся в статистике).

Экзамен второго этапа обучения предусматривает командный бой между двумя средними БР игрока и одним тяжелым БР экзаменатора. Первым игрок выбирает свой один из БР из ТСП своего подразделения. Далее по ТСП подразделения игрока случайным образом определяются второй БР игрока и БР экзаменатора. Карта имеет размер 2x1, листы выбираются из списка разрешенных карт, причем 1 лист выбирает игрок, другой – экзаменатор. Бой происходит по стандартным правилам Лиги. В случае провала экзамена, для следующей попытки необходимо набрать еще 4 победы.

### Этап 3. Аттестация

На этом этапе действуют правила (кроме нормативов завершения этапа) которые устанавливает лидер подразделения, кадетом которого является игрок.

### Примечания

Во время всех экзаменов должна обязательно использоваться официальная версия программы MegaMek. В ней помимо стандартного набора опций должна быть **отключена** опция Paranoid Autosave.

### Правила написания имен на IRC

До момента сдачи вступительного экзамена в подразделение все кадеты, проходящие Становление Воина, должны носить на IRC имя по следующему формату:

UP\_ST\_Callsign, до момента сдачи первого экзамена, где UP – префикс подразделения, ST означает Student, а Callsign – ваш позывной.

UP\_1G\_Callsign, от момента сдачи первого экзамена, где UP – префикс подразделения, 1G означает 1<sup>st</sup> Grade – сдачу первого экзамена, а Callsign – ваш позывной.

UP\_2G\_Callsign, от момента сдачи первого экзамена, где UP – префикс подразделения, 2G означает 2<sup>nd</sup> Grade – сдачу второго экзамена, а Callsign – ваш позывной.

После успешной сдачи вступительного экзамена все игроки могут носить имя по следующему шаблону:

UP\_R\_Callsign, где UP – префикс подразделения, R – краткое обозначение звания игрока, а Callsign – ваш позывной.