

КНИГА ПРАВИЛ



КРЫМ, 2024 Г.

ОГЛАВЛЕНИЕ

1. Полигонные правила.....	3
2. Правила по антуражу.....	6
3. Правила по боевым взаимодействиям.....	8
4. Правила по специальным взаимодействиям.....	12
5. Правила по умениям.....	15
6. Правила по религии и жречеству.....	17
7. Правила по дому.....	22
8. Правила по власти.....	23
9. Правила по мореходству.....	26
10. Правила по медицине.....	28
11. Правила по алхимии.....	31
12. Правила по инженерии.....	35
13. Правила по экономике.....	37
14. Правила по боевым ивентам и штурмам.....	39
15. Правила по смерти и посмертию.....	41
Приложения.....	43

ПОЛИГОННЫЕ ПРАВИЛА

1. Общие правила

1.1. Игроки обязуются соблюдать Правила игры.

1.2. Мастерская группа оставляет за собой право удалить игрока или гостя игры с полигона при несоблюдении им данных правил или игровых правил. Факт удаления игрока или гостя игры с полигона не оспаривается.

1.3. Игроки обязуются корректно вести себя с местным населением и избегать неигровых конфликтов между собой. Рукоприкладство, хамство, употребление ненормативной лексики будут пресекаться мастерами вплоть до удаления с полигона.

1.4. О возникновении нештатных ситуаций (травма, конфликт) необходимо сообщить ближайшему мастеру.

1.5. Мастера не несут ответственности за действия игроков, входящие в противоречие с законами РФ, за ущерб здоровью и имуществу игроков и третьих лиц, произошедший при нарушении настоящих правил. Игроки, совершившие действия, противоречащие действующему законодательству, передаются в руки сотрудников полиции.

1.6. Участники игры, уличенные в хранении, употреблении или распространении наркотических веществ, немедленно прекратят свое участие в игре. Нарушители будут переданы полиции.

1.7. В соответствии с действующим законодательством, на всей территории нашего мероприятия запрещено ношение холодного, огнестрельного и оружия ограниченного поражения за исключением ношения такого оружия лицами, осуществляющими охрану мероприятия.

1.8. При обнаружении на полигоне забытых вещей их следует передать в мастерский лагерь или региональным мастерам.

1.9. Все присутствующие на игре лица должны иметь игровые костюмы. МГ не приветствует на полигоне игры людей без костюмов - любой игрок без костюма может быть удален с полигона. Требование к ношению костюма: от парада, означающего начало игры - и до завершающего парада. Исключение составляют заезжающие игроки, которым необходимо пройти в сторону локации размещения через мастерятник, а так же в ситуации форс мажора. Игрок или гость может находиться без костюма в своем неигровом лагере.

2. Неигровые территории

2.1. Возле каждой локации организуется неигровой лагерь для проживания и отдыха игроков. Неигровой лагерь должен быть обнесен нетканкой или иным четко определяемым ограждением. Размещение неигрового лагеря указывается региональным мастером.

2.2. Доступ в чужой неигровой лагерь разрешен игрокам только с разрешения проживающих там лиц. Не оставляйте неигровой лагерь без присмотра.

2.3. На полигоне будут организованы другие неигровые торговые зоны: мастерка, автостоянка и т.д.

2.4. Окрестности неигровых зон нельзя использовать для засад.

3. Проживание

3.1. Место для установки палатки согласовывается с региональным мастером.

3.2. Костры разрешается обустраивать только в кострищах, мангалах или иных защищенных емкостях, например, полубочках. Разрешено использование т.н. земляных мангалов.

3.3. Возле каждого костра необходимо иметь лопату, емкость с песком и, желательно, автомобильный огнетушитель (2 литра).

3.4. Любые открытые источники огня, как то: факела, керосиновые лампы, категорически запрещены в локациях. Исключением могут быть только закрытые (стеклом) фонари для формовых или греющих свеч.

3.5. Используя современные осветительные приборы в локациях, маскируйте их под антураж. Ночью по дорогам запрещено ходить с современными фонариками (исключения - пожизненная срочная необходимость – например, поход к медику).

3.6. О курении. Убедительно просим вас во время игры публично курить только трубки. Сигареты просим курить в специальных курилках. Окурки на землю бросать запрещено!

3.7. Каждая локация должна быть оборудована местом для курения. Наличие емкости с песком/землей/водой - обязательно.

4. Участие

4.1. Регистрация игрока на полигоне означает, что игрок полностью согласен с правилами и обязуется их выполнять.

4.2. Для участия в мероприятии необходимо подать заявку, и чтобы ваша заявка была принята. Заявки принимаются **до 26 апреля** включительно. Оплата - **до 26 апреля** включительно, дальше – только на полигоне.

4.3. Участники, не достигшие 18-летнего возраста, подчиняются «Правилам по несовершеннолетним и детям»

4.4. К игре допускаются только игроки, сдавшие игровой взнос, или приравненные к ним игроки.

4.5. Лицо, приехавшее на игру без предварительной заявки, может участвовать в игре на следующих условиях:

- при наличии свободной роли, соответствующей имеющемуся антуражу;
- после согласования с региональным мастером;
- после сдачи игрового взноса.

4.6. Участники мероприятия делятся на следующие группы:

- **Игроки и игротехники** – получают паспорт игрока или игротехника и игровые алы;
- **Фотографы и операторы** – получают специальный бейдж, платят взнос как гости. Фотографы и операторы должны на игре быть одетыми в соответствующие игровому миру костюмы. Фотографы и операторы, приехавшие документировать игру, автоматически не возражают против дальнейшего использования их работ в качестве промо-материалов. При публикации в группе проекта отснятых на игре материалов, обязательно будет указываться автор и предоставляться соответствующая ссылка.
- **Гости** - Любые гости, приглашенные игроком как зрители, подмога по хозяйству или в целях ознакомления с ролевыми играми, а также в качестве сопровождения несовершеннолетних должны сдать гостевой взнос. Гости проходят регистрацию в сопровождении пригласившего их игрока и получают бейдж «Гость», однако не могут покидать неигрового лагеря без костюма и бейджа. Чтобы «посмотреть» на игру они должны надеть игровой костюм, ясно видимый бейдж гостя и не вмешиваться в игру. В противном случае их попросят покинуть полигон. В случае отказа, МГ оставляет за собой право наложения игровых штрафов на команду, пригласившую гостя. В случае желания вступить в игру, гость уплачивает полный взнос игрока и получает необходимые игровые материалы.
- **Мастера** - носят опознавательные знаки.

5. О детях и несовершеннолетних

5.1. О детях на игре. Мы просим игроков воздержаться от привоза малолетних детей на игру. МГ не несет ответственности в случае самовольного привоза детей на мероприятие. В случае, если все таки дети до 5 лет присутствуют на игре, то полную ответственность за их жизнь, здоровье и безопасность несут родители или законные представители. МГ не принимает претензии по поводу ночного и дневного шума в локациях, отсутствия необходимых матери и ребенку сервисов, и специфичных медицинских препаратов у полигонного врача.

5.2. Несовершеннолетние (от 5 до 14 лет) допускаются только как «Гости» в сопровождении родителей, а от 14 до 18 лет - с письменного разрешения родителей и с сопровождающим. Во втором случае необходимо предоставить доверенность от родителей с предъявлением копии паспорта доверенного лица.

5.3. Дети и несовершеннолетние до 14 лет вне игрового лагеря перемещаются только в присутствии и под контролем родителей или законных представителей.

5.4. С 23.00 до 9.00 дети и несовершеннолетние должны находиться в неигровом лагере, только под присмотром родителей или законных представителей.

5.5. Несовершеннолетние обязаны на видном месте носить на протяжении всей игры выданный на регистрации гостевой бейдж. Контроль за ношением бейджа возлагается на доверенных (сопровождающих) лиц. Несовершеннолетним категорически запрещается участвовать в активном игровом процессе

5.6. Дети до 5 лет находятся на игровом полигоне бесплатно, несовершеннолетние (от 5 до 14 лет) платят гостевой взнос.

Доверенность пишется в свободной форме:

Я, (ФИО паспортные данные), не возражаю против участия моего ребенка, (ФИО паспортные данные или свидетельства о рождении), на фестивале/ролевой игре (название ролевой игры) с (число,

месяц, год,) по (число, месяц, год) доверенным лицом назначаю (ФИО и паспортные данные) телефон для связи подпись плюс копия первой страницы паспорта, страницы с фактической пропиской и страницы с данными о детях.

Число, подпись.

6. Экология и санитарные правила

6.1. Порубка любых стоящих живых деревьев категорически запрещена. За нарушение данного правила лесниками будет взиматься штраф согласно законодательству РФ.

6.2. При строительстве запрещается прибивать стены и другие постройки к живым деревьям. Для крепежа используйте прочные веревки. Возможно использование строительного степлера.

6.3. О воде. Пить воду на полигоне можно после фильтрации и кипячения.

6.4. Место для выкапывания выгребной ямы и строительства туалета должно быть согласовано с региональным мастером.

6.5. Туалеты:

- могут быть организованы только в местах указанных региональным или полигонным мастером;
- должны иметь непрозрачные стены и раз в сутки пополняться не хлоросодержащим антисептиком. Открытая яма в земле туалетом считаться не может и будет закапывается силами вырывшего.

6.6. Мусор любого происхождения необходимо аккуратно собирать в мешки и складировать возле локации. Оттуда он будет вывозиться силами полигонной команды. Игровые локации отвечают как за уборку мусора на территории своей локации, так и за дороги, примыкающие к локации и за складирование мусора в мешках в указанном мастерами месте.

6.7. Самостоятельная утилизация (сжигание, закапывание) и массовое хранение мусора запрещено.

6.8. Эковзнос. Перед началом игры каждая локация сдает эковзнос - 3000 рублей. По окончании игры необходимо выполнить следующие действия:

- закопать туалеты, выгребные и прочие ямы;
- весь оставшийся мусор собрать в мешки и складировать в специальном месте для сбора мусора. К мусору относятся все предметы неприродного происхождения, в том числе стеклянные бутылки, консервные банки, бумага и т. д. Также мусором считается все привезенное игроками и оставленное на полигоне.
- Разобрать большинство игровых построек. Непосредственно стройматериалы можно не вывозить. Если эти действия выполнены, команде возвращается эковзнос.

7. О медицине

7.1. Полис ОМС настоятельно рекомендуется иметь с собой на полигоне, особенно иногородним игрокам, иностранным игрокам - страховку. Наличие полисов на детей и несовершеннолетних обязательно.

7.2. Каждый игрок обязан указать в заявке имеющиеся хронические заболевания и противопоказания (аллергия на лекарства и пищевые продукты и т. д.), а также указать лекарства, которыми обычно пользуется.

7.3. МГ не рекомендует лицам, страдающим тяжелыми хроническими заболеваниями, приезжать на игру. Такие игроки обязаны пройти отдельную регистрацию у полигонного мастерского медика. В ДК таких игроков обязательно должна быть пометка о заболеваниях и группа крови.

7.4. МГ настоятельно не рекомендует беременным женщинам приезжать на игру. В противном случае МГ не несет ответственности за здоровье беременной женщины и ребенка. При малейшей угрозе здоровью МГ настоятельно рекомендует немедленно эвакуироваться с полигона.

7.5. Игроку рекомендуется иметь минимальную личную аптечку, в которую входят лекарства, необходимые ему для повседневного употребления и в случае обострения хронических заболеваний.

7.6. При получении травмы или обострении хронического заболевания следует обратиться к полигонному мастерскому медiku.

7.7. При возникновении споров о возможности продолжения игры или участия в боевых взаимодействиях по состоянию здоровья, решение остается за полигонным медиком.

8. Транспорт

8.1. Расположение личного транспорта на территории полигона возможно при условии, что автомобиль находится на указанной МГ стоянке.

8.2. Необходимо наличие на торпедо автомобиля, находящегося на полигоне, контактной информации (ФИО/Ник, мобильный телефон, локация).

8.3. По согласованию с региональным мастером можно оставить автомобиль на игровой территории, но запрещается перемещаться на нем в течение игры и его необходимо замаскировать масксетью или же нетканкой (при этом автомобиль не должно быть видно). В противном случае будет исключена из игры вся локация. Проехать во время игры по полигону можно только в случае крайней необходимости, заранее согласовав с региональным мастером. Покидайте игровую территорию максимально быстро.

8.4. Машины, имеющие право ездить по полигону, будут специально промаркированы.

9. О домашних животных

9.1. МГ не одобряет присутствие на полигоне домашних животных. Вся ответственность за домашнее животное и все последствия за его поведение на полигоне лежат на его владельце

9.2. Все собаки относящиеся к служебным, боевым или сторожевым породам должны быть в намордниках и привязаны в лагере владельца.

9.3. В случае прогулки с собакой или любом ее перемещении по игре - владелец собаки находится вне игры.

9.4. Наличие ветеринарного паспорта животного - обязательно.

ПРАВИЛА ПО АНТУРАЖУ

1. Общие положения

1.1. Антураж – это костюмы, доспехи, обувь, аксессуары, оружие выполненные в фэнтезийном или средневековом стиле.

1.2. Требования по антуражу – это комплекс представлений о внешнем виде игрового персонажа, основанном на изображениях и описаниях сеттинга «Мир Льда и Огня» или исторических аналогах.

1.3. В виду отсутствия единого визуального канона, МГ рекомендует в первую очередь пользоваться изображениями из настольных игр «A GAME OF THRONES LCG», «A SONG OF ICE AND FIRE TABLETOP MINIATURE GAME». Так же можно опираться на словесные описания и изображения из , “THE WORLD OF ICE & FIRE”, “A SONG OF ICE AND FIRE ROLEPLAYING GAME”. Сериал «Игра Престолов» от HBO не является визуальным каноном для нашей игры. Костюмы и доспехи из сериала «Дом Дракона» от HBO могут быть допущены к игре после предварительного согласования с МГ.

1.4. Максимум с пяти шагов игрок в костюме должен соответствовать требованиям по антуражу.

2. Цвет и региональная специфика костюма и доспеха

2.1. Принадлежность благородного персонажа к конкретному дому должна быть обозначена цветом его костюма. Не менее 50% костюма должно быть в фракционных цветах. У каждого дома есть основной цвет и дополнительный. Например, основной цвет дома Веларион – цвет морской волны, а дополнительный – серебряный. Значит костюм любого дворянина из этого дома должен минимум на 50% состоять из указанных цветов.

2.2. Простолюдины из любого дома не имеют обязательных цветов, если сами того не захотят.

2.3. Мейстеры и жрецы различных культов носят полагающуюся им по статусу одежду. Костюм может быть украшен цветами дома или соответствующими знаками отличия, но не обязательно.

2.4. Костюм и доспех персонажа могут обладать определенной «региональной» спецификой.

2.4.1. Регион «Север». Аналогия: Северная Европа (Раннее и высокое Средневековье, IX-XIV вв.). Особенности: меховые воротники, шкуры. В качестве основного доспеха используются кольчуги и бригантные доспехи. Мало или почти нет латных доспехов (исключения – дом Мандерли и дом Болтон).

2.4.2. Регион «Штормовые Земли». Аналогия: Западная Европа (Высокое Средневековье, XI-XV вв.). Особенности: жители Штормовых земель суровы и предпочитают практичность и функциональность в костюме и доспехе. Предпочтение отдается тяжелым латным доспехам с кольчужными элементами, украшенными оленьей стилистикой или в соответствии с геральдикой дома.

2.4.3. Регион «Королевские земли» (локации Королевская гавань и Драконий камень). Аналогия: Западная Европа (позднее Средневековье. XIV-XV). Знатные дома Королевских земель и гости из других регионов стекаются сюда, чтобы посоревноваться в красоте и изыске. И знать, и простолюдины одеваются по последнему слову моды. Доспехи вычурны и часто богато украшены.

2.4.4. Регион «Пентос». Аналогия: крупный средиземноморский порт, возможно, Мессина (смешение стилей). Жители и гости Пентоса представляют собой яркое и разнообразное зрелище. Крашенные волосы и бороды, обилие украшений, шаровары, накидки, чалмы и фески. Доспехи имеют характерную «восточную» стилистику, возможны ламеллярные и кожаные элементы брони.

2.4.5. Дом Таргариенов. Аналогия: Византия и Южная Европа (позднее Средневековье. XIV-XV). Предпочитаемые цвета: черный и красный (для сторонников Рейниры) либо черный и зеленый (для сторонников Эйгона II и Алисенты). Особенности: представители королевского дома предпочитают просторные, богато украшенные драгоценностями одежды с обязательным изображением драконов. Рыцари и воины носят чешуйчатые доспехи или полные латы, украшенные драконьей стилистикой.

3. Уровни качества

3.1 Ряд категорий антуража имеет несколько уровней качества, отмеченных знаком ★. Уровень качества влияет на получение определенной роли, а также на доступность некоторых игровых возможностей. Чем выше уровень, тем больше и серьезнее становятся требования к антуражу.

3.2 Уровень антуража влияет на игромеханические эффекты построек, караванов, количество осадных хитов у строений, боевых машин, кораблей и прочего.

3.3 ★ Базовый уровень антуража. С таким уровнем игрок имеет право претендовать только на низкие по значимости роли: крестьяне, безземельные рыцари, послушники культов и т.д. Постройки, караваны, боевые машины и корабли этого уровня качества не получают дополнительных осадных хитов или иных свойств.

3.4 ★★ Продвинутый уровень антуража. С таким уровнем игрок имеет право претендовать на важные роли и получать посты в рамках иерархии своей социальной группы: зажиточный горожанин, лорд малого дома, исповедник культа и т.д. Постройки, караваны, боевые машины и корабли этого уровня качества получают дополнительные осадные хитов или модификаторы прибыли.

3.5. ★★★ Высокий уровень антуража. С таким уровнем игрок получает право занимать наивысшие по статусу роли в своей социальной группе: богатый купец или староста, лорд большого дома, первосвященник культа и т.д. Постройки, караваны, боевые машины и корабли этого уровня качества получают большее число дополнительных осадных хитов, а модификаторы прибыли караванов - возрастают.

4. Запреты

4.1. Запрещено ношение:

- одежды и аксессуаров современного кроя (джинсы, футболки, майки, банданы с принтами, офицерские ремни и т.д.);
- игровой одежды и обуви кислотных цветов;
- игровой одежды, доспехов, их элементов и оружия не соответствующих роли и требованиям по антуражу;
- игровых доспехов из пластика или других материалов, которые не покрашены «под металл», «под кожу» или не покрашены в цвета фракции.
- открытое использование в одежде современных неантуражных элементов (молния, шнуровка, липучки, резинки, яркие элементы оформления и т.д.).
- современной обуви с неантуражными элементами (молния, шнуровка, липучки, резинки, яркие элементы оформления и т.д.), которые не прикрыты тканевыми и кожаными обмотками, или антуражными накладками или гетрами;
- игровых костюмов из обивочных материалов, штор и полностью синтетических тканей, за исключением искусственного меха и кожазаменителей;
- открытое ношение и использование иных незаантуражированных современных аксессуаров (электрических фонариков, шариковых ручек, часов, мобильных телефонов, наушников, солнечных очков, бутылок, флажков и т.п.).

5. Костюмы игротехников и монстров

5.1. Костюм игротехника или монстра должен соответствовать следующим правилам: «визуальное соответствие источнику», «прочность, надежность и безопасность», «соответствие материалов и деталей выбранной роли».

5.2. Индивидуальные подробности костюма игротехника или монстра обсуждаются с мастером по игротехам (<https://vk.com/id13075693>).

6. Контроль

6.1. Антураж персонажа должен быть согласован с региональным мастером.

6.2. Все игроки обязаны предоставить фото в костюме, как часть регистрации на игру не позднее 26 апреля 2024 года.

6.3. При несоответствии игрового костюма, доспехов и их элементов заявленной роли, и настоящим требованиям по антуражу, региональный мастер вправе:

(до игры)

- отказать в принятии заявки на выбранную роль;
- отказать в принятии в локацию.

(на игре)

- отказать в выдаче умений;
- поменять игроку роль на простолюдина;
- перевести в статус гостя, без возвращения части взноса;
- отказать в регистрации на игру, без возвращения взноса.

ПРАВИЛА ПО БОЕВЫМ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯМ

1. Общие положения

1.1. Боевое взаимодействие – игровая ситуация, в которой хотя бы один игрок атакует другого, не важно, оружием ближнего боя или дистанционным. Боевое взаимодействие начинается с момента, когда игрок атакует противника, а заканчивается через минуту после того, как последний из участников боевого взаимодействия был отправлен в тяжёлое ранение или сдался, либо игроки перестали угрожать друг другу оружием. Любые явления, обозначенные как “вне боевого взаимодействия”, начинают происходить только до его начала или после его окончания. Специальные взаимодействия, например, оглушение или кулуарное убийство, должны начинаться вне боевого взаимодействия.

1.2. Игроки в боевых взаимодействиях могут использовать только допущенное до игры оружие, промаркированное соответствующим образом (см. Правила по допуску оружия).

1.3. Игроки не должны использовать чужое оружие без разрешения хозяина.

1.4. Игрокам категорически запрещается использовать оружие и доспех, которые не могут использовать персонажи их класса. За нарушения игроки будут выводиться из игры.

1.5. Игроки могут использовать одновременно 1 (одну) единицу оружия, если их персонажи не имеют умения «Парное оружие».

1.6. Игрок, вступивший в боевое взаимодействие, должен осознавать, что может получить или нанести травму. Запрещается наносить чрезмерно сильные удары по недоспешенным игрокам и в незащищенные доспехом места; в случае, если противник не защищается — рекомендуется только обозначить удар/удары. Мастера будут наказывать игроков, стиль ведения боя которых ведет к потенциальным травмам противника. При этом необходимо соразмерять силу ударов с защитой противника и наносить по противнику, снабжённому серьёзной защитой, удары с силой, достаточной для того, чтобы он их почувствовал или услышал.

1.7. Игрок, не желающий вступать в боевое взаимодействие и не спасающийся бегством, может поднять безоружные руки и громко объявить «сдаюсь!», чтобы обозначить для противника ситуацию беззащитности.

1.8. В случае нанесения травмы (умышленной или неумышленной) игрок обязан выйти из игры. Степень его вины и наказание определяет мастер по боёвке, главный мастер или лица, их замещающие.

1.9. Разрешение спорных ситуаций в боевых взаимодействиях (акцентированные удары в запрещённые зоны, излишне сильные удары, не учёт очевидных попаданий и т.д.) должно проводиться НЕПОСРЕДСТВЕННО ПОСЛЕ окончания боевого взаимодействия с привлечением всех участников спорной ситуации. Претензии, высказанные через час, сутки или после игры к рассмотрению не принимаются.

1.10. КАТЕГОРИЧЕСКИ запрещается:

1.10.1. в ближнем бою:

1. Бить или толкать оружием в запрещённые зоны – шею, голову, пах, кисти и стопы;

- Наносить удары кромкой щита, удары небоевой частью оружия и акцентированные колющие удары не допущенным для этого оружием;
- Бить и толкать оппонента руками, ногами или телом, совершать захваты, заломы и броски;
- Зажимать или захватывать оружие/щит противника;
- Атаковать противника, который не видит этого, с разбега со спины;
- Атаковать противника с разбега со спины с целью опрокинуть его.

1.10.2. в дистанционном бою:

- Стрелять вслепую: всегда выбирайте конкретную цель;
- Стрелять из луков и арбалетов по щитам или укреплениям, когда рядом с ними, по вашу сторону в 3х метрах или ближе находятся другие игроки, поскольку стрела может от ricochetить твёрдым хвостовиком и нанести травму;
- Стрелять, если видны в основном “нецелевые зоны” (голова, кисти, стопы).

1.11. При использовании в боевом взаимодействии любого щита игрокам рекомендуется быть в шлеме. От игроков, которые используют щит без шлема, претензии к другим игрокам и МГ по поводу неумышленных попаданий по голове не принимаются.

1.12. Игрокам запрещается использовать нахождение в неигровых зонах в игровых целях: прятаться от врагов на территории неигровых заведений общепита, зоны регистрации и прочих неигровых территорий.

1.13. Запрещено наносить колющие удары любым оружием кроме пик, специально изготовленных колющих алебард, ножей или кинжалов.

2. Дневная и ночная боёвка

2.1. Дневная боёвка: с 10:00 до 20:00. Допускается всё оружие, прошедшее допуск на данную игру.

2.2. Ночная боёвка: с 20:00 до 00:00. На ночную боёвку каждому игроку допускается ОДНО оружие ближнего боя до 110 см. Любое другое оружие, включая дистанционное и военные машины, а также щиты — не допускаются. Отряды с началом ночной боёвки расформируются, штурмы запрещены, осадные хиты с укреплений, строений и судов не снимаются. В ночной боёвке из-за плохой видимости игроки обязаны уделять дополнительное внимание тому, куда наносится удар.

2.3. Тихое время: с 00:00 до 10:00. Игроки имеют право находится в неигровом лагере (спать и т.п.) и не обязаны вступать в игровые взаимодействия с теми, кто продолжает играть. В это время мастера не отслеживают игровые взаимодействия и следят только за соблюдением полигонных правил. Игроки, продолжающие играть в Тихое время, делают это по правилам ночной боёвки. Отсидка в мертвятнике, разбор других игровых действий мастерами в случае необходимости происходит после 10:00 следующего дня.

3. Боевые зоны

В игре есть следующие виды зон:

3.1. Общая зона — весь полигон, кроме описанных ниже зон. В общей зоне действуют все правила.

3.2. Локации — игровые поселения, штурм и захват которых возможен только Отрядом. Города и укрепленные лагеря имеют игровые защитные сооружения, снабженные осадными хитами, препятствующие свободному проникновению на их территорию. Силовое проникновение в них возможно только через штурмовые ворота.

3.3. Особые зоны — территории игротехнических данжен и подобных им игровых зон. В особых зонах могут действовать правила, ограничивающие настоящие Правила по боёвке.

3.4. Неигровая территория — территория вокруг мастерки, туалеты, неигровые зоны питания, некоторые другие зоны и территория, прилегающая к ним на расстояние 10 м., являются неигровыми территориями, т.е. на них запрещены игровые взаимодействия и обмен игровой информацией. Данные территории маркируются соответствующим образом.

4. Хиты и хитосъем

4.1. Общие положения

4.1.1. Снятие хита — попадание оружием ближнего боя или уверенное попадание метательным снарядом в поражаемую зону.

Учитывается любой попавший в разрешенную зону удар, нанесённый с достаточной амплитудой (замах 90 и более градусов для рубящего удара и амплитуда в 50 см и более — для колющего), независимо от того, насколько попадание было слабым или сильным.

В игровых боевых реалиях хорошо учитываются только чёткие и размашистые удары. Хотите, чтобы ваши атаки были эффективными — атакуйте внушительно.

Если на вас надёжный доспех, дающий серьёзную реальную защиту и вы не чувствуете попадания, но отчетливо видите, что вас ударили, это попадание необходимо учитывать.

Рекомендации, которые помогут избежать недопонимания в бою:

– Если вы неожиданно атакуете противника сзади, не делайте более одного удара подряд, дайте противнику осознать, что на него напали и развернуться к вам лицом.

– Не наносите серии поспешных или малоамплитудных ударов (“швейная машинка”). В лучшем случае их воспримут как один, в худшем просто проигнорируют.

4.1.2. Игрок самостоятельно считает снятые с него хиты. Другим игрокам категорически запрещается указывать на неправильный с их точки зрения подсчёт хитов, снятых с другого персонажа. Можно обратить внимание ближайшего маршала или мастера на игрока, подозреваемого в умышленно неправильном подсчёте своих хитов.

4.1.3. Игроку, использующему оружие, снимающее более 1 хита, рекомендуется, во избежание недоразумений, перед боевым столкновением ЕДИНОЖДЫ указать на это противнику.

4.1.4. В случае, если в процессе боевого взаимодействия игрок очевидно неправильно считает свои хиты, совершает запрещенные действия или нарушает настоящие Правила любыми другими способами и присутствующий маршал или мастер указывает ему на это, такой игрок сразу обязан выйти из боевого взаимодействия (сесть, затем покинуть зону активной боевки), и по его окончании получить соответствующие игровые санкции: от попадания персонажа в состояние тяжёлого ранения до более серьезных, определяемых мастером.

4.2. Хиты

4.2.1. Базовое количество хитов всех персонажей – один хит. Дополнительные хиты персонаж получает за счёт ношения доспехов. См. Правила по Умениям.

4.2.2. Дополнительные хиты от доспехов действуют только при условии, что игрок облачен в соответствующий доспех.

4.2.3. Персонаж, потерявший один или более, но не все хиты, после боевого столкновения считается легко раненым. Действия легко раненого персонажа ничем не ограничены и он может совершать все то же самое, что и здоровый персонаж. Если в течение 15 минут легко раненному не наложили повязку на любую руку (сам или другой персонаж; ресурсы не нужны), он становится тяжело раненым. Повязка стабилизирует хиты без ограничения времени, важно чтобы она оставалась на руке.

4.2.4. Для восстановления хитов персонаж должен получить медицинскую помощь (см. Правила по медицине).

4.2.5. Потеря всех хитов приводит к тяжёлому ранению. Тяжелораненый персонаж должен сразу по получению этого состояния упасть на землю, если это безопасно, или сесть на 1 колено, поднять над головой своё оружие, удерживаемое за боевую часть и оставаться на месте. В случае получения его персонажем тяжёлого ранения в условиях давки (бой в воротах и прочие подобные условия) игрок должен, пригибаясь, как можно быстрее покинуть бой, предпочтительно продвигаясь в сторону союзников.

4.2.6. Игрок, персонаж которого тяжело ранен, не может вступать в игровые взаимодействия, громко разговаривать, ходить. Может ползти, стонать и шептать. Может передвигаться медленным шагом, опираясь на плечо другого игрока.

4.2.7. Если в течение 15 мин другой персонаж не произведёт перевязку тяжелораненого персонажа (повязка накладывается на корпус или ногу), тот умирает, самостоятельно снимая «браслет жизни». Персонаж, перевязанный после получения тяжёлого ранения, снова получает возможность самостоятельно перемещаться медленным шагом, разговаривать, использовать заклинания, но не может бегать, использовать оружие и поддерживать других раненых персонажей. Персонаж, перевязанный после получения тяжёлого ранения, может оставаться в состоянии тяжёлого ранения неограниченно долго. Важно, чтобы повязка, наложенная лекарем, оставалась на корпусе или ноге персонажа.

4.2.8. Для восстановления хитов и снятия тяжёлого ранения персонаж должен получить медицинскую помощь (см. Правила по медицине).

4.3. Хитосъём оружия

4.3.1. Для всего оружия ближнего боя, а также для стрелкового и метательного оружия голова, шея и область паха игрока – запрещённые для ударов зоны. Кисти, стопы — нехитовая зона. Остальная часть тела – поражаемая зона. Для снарядов боевых машин и осадных снарядов (камней и брёвен) поражаемой зоной считается всё тело игрока без исключения, включая голову.

4.3.2. Большая часть оружия ближнего боя снимает 1 хит. Сюда входят ножи, кинжалы мечи, топоры, булавы, молоты, посохи, копья, пики и т.д. Некоторые варианты оружия ближнего боя снимают 2 хита. Это двуручные мечи (более 130 см длиной, с рукоятью для хвата двумя руками), двуручные топоры, цепи и молоты (длиной более 110 см) и древковое рубящее (алебарды, глефы, протазаны и т.п.). Хитосъём оружия определяет мастер по боевке во время сертификации.

4.3.3. Все стрелковое оружие (луки и арбалеты) снимает 2 хита.

4.3.4. Оружие, применяемое при кулуарном убийстве, может быть любым клинковым до 60см, например, нож или кинжал. Доспех от него не спасает.

4.3.5. Снаряд военной машины до 100 мм снимает 5 хитов, рикошеты не засчитываются. Снаряд военной машины более 100 мм снимает 10 хитов, рикошеты засчитываются.

4.3.6. Осадные снаряды (камни и брёвна) можно бросать со стен, высота которых не меньше 3м, на расстояние не более 2м от стены. Попадание осадным снарядом снимает 5 хитов, рикошеты не засчитываются.

4.3.7. Попадание в щит или оружие снарядом военной машины или осадным снарядом (камнем и бревном) засчитывается как попадание по игроку.

4.3.8. Попадание в элементы одежды (плащи, буфы и т.д.) и антуража не засчитывается. При этом попадания, при которых элемент одежды или антуража прибило к хитовой зоне, засчитываются. Целенаправленно использовать элементы одежды и антуража для защиты запрещено.

4.4. Смерть персонажа

4.4.1. Смерть персонажа считается наступившей только после снятия «браслета жизни». Смерть может быть временной или окончательной, см. Правила по посмертию.

4.4.2. «Браслет жизни» снимается игроком самостоятельно в случае смерти от болезни, ран и иных действий, приводящих к смерти.

4.4.3. Добивание персонажа считается специальным взаимодействием и регулируется следующими правилами: «браслет жизни» снимается игроком самостоятельно в случае, если его персонажа добили. Добивание производится только вне боевого взаимодействия см.п.1.1. Настоящих правил. Для этого необходимо подойти к нему и громко и чётко объявив: «Добиваю», изобразить добивающий удар (или иное действие, наносящее игровые повреждения) и потребовать его браслет. Категорически запрещено совершать это в грубой форме и, тем более, пытаться снять браслет с другого игрока самостоятельно.

4.4.4. Если игрок потерял «браслет жизни», он обязан в кратчайший срок доложить об этом ближайшему мастеру для принятия им соответствующих мер.

5. Осадные хиты и осадный урон

5.1. Осадными хитами обладают укрепления локаций, а также игровые строения, двери игровых строений, военные машины и осадное вооружение. Количество осадных хитов присваивается мастером по боёвке, мастером по градостроительству или лицом его замещающим при допуске и прописывается на сертификате.

5.2. Осадные хиты с укреплений локаций снимаются только после объявленного Отрядом штурма локации. Осадные хиты со строений могут сниматься и вне штурма. Осадные хиты снимаются тараном, военными машинами, монстрами, обладающими свойством Живой таран (1 осадный хит в минуту), а также магическими снарядами и специальными магическими заклинаниями (моментально).

5.2.1. Таран в момент отыгрыша удара (физически повреждать ворота и укрепления запрещено) должен находиться не более, чем в 1 метре от закрытых створок ворот локации или укреплённого строения и удерживаться при этом не менее чем 6 игроками. Таран снимает с укреплений локации или укреплённого строения 1 осадный хит за 1 минуту. За высокий уровень антуража хитосъём тарана может быть увеличен допускающим мастером, но не более чем до 3 хитов в минуту.

5.2.2. Военная машина (баллиста, катапульта, требушет), должна быть расположена не далее 30 м от ворот штурмуемой локации или укреплённого строения, и попадать снарядом по воротам (штурмовому ограждению) не реже чем раз в минуту. Военные машины снимают 2 осадных хита за минуту. За

высокий уровень антуража хитосъем военной машины может быть увеличен, но не более чем до 4 хитов в минуту.

5.4. Осадные хиты с военных машин и осадного вооружения снимаются снарядами военных машин, монстрами и магическими снарядами попаданием в них.

5.4.1. Военная машина снимает каждым попаданием снаряда с другой военной машины или осадного вооружения такое же количество осадных хитов, как и за минуту с укреплений локации.

5.5. Осадные хиты укреплений и строений восстанавливаются посредством ремонтных работ (см. Правила по локациям, строениям и территориям).

6. Осадная хитовка военных машин и осадного вооружения

6.1. Все военные машины, а также мантелеты, имеют осадные хиты, которые присваиваются мастером по допуску в зависимости от антуража и конструкции. Военные машины и осадное вооружение поражается только оружием, снимающим осадные хиты. Осадные хиты с военных машин снимаются по правилам снятия осадных хитов (см. выше).

6.2. Военная машина (баллиста, катапульта, требушет) имеет от 2 до 10 осадных хитов.

6.2.1. После снятия с военной машины всех осадных хитов она считается повреждённой и более в этом бою не используется

6.2.2. Через 30 минут после окончания боевой ситуации военная машина восстанавливает все свои осадные хиты может использоваться снова. Сокращение этого времени возможно персонажами с ремеслом Инженер с затратой ресурсов.

6.2.3. При этом, дополнительные осадные хиты и осадный хитосъем, полученные за счёт инженерных улучшений, не восстанавливаются – улучшения необходимо производить заново.

6.3. Таран не имеет осадных хитов, игротехнически сломать его нельзя, можно лишь вывести из строя его персонал. Тараны с навесом и прочие подобные инженерные сооружения получают и теряют осадную хитовку аналогично военным машинам.

6.4. Мантелет или осадная рогатка, в зависимости от антуража изготовления, имеют от 1 до 3 осадных хитов.

6.4.1. Мантелеты запрещено переносить в ближнем бою: при приближении противника с контактным оружием ближе чем на 5 метров переноска мантелета запрещена;

6.4.2. Запрещается размещать мантелеты ближе чем в 10 метрах от проёма ворот;

6.4.3. Пытаться свалить силой или перелезть через мантелеты категорически запрещается;

6.4.4. После снятия с мантелета всех осадных хитов он кладется на землю (при необходимости убирается в сторону) и более в этом бою не используется;

6.4.5. Через 30 минут после окончания боевой ситуации мантелет восстанавливает все свои осадные хиты и может использоваться снова. При этом, дополнительные осадные хиты, полученные за счёт инженерных и магических улучшений, не восстанавливаются – улучшения необходимо производить заново.

ПРАВИЛА ПО СПЕЦИАЛЬНЫМ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯМ

1. Оглушение

1.1. Оглушение отыгрывается ударом небоевой частью оружия ближнего боя между лопаток и словом «оглушен». Оглушенный персонаж падает на одно колено или, при желании, полностью падает на землю. На время оглушения оглушённый персонаж отыгрывает потерю сознания. Время оглушения определяется как медленный счет до 300. Отсчёт ведёт оглушенный «про себя». После окончания этого времени, оглушенный приходит в себя. Оглушенный не помнит ничего, что происходило вокруг, пока он был без сознания.

1.2. Если оглушенный персонаж теряет хит или более, он немедленно приходит в себя.

1.3. Персонаж в шлеме получает иммунитет к оглушению.

1.4. Во время боевых взаимодействий (активного боестолкновения) оглушение невозможно.

2. Связывание

2.1 Связывание отыгрывается накидыванием на цель веревочной петли, игровых кандалов или иного безопасного способа обездвижить цель. Снять петли, сбить кандалы или иначе освободиться от связывания самостоятельно персонаж не может.

2.2. Связанному могут помочь освободиться, «перерезав» веревки игровым оружием или сбив кандалы 5 ударами молота (нужен персонаж с умением «инженер»).

2.3. Связанный персонаж отыгрывает ограничение (отсутствие) подвижности связанных конечностей.

3. Обыск

3.1. Обыск отыгрывается диалогом, в котором обыскивающий указывает место (например, «обыскиваю сумку» или «смотрю под шапкой»), а обыскиваемый выдаёт все игровые предметы, находящиеся в этом месте.

3.2. При обыске отчуждению не подлежат игровое оружие, доспех и костюм персонажа, а также игротехнические предметы, не подлежащие отчуждению (например, банковский вексель). Остальные игровые ценности могут быть отчуждены (например, игровые деньги, жетоны ресурсов, алхимические ингредиенты, письма, завещания, и т.д.).

3.3. Игровые предметы переходят вместе с игротехническим воздействием (например, проклятием).

3.4. Обыску подлежат персонажи, согласившиеся на обыск добровольно либо находящиеся в состояниях: связан, оглушен, тяжело ранен, умер.

4. Кулуарное убийство

4.1. Кулуарное убийство приводит к мгновенной гибели персонажа, к которому применяется данное игровое воздействие.

4.2. Кулуарное убийство проводится только в небоевой обстановке персонажем с умением «Удар в спину», в том числе и в зоне «Локация». Моделируется проведением оружием от плеча к пояснице жертвы по спине, с объявлением действия и выдачей сертификата «Удар в спину». Доспех не спасает от кулуарного убийства.

4.3. Персонаж-жертва отыгрывает «тихую» смерть.

5. пытки и мучение

5.1. Может применяться только персонажем с умением «Пытки».

5.2. Игровая симуляция пыток, нанесения побоев, увечий (другие воздействия согласно представлению играющих о пытках) одного персонажа другому отыгрываются игроками по обоюдному согласию. Если вы не готовы отыгрывать пытки, сообщите об этом палачу. В таком случае пытка происходит исключительно по механике, без дополнительного отыгрыша.

5.3. Для отыгрыша взаимодействия с использованием умения «Пытки» игрок должен использовать модели пыточных механизмов (например, пыточный стул или дыбы). Возможно применение игровых инструментов для пыток: «кнуты», «раскаленное железо» и т.п.

5.4. Для отыгрыша пытки персонаж-жертва должен быть игротехнически связан (см. п. 2. данного раздела правил), либо зафиксирован иными игротехническими методами и находиться в сознании.

5.5. Персонаж с умением «Пытки» отыгрывает нанесение игровых увечий «жертве» (не менее трех), после чего палач тянет Жребий. При успехе жертва должна выполнить одно из действий по указу палача (см. ниже) и пытки могут быть продолжены. В качестве альтернативы при успехе палач может выбрать нанести жертве одну Травму (см. правила по Медицине) и после это пытки завершаются. При ничьей жертва должна выполнить одно из действий по указу палача, но при этом теряет 1 хит. При провале жертва может выбрать один из двух вариантов: отыграть потерю сознания по правилам Оглушения и прекратить процесс пыток, либо «перетерпеть боль» и остаться в сознании для продолжения отыгрыша, ничего не выдав палачу. Если палач дважды за пыточную сессию вытягивает два черных камня (два провала), жертва «выигрывает» и палач вынужден ее отпустить.

5.5 Действия жертвы, одно из которых она должна выполнить на усмотрение палача, при удачном завершении пыток:

- Честный ответ в формате Да/Нет/Не знаю на три вопроса палача. Вопросы могут задавать третьи лица с дозволения палача.
- Честный развернутый ответ на один сложный вопрос палача. Вопрос могут задавать третьи лица с дозволения палача.
- Совершение одного односложного механического действия, например: подписание документа, публичное заявление или признание, публичный запрограммированный ответ на один конкретный вопрос.

5.6. Любое пыточное действие над персонажем-жертвой с 0 хитов, считается добиванием и приводит к смерти и съёму «браслета жизни».

6. Пленение

6.1. Игровое взаимодействие «пленение» предназначено для игрового принуждения любого персонажа к игротехническим действиям, характерным для роли «пленного», например, принудительные игровые работы.

6.2. Пленению подлежат персонажи, согласившиеся на пленение добровольно либо находящиеся в состояниях: связан, оглушен, тяжело ранен.

6.3. Игрок, пленивший другого игрока, имеет право доставить плененного в свою локацию. От отыгрыша пленения игрок не может отказаться. По желанию «хозяина» свобода «пленного» может быть ограничена различным путем: связыванием, кандалами, специальным помещением (тюрьма), честным словом и т.п.

6.4. После 1 часа отыгрыша роли «пленного» игрок может объявить себя умершим, сорвав «браслет жизни». Контроль времени ведёт любая из сторон, по обоюдному согласию. При соблюдении данного временного параметра ближайший региональный мастер должен сделать в ДК отметку, позволяющую зачесть данное время при назначении игроку срока отсидки в мертвятнике. По собственному желанию игрок в роли «пленного» может продолжать отыгрыш своего состояния более 2 часов без ограничения по времени.

6.5. Рабство запрещено в Вестеросе, поэтому вы не можете продать пленного за игровые деньги в Королевской гавани, на Драконьем камне, в Винтерфелле или Шторомовом пределе. Вы можете продать или купить раба за игровые деньги в Пентосе на рынке рабов у торговца-игротехника.

6.6. Запрещено брать в рабство одного и того же игрока в течение двух циклов подряд. В случае такой попытки, пленяемый показывает пленяющему ДК с пометкой регионального мастера.

7. Секс

7.1 Секс моделируется обменом специальными карточками с памятным посланием. Непосредственно отыгрыш сексуальной сцены остается на усмотрение партнеров, но он обязательно должен присутствовать. В конце отыгрыша, каждый достает свою карточку и пишет на обороте памятное послание для партнера. Затем партнеры меняются карточками, и на этом акт считается свершившимся. Если у вас не оказалось с собой ручки или карточки — мы все понимаем, что это значит.

7.2. В случае если один из партнеров занимается сексом не добровольно, то жертва получает карточку от насильника, но на ней насильник может ничего не писать. По возможности насильник забирает карточку жертвы и сам пишет на ней всё, что посчитает нужным и что является его памятью о данном событии. Надпись обязательно зачитать жертве вслух. Если жертва не желает играть в это, она вправе объявить себя мертвой. 7.3. Карточки представляют собой небольшие по размеру (6,2 x 9 см) ваши фотографии в игровом антураже. Степень откровенности фотографии — исключительно на усмотрение игрока.

- Карточки заготавливаются игроками самостоятельно.
- Допустимо изготовить несколько карточек, для разных случаев. Например, «откровенную» для секса с любимым, «закрытую» для секса с опостылевшим супругом и «мрачную» — на случай изнасилования.
- Карточки, как собственные, так и полученные в процессе игры, являются неотчуждаемой игровой ценностью, но при желании их можно показать другим персонажам в процессе рассказа о случившемся.

8. Слухи, сбор слухов.

8.1. Слухи являются игромеханическим ресурсом в виде специальных Жетонов Слухов, которые представляют знания персонажа о делах в локации, из которой происходят эти слухи (т.е. на Жетона стоит соответствующая пометка).

8.2. Жетоны Слухов не могут быть отчуждены, но могут быть переданы другим игрокам.

8.3. Игроки могут обменивать Жетоны Слухов у регионального мастера с целью получения игровой информации, включая информацию (подсказки) по квестам, командам локаций, некоторыми игрокам, игровым событиям и ценам.

8.4. Объем и точность информации зависит от количества израсходованных Жетонов Слухов из этой локации: 1 жетон – информация общая; 2 – 3 жетона – информация неточная, ориентировочная; 5 и более жетонов – информация детальная и точная.

8.5. Основные источники Жетонов Слухов:

- при отыгрыше сбора слухов;
- в некоторых игротехнических локациях – постоянные дворы, кабак и т.п.;
- при прибытии каравана с товаром в другую локацию;
- при использовании умения «Шпион».

9. Шпионаж

9.1. Персонаж с умением «шпион» при регистрации получает два ДК, один со списком умений шпиона, второй с умениями роли, которую имитирует шпион.

9.2. Чтобы раскрыть шпиона, персонаж с умением «Пытки» должен получить не менее двух правдивых ответов от шпиона. После получения второго правдивого ответа, игрок-шпион обязан предъявить второе – шпионское, ДК игроку с умением «Пытки».

9.3. Чем дольше шпион остается нераскрытым на территории вражеской локации, тем больше жетонов Слухов из данной локации он собирает. Один цикл – 2 жетона, два цикла – 4 жетона, три цикла – 6 жетонов, четыре цикла – 8 жетонов, пять циклов – 10 жетонов, шесть циклов – 12 жетонов.

9.4. На игре нет виртуальных диверсий, например: кражи из казны или отравлений колодцев. Но возможны диверсии, которые можно совершить физически, например: совершить игромеханический поджог, убить стражника, вытоптать посевы, открыть ворота и т.д.

ПРАВИЛА ПО УМЕНИЯМ

1. Общие положения

1.1. Умения – это свойства персонажа, дающие ему определенные характеристики, или позволяющие ему заниматься определенными игротехническими действиями. Для использования большинства Умений требуется соответствующий антураж.

1.2. Умения делятся на обязательные и доступные.

1.2.1. Обязательные умения – это умения, которые даются на старте игры всем игрокам данного класса. От них нельзя отказаться, их нельзя лишиться. Игрок обязан выполнять требования, предъявляемые обязательными умениями.

1.2.3. Доступные умения выбираются игроками самостоятельно, если они доступны их классу, и игрок обладает необходимым антуражем для моделирования умения. Доступные умения вписываются в ДК игрока региональным мастером или на регистрации при проверке антуража.

1.2.4. Персонажи могут также обладать доступом только к части механики умения. Такая ситуация может возникнуть во время создания персонажа при выборе определенного прошлого или уже во время игры, как результат действий персонажа. Такое умение оформляется в виде: Умение (Доступная механика) – например «Медицина (Хирургия)» дает возможности персонажу заниматься Хирургией, но не позволяет заниматься другими видами лечения.

1.2.5. В процессе игры персонаж может получать или терять умения из-за различных игровых ситуаций (успешно выполненное задание, действие болезни, действие яда, проклятье и т.д.)

1.3. Обучение умениям.

1.3.1. Персонаж может выучиться умениям, которые являются доступными его юниту в процессе игры.

1.3.2. Персонаж может изучить умение в процессе игры только путем ученичества у персонажа, уже имеющего данное умение.

1.3.3. Период ученичества составляет не менее 5 часов. Начало периода ученичества фиксируется региональным мастером. Отыгрыш процесса ученичества дается на откуп игрокам, это может быть совместный отыгрыш, экзамены перед комиссией гильдии и т.п. По завершении обучения, региональный мастер вписывает новое умение в ДК игрока.

1.3.4. Персонаж не может иметь более одного ученика одновременно.

2. Боевые умения

2.1. Боевые умения дают возможность использовать оружие и доспехи согласно антуражу роли и класса. **ВАЖНО!** Защитный комплекс, имеющий недостаточное количество элементов для

определённого уровня считается защитным комплексом на уровень ниже (средний – лёгким, тяжёлый – средним).

2.2. Простое оружие: даёт возможность игроку использовать ножи, кинжалы, топоры и другое короткое оружие длиной до 60 см, а также посохи, дубинки, сельхозинвентарь и метательное оружие (метательные ножи и топоры).

2.3. Воинское оружие: даёт возможность игроку использовать мечи, топоры, булавы, молоты, копья, пики, и другое оружие, не подпадающие под описание Простого или Стрелкового.

2.4. Стрелковое оружие: даёт возможность игроку использовать лук или арбалет.

2.5. Парное оружие: даёт возможность игроку использовать две единицы одноручного Простого или Воинского оружия в обеих руках.

2.6. Лёгкий доспех: добавляет персонажу +1 доспешный хит. Лёгким доспехом считается стёганая куртка, кожаный доспех и прочие подобные элементы защиты, закрывающие корпус. Защита головы или конечностей не обязательна для Легкого доспеха.

2.7. Средний доспех: добавляет персонажу +2 доспешных хита. Средний доспех состоит из следующих элементов: открытый шлем, поддоспешник, защита корпуса, частичная защита рук или ног.

2.8. Тяжёлый доспех: добавляет персонажу +3 доспешных хита. Тяжелый доспех состоит из следующих элементов: закрытый шлем, поддоспешник, полная защита корпуса, полная защита рук, защита ног.

2.9. Рыцарский доспех: добавляет персонажу +5 доспешных хитов. «Рыцарский доспех» является доступным умением только для персонажей-дворян. Рыцарский доспех состоит из следующих элементов: закрытый шлем, поддоспешник, полная защита корпуса, полная защита рук, защита ног, геральдическая накидка, рыцарский щиток с персональным гербом, нашлемное украшение.

2.10. Владение щитом: даёт возможность игроку использовать в бою различные щиты.

3. Ремесленные умения

3.1. Ремесленные умения позволяют совершать игротехнические действия, направленные на получение игровых ценностей или эффектов. Каждое из таких умений имеет три уровня: базовый, продвинутый, эксперт. Обычно, выбрав ремесленное умение, начинает с базового уровня, если не сказано иное. Уровни умений могут быть увеличены в процессе игры.

3.2. Алхимия: даёт возможность игроку создавать лекарства, яды и особые алхимические смеси. Подробнее о механике умения и об антураже – см. Правила по Алхимии.

3.3. Бард: дает доступ к особым свойствам:

- пока бард исполняет песню конкретному персонажу в тяжелом ранении, этот персонаж не может умереть от потери крови.
- раз в цикл бард может сочинить и исполнить балладу, которая либо повышает репутацию своего дома/команды или понижает репутацию дома/команды противника. Не более одной баллады в цикл. Баллада не менее 5 четверостиший. Исполнение должно быть засвидетельствовано региональщиком.
- если бард исполняет поддерживающие песни по время штурма или ивента, его союзники получают +5 лент второй жизни.

Требуется: соответствующий роли антураж, музыкальный инструмент.

3.4. Инженерия: дает возможность обслуживать осадные машины, а также создавать инженерные улучшения, восстанавливать разрушенные осадные машины, укрепления и сооружения. Подробнее о механике умения и об антураже – см. Правила по Инженерии.

3.5. Медицина: даёт возможность персонажу противодействовать поветриям, лечить ранения, яды и болезни в госпитале, а также осуществлять перевязку или лечение легких ранений в полевых условиях. Подробнее о механике умения и об антураже – см. Правила по Медицине.

3.6. Мореход: дает возможность персонажу управлять кораблем и совершать перемещения между портами. Подробнее о механике умения и об антураже – см. Правила по Мореходству.

3.7. Питки: позволяет персонажу производить форсированный допрос с целью получения игровой информации или принуждению к игротехническим действиям (см. Правила по Специальным Взаимодействиям). Требуется: набор зловещих инструментов для дознания.

3.8. Работяга: позволяет персонажу добывать ресурсы с ресурсных точек. «Работяга» является доступным умением только для персонажей-простолудинов. Подробнее о механике умения и об антураже – см. Правила по Экономике.

3.9. **Травничество:** позволяет персонажу иметь свой игротехнический сад, предназначенный для культивации растительных ингредиентов.

3.10. **Торговля:** позволяет персонажу формировать караваны, а также заниматься другой экономической деятельностью. Подробнее о механике умения и об антураже – см. Правила по Экономике.

3.11. **Шпион:** позволяет персонажу получать слухи из конкретной локации (см. Правила по Специальным взаимодействиям), использовать умения «Удар в спину» и «Воронья почта».

4. Особые умения

4.1. В группу «Особые умения» входят редкие способности, которые не доступны большинству других персонажей. Обучиться таким умениям в процессе игры нельзя, но можно приобрести в результате игрового взаимодействия.

4.2. **Воронья почта:** дает возможность персонажу отправлять и получать сообщения с помощью «воронов» (смс-сообщений).

4.3. **Живучесть:** позволяет персонажу с таким умением не умирать через 15 минут после получения тяжелого ранения. Антураж не требуется.

4.4. **Жрец:** персонаж получает доступ к жреческим обрядам. Выбирая это умение, игрок должен также выбрать один из четырех культов. Подробнее о механике умения и об антураже – см. Правила по Религии.

4.5. **Иммунитет к (X):** персонаж с таким умением становится невосприимчив к определённым игромеханическим эффектам. Возможные варианты иммунитета: к Болезням, Обыску, к Оглушению, к Удару в спину, к Ядам. Антураж не требуется.

4.6. **Мейстер:** персонаж получает доступ к ряду уникальных механик в области Алхимии, Инженерии и Медицины. Кроме того, персонаж получает доступ к умению «Воронья почта».

4.7. **Тайные знания:** персонаж получает доступ к ряду уникальных механик, использование которых считается преступлением. Получение такого умения обычно сопровождается дополнительным игромеханическими эффектами.

4.8. **Удар в спину:** позволяет совершать Кулуарное Убийство (см. Правила по Специальным Взаимодействиям), а также пополнять в начале игрового цикла сертификаты «Удара в спину» вплоть до 3 единиц. Требуется: клинковое оружие.

ПРАВИЛА ПО РЕЛИГИИ И ЖРЕЧЕСТВУ

1. Общие положения

1.1 Религия – это неотъемлемая часть феодального общества, которая сопутствует основным свершениям в жизни человека, формирует мировоззрение, учит отличать хорошее от плохого и дает надежду на спасение после смерти.

1.2. На игре моделируется четыре основные религии: Семибожие, вера в Утонувшего бога, вера в Старых богов, вера в Р'глора. Все персонажи в начале игры считаются верующими (исключение – это один из вариантов предыстории) и выбирают одну из религий, о чем ставится отметка в ДК.

1.3. В процессе игры персонаж может сменить свою религию, но добровольно перестать быть религиозным – нет.

2. Жречество для игроков не-жрецов.

2.1 К жрецам обращаются во всех важных ситуациях. Если хотите преуспеть в опасном деле, планируете принести клятву, исповедаться, вступить в законный брак, спасти жизнь раненному или достойно похоронить усопшего – обратитесь к жрецу, скорее всего, он вам поможет. После обращения, обычно, принято жертвовать храму или лично жрецу.

2.2 Жрецы могут проводить обряды. Большинство обрядов имеют игротехнические эффекты, которые воздействуют на жреца, на выбранную цель или на группу персонажей. Если Вы видите распевającego псалмы жреца, после чего он касается Вас и сообщает об эффекте или вручает Вам карточку и сообщает об эффекте, Вам нужно принять эффект и отыграть его. Вы можете отказаться от эффекта и от отыгрыша, если у Вашего персонажа есть иммунитет к указанному эффекту.

2.3 Ходят слухи, что иногда жрецы могут творить чудеса...

3. Жречество для игроков-жрецов.

3.1 У каждого жреца должен быть символ веры его культа и молитвенник, где записаны доступные персонажу обряды. Так же в молитвенник жрец записывает проведенные обряды с указанием игрового имени цели обряда.

3.2 Есть три уровня жрецов: «послушник», «иерей» и «первосвященник». Все игроки с умением «жрец» начинают игру с уровня «послушник», если не сказано иное.

3.3 Количество жрецов в доме или команде зависит от размера дома или команды. Малый дом (команда от 5 до 10 человек) – 1 жрец, Большой дом (команда от 10 человек) – 2 жреца, Великий дом (команда от 15 человек) – 3 жреца. Если в локации более одного жреца из одного культа и есть храм этого культа (см. ниже), то один из жрецов может получить уровень «иерей» на старте игры.

3.4 Независимо от культа, все «послушники» знают все обряды первого уровня (простые обряды). Когда жрец достигает уровня «иерей», он получает доступ к трем сложным обрядам, доступным только для его культа. Когда жрец достигает уровня «первосвященник», он получает доступ к чуду.

3.5 Чтобы претендовать на получение уровня «иерей», «послушник» должен выполнить три условия: 1) провести не менее пяти простых обрядов, 2) провести минимум одну проповедь в храме или религиозный праздник в честь своего божества, 3) получить одобрение хотя бы одного «иерея» из своего культа.

3.6 Чтобы претендовать на получение уровня «первосвященник», «иерей» должен совершить религиозное паломничество и добыть религиозный артефакт своей веры. Условие паломничества жрец уточняет у своего регионального мастера.

4. Обряды

4.1. Простые обряды – это традиционные религиозные практики, которые сопутствуют ежедневной жизни верующих. Жрец может проводить простые обряды по желанию и не ограниченное количество раз в цикл. Целью простого обряда могут быть любые персонажи, но игротехнический эффект обряды оказывают только если жрец и персонаж-цель принадлежат к одному культу. *Например, жрец Семерых может провести заупокойный обряд по персонажу, который верит в Старых богов, но срок пребывания в мертвятнике от этого не уменьшится.*

4.2. Сложные обряды – это специфичные для каждого культа проявления божественной силы, транслируемые через жрецов. Проведение сложных обрядов может потребовать дополнительных материальных компонентов (см. ниже). Кроме того, для удостоверения проведения сложного обряда, жрец должен использовать «жетон обряда». В начале цикла жрец может получить от регионального мастера до трех жетонов обряда. Каждый раз, проводя сложный обряд, жрец должен порвать жетон обряда если обряд не имеет цели, либо передать жетон цели обряда для последующего отыгрыша.

4.3. Чудеса – это мощная, но крайне редкая манифестация божественной силы, транслируемая через опытного жреца. Каждый жрец уровня «первосвященник» может воззвать к силам и сотворить не более одного чуда за игру. Отыгрыш чуда должен быть обязательно визуализирован, а игромеханический эффект заранее обговорен с региональным мастером и мастером по сюжету. Примеры возможных вариантов чуда: воскрешение персонажа, остановка эпидемии в городе, создание проклятой вещи и т.д..

5. Проповеди и религиозные праздники.

5.1. С целью поддержания веры в определенной локации, доме или команде, жрецы должны проводить проповеди и устраивать религиозные праздники.

5.2. Проповедь - открытое обращение жреца к людям с целью рассказать о своих богах, призвать внимание к какому-либо событию или социальному аспекту жизни, напомнить о том, как следует жить. Проповедь может происходить как в священном месте, так и в любом другом. Обычно проповеди проводят утром и вечером или в связи с важным событием.

5.3. Религиозный праздник – это яркое событие, в котором принимают участие все или большинство жрецов локации. Религиозный праздник всегда посвящен какому-то значимому религиозному событию или чествованию божества. Религиозный праздник проводится один раз в цикл. *Например, жрецы Семибожия каждый игровой цикл проводят праздник в честь одного из Семерых – Отца, Кузнеца, Воина, Девы, Матери, Старицы и т.д.*

5.4. Если жрецы не исполняют своих прямых обязанностей, то вера паствы слабнет, а силы, дарованные божествами, покидают жрецов.

6. Храмы

6.1. Храмы – это строения или специально обозначенные участки на территории игры, служащие местом силы и проведения жреческих ритуалов, с габаритными размерами не менее чем 3х6м.

6.2. Храм должен иметь алтарь как сакральный центр храма или место принесения жертв.

6.3. С помощью инженерных работ, затрат экономических ресурсов, квестовых действий и т.п. храмы могут получить дополнительные возможности для жрецов своего культа, что указано на сертификате строения, например:

- увеличение количества реципиентов одного конкретного обряда, сотворённого в храме;
- получение жрецом дополнительных жетонов обряда в цикл;
- другие дополнительные возможности по согласованию с региональным мастером.

6.4. Информация о способах улучшения храма может быть найдена по игре или получена жрецом на старте игры.

7. Список обрядов

ПРОСТЫЕ ОБРЯДЫ

«Бракосочетание»

Цель: Жених и невеста

Материалы: Символ веры и предметы, символизирующие объединение в пары, например, плащ в Семибожии.

Эффект: Брак считается законным и может учитываться в правилах по власти и экономике.

Длительность: Немедленно.

«Принятие в веру»

Цель: Один персонаж

Материалы: Символ веры.

Эффект: После окончания отыгрыша, персонаж считается принятым в определенную веру. С этого момента предыдущее вероисповедание персонажа считается недействительным.

Длительность: Немедленно.

«Отлучение от веры»

Цель: Один персонаж.

Материалы: Символ веры.

Эффект: После окончания отыгрыша, персонаж считается исключенным из определенной веры и не может получать связанные с ней игромеханические эффекты. Региональный мастер делает соответствующую пометку в ДК персонажа, отлученного от веры.

Длительность: Немедленно.

«Принесение клятвы»

Цель: Один персонаж.

Материалы: Символ веры и предмет, на котором приносится клятва. Обычно должен быть связан с смыслом клятвы. Например, рыцарь клянется на мече, а жрец – на молитвеннике.

Эффект: Персонаж возлагает на себя какую-то значимую игровую обязанность или задачу и указывает срок выполнения. Содержание обязанности или задачи согласуется с региональным мастером. Если персонаж исполняет клятву, репутация дома или команды повышается на +1.

Длительность: До выполнения клятвы или до смерти персонажа.

«Наставление»

Цель: Один персонаж, который тянет жребий.

Материалы: Символ веры.

Эффект: После того, как персонаж вытянул первый камень, он может вернуть его в мешок и вытянуть другой. Повторно перетянуть камень нельзя никакими другими свойствами или умениями.

Длительность: Немедленно.

«Заупокойный обряд»

Цель: Один персонаж в состоянии «мертв»

Материалы: Символ веры и погребальный антураж (свечи, благовония и т.д.)

Эффект: Длительность пребывания персонажа в мертвятнике сокращается на 30 минут.

Длительность: Немедленно.

«Наложение рук»

Цель: Один персонаж в состоянии «Легко ранен»

Материалы: Символ веры.

Эффект: Персонаж перестает кровоточить и ему больше не грозит переход в состояние «Тяжело ранен».

Длительность: Немедленно.

СЛОЖНЫЕ ОБРЯДЫ

«СЕМИБОЖИЕ»

«Защита Отца»

Цель: Игровое строение (шатер, дом или другое небольшое строение).

Материалы: 1 жетон обряда, символ веры или весы.

Эффект: В выбранном строении не действует умение «Удар в спину» и нельзя отравиться ядом (яд, полученный ранее, продолжает работать).

Длительность: До конца цикла.

«Милосердие Матери»

Цель: Один персонаж в состоянии «Тяжело ранен».

Материалы: 1 жетон обряда, символ веры.

Эффект: Выбранный персонаж немедленно стабилизируется и восстанавливает 1 хит.

Длительность: Немедленно.

«Проведение Старицы»

Цель: Сам жрец.

Материалы: 1 жетон обряда, символ веры или фонарь.

Эффект: Игрок тянет жребий. Успех дает возможность задать развернутый вопрос мастеру. Ничья дает возможность задать вопрос «да/нет» мастеру. Провал не дает информации, кроме этого жрец теряет 1 дополнительный жетон обряда (если есть).

Длительность: Немедленно, но не более одного вопроса в цикл.

«СТАРЫЕ БОГИ»

Холодная гибель

Цель: Один персонаж

Материалы: 1 жетон обряда, символ веры. Возможно, вещь, принадлежащая персонажу-цели.

Эффект: После отыгрыша обряда, жрец касается персонажа и передает ему жетон обряда. Хиты персонажа становятся равны 1 независимо от доспешных умений и этот персонаж не может получать лечение (обычное или обрядовое). Если у жреца есть вещь персонажа-цели, то для эффекта обряда не нужно касание. В этом случае обязательно оповестить регионального мастера о данном обряде.

Длительность: До конца цикла или пока персонаж не умрет.

«Жертва Старым богам»

Цель: Один персонаж, принадлежащий к иному культу.

Материалы: 1 жетон обряда, символ веры, ритуальный нож или серп.

Эффект: Персонаж-жертва умирает, жрец взамен получает ресурсы или ингредиенты (кроме уникальных).

Длительность: Немедленно, но не более одной жертвы в цикл.

«Голоса Старых богов»

Цель: Сам жрец

Материалы: 2 жетона обряда, резной деревянный «лик».

Эффект: Жрец может провести обряд любого другого культа.

Длительность: см. описание конкретного обряда.

«УТОНУВШИЙ БОГ»

«То, что мертво умереть не может»

Цель: Один персонаж в состоянии «мертв»

Материалы: 1 жетон обряда, символ веры и погребальный антураж (свечи, благовония и т.д.)

Эффект: Длительность пребывания персонажа в мертвятнике сокращается на 1 час.

Длительность: Немедленно.

«Возроди раба твоего, как возродился ты сам»

Цель: Один персонаж, имеющий болезнь или находящийся под действием яда.

Материалы: 1 жетон обряда, символ веры, вода для омовения.

Эффект: Болезнь или яд прекращают действовать на выбранного персонажа, но переходят на жреца. При этом инкубационный период болезни или сроки действия яда увеличивается вдвое.

Длительность: Немедленно.

«Благословение камнем и солью»

Цель: Выбранный корабль.

Материалы: 1 жетон обряда, символ веры, ритуальная соль и камни.

Эффект: Выбранный корабль получает +5 осадных хитов.

Длительность: Пока корабль не будет уничтожен. Не более одного корабля в цикл.

«Р'ГЛОР, ВЛАДЫКА СВЕТА»

«Ночь темна и полна ужасов»

Цель: Сам жрец.

Материалы: 1 жетон обряда, символ веры, фонарь. Возможно, персонаж-жертва.

Эффект: Действует только после 20:00. На жреца, идущего с фонарем нельзя нападать, если он сам не нападет первым. Если была принесена жертва, то жрец может вести с собой до 5 человек.

Длительность: С момента проведения до утра. Не более одного обряда за ночь.

«Исцеление огнем»

Цель: Один персонаж, зараженный легкой или тяжелой болезнью.

Материалы: 1 жетон обряда, символ веры. Возможно, персонаж-жертва.

Эффект: Легкая болезнь прекращает действовать на выбранного персонажа. Если была принесена жертва, то персонаж может исцелиться от тяжелой болезни.

Длительность: Немедленно.

«Пламенное проклятье»

Цель: Один персонаж

Материалы: 1 жетон обряда, символ веры. Возможно, персонаж-жертва. Возможно, вещь, принадлежащая персонажу-цели.

Эффект: После отыгрыша обряда, жрец касается персонажа и передает ему жетон обряда. Выбранный персонаж не может держать оружие в руках. Если была принесена жертва, то персонаж не может держать оружие в руках и носить доспех. Если у жреца есть вещь персонажа-цели, то для эффекта обряда не нужно касание. В этом случае обязательно оповестить регионального мастера о данном обряде.

Длительность: До конца цикла или пока персонаж не умрет.

ПРАВИЛА ПО ДОМУ

1. Общие положения

1.1 Дом – это основная социальная ячейка феодального общества Вестероса. Большинство жителей Семи королевств входят в состав домов или связаны с домами. Даже мастера или служители культов, которые формально не являются членами дома, служат лорду дома и его жителям.

1.2 Дома делятся на малые, большие и великие. В зависимости от размера, дом располагает владениями, экономическими постройками, уровнем престижа при дворе, количеством уникальных специалистов (мастер, алхимик, жрец и пр.) и т.д.

- лордом *малого дома* может быть игрок, у которого в подчинении не менее 4 других игроков из его дома,

- лордом *большого дома* может быть игрок, у которого в подчинении не менее 9 других игроков из его дома,

- лордом *великого дома* может быть игрок, у которого в подчинении не менее 19 других игроков из его дома,

1.3 Каждый дом приписан к конкретной локации, а его размер зафиксирован в сетке ролей. Если вы не уверены в какой локации должен находиться ваш дом или какого он размера, вы всегда можете уточнить у регионального мастера или ГМа.

2. Свойства дома

2.1 Каждый дом обладает набором игротехнических свойств и качеств. В течение игры эти свойства могут меняться, пропадать или появляться в зависимости от действий игроков.

2.2 Обязательные свойства:

- **Знамя дома** – это стяг размером не менее 50х90 см. Знамя понадобится во время штурма локации или захвата стратегических точек. Знамя выступает местом выдачи лент второй жизни во время боевых взаимодействий. При отсутствии знамени ленты использовать нельзя (см. правила по Военным кампаниям).
- **Владения дома** – это сертификат, который получает глава дома. Владение дает пассивный доход лорду, улучшает репутацию дома, определяет максимально доступное число лент второй жизни для боевки. Владения могут быть отчуждены в результате штурма, переданы во владение вассалу, обменяны, заложены в Банке и т.д. Количество владений на старте игры зависит от размера дома: Малый дом – 1 Владение, Большой дом – 3 Владения, Великий дом – 5 Владений. *Например, малый дом Селитгар – 1 владение «остров Клеиня», большой дом Веларион – 3 владения «замок Дрифтмарк», «порт Спайстаун», «порт Халл», великий дом Таргариен – 5 владений «крепость Драконий камень», «крепость Грачиный приют», «замок Камнеплас», «порт Приветная бухта», «разрушенный замок Шепоты».*
- **Экономические постройки.** Каждый дом, независимо от размера должен обладать минимум одной экономической постройкой (подробнее в правилах по Экономике). Эта постройка является базовым источником ресурсов для дома. Большой дом может обладать двумя постройками, Великий дом – тремя.
- **Темная тайна.** Тайна – это скрытая игровая информация об игровых персонажах из Дома. Если информация становится доступна, то дом теряет репутацию (подробнее в правилах по Власти). Количество тайн на старте игры зависит от размера дома: Малый дом – 1 тайна, Большой дом – 2 тайны, Великий дом – 3 тайны. Стартовое количество тайн в доме может быть увеличено в связи с выбором прошлого игроков из этого дома. Все тайны заявляются заранее и согласовываются с региональным мастером и с мастером по сюжету. *Например: малый дом Ройсов постигла неудача и на все его скудные угодья обрушился неурожай. Чтобы прокормиться и не ударить в грязь лицом при дворе, лорд Ройс занял крупную сумму в Железном банке, но отдавать ее пока нечем.*
- **Порядок наследования.** На начало игры должен быть определен порядок наследования титула лорда или леди дома. В течении игры порядок наследования может быть изменен действиями игроков. *Пример порядка наследования: лорд – сын лорда – брат лорда – дочь лорда.*
- **Соотношение дворян и простолюдинов.** На старте игры число персонажей-дворян в одном доме не может превышать число персонажей-простолюдинов. Для подсчета соотношения «жрецы» и «мастера» считаются простолюдинами, даже если имеют благородное происхождение.

2.3 Возможные свойства:

- **Огражденная территория.** По желанию игроков, вход на игровую территорию дома может быть огражден. Для этого нужна конструкция, обладающая осадными хитами, например ежи, КПП, ворота и т.д.
- **Реликвия дома.** Реликвия – это уникальный предмет с особыми свойствами. Примером реликвии может выступать оружие из валирийской стали («Темная сестра», «Черное пламя», «Лед» и т.д.) или другой значимый предмет (рунический доспех Ройсов или плавниковый трон Веларионов). Свойства реликвии обговариваются до игры с региональным мастером и мастером по сюжету. В процессе игры создать или воспроизвести реликвию нельзя. Утрата реликвии ведет к снижению репутации дома.
- **Уникальные специалисты.** На службе лорда дома могут состоять уникальные специалисты, число которых ограничено. Так, независимо от размера, в доме может быть только один мейстер и один алхимик. Если в доме не заявлен мейстер, то можно заявить двух алхимиков. Количество жрецов на службе дома зависит от его размер: малый дом – 1 жрец, большой дом – 2 жреца, великий дом – 3 жреца.

3. Команды

3.1 Помимо домов, игроки могут формировать команды. Команда представляет группу единомышленников, объединенную общим экономическим, военным, религиозным или другим интересом. *Например, команда бродячего театра, наемная рота «Золотые мечи» или странствующий культ Балериона.*

3.2 Команда не обладает Владениями на начало игры и не получают пассивный доход, но могут заявлять экономические постройки на территории Владения, принадлежащего какому-то дому. *Например, команда бродячего театра может заявить свои представления на территории любого дома, отчислая местному лорду долю. Или команда наемников может разбить лагерь на территории дома, согласившегося их принять за услугу.*

3.3 В команде на начало игры нет обязательных Темных тайн, нет Реликвии и не нужно назначать порядок наследования.

3.4 У команды может быть знамя, если это соответствует игровой роли команды, например, отряд наемников.

3.5 Количество уникальных специалистов в команде такое же, как у дома (см. выше). Наличие мейстера в команде обязательно обсуждается с региональным мастером.

3.6 Каждая команда должна быть обязательно приписана к какой-либо локации, даже если ведет кочевой образ жизни. Это нужно для упрощения организаторских моментов (ответственный региональный мастер, мертвяник и т.д.)

ПРАВИЛА ПО ВЛАСТИ

1. Общие положения

1.1. Власть – это возможность распоряжаться другими и подчинять своей воле. В феодальном мире Вестероса власть дается благодаря социальному статусу, деньгам и военной силе.

1.2. В рамках нашей игры «Власть» означает особые свойства, которые получает персонаж или команда, обладающие игровой властью, а также возможность воздействовать на других персонажей, вынуждая их действовать или препятствуя их действиям.

2. Титулы и права

2.1 Титулы в феодальном обществе Вестероса считаются привилегией благородного сословия и не доступны простолюдинам. На игре моделируется четыре титула, которые дают своему владельцу игровые права: Король/Королева, Принц (только для жителей Пентоса), Лорд, Рыцарь-ленник. Персонаж-дворянин в заявке может указать желаемый титул, который согласуется с региональным мастером.

2.2 **Рыцарь-ленник** – это самый нижний уровень власти, связанной с владением землями. Ленником становится рыцарь, который за свою службу или иным образом получил земельной надел (читай, Владение) и теперь обладает определенной финансовой независимостью. Рыцарь-ленник обязан военной службой тому лорду, который даровал ему земли (лорд дома, хранитель или король). Титул

рыцаря не наследуется, но рыцарь-ленник может получить титул лорда и тогда становится основателем своего дома.

Права рыцаря:

- рыцарь может получать доход со своего Владения и тратить его по своему усмотрению.
- рыцарь может задерживать преступников и нарушителей на своей земле (в локации), но не имеет права их судить или казнить.
- добить рыцаря может только другой рыцарь или персонаж с более высоким титулом. Не касается убийств с помощью «Удара в спину».
- к рыцарям обращаются «сир».

2.3 Лорд - наследственный титул знати. Титул лорда, обычно, носит глава дворянского дома. Титул «лорд» не предполагает деление на лордов малых и больших домов, в вопросах статуса все лорды равны. Лорд обязан военной службой королю. Лорд должен поддерживать мир и порядок на своей земле. Титул лорда дает право носить фамилию и иметь герб, которые передаются по наследству.

Права лорда:

- лорд может получать доход со своего Владения или Владений и тратить его по своему усмотрению.
- лорд обладает правом «темницы и виселицы», т.е. он может судить, заключать в тюрьму или казнить на своей земле.
- лорд может собирать налоги со своих подданных.
- лорд может передать одно из своих Владений рыцарю.
- лорд может «созвать знамена», т.е. отдать приказ о сборе армии под своим командованием (см. правила по боевым ивентам и штурмам).
- добить лорда может только другой лорд или персонаж с более высоким титулом. Не касается убийств с помощью «Удара в спину».
- к лорду обращаются «милорд» или «миледи».

2.4. Принц — это титул главы вольного города Пентоса. Титул принца — пожизненный, но не наследуемый. После смерти принца выбирается новый принц. Принц Пентоса никак не связан с феодальной системой Вестероса и не обязан лордам или королю службой. Для игровых взаимодействий, принц обладает всеми правами лорда (см. выше). Для отыгрыша, принц Пентоса считается более престижным титулом, чем лорд, но менее престижным, чем король/королева.

2.5 Король - это самый высокий феодальный чин в Семи королевствах. По закону, все земли (читай, Владения) находятся в его собственности, но для несения службы король отдает в управление часть земель лордам. Король обязан поддерживать «королевский мир», т.е. обязан защищать подданных в обмен на подчинение. Лорды, которые подчиняются королю также обязаны соблюдать «королевский мир». Король обладает всеми теми же правами, что и лорд, но имеет ряд особых прав:

- король может даровать титул «лорд» рыцарю или простолюдину.
- король может лишить лорда его титула.
- король может признать бастарда законным наследником лорда.
- добить короля может только другой персонаж королевской крови. Не касается убийств с помощью «Удара в спину».
- к королю обращаются «Ваша милость». Возможны варианты «государь» или «государыня».

3. Снизу наверх и сверху вниз.

3.1 Внизу феодальной лестницы Семи Королевств находятся простолюдины — крестьяне, горожане, торговцы и другие. Они не владеют ни землями, ни титулами и, хотя общая социальная мобильность среди простолюдинов невелика, такое случается.

3.2. Простолюдин может подняться вверх по лестнице социальной иерархии в следующих случаях:

- **Посвящение в рыцари.** Любой другой рыцарь может посвятить простолюдина в рыцари (не более одного посвящения в цикл). Это не дает сиюминутных преимуществ, но в перспективе может помочь с продвижением.
- **Выгодный брак.** В редких случаях благородные заключают брак с простолюдинами, после чего простолюдин из этой пары обретает новый статус.
- **Благосклонность лорда.** Лорд, имеющий свободные Владения, может выделить простолюдину одно из Владений за заслуги.

- **Благосклонность короля.** За заслуги перед короной, король может даровать простолюдину Владение и титул лорда.

3.3. Как простолудин может подняться вверх, так дворянин может утратить свой статус, а за ним и власть. Произойти это может в следующих случаях:

- **Дом утратил последнее Владение.** В таком случае лорд дома теряет свой титул, пока не вернет себе хотя бы одно Владение.
- **Королевская немилость.** Король может лишить лорда его титула. В таком случае бывший лорд продолжает считаться рыцарем, но прав лорда больше не имеет.
- **Наука или религия.** Мейстеры и жрецы находятся за пределами иерархического порядка. Поэтому, если дворянин поступает учиться на мейстера или решает стать жрецом, он теряет свой статус и власть в феодальной иерархии.

4. Репутация.

4.1. Репутация показывает, насколько дом или команда известны и уважаемы в Семи королевствах и за их пределами. Сверхшения и победы увеличивают репутацию, бесчестные поступки и нарушенные обеты снижают репутацию. Чем выше репутация, тем больше игровые бонусы, которые получает дом или команда.

4.2. За каждые 10 баллов репутации свыше первых 10, дом получает следующие бонусы:

- +5 лент жизни для штурмов и ивентов каждый цикл.
- увеличение пассивного дохода с каждого Владения на +1 золотой.
- дипломатический иммунитет для лорда/леди дома, если репутация дома лорда выше.

Например, дом Ланнистеров обладает репутацией 32. Это на 20 баллов выше изначальной репутации дома. Значит, в начале цикла лорд дома Ланнистеров получит +10 лент жизни и +2 золотых к доходу от каждого имеющегося Владения. Более того, если лорд дома Ланнистеров попадет в плен, то казнить его сможет только лорд с репутацией выше, чем у лорда дома Ланнистеров.

4.3. Изначальное значение репутации великого или большого дома – 10, малого дома – 5. Команда, не являющаяся домом, всегда имеет изначальное значение репутации равное 5, независимо от количества человек в команде. Изначальное значение репутации может быть изменено за счет предыстории персонажей из этого дома. Например, предыстория «Вел разгульный образ жизни» понизит репутацию дома на -3, а предыстория «Принимал участие в знаменитом турнире» повысит репутацию дома на +2.

4.4. В течение игры репутация может как возрастать, так и убывать. Динамику репутации фиксирует региональный мастер. Чтобы событие было засчитано региональным мастером, у него должны быть свидетели или иные доказательства, например, квестовый предмет. Ниже представлены игровые события, которые повышают или понижают репутацию. Игроки могут предлагать свои варианты Сверхшений и Бесчестия на рассмотрение региональным мастерам.

Сверхшения:

- Завершение персонального квеста.
- Завершение командного или сюжетного квеста.
- Победа в турнире.
- Победа в поединке чести.
- Подвиг во имя дамы сердца.
- Подарок даме сердца, привезенный из другого города.
- Сопровождение паломников.
- Уничтожение или пленение банды разбойников

Бесчестие:

- Раскрытие темной тайны Дома.
- Потеря реликвии Дома.
- Святотатство.
- Клятвопреступничество.
- Поражение в поединке чести.
- Бесчестное убийство рыцаря в поединке (поединок не был до смерти).
- Оскорбление или невнимание к своей даме.

Нарушение правил игры (например, не считал хиты).

ПРАВИЛА ПО МОРЕХОДСТВУ

1. Общие положения

1.1. На игре моделируется морское судоходство по Узкому морю.

1.2. Локации «Драконий Камень», «Королевская Гавань» и «Пентос» должны построить порты согласно данным правилам. Локации «Винтерфелл» и «Штормовой предел» не обязаны строить порты, но могут построить их, если планируют играть в судоходство.

1.3 Суда находятся в игре с 10:00 до 20:00 без ограничений. С 20:00 экипаж судна не может использовать дистанционное оружие и осадные машины. Так же судно, идущее после 20:00, должно обязательно использовать антуражные сигнальные огни (на носу, на мачте, на корме).

2. Характеристики судов

2.1 На игре моделируется три типа судов:

- Корабль - жесткий каркас с бортом не ниже 75 см, парус, длина корабля не меньше 3 метров.
- Лодка - жесткий каркас с бортом не ниже 50 см, парус или весла, длина лодки не больше 3 метров.
- Баржа - жесткий каркас с бортом не ниже 50 см, нет паруса и весел.

2.2 Судно должно держать форму и стоять без экипажа. Все корабли и лодки проходят фотодопуск или принимаются мастерами до игры. Неэстетичные суда или с суда, выполненные с нарушениями правил, не будут допущены до игры.

2.3. Скорость движения судна ограничена только возможностями игроков.

2.4 Все суда обладают осадными хитами. Стартовые осадные хиты корабля – 5, лодки – 2. В зависимости от размеров судна и антуража, его игровые характеристики могут быть изменены:

- составная мачта (стенга, декоративный марс, ванты) +1 хит,
- вторая мачта +1 хит,
- наличие юта, или бака выдерживающего игроков аналогично правилам штормовых стен и перекрытий +1 хит

2.5 Осадная хитовка судов может быть увеличена с помощью умения Инженерия и с помощью обрядов жрецов Утонувшего бога.

2.6. Каждое судно перед игрой получает сертификат, в котором указано название корабля, порт приписки, количество осадных хитов и пассажироместимость. При изменении данных параметров, правки в сертификат вносит региональный мастер.

3. Навигация.

3.1. Суда перемещаются по полигону как угодно, но посадка и высадка пассажиров осуществляется только в портах и точках, где разрешено причаливание (локации без портов, игротехнические локации, данжи и т.д.).

3.2. Корабли и лодки могут перемещаться самостоятельно, баржа только буксируется лодкой или кораблем. Корабль может тянуть до 5 барж, лодка - 1 баржу. В случае потери буксира, баржа медленно дрейфует к ближайшему порту или точке причаливания.

3.3 Судно может отправиться в плавание только если на борту есть минимальный экипаж. Для лодки и корабля — это один персонаж с умением Мореход. Барже такой персонаж не требуется. Если в момент прибытия на судне нет персонажа с умением Мореход, это негативно сказывается на жребии (см.ниже).

3.4 Когда судно отплыло из порта, никакие игровые взаимодействия кроме устного общения с его командой невозможны до момента прибытия в порт.

4. Морской бой и абордаж.

4.1. Во время движения суда не могут вступать в игровые взаимодействия, в т.ч. и дистанционную боевку с игроками, находящимися на суше за пределами городов.

4.2. При входе в порт или если судно проплывает мимо города, оно может быть обстреляно дистанционно осадными машинами, дистанционным оружием со стен и башен города, с территории порта или с судов, находящихся в порту. И наоборот, суда могут атаковать стены, людей и военные машины на стенах и в порту. Ограничения по дистанции нет. Снаряды, снимающие осадные хиты, поражают судно в плавании при попадании в парус или корпус судна. При попадании в игроков снаряды осадных машин и дистанционного оружия снимают хиты по общим правилам боевки.

- 4.3. Команда одного судна в плавании может дистанционно обстреливать другое судно по общим правилам боевых взаимодействий.
- 4.4. Корабль, но не лодка может быть оснащен военной машиной.
- 4.5. Если во время плавания судно потеряло несколько, но не все осадные хиты, это никак не сказывается на судне и экипаже. Все осадные хиты судна восстанавливаются при заходе в любой порт. Время восстановления зависит от ранга капитана судна.
- 4.6. Если судно потеряло все осадные хиты, оно перестает двигаться и начинает тонуть. Пассажирам дается 3 минут, чтобы пересесть на другое судно или выйти в порту. Если этого не произошло, то все пассажиры надевают белые повязки и направляются шагом в ближайший порт, где могут снять повязки и продолжить игру в состоянии тяжелого ранения. Все игровые ценности уничтожаются вместе с потопленным судном.
- 4.7. Капитан уничтоженного судна самостоятельно рвет его сертификат. С этого момента судно находится вне игры 4 часа. Восстановление корабля требует траты денег или ресурсов. После уплаты необходимой суммы, региональный мастер выдает новый сертификат судна.
- 4.8. Абордаж. Одно судно может взять другое на абордаж. Для этого необходим специальный инструмент — кошка. Моделируется веревкой с протектированным грузом (лучше штормовой якорь). Для начала абордажа необходимо бросить кошку так, чтобы груз оказался на другом судне. Кошку можно перерубить 10 ударами оружия большой амплитуды. После чего она выбрасывается с корабля и может быть заброшена повторно. После того как корабли сошлись борт-в-борт, атакуемый корабль прекращает движение и объявляется абордаж. Игроки вступают в бой согласно правилам Боевых взаимодействий. По завершении боевых действий победившая сторона может взять пленных и груз, если это позволяет пассажировместимость их судна.

5. Порты.

- 5.1. Порт - это 20-тиметровая зона, отмеченная веревкой с пирсами из досок или фанеры, к которым пристают корабли. Возможна имитация воды (сетка или баннер). Место порта согласовывается с региональным мастером и с мастером по боевым взаимодействиям. Порты можно укреплять стенами или другими фортификациями.
- 5.2. Все игротехнические действия, связанные с судном (починка, улучшение, благословление обрядом, кража груза или судна), возможны только в порту. На точках причаливания возможны только погрузка или выгрузка пассажиров. Осадные хиты судна не восстанавливаются во время стоянки на точках причаливания.

6. Судовой журнал.

- 6.1. Команда судна самостоятельно подготавливает до игры и ведет в процессе игры Судовой Журнал. Судовой журнал является неотчуждаемой игровой ценностью, то есть в него можно смотреть, использовать информацию из него, но журнал не может быть похищен.
- 6.2. В судовой журнал может вноситься следующая информация по каждому плаванию: список команды и пассажиров, перепись груза, маршрут и цель. Рекомендуется также вносить в Судовой Журнал встреченные на пути препятствия, договоренности, байки и прочие атмосферные моменты, создающие историю корабля и команды.
- 6.3. Судовой журнал берется с собой, когда судно отправляется в плавание. Судовой журнал обязательно демонстрируется региональному мастеру по прибытии в порт, после чего капитан судна тянет жребий (см. приложение в конце главы). Успех означает, что судно завершило плавание без происшествий и капитан судна получает одну печать в судовом журнале. Ничья означает, что судно завершило плавание без каких-либо игротехнических последствий. Провал означает, что за время плавания с судном произошло какое-то происшествие (определяет региональный мастер). Возможные варианты происшествий: потеря груза, тяжелое ранение одного или нескольких пассажиров, пробоина в корпусе, которая требует немедленной починки и т.д. Если в результате такого происшествия капитан остается в живых, он получает печать в судовом журнале.
- 6.4. Если судно ходило не в порт, а к точке причаливания, капитан может описать это путешествие в судовом журнале и по возвращении в порт приписки продемонстрировать журнал региональному мастеру. Если региональный мастер сочтет описание достаточным, то он может предложить потянуть капитану жребий по обычным условиям.
- 6.5. Капитан, у которого в судовом журнале находится менее 5 печатей, имеет звание «капитан 3 ранга». Капитан, у которого накопилось 5 печатей, получает звание «капитан 2 ранга». Капитан, у

которого накопилось 10 печатей, получает звание «капитан 1 ранга». При достижении нового ранга, капитан получает соответствующую отметку в ДК. Ранг капитана влияет на жребий, на время восстановления осадных хитов судна и на цену сертификата судна.

7. Жребий.

После прибытия в порт, капитан судна тянет жребий вместе с региональным мастером.

Стартовый жребий: 3 белых камня, 3 черных камня.

- + 1 белый камень за каждый ранг капитана выше третьего (+1 за второй ранг, +2 за первый),
- +1 белый камень, если на судне есть жрец Утонувшего бога,
- +1 черный камень, если судно потеряло часть осадных хитов,
- +1 черный камень, если на судне недостаточно персонажей с умением «Мореход»,
- +1 черный камень, если судно швартовалось к точке причаливания,

Региональный мастер может добавить +1 белый камень или +1 черный камень по своему усмотрению. Например, +1 белый камень за то, что команда исполняла морские песни или +1 черный камень за то, что на судне были больные пассажиры.

ПРАВИЛА ПО МЕДИЦИНЕ

1. Медицина для персонажей не-медиков.

1.1. В процессе игры ваш персонаж может находиться в одном или нескольких из этих состояний: Легкое ранение, Тяжелое ранение, Травма, Болезнь.

1.2. Легкое ранение и Тяжелое ранение, обычно, наступают в следствие участия в боевой ситуации. Травма может быть получена как результат неудачного лечения или Пыток. Болезнь можно получить в другой локации или в данже, а также после встречи с игротехниками.

1.3. Лекарь и Мейстер могут вылечить ранения и болезни, алхимик может сварить зелье, которое поможет вылечить болезнь. Избавиться от травмы можно, но это долго и сложно.

2. Медицина для персонажей с умением «медицина».

2.1. Есть три уровня медиков: «начинающий медик», «опытный медик» и «медик-эксперт». Все игроки с умением «медицина» начинают игру с уровня «начинающий медик», если не сказано иное. Персонаж с умением «Мейстер» считается медиком-экспертом. Начинаящий медик может лечить легкие и тяжелые ранения, а также врачевать простые болезни. После того, как начинающий медик успешно вылечил пятерых пациентов (тяжелое ранение или болезнь), он получает статус опытного медика. Опытный медик может так же лечить сложные болезни и травмы. После того, как опытный медик успешно вылечил еще пятерых пациентов (тяжелое ранение или болезнь), а также получил в свою книгу лекаря рецепты исцеления минимум двух неизвестных ему ранее болезней, он получает статус медика эксперта. Медик эксперт всегда добавляет +1 белый камень к жребию во время медицинских процедур.

2.2. Перечень антуража и инструментария. Для полноценного отыгрыша медицины необходимо иметь:

- Книга Лекаря – антуражная книга, в которой медик вносит данные о лечении пациентов (требуется печати регионального мастера), заболеваемости, а также информацию об изученных болезнях, новых методах лечения, научных достижениях и т.д.
- Сумка Лекаря – сумка для хранения перевязочных материалов, нюхательных солей, зелий, инструментов и т.п. – для оказания медицинской помощи в полевых условиях.
- Набор перевязочных материалов в виде полос светлой натуральной ткани минимальной шириной 7 см. Допускается их предварительная порезка.
- Нюхательные соли – одна или несколько закрытых антуражных баночек с порошком.
- Набор антуража для отыгрыша хирургии – как минимум – скальпель или нож.
- Катушка пластыря телесного цвета (лучше несколько), игла и черные нитки – для отыгрыша наложения швов как заключительного этапа хирургии.
- Набор антуража для отыгрыша терапии – антуражные контейнеры с лечебными средствами (мази, пиявки и т.п.), склянки с жидкостью и т.д.
- Антуражные пишущие приборы и листы бумаги.

Также рекомендуется иметь:

- Песочные часы (5 минут) – для хронометража лечебных действий.
- Носилки или подстилку минимальными размерами 1 x 1,5 м – для размещения больных в полевых условиях.
- Канцелярский клей для приклеивания этикеток.
- Тональные средства, грим, коллодий для создания искусственных шрамов и рубцов.

2.3 Лечебные действия

- 3 Лечебные действия
 - 3.1. Лечебные действия производятся персонажами с умениями “Медицина” или “Мейстер”. При необходимости возможно привлечение других персонажей под присмотром лекаря.
 - 3.2. Весь лечебный процесс разделяется на лечебные действия. Каждое лечебное действие длится не менее 5 минут. В зависимости от вида недуга может потребоваться различное соотношение лечебных действий, при этом последовательность их выполнения не имеет принципиального значения. В лечебные действия входят:
 - принятие зелий – зелья изготавливаются алхимиками, принимаются кем угодно, зелья могут вылечить отравление ядом или остановить течение болезни.
- хирургическое вмешательство – показано при тяжелом ранении и физических травмах.
- душевспасительная беседа – проводится между лекарем и больным, вместо лекаря может выступать жрец. Беседа показана при ментальных травмах и некоторых болезнях,
- кровопускание и пиявки – терапевтическое средство, показанное при некоторых болезнях (указано в рецепте),
- прижигание огнём или кислотой – терапевтическое средство, показанное при физических травмах и некоторых болезнях,
- целебные мази и компрессы - терапевтическое средство, показанное при некоторых болезнях (указано в рецепте),
- пост и молитва - показаны при отравлениях и некоторых болезнях.

3. Оказание медицинской помощи.

3.1. Стабилизация — наложение повязки, предотвращающее дальнейшую потерю хитов персонажа по истечении 15 минут с момента получения ранения. Повязка стабилизирует хиты, пока остаётся на месте наложения, без ограничения по времени.

3.2. Лечение лёгкого ранения. Лечение лёгкого ранения производится только персонажем с умением “Медицина”, в полевых условиях использование подстилки обязательно. Персонаж, получивший лёгкое ранение, должен быть размещён в положении “лёжа”. Медик накладывает повязки на раненые части тела. Раненый должен оставаться в положении “лёжа” в течение 10 минут после наложения всех повязок. По истечении этого времени персонаж считается излеченным – восстанавливаются все хиты и перестают действовать штрафы от ранений, можно снимать все повязки. До окончания лечения пациент продолжает быть стабилизированным легко раненым.

3.3. Лечение тяжёлого ранения. Лечение тяжёлого ранения производится только персонажем с умением “Медицина” и только в помещении. Помещение может быть любым, но госпиталь и храм дают больший шанс на успех при жребии. Персонаж, получивший тяжелое ранение, должен быть размещён в положении “лёжа”. Отыгрывается хирургическое вмешательство, после чего пациент тянет жребий (см. ниже). Успех означает, что операция прошла успешно и срок восстановления всех хитов сокращен до 10 минут. Ничья означает, что персонаж выжил, но должен оставаться в положении “лёжа” в течение 20 минут после окончания операции. Провал означает, что персонаж выжил, но получил физическую Травму (см. ниже) и должен оставаться в положении “лёжа” в течение 30 минут после окончания операции. По истечении постоперационного времени персонаж считается излеченным – восстанавливаются все хиты и можно снимать все повязки и швы.

3.4 Травмы. Травмы – это игромеханические состояния, которые влияют на действия персонажа. Персонаж может получить травму в результате неудачного хирургического воздействия, в результате пыток, во время взаимодействия с игротехниками или иным способом. Травмы делятся на физические и ментальные.

3.4.1 Физические травмы:

- «Травма ноги»: с момента получения, персонаж не может перемещаться бегом и ему требуется опора для перемещения (палка, костыль и т.д).
- «Травма груди»: с момента получения, персонаж не может использовать доспешные умения, кроме «легкого доспеха».
- «Травма руки»: с момента получения, персонаж не может использовать двуручное оружие, а травмированная рука должна находиться на перевязи.
- «Ослеп на один глаз»: с момента получения, персонаж должен носить повязку, закрывающую один глаз.

3.4.2. Ментальные травмы:

- «Голоса в голове»: с момента получения, персонаж начинает слышать голоса (заклятого врага, погибших друзей, дамы сердца и т.д.), которые активно ведут с ним диалог.
- «Депрессия»: с момента получения, персонаж прекращает любые дела, замыкается в себе и впадает в уныние.
- «Ненасытность»: с момента получения, персонаж навязчиво стремится удовлетворить все свои нужды (в еде, напитках, сексе, насилии), но удовольствия не получает.
- «Паранойя»: с момента получения, персонаж видит врагов во всех, кто его окружает.

3.4.3. Лечение травм. Лечить травмы может только персонаж с умением «Мейстер» или опытный медик. Лечение травм требует длительного ухода за пациентом – врачебные воздействия должны продолжаться не менее 30 минут. Физическая травма лечится комбинацией из хирургического вмешательства и одной любой другой процедуры. *Например, травма ноги может быть исцелена хирургическим вмешательством с последующим применением тиявок.* Ментальная травма лечится комбинацией из душевспасительной беседы и одной любой другой процедуры. *Например, голоса в голове могут быть исцелены душевспасительной беседой с последующим постом и молитвой.* Некоторые зелья могут снимать симптомы травм на время, но не исцелять их полностью.

3.5 Болезни. Болезнь – ограничение игровых возможностей персонажа, которое сопровождается действиями, обязательными к отыгрышу. Распространяется в виде сложенных листов бумаги с описанием симптомов. При получении карточки болезни, персонаж, если он ещё не болеет этой болезнью незамедлительно вкладывает листок в ДК и следует её тексту.

3.5.1 Каждая болезнь протекает в три этапа. В зависимости от болезни, первый и второй этап могут иметь разную продолжительность. Как только заканчивается один этап, игрок открывает вторую страницу карточки болезни, отыгрывая новые симптомы. Если болезнь простая, то первый и второй этап характеризуются только симптомами, влияющими на отыгрыш. Если болезнь сложная, то уже со второго этапа персонаж может получать игромеханические последствия. Если время второго этапа закончилось, а болезнь не была вылечена, игрок открывает третью страницу, эффективно получая последствия данной болезни. Обычно это некоторое игровое ограничение или состояния, которое остается с персонажем, пока последствия болезни не будут вылечены.

3.5.2. Персонаж может болеть сразу несколькими разными болезнями. Одновременно можно лечить несколько болезней и отравлений. Каждый курс лечения проводится полностью, даже если их пункты пересекаются.

3.5.3. Лекарь или мейстер может лечить болезнь, если в его книге есть описание её лечения, заверенное мастерской печатью. Знания о новых болезнях можно найти в приключениях, получить как награду за задание, купить у мастерского торговца, получив свиток с описанием или скопировать из книги другого лекаря. Персонаж с умением «Медицина» может 2 раза в цикл создать свиток с описанием лечения болезни, потратив на изготовление свитка 5 ресурсов. Лекарь самостоятельно заполняет свиток и заверяет печатью у регионального, сдав ресурс.

3.5.4. Описания известных им болезней и способы их лечения будут высланы всем игрокам с умением «Медицина» перед игрой.

3.5.5. В редких случаях возможно массовое заражение – вспышка (действует на здание, плотно стоящую группу персонажей или в небольшом радиусе от инициатора, обязательно подтверждается сертификатом, заверенным мастерской печатью). Медицинская маска, обработанная специальной пропиткой, изготавливаемой алхимиками, защищает от заражения. В качестве маски может использоваться антуражная тканевая повязка, скрывающая рот и нос или маска чумного доктора. Частичная или полная защита от болезней может быть обеспечена при помощи зелий или обрядов.

4. Госпиталь

4.1. Госпиталь – это игромеханическое строение, необходимое для проведения процессов лечения и восстановления. Госпиталь считается оборудованной постройкой для жребия (см. ниже). Госпиталь может быть полевой и стационарный.

4.2. Полевой Госпиталь – это вид передвижного госпиталя, состоящий из крепко натянутого тента с минимальными габаритами 3 х 4 м, в тени которого находится минимум один операционный стол и лежак. Полевой Госпиталь может быть развернут в любой игровой зоне, при обязательном согласовании с региональным мастером.

4.3. Стационарный Госпиталь – это закрывающийся шатер или макет крытого здания с минимальными габаритами 3 х 4 м, внутри которого находится минимум один операционный стол и лежак.

4.4. Госпиталь обязательно верифицируется сертификатом с мастерской печатью. Сертификат должен быть размещён на видном месте. Госпиталь может получить ограниченное количество инженерных улучшений. Наличие улучшений и их эффекты отображаются в сертификате постройки.

5. Жребий

После лечения тяжелого ранения или после лечения болезни пациент тянет жребий.

Стартовый жребий: 3 белых камня, 3 черных камня.

+ 1 белый камень за медицинскую постройку или храм.

+ 1 белый камень за каждый уровень улучшения медицинской постройки.

+1 белый камень за медика эксперта.

+1 черный камень за необорудованную постройку.

+1 черный камень если болезнь сложная.

+1 черный камень за каждую невылеченную травму или болезнь пациента.

Региональный мастер может добавить +1 белый камень или +1 черный камень по своему усмотрению. Например, +1 белый камень за наглядный и убедительный отыгрыш врачебных действий или +1 черный камень за то, что в госпитале антисанитарные условия.

ВИД НЕДУГА	ЛЕЧЕБНЫЕ ДЕЙСТВИЯ
Легкое ранение	Перевязка, лечебное действие не требуется.
Тяжелое ранение	1 хирургическое лечебное действие
Травма физическая	1 хирургическое лечебное действие + любое другое действие
Травма ментальная	1 терапевтическое лечебное действие 1 хирургическое лечебное действие + любое другое действие
Простая болезнь	2 (в описании указано каких)
Сложная болезнь	3 (в описании указано каких)
Отравление ядом	3 лечебных действия

ПРАВИЛА ПО АЛХИМИИ

1. Алхимия для персонажей не-алхимиков.

1.1. Алхимик может изготовить снадобье, которое как-то повлияет на характеристики вашего персонажа. Алхимик может изготовить яд и противоядие, если у него есть рецепт или ему известны компоненты яда.

1.2. Если Ваш персонаж уже отыграл, что выпил из пробирки, то надо разворачивать описание, проверять наличие мастерской печати, читать текст – и исполнять.

1.3. В процессе игры Вам могут встретиться игровые Растения и Металлы. Возможно, алхимик захочет выкупить или выменять их у Вас.

1.4. Алхимическая лаборатория – это не боевая зона. Вся находящаяся в лаборатории химическая или любая бытовая посуда и реагенты для проведения реакций не являются предметами в игре, они не собираемы и не уничтожаемы.

2. Алхимия для персонажей с умением «Алхимия».

Общие положения:

2.1. Алхимия – это умение, позволяющий варить зелья.

2.2. Алхимик – персонаж, обладающий одноимённым умением. Алхимик должен иметь **книгу знаний**. Книга знаний – игровой непобираемый предмет (отобрать нельзя, посмотреть содержимое против желания владельца – можно). Если алхимик также является врачом, инженером, жрецом и т.п. – для записи всех профильных знаний, обрядов, рецептов и т.д. может быть использована одна и та же книга. Есть три уровня алхимиков: «начинающий алхимик», «опытный алхимик» и «алхимик-эксперт». Все игроки с умением «алхимия» начинают игру с уровня «начинающий алхимик», если не сказано иное. Начинаящий алхимик может варить простые зелья. После того, как начинающий алхимик успешно приготовит пять зелий, он получает статус опытного алхимика. Опытный алхимик может так же варить сложные зелья. После того, как опытный алхимик успешно сварит еще пять зелий, а также получил в свою книгу знаний рецепт минимум одного уникального зелья, он получает статус алхимика эксперта. Алхимик эксперт всегда добавляет +1 белый камень к жребию во время варки и может варить уникальные зелья. Персонаж с умением «Мейстер» получает доступ к уникальным мейстерским рецептам.

2.3. **Зелье** – игровой предмет, представляющий собой небольшую пробирку с заверенным мастерской печатью сертификатом (внутри), воздействующий на состояние персонажей. Зелье – это общий термин, который объединяет три алхимических продукта: снадобье, яд и противоядие.

2.4. **Лаборатория** – антуражное помещение, предназначенное для создания зелий.

2.5. **Сад** – антуражная территория, предназначенная для культивации растительных ингредиентов.

2.6. **Ингредиенты** – то, из чего создаются зелья:

- Алхимические травы – ресурс, который выращивается в саду.
- Уникальные – находятся в данжах и некоторых опасных местах.

3. Рецепты зелий

3.1 Рецепт зелья - это его название, эффект, а также один из вариантов того, что нужно сделать с конкретными травами или другими компонентами, чтобы получить нужную для зелья комбинацию алхимических символов. Формулировка рецепта может быть художественной (*Чтобы приготовить «Ночную тень», возьми два Луноцвета, измельчи их и добавь дистиллят Холодянки*) или уже готовой последовательностью алхимических символов.

3.2 В начале игры каждый алхимик знает 10 рецептов (рецепт сложного зелья считается за 2). Рецепты новых зелий можно узнать у других алхимиков, мастеров, найти в данжах и т.д.

4. Приготовление зелий

4.1. Создание зелий возможно только в лабораториях. Необходимо присутствие регионального мастера.

4.2. Подготовка включает в себя составление списка изготавливаемых зелий и списка ингредиентов, необходимых по рецептам. Важно помнить, что готовить зелья можно и без рецепта, то есть методом проб и ошибок.

4.3. Определившись с тем, какое зелье планируется приготовить и передав мастеру необходимые ингредиенты, игрок отыгрывает приготовление зелья. В зависимости от рецепта вам может понадобиться отыграть процесс НАГРЕВАНИЯ, процесс ИЗМЕЛЬЧЕНИЯ, процесс ДИСТИЛЛЯЦИИ и процесс РАСТВОРЕНИЯ. Все процессы должны быть отыграны антуражным и обязательно с соблюдением техники безопасности.

4.4. При приготовлении сложных и уникальных зелий, а также ядов используется жребий (см. ниже). При успехе зелье приготовлено и алхимик может вернуть один из использованных ингредиентов. При ничьей зелье не приготовлено и половина ингредиентов утеряна. При провале зелье не приготовлено и все ингредиенты утеряны.

4.5. По завершению приготовления зелья мастер выдаёт игроку заполненные сертификаты зелий, заверенные мастерской печатью. Затем сертификат складывается так, чтобы нельзя было прочитать написанное сквозь пробирку и вкладывается внутрь пробирки с торчащим наружу уголком бумаги, чтобы сертификат можно было беспрепятственно достать из пробирки.

4.6. При изготовлении клинкового яда вместо сертификата выдаётся сертификат “Удар в спину”.

5. Снадобья

5.1. Если эффект снадобья одноразовый, то оно действует немедленно или до первого срабатывания эффекта. После срабатывания игрок обязан уничтожить сертификат.

5.2. Одна порция снадобья действует только на одного персонажа, если в описании не написано иначе.

5.3. Оглушенному или парализованному персонажу можно “вливать” снадобье без его согласия.

6. Яды и противоядия

6.1. На игре моделируются яды двух видов: пищевые и клинковые.

6.2. Клинковые яды используются персонажами для реализации кулуарного убийства. Моделируются наклейкой “Удар в спину”. Если клинковый яд имеет другое свойство, клинок должен быть помечен зеленой лентой.

6.3. Пищевые яды:

- Наклейка с ядом клеится отравителем на посуду.
- Жертва пьёт или ест из отравленной посуды.
- Жертве должны сообщить об отравлении. Это может быть сам отравитель или другое лицо (например, мастер или игротехник) по просьбе отравителя. После отравления чип яда удаляется с посуды жертвой или мастером и, по возможности, вкладывается в ДК игрока. Если вы заметили чип яда после употребления, но никто так и не сказал вам об отравлении в течение 15 минут – решение об отравлении остаётся на ваше усмотрение, но в любом случае удалите наклейку с посуды (и вклейте в игровой паспорт, или уничтожьте).
- Отравляется только один персонаж – первый поевший/выпивший из посуды. Если вы заметили чип яда до употребления – можете опустошить посуду и уничтожить наклейку.
- Яд можно влить парализованному или оглушённом персонажу в рот. Персонаж может самостоятельно выпить яд из склянки – сознательно или по ошибке.
- Отравление лечится противоядием, обрядами и с помощью медика в госпитале.

7. Алхимическая лаборатория

7.1. Алхимическая лаборатория должна быть оборудована с соблюдением правил пожарной безопасности и здравого смысла. Является постоянным зданием или его частью. Находящаяся в лаборатории химическая или любая бытовая посуда и реагенты для проведения реакций не являются предметами в игре, они не собираемы и не уничтожаемы, а здание, в котором расположена лаборатория, отмечается как «не боевое».

7.2. Возможность использования лаборатории подтверждается сертификатом с мастерской печатью, выдаваемым региональным мастером. Число лабораторий и алхимиков в локации определяется региональным мастером. Создание новых лабораторий на игре допускается и контролируется региональными мастерами.

7.3. Лаборатория может быть улучшена несколько раз. Описания улучшений будут распространяться как в виде свитков (или их фрагментов), так и в виде обычных слухов. Для улучшения лаборатории могут быть задействованы: инженеры, трактаты, ресурсы и т.д.

8. Алхимический сад

8.1. Алхимический сад – антуражная территория, которая будет использоваться для культивации растительных ингредиентов. Сад не является строением, не имеет хитов и не может быть уничтожен. Сад допускается региональным мастером. Наличие сада на начало игры необходимо заранее согласовать с региональными мастерами. Разбиение нового сада на игре допускается и контролируется региональными мастерами. При допуске алхимического сада выдаётся сертификат, содержащий в себе всю информацию о саде (уровень улучшения, график и размер выдачи урожая и т.д.). Сертификат всегда должен находиться в саду. Сад без сертификата не существует.

8.2. В начале игры в саду алхимика могут присутствовать травы только из его региона. В процессе игры можно раздобыть растения из других регионов и посадить в своем саду. Новые растения должны быть вписаны в сертификат алхимического сада и того их можно будет получать в процессе следующей выдачи.

8.3. Выдача урожая происходит один раз в экономический цикл. Выдача урожая (жетоны алхимических трав) осуществляется согласно информации из сертификата данного сада. При отсутствии хозяев сада, урожай будет оставаться рядом с сертификатом сада и может быть украден.

8.4. Каждый сад может получить некоторое число улучшений, аналогично улучшениям лаборатории. Улучшение сада увеличивает размер урожая.

8.5. Рекомендации к оформлению сада:

- Площадь не менее 4 квадратных метров (определяется мастером на глаз),

- Использование растений (можно искусственные),
- Имитация системы ирригации или полива,
- Наличие садового инвентаря,
- Табличка для стационарного размещения сертификата сада (размер сертификата – лист А4).

9. Жребий

Готовя сложное или уникальное зелье, алхимик тянет жребий. Стартовый жребий: 3 белых камня, 3 черных камня.

+1 белый камень, если используется ингредиент Неведомого.

+1 белый камень за каждый уровень улучшения алхимической лаборатории.

+1 белый камень за алхимика эксперта.

+1 черный камень, если зелье варится без рецепта.

+1 черный камень, если зелье сложное.

	Название	Тип зелья	Сложность	Эффект
1.	Забота Девы	Снадобье	Простое	На 6 часов снимает все симптомы лёгких телесных заболеваний.
2.	Наставление Матери	Снадобье	Простое	На 6 часов снимает все симптомы лёгких душевных болезней.
3.	Подорожник	Снадобье	Простое	Заменяет перевязку при тяжёлом ранении.
4.	Малое целебное снадобье	Снадобье	Простое	Через три минуты (досчитать до 200) после употребления восстанавливает один хит. Не работает при тяжёлом ранении.
5.	Рыбий пузырь	Снадобье	Простое	Пьется при кораблекрушении. Позволяет добраться до ближайшего порта без перехода в состояние «тяжело ранен».
6.	Удобрение	Снадобье	Простое	Применяется на алхимический сад. В начале следующего игрового цикла сад приносит удвоенный урожай. Применяется не чаще, чем 1 раз в два цикла.
7.	Сонное вино	Яд	Простое	Жертва теряет сознание на 15 минут.
8.	Сероголов	Яд	Простое	Применяется на алхимический сад. До конца следующего игрового цикла сад приносит только половину урожая.
9.	Вдовья кровь	Яд	Простое	Пищевой. Полный паралич (нельзя двигаться, разговаривать и применять любые свойства и умения, но видит и слышит происходящее вокруг). На 30 минут.
10.	Слабое противоядие	Противоядие	Простое	Моментально излечивает любой обычный яд.
11.	Крепость Отца	Снадобье	Сложное	На 6 часов снимает все симптомы тяжёлых телесных заболеваний.
12.	Мудрость Старицы	Снадобье	Сложное	На 6 часов снимает все симптомы тяжёлых душевных болезней.
13.	Маковое молоко	Снадобье	Сложное	Не дает пациенту умереть от болезни или тяжелого ранения. Вместо этого пациент погружается в сон на 15 минут. После окончания сна, пациент до конца цикла может действовать без штрафов. Симптомы возвращаются с началом нового цикла. Вызывает привыкание (жребий).
14.	Вино мужества	Снадобье	Сложное	Дает умение «Живучесть» до конца цикла.
15.	Снадобье крепкого здоровья	Снадобье	Сложное	Один раз защищает от заражения любой болезнью. Не лечит уже имеющиеся болезни. Действует до конца цикла.

16.	Снадобье крепкого желудка	Снадобье	Сложное	Один раз защищает от любого пищевого яда. От уже принятых ядов не помогает. Отравленная пища (напиток итд) остаётся опасной для следующего едока.
17.	Снадобье бдительности	Снадобье	Сложное	Один раз защищает от оглушения или удара в спину.
18.	Волчья смерть	Яд	Сложное	Создаёт чип “удар в спину”
19.	Пляска демона	Яд	Сложное	Пищевой. Сильно трясутся руки. Нельзя крафтить и держать оружие. Бессрочно.
20.	Сильное противоядие	Противоядие	Сложное	Моментально излечивает простой или сложный яд.

+2 черных камня, если зелье уникальное.

Региональный мастер может добавить +1 белый камень или +1 черный камень по своему усмотрению. Например, +1 белый камень за наглядный и убедительный отыгрыш варки или +1 черный камень за то, что в нарушение правил техники безопасности в лаборатории.

10. Приложение о рецептах

ПРАВИЛА ПО ИНЖЕНЕРИИ

1. Инженерия для персонажей не-инженеров.

1.1. Инженер – это специалист широкого профиля, которому доступны различные навыки. Инженер может управлять военными машинами, восстанавливать разрушенные или поврежденные строения, улучшать гражданские строения, заниматься военными полевыми работами. Опытный инженер может что-то изобрести самостоятельно, если у него будет достаточно времени и ресурсов.

2. Инженерия для персонажей с умением «Инженерия».

2.1. Для использования умения «Инженерия» требуется наличия антуражного инструмента (молотки, ключи, отвертки, пилы и т.д.) и **книги знаний**. Книга знаний – игровой непобираемый предмет (отобрать нельзя, посмотреть содержимое против желания владельца – можно). Если инженер также является врачом, алхимиком, жрецом и т.п. – для записи всех профильных знаний, обрядов, рецептов и т.д. может быть использована одна и та же книга.

2.2. Есть три уровня инженеров: «начинающий инженер», «опытный инженер» и «инженер-эксперт». Все игроки с умением «Инженерия» начинают игру с уровня «начинающий инженер», если не сказано иное. Начинаящий инженер может улучшать постройки и увеличивать осадную хитовку или хитосъем, но не более двух раз на один объект. После того, как начинающий инженер совершит пять инженерных работ, он получает статус опытного инженера. Опытный инженер может улучшать постройки и увеличивать осадную хитовку или хитосъем до пяти раз на один объект. После того, как опытный инженер совершит еще пять улучшений, он получает статус инженера эксперта. Инженер эксперт может создавать уникальные изобретения. Кроме того, инженеры всех уровней могут осуществлять починку, использовать военные машины и объекты военной инженерии. Персонаж с умением «Мейстер» использует меньше ресурсов для улучшений и может сразу создавать уникальные изобретения.

3. Использование военных машин. Для использования военных машин (катапульта, баллиста, требушет и т.д.) должно быть соблюдено два условия: наличие экипажа (минимум три человека) и один из экипажа должен обладать умением «Инженерия». Если персонаж с умением «Инженерия» перешел в состояние «вне игры», то военную машину можно только перемещать, но не атаковать ею. Важно: персонаж с умением «Мейстер» не считается инженером при использовании военной машины.

4. Военная инженерия. Во время ивентов или во время штурма инженер может использовать навыки военной инженерии.

- Прокладывание Рвов (5 Жетонов Ресурсов за каждые 5 метров сетки). Инженер размещает заготовленную строительную сетку яркого синего или оранжевого цвета шириной не менее 1,5 м, создавая игромеханическую преграду.

- Наведение мостов (10 Жетонов Ресурсов). Инженер может установить мост (моделируется настилом из досок с минимальной шириной 2 м) через Ров (см. выше). Мост, в зависимости от антуража изготовления, имеет от 1 до 3 осадных хитов.
- Подкоп (30 Жетонов Ресурсов) – для создания подкопа инженер размечает зону не менее 1,5м на 1,5м с помощью стоек с флажками и отыгрывает рытье подкопа не менее 15 минут. Подкоп может делать более одного инженера, но не более трех. За каждого инженера после первого, через подкоп можно провести до 3 дополнительных персонажей, а время создания подкопа уменьшается на 5 минут, но не менее 10 минут.
- Бомба (35 Жетонов Ресурсов) – для создания бомбы инженер подготавливает и сертифицирует у регионального мастера антуражный контейнер с мелом или мукой, а так же с петардой для детонации. Используемая петарда не должна быть мощнее Корсар-4. Бомба снимает 5 осадных хитов или предотвращает подкоп.

5. Починка. Инженер может чинить строения, корабли или любые другие объекты, имеющие осадную хитовку. Починку можно совершать как в боевой ситуации (ивент или штурм), так и вне боевки. На починку 1 осадного хита тратится 5 жетонов Ресурсов и 1 минута времени. Починка обязательно должна сопровождаться отыгрышем.

6. Увеличение осадной хитовки или хитосъема. Инженер может увеличить осадную хитовку ворот, стены, мантелетов и других объектов. Количество таких увеличений зависит от уровня инженера. Начинаящий инженер может увеличить осадную хитовку или хитосъем не более двух раз. Опытный инженер и инженер-эксперт может увеличивать осадную хитовку или хитосъем до пяти раз. Один объект может получить не более пяти улучшений, то есть два инженера НЕ МОГУТ увеличить хитовку объекта до 10 раз. Процесс увеличения хитовки или хитосъема обязательно сопровождается отыгрышем не менее 1 минуты.

- «Прочность конструкции» (60 Жетонов Ресурсов): увеличивает количество хитов осадного вооружения на 5.
- «Эффективный механизм» (60 Жетонов Ресурсов): увеличивает хитосъем осадного вооружения на 1.

Изменение хитовки или хитосъема обязательно записываются в сертификат объекта и фиксируются региональным мастером. Если объект был уничтожен, например, ворота потеряли все осадные хиты, то все улучшения аннулируются и их нужно накладывать заново.

7. Улучшение построек. Инженер может производить улучшение таких построек как храм, госпиталь и алхимическая лаборатория. Количество таких улучшений зависит от уровня инженера. Начинаящий инженер может улучшить постройку не более одного раза. Опытный инженер и инженер-эксперт может улучшать постройку до трех раз. Один объект может получить не более трех улучшений. Процесс улучшения постройки обязательно сопровождается отыгрышем не менее 1 минуты.

- «Малое улучшение» (25 Жетонов Ресурсов): +1 белый камень для Жребия в этой постройке.
- «Среднее улучшение» (50 Жетонов Ресурсов) +1 белых камня для Жребия или особое свойство постройки (например, +1 дополнительный жетон обрядов в Храме).
- «Большое улучшение» (75 Жетонов Ресурсов) +1 белый камень или дополнительное особое свойство постройки (например, возможность варить зелье, заменив один недостающий компонент).

Результаты инженерных улучшений записываются в сертификат постройки и фиксируются региональным мастером. Даже если постройка была уничтожена, все улучшения продолжают действовать, если постройка была починена.

8. Изобретения. Инженер-эксперт может создавать уникальные изобретения. Это могут быть оригинальные механизмы, улучшения построек или объектов, не указанные в правилах или что-то совершенно иное, но подходящее под логику и лор мира. *Например, в качестве уникального изобретения может выступать мантелет, не пробиваемый осадными камнями.* Создание изобретения состоит из двух этапов: создание чертежа и апробация прототипа.

- Инженерный чертеж является отчуждаемой игровой ценностью, представленной антуражным листом с изображенной схемой механизма, архитектурного сооружения и прочего. В описательной части инженерного чертежа указывается эффект и стоимость его создания в Жетонах Ресурсов. Эффект и стоимость создания обязательно обговариваются с региональным мастером.
- Чтобы апробировать прототип, инженер сдает региональному мастеру оговоренное количество ресурсов и тянет Жребий (3 белых камня, 3 черных камня). При успехе прототип успешно

протестирован и может быть внедрен. При ничьей прототип оказывает не доработан, и при испытании половина ресурсов уничтожается. При провале прототип оказывает не доработан, и при испытании уничтожаются все ресурсы.

После того, как инженер успешно закончил создание изобретения, другие инженеры могут делать копии чертежей изобретения и внедрять данное изобретение самостоятельно.

ПРАВИЛА ПО ЭКОНОМИКЕ

1. Общие положения.

1.1. Макроэкономика игры привязана к игровым циклам. Каждый игровой день делится на два экономических цикла: 10:00 – 15:00, 15:00 – 20:00.

1.2. В начале каждого игрового цикла происходит прирост игровых ценностей, производимых игроками и сооружениями. Игроки должны самостоятельно обращаться к региональным мастерам для получения этих ценностей.

1.3. На старте игры каждому игроку выдается фиксированная сумма денег. Элитные роли (дворяне, рыцари) получают **10 медных монет**, обычные роли – **5 медных монет**.

2. Игровые ценности.

2.1. Валюта.

В игре действуют следующие виды валюты:

- низкой стоимости (медь): «Звезда»
- средней стоимости (серебро): «Олень»
- высокой стоимости (золото): «Дракон»

Одна **золотая** монета равна **2 серебряным**. Одна серебряная монета равна **5 медным**. Деньги расходуются на приобретение игровых ценностей, обслуживание игровых механик, оплату игровых услуг, а также могут быть выведены в качестве оплаты питания в игровом кабаке.

2.2. Ресурсы.

Ресурсы моделируются в виде специальных Жетонов Ресурсов. Ресурсы производятся в Шахтах (см. ниже) и с помощью экономических построек. Ресурсы расходуются на обслуживание ряда игровых механик.

2.3. Вексель Железного Банка.

Вексель **Железного Банка** – это неотчуждаемая игровая ценность, которая выдается в банке в обмен на деньги. Является денежным средством. Вексель выписывается на сумму на 10% больше, чем сумма внесенных за вексель наличных. Минимальная сумма – 10 медных монет. Игрок может сдать вексель обратно в банк, но при этом банк берет комиссию в 10% за обналичивание векселя.

2.4. Долговые расписки.

Долговые расписки вводят в игру мастера. Это игровая ценность в виде сертификата, в котором указан вид игровой ценности и её количество.

2.5. Прочие игровые ценности:

- Алхимические Ингредиенты (см. подробнее – Правила по Алхимии).
- Прочие игровые предметы, вводимые МГ или игроками с обязательной сертификацией профильным мастером.

3. Филиал Железного Банка в Пентосе.

Железный Банк – мастерская локация, предоставляющая услугу выдачи и обналичивания векселей. В Банке можно продать любую игровую ценность или выставить вещь на продажу за сумму, указанную банкиром. В Банке можно купить некоторые игровые ценности или вещи, выставленные на продажу. В Банке можно оставить объявление о поиске игровой ценности с указанием суммы вознаграждения. В Банке можно обменять монеты на жетоны ресурсов или жетоны ресурсов на монеты.

4. Экономика для дворян.

В начале игры каждый лорд дома получает определенное количество Владений (см. правила по Дому). Владения приносят доход каждый цикл. Получаемый доход варьирует от 5 до 20 золотых в цикл, в зависимости от размера и значимости Владения. Владения можно дарить, продавать, менять или захватывать. При захвате и разграблении локации противником, локация теряет половину владений по

выбору владельцев, с округлением вниз. Например, в лордов локации суммарно 7 владений, значит, при разграблении этой локации, противники получают 3 владения. За победу на ежедневных боевых инвентах, победитель получает уникальное владение, дающее 25 золотых каждый цикл.

5. Экономика для простолюдинов.

5.1. Шахты. Шахты являются основным источником Жетонов Ресурсов на игре. Шахта - это электронное устройство, устанавливаемое МГ. На начало игры расположение шахт известно игрокам. **Захват шахты** происходит путем активации соответствующего локации табло на передней панели шахты. Активация происходит с помощью электронной карты. Карта выдается региональным мастером игроку из локации под запись. **Карта** не является игровой ценностью, но является реальной ценностью. При потере карты, игрок, на имя которого записана карта, компенсирует мастерской группе 500 рублей. Накопленные ресурсы глава локации или его заместитель получает в начале следующего экономического цикла: в 15:00 и в 10:00. Ресурсы может выдавать как мастер по экономике, так и региональный мастер.

5.2. Час Ремесла. Час Ремесла – это массовое игровое событие, которое могут заявлять жители любой локации. Час Ремесла обязательно проводится в присутствии регионального мастера и должен длиться не менее 15 минут и не более часа. Во время Часа Ремесла отдельная группа игроков локации осуществляет некое массовое постановочное событие (отыгрыш свадьбы, религиозные дебаты, турнир и т.п.). По результатам Часа Ремесла региональный мастер выдает команде некоторое количество игровых денег в зависимости от яркости, слаженности и общей антуражности действия, но **не менее 20 и не более 40 медных монет**. Нельзя два раза подряд заявлять один и тот же Час Ремесла.

5.3. Караваны и товары. Караван моделируется носилками, телегой, тачкой с грузом или ящиком с ручками - для корабля. Модель каравана изготавливается игроками самостоятельно и допускается мастером по экономике или региональным мастером, определяющим уровень антуража. Носилки обязательно должны быть с жестким дном. Минимальный размер каркаса – 130 см на 70 см. Носилки обязательно перемещаются двумя игроками, тачку может перемещать один игрок. Ящик для корабля не меньше 60 см по любой стороне. Модель каравана и модель груза являются неотчуждаемым игровым предметом. Сформировать караван может только персонаж с умением «Торговля». Для этого необходимо заплатить минимальную стоимость каравана. Для формирования каравана, игрок сдает региональному мастеру определенную сумму денег или их ресурсный эквивалент. Минимальная стоимость каравана – **30 медных монет**, максимальная стоимость – **150 медных монет**. При создании каравана стоимость должна быть кратна 30 (т.е. 30, 60, 90 и т.д.). Полученный от регионального мастера сертификат Каравана крепится к модели каравана, но не к модели груза. В сертификате Каравана указывается локация, время создания каравана. Караваны курсируют между локациями и точками с печатями. Для продажи товаров (обналичивание сертификата) караван должен посетить Железный Банк и минимум одну другую локацию, или точку с печатью, где получить на сертификате печать. После того, как на сертификате каравана появились две печати, торговец может получить у регионального мастера любой локации прибыль, которая рассчитывается как:

- +30% за каждую печать локации /у регионального мастера локации/
- +10% от стоимости каравана за каждую печать с точки на полигоне.
- +10% если на модели каравана отображен продаваемый груз (например, муляжи оружия или свертки тканей).
- +10-20% за уровень антуража каравана (определяется **мастером при сертификации**);
- +10% от стоимости каравана, если караван на корабле.

Караваны могут ходить только в дневное время игры (с 10:00 до 20:00) и только по дорогам, тропам или прямым направлениям на локацию. Караван, свернувший с дороги в лес, кусты и т.д. или вернувшийся в свою локацию после 20:00, считается пропавшим без вести. Исключение из этого правила – «караван на корабле» – он подчиняется правилам движения кораблей. Во время путешествия сертификат Каравана может быть украден или захвачен. Отчуждаемым является только сертификат каравана. Захваченный сертификат можно продать персонажу с навыком «Торговля» или обменять на указанные в нём ценности у регионального мастера.

5.4. Экономические постройки. Экономические постройки – это игровые макеты зданий, построек и сооружений, которые приносят доход в ресурсах. Например, мельница, свиноферма, пастбище и т.д. Постройка должна быть не менее 1,5 м в длину и 2 м в ширину и насчитывать минимум три антуражных элемента (пример, изгородь, корыто и свинья). Каждая экономическая постройка закрепляется за конкретным игровым владельцем: в сертификате постройки указывается номер ДК

игрока. Владелец постройки может быть только мирный житель с умением Торговля или Ремесло. Базовый доход экономической постройки: **30 жетонов ресурсов** в цикл. В зависимости от уровня антуража постройки, базовый доход может быть увеличен на **15 жетонов ресурсов**. Доход экономической постройки может быть увеличен во время игры см. правила по инженерии. Если постройка была ограблена или произошла диверсия (украдены сертификаты), то в конце цикла она не приносит никакого дохода. И может быть восстановлена. Количество экономических построек ограничено. В одной локации может быть одновременно не более **15 экономических построек**.

Расценки экономики:

1. Лента жизни – 1 золотой.
2. Еда в кабаке – 3 золотых.
3. Чай, кофе – 1 серебряный.
4. 10 ресурсов – 1 золотой.
5. Алхимический ингредиент: простой – 1 серебряный, сложный – 1 золотой.
6. Инженерные улучшения построек: малое – 25 медных, среднее – 50 медных, большое – 75 медных.
7. Увеличение осадной хитовки или хитосъема – 6 золотых за уровень (до пяти раз).

ПРАВИЛА ПО БОЕВЫМ ИВЕНТАМ И ШТУРМАМ

1. Стратегическое положение противоборствующих сторон на начало игры

Наша игра посвящена глобальному военному конфликту, который строится на противостоянии войск принцессы Рейниры Таргариен и его союзников (партия «Черных») с войсками королевы Алисенты Хайтауэр и ее союзников (партия «Зеленых»). Каждая из сторон конфликта стремится уничтожить силы противника, захватить ключевые крепости и установить единоличную власть над королевством.

2. Стратегические и тактические задачи сторон на игре.

2.1. Стратегическая задача «Черных» и «Зеленых» идентична: на конец игры удержать свою ключевую крепость и захватить ключевую крепость противника. Захват ключевой крепости противника становится возможен после достижения ряда стратегических целей, пример, наличие нужного количества ресурсов или контроль необходимой игровой ценности и т.д.

2.2. Тактические задачи представляют собой дополнительную активность во время штурма, ивента или другого столкновения, выполнение которой дает фракции ресурсы, деньги, слухи и т.д. Примером тактической задачи может быть «пленение вражеского рыцаря» или «разорение ресурсной точки». Тактические задачи каждой фракции будут донесены главам локаций и командирам уже непосредственно на игре. Выполнение стратегических и тактических задач идет в общий зачет фракции, что в совокупности с другими факторами может привести к победе.

3. «Создать знамена» или создание армии.

3.1. Лорд любого дома может **«создать знамена»**. Исключением является свободный город Пентос, который на начало игры считается нейтральной локацией и не имеет возможности формировать собственную армию.

3.2. **Армия** формируется только в своей локации и в присутствии регионального мастера. Стоимость формирования армии – **22 медные монеты**. У армии обязательно должно быть знамя и военачальник – лорд дома или другой благородный персонаж. Минимальная численность армии - 5 человек. Если военачальник перешел в состояние «вне игры», его должность переходит к другому благородному в данной армии. Если все благородные в армии оказались в состоянии «вне игры», армия распускается и возвращается домой.

3.3. **Знамя** – это боевой символ дома или локации, представляющий собой антуражный флаг или штандарт, обязательным элементом которого является полотнище с гербом размерами не менее 50 x 90 см. Только на знамя могут быть закреплены **ленты жизни**.

3.4. **Ленты жизни** (ленты армии, повязанные на штандарт) - это «запасные жизни» или «подкрепление», которое лорд может докупить перед ивентом или штурмом. Кроме того, ленты можно получить за выполнение стратегических квестов, инженерные улучшения зданий и включение барда в армию. Ленты жизни закрепляются в виде лент на знамени армии. Если боец армии оказался в нуле

хитов, он может подойти к знамени и взять с него ленту, после чего может вернуться в бой, с тем же количеством хитов и хитосъемом, которые были у изначально. Вовремя ивентов или штурмов рядом со знаменем с лентами обязательно находится региональный мастер, который контролирует процесс использования лент.

4. Боевые ивенты.

4.1. Конфликт «Черных» и «Зеленых» состоял из множества больших и малых сражений. Некоторые из них были записаны мастерами, а некоторые остались забытыми. Самые громкие сражения «Танца драконов» на нашей игре будут представлены в виде боевых ивентов – обязательных сюжетных битв, остальные сражения и штурмы остаются на усмотрения игроков.

4.2. За время игры пройдет **6 боевых ивентов**: один 1 мая сразу после парада, по два ивента 2 и 3 мая в 11.00 и 17.00 и заключительный ивент – 4 мая в 11:00. Ивент 1 мая будет отличаться от остальных по структуре и проведению, так как в это время король еще жив, а война не началась, поэтому ивент будет в виде турнира. Планируются сходы в формате «21 на 21», «Суд семерых» (7 на 7) и «1 на 1». Кроме того, одна из дам турнира будет удостоена титула «Королева любви и красоты». Остальные пять боевых ивентов представляют важные битвы Танца Драконов за значимые крепости или замки и проходят по уникальному сценарию.

4.3. Правила боевых ивентов:

- На ивентах персонажи не умирают окончательной смертью. Даже если персонажи потерял все хиты во время ивента, то по возвращении в свою локацию, игрок продолжает игру своим персонажем по обычным правилам.
- У каждого боевого ивента есть свое закрепленное место, на котором будет проходить сражение. Каждая сторона конфликта может подготовиться свои позиции до начала ивента, укрепив их мантилетами, ежами, игровыми рвами и т.д.
- Во время ивента каждая сторона может использовать ленты жизни. Для этого ленты должны быть заранее куплены и закреплены на знамя. Вокруг знамени не боевая зона (2м). У одной фракции может быть только одно знамя с лентами жизни. Навредить знаменосцу или лентам на знамени во время ивента никак нельзя. Если на знамени закончились ленты, то знаменосец может быть уничтожен по общим правилам. Физически похищать знамя запрещено.
- За победу в ивенте фракция получает уникальное Владение (см. правила по Дому), которое дает больше денег и ресурсов, чем обычные, а также обладает особыми свойствами.

5. Штурм.

5.1. Штурм локации может быть заявлен в любой момент дневной боевки, при выполнении необходимых условий штурма и накоплении необходимых ресурсов. **Штурм** – это силовое проникновение в локацию, имеющую игротехнически функционирующие (1 или более осадных хитов) укрепления. Объявить штурм может только армия со **Знаменем**. Один из региональных мастеров локации, объявившей штурм, должен обязательно сопровождать игроков на штурм. Локация может быть Разграблена только в случае успешного штурма (см. ниже).

5.2. **Боевое взаимодействие.** При штурме игровой локации взаимодействие оружием ближнего боя возможно только через проём ворот. Наносить удары оружием ближнего боя как со стены вниз, так и наоборот, запрещено. Базовая хитовка укреплений локации типа – **10 осадных хитов**. В течение игры, она может быть увеличена игротехническими средствами с помощью Инженерии.

При штурме игротехнической локации боевое взаимодействие (в том числе и оружием ближнего боя) разрешено через любое место штурмового ограждения. При этом повреждать штурмовое ограждение строго запрещено.

5.3. **Небоевое взаимодействие.** Во время штурма можно проводить любые специальные взаимодействия, в правилах которых не прописан однозначный запрет в боевой ситуации (например, оглушение или удар в спину). Так же все механики медицины, алхимии, инженерии, связанные с хитами и осадными хитами, восстановлением хитов и т.д. начинают работать уже после окончания боевой части штурма (например, отсчет времени для перевязки раненного). Важно, что стабилизировать тяжелораненых персонажей с помощью умений медицины и алхимических продуктов разрешается, однако, стабилизированные персонажи не могут покидать штурмовую зону до окончания штурма. После начала штурма и до начала Разграбления нельзя добивать персонажей, находящихся в состоянии «тяжело ранен». Все «добивания» (снятие браслетов) происходят только после окончания боевой части штурма.

5.4. Подкоп. Подкоп делается не далее 20 метров от штурмуемой стены локации. Можно заявить не более одного подкопа одновременно. Для создания подкопа инженер размечает зону не менее 1,5 м на 1,5 м с помощью стоек с флажками и отыгрывает рытье подкопа не менее 15 минут. Как только подкоп готов, через него можно провести на территорию штурмуемой крепости до 5 персонажей. Место выхода подкопа в крепости выбирают штурмующие и проходят к нему вместе с региональным мастером. Такое место должно находиться в игровой части локации и быть не ближе 15 метров от флага. Защитники крепости дожидаются появления атакующих из подкопа на расстоянии не ближе 5 метров и с появлением последнего могут их атаковать. Подкоп может делать более одного инженера, но не более трёх. За каждого инженера после первого, через подкоп можно провести до 5 дополнительных персонажей, а время создания подкопа уменьшается на 5 минут.

5.5. Бомба. Бомба – это средство борьбы с подкопами, которое могут использовать защищающиеся. Бомба представляет собой антуражного вида контейнер с мукой или мелом и петардой. Бомба должна быть приготовлена и засертифицирована защищающимися до начала штурма. Количество заготавливаемых бомб не ограничено. Использование бомбы нужно заявить до того, как атакующие закончат отыгрыш подкопа (время от 5 до 15 минут). Если использование бомбы не было заявлено или взрыв произошел позже, то подкоп срабатывает, и штурмующие игроки могут пройти на территорию штурмуемой локации. Если бомба была взорвана вовремя, то эффект подкопа отменяется, но атакующие могут заявить новый подкоп.

5.6. Знамена с лентами жизни. В начале штурма знамя атакующей стороны должно быть расположено позади строя нападающих, а рядом со знаменем должен находиться региональный мастер. Знамя защищающейся стороны должно находиться внутри штурмуемой локации на открытой площадке максимально близко к центру игровой зоны. Прятать знамена в здания или за фортификации нельзя. После того, как мастер по боевым взаимодействиям или маршалы подтвердят установку знамен, начинается штурм. С этого момента противоборствующие стороны могут обмениваться снарядами дистанционного оружия, а также использовать таран, военные машины и подкоп. С момента начала штурма перемещать дружественный флаг нельзя.

5.7. Окончание штурма и разграбление. После разрушения ворот (или если они открыты по иным причинам), ворота должны быть распахнуты настежь и закреплены в этом положении, а обороняющая их сторона обязана занять позиции не ближе чем в 3 метрах от них. После этого схватка происходит по общим правилам игры до тех пор, пока все нападающие, либо все защитники не убегут или будут уничтожены (находиться в состоянии тяжёлого ранения).

В случае победы защищающихся, локация остается не тронутой. В случае победы нападавших они получают возможность объявить «Разграбление» и взять игровую часть локации под свой контроль на 30 минут. На этот период они считаются хозяевами локации – могут закрыть ворота, обороняться в локации, производить с ранеными и пленными любые допущенные игротехнические действия, искать игровые ценности на территории игровой части локации и т.д.

По истечении получаса локация считается «Разграбленной» и региональный мастер выдает нападающим половину (с округлением вниз) Владений штурмуемой локации. *Например, общее число Владений локации Штормовой предел 7, значит после успешного разграбления Штормового предела нападающие получают 3 владения.* Владение с главной крепостью региона (Драконий Камень, Королевская гавань, Винтерфелл, Штормовой предел) всегда остаются последним владением, выдаваемым при разграблении. Разграбленная локация не может быть подвергнута штурму в течение следующих 3 часов.

ПРАВИЛА ПО СМЕРТИ И ПОСМЕРТИЮ

1. Смерть персонажа

1.1. Смерть персонажа считается наступившей только после снятия браслета жизни. Браслет жизни игрок всегда снимает самостоятельно. Смерть наступает в следующих случаях:

- Добивание персонажа;
- Результат специальных взаимодействий, например, удар в спину, казнь, жертвоприношение и т.п.;
- 15 минут в 0 хитов без перевязки, смерть от болезни или яда, далее игрок снимает браслет жизни;
- Игровое самоубийства (только окончательная смерть);

- Дисциплинарная мера за нарушение Правил игры.
- 1.2. Если игрок потерял «браслет жизни» по неигровым причинам, он обязан в кратчайший срок доложить об этом региональному мастеру для получения нового «браслета».
- 1.3. На игре моделируются **временная** и **окончательная** смерть персонажа.
- **Временная смерть** моделирует не смерть персонажа, а смерть юнита, схожего с персонажем. Служит для выведения из игры определенного юнита на время, без его персонификации. Моделируется снятием браслета с последующей отсидкой в мертвятнике. Выход тем же персонажем. **Персонаж не помнит боевого взаимодействия, которое привело к временной смерти, и его участников.**
 - **Окончательная смерть** – все как во временной, но из игры выводится конкретный персонаж. Моделируется помимо снятия браслета жизни проставлением отметки об окончательной смерти персонажа в специальной графе паспорта (ДК) игрока. Отметка ставится самостоятельно владельцем ДК по обоюдному согласию, в спорных случаях – мастером. Отсидка в мертвятнике с последующей сменой персонажа.
- 1.3.1. Окончательная смерть наступает обязательно от Удара в спину, смертельного яда, поединка/дуэли до смерти (по обоюдному согласию, может быть как один на один, так и групповой), казни – нужен отыгрыш суда (опционально) и оглашения приговора (обязательно) и отметка в ДК об окончательной смерти. По обоюдному согласию сторон, если нет цели выведения конкретного персонажа из игры, результатом казни может быть временная смерть. В таком случае просто не ставится отметка в ДК об окончательной смерти.
- 1.3.2. Окончательная смерть наступает также и от и других действий, когда важна смерть конкретного персонажа. Используется правило взаимного согласия – игрок ставит отметку в своём ДК, что он согласен с окончательной смертью, прямо на месте смерти и идёт в мертвятник. Если не согласен – вызывают мастера. Окончательная смерть может быть выбрана самим убитым вместо временной смерти по желанию.
- 1.4. После окончательной смерти с персонажа спадают все болезни, бафы, дебафы и т.п. После временной – не спадают. Возможные исключения описаны в профильных правилах.
- 1.5. После временной смерти персонаж выходит из мертвятника со своим рангом, свойствами и тем же набором рецептов, обрядов и т.д. После окончательной смерти игрок может выйти персонажем прежнего или другого класса. Выученные им ранее рецепты остаются в его книге знаний, но могут быть использованы только, если они доступны (к изучению) новому персонажу.
- 1.6. Игроку разрешается выйти из любого игрового процесса по психологическим, медицинским и иным причинам, объявив о смерти персонажа. Это действие приводит к окончательной смерти и полному сроку отсидки в мертвятнике.

2. Действия после смерти

2.1. После завершения взаимодействия, в рамках которого персонажа убили, игрок или игротех находится на месте смерти **10 минут**, изображая труп (не вступая в контакт и не уходя с места смерти, в идеале – лежа на земле с закрытыми глазами). Если вас начали обыскивать, хоронить или использовать иным игровым методом, дождитесь окончания процедуры. Задерживать игрока больше чем на 30 мин можно только с его согласия. Если за 10 минут после игровой смерти к телу мёртвого персонажа не проявили интереса, игрок переходит в состояние «вне игры» самостоятельно надев белый хайратник. В этом состоянии игрок отправляется кратчайшим путём в свою локацию. По прибытии в локацию, игрок сразу сообщает региональному мастеру о смерти своего персонажа. После этого он считается находящимся в мертвятнике.

3. Мертвятник и посмертие

3.1. Игрок, находящийся в мертвятнике, находится в состоянии «вне игры» и не должен без уважительной причины покидать локацию, к которой приписан. Региональный мастер в ДК игрока ставит пометку о времени попадания в мертвятник. Длительность нахождения в мертвятнике составляет **3 часа**. Это время может быть уменьшено (до минимума в 1 час) в результате:

- красивого отыгрыша похоронного обряда;
- особых свойств персонажа;
- работы в качестве временного игротехника (нужно обратиться к региональному мастеру);
- посещения игрового мертвятника (см. ниже);

3.2. После 00:00 ночи персонаж, если время его отсидки в мертвятнике больше 1 часа, может получить отметку с печатью в ДК у своего регионального мастера и находиться до утра в неигровом лагере, и в 10-00 утра без очереди и отсидки получить браслет жизни.

4. Игровые мертвятники

4.1. Если игрок не хочет проводить все три часа в своей локации, он может отправиться в игровой мертвятник в состоянии «вне игры». На территории игрового мертвятника действуют свои особые правила, которые могут противоречить или нарушать правила игры. Если игрок приходит на территорию игрового мертвятника, то считается, что он согласен соблюдать его особые правила. Информация о местоположении игровых мертвятников будет доступна для игроков уже на полигоне.

4.2. По прибытию в игровой мертвятник игроку фиксируется время прибытия. Если игрок выходит на полигон временным игротехом, ему выдается браслет временного персонажа или жетон игротеха. Браслеты временного персонажа в случае его смерти или утере заменяются выдавшим его игротехом мертвятника или мастером.

4.4. По завершению нахождения в игровом мертвятнике, игрок получает пометку в ДК и может возвращаться в свою локацию уже в состоянии «в игре».

5. Выход из мертвятника

5.1. В случае **временной смерти** игрок выходит тем же персонажем в ту же локацию, с теми же свойствами, он сохраняет свой старый ДК и получает новый браслет жизни. Если необходимо, игрок согласовывает с региональным мастером игровую информацию о событиях, приведших к “временной смерти” и последующему отсутствию персонажа: участие в боевом столкновении, нападении, ранение, путь в родную локацию, сюда можно включить события игрового мертвятника и т.п.

5.2. В случае **окончательной смерти** и сохранения предыдущего типа юнита и свойств региональный мастер проставляют свою печать поверх отметки об окончательной смерти. Игрок согласовывает новую роль с мастером региональщиком своей локации.

ПРИЛОЖЕНИЯ

1. Жребий.

Механика жребия нужна для решения спорных ситуаций во время игры. Например, удалось ли сварить сложный яд и не отравиться самому? Или, умерла ли жертва во время пыток? Чаще всего жребий будет использоваться в медицине, мореходстве, алхимии, обрядах жрецов, во время пыток и т.д.. При этом к жребию нужно будет прибегать лишь в особых случаях, оговоренных правилами. Например, базовые лекарские процедуры или общие обряды жрецов не требуют жребия, а вот спасение жизни умирающего от Болотной лихорадки пациента или сложное жреческое гадание — да.

Как работает механика жребия: после того, как отыгрыш ситуации завершен, игрок кладет в антуражный мешочек 3 белых «камня» и 3 черных «камня». На сочетание камней в мешочке может влиять ситуация, умения персонажа и другие игромеханические характеристики. Например, если отыгрыш обряда проходит в храме, то в мешок добавляется +1 белый «камень», а если цель обряда сокрыта или проклята, то в мешок добавляется +1 черный «камень». Соотношение камней оговаривается с региональным мастером или игротехом, отслеживающим жребий.

После того, как все камни будут сложены в мешок, игрок поочередно вытягивает два камня. Возможны следующие варианты:

- два белых камня. «Успех». Действие удалось + возможны бонусы.
- один белый камень и один черный камень. «Ничья». Действие удалось, либо удалось избежать опасных последствий.
- два черных камня. «Провал». Действие не удалось + возможны штрафы.

2. Конструктор персонажа.

Чтобы создать персонажа для игры «Танец Драконов: Принцесса и Королева», Вам нужно выбрать ответы на пять простых вопросов:

1. Какой ваш персонаж? (выберите одну Добродетель или Порок)
2. Что делает ваш персонаж? (выберите один из трех классов)
3. Ваш персонаж дворянин или простолюдин?
4. Откуда ваш персонаж? (выберите Дом, группу, племя и т.д.)
5. Что было у персонажа в прошлом? (выберите Предысторию)

Чтобы сделать процесс создания персонажа еще проще, мы подготовили варианты ответов на эти вопросы, так что Вам нужно только выбрать то, что больше всего подходит Вашему персонажу.

Шаг 1. Выберите Добродетель или Порок.

На этом этапе Вы выбираете моральный компас своего персонажа. Что ему больше подходит? Добродетель или Порок? При создании персонажа Вы выбираете одну добродетель или один порок. Этот выбор не дает каких-то игромеханических эффектов до игры, но может повлиять на жребий и посмертие в процессе игры. За отыгрыш согласно выбранному Пороку или Добродетели Ваш персонаж может быть вознагражден новыми игровыми свойствами. Кроме того, в зависимости от выбранной направленности на игре Вас могут ожидать ивенты и другие активности, ориентированные на Добродетель или Порок.

Добродетель: *Щедрый, Отважный, Честный, Великодушный, Религиозный.*

Порок: *Скупой, Трусливый, Коварный, Алчный, Распущенный.*

Шаг 2. Выберите Класс персонажа.

Класс определяет перечень умений, доступных вашему персонажу. На выбор у Вас есть три класса: **Боец**, **Делец** и **Мудрец**. Выбрав класс **Боец**, вы получите набор умений, которые позволят вам отыграть рыцаря, дружинника, охранника, наемника и другие роли, ориентированные на боевое взаимодействие. Класс **Делец** подойдет для тех, кто хочет торговать, заниматься крафтом или иначе подниматься по социальной лестнице, используя ремесло и смекалку. Придворные интриганы, контрабандисты, крестьяне и мастерские принадлежат к этому классу. Умения класса **Мудрец** подойдут для тех, кто хочет отыграть мастера или жреца.

Боец	Делец	Мудрец
Простое оружие*	Простое оружие*	Жрец или Мастер*
Воинское оружие*	Ремесло (1х)*	Простое оружие
Легкий доспех*	Легкий доспех	Стрелковое оружие
Владение щитом	Стрелковое оружие	
Средний доспех	Ремесло (1х)	
Тяжелый доспех		
Стрелковое оружие		

* - обязательные умения для данного класса (см. правила по Умениям)

Шаг 3. Выберите Статус персонажа.

На игре моделируется два больших социальных класса: **Дворяне** и **Простолюдины**. Выбирая статус «**Дворянин**», Вы добавляете вашему персонажу доступное умение «Рыцарский доспех». Выбирая статус «**Простолюдин**», Вы добавляете вашему персонажу доступное умение «Работяга». Кроме этого, помните, что, претендуя на роль **Дворянина**, Вы должны обеспечить костюм, соответствующий правилам по Антуражу.

Шаг 4. Выберите Принадлежность.

На игре персонаж является частью какой-то группы лиц, чаще всего – это один из Домов, но это может быть рота наемников, бродячий театр или городской бордель. На этом шаге Вы выбираете и записываете **Принадлежность** Вашего персонажа. Например, «из дома Таргариенов» или «из роты Золотых мечей».

Шаг 5. Выберите Предысторию.

Предыстория – это то, что делает персонажа особенным и дает доступ к необычным способностям, которые могут пригодиться в игре. **Предыстория** короткой фразой описывает важное событие или особенность поведения вашего персонажа. Выбранная **Предыстория** не обязательно значит, что это единственное, что случилось с персонажем, и Вы всегда можете добавить подробностей, составляя квесту. **Предыстория** может помочь выстроить доигровые завязки Вашего персонажа или стать отправной точкой личного квеста. Ниже мы предлагаем 50 вариантов предысторий, из которых Вам нужно будет выбрать одну для своего персонажа.

1. **Бросил вызов богам** – на персонажа не действуют обряды жрецов, и он не может быть обращен в веру.
2. **Был возвращен чужеземцами** – персонаж получает иммунитет к ядам.
3. **Был вовлечен в жаркую любовную историю** – у персонажа есть любовный интерес в другом доме или команде. Возможны дополнительные бонусы или минусы за обоюдную предысторию (нужно указать дом, присутствующий на игре).
4. **Был вовлечен в мерзкий скандал** – у персонажа есть взаимная темная тайна с одним игроком из другого дома или команды, раскрытие которой приведет к падению репутации (нужно указать дом, присутствующий на игре).
5. **Был главарем банды** – игротехнические персонажи не обыскивают и не добивают этого персонажа. Кроме этого, персонаж получает одну дополнительную темную тайну.
6. **Был отмечен богами** – у персонажа нет стартовых денег, но лечение ран и болезней этого персонажа всегда проходит успешно.
7. **Был пойман на шпионаже** – дом или команда персонажа получают -1 к репутации, но сам персонаж получает возможность искать шпионов других домов с помощью жребия.
8. **Был рожден незаконно** – персонаж является бастардом одного из домов (нужно указать дом, присутствующий на игре). Статус бастарда может быть перспективой роста или причиной ненависти.
9. **Вел разгульный образ жизни** – персонаж получает удвоенный стартовый капитал, но его дом или команда получает -3 репутации.
10. **Владеет опасной силой** - персонаж получает одну уникальную согласованную с мастерами магическую способность (например, зеленые сны, оборотничество или магию крови).
11. **Воспитывался в храме** – персонаж получает 1 обряд жреца базового уровня выбранного культа, которым может пользоваться.
12. **Воспитывался шарлатанами** – персонаж получает иммунитет к умению «Удар в спину».
13. **Вырос в бойцовых ямах** – персонаж получает умение «Парное оружие».
14. **Должен Железному банку** – у персонажа есть стартовый долг на оговоренную сумму, но он получает дополнительные игровые ценности на эту сумму.
15. **Должен отомстить** – у персонажа есть кровный враг в другом доме или команде (нужно согласовать конкретного игрока). Отмщение повысит репутацию дома или команды на +2.
16. **Достиг чего-то значимого** - одно имеющееся ремесленное умение данного персонажа повышается до продвинутого уровня.
17. **Жил за Стеной** – персонаж получает иммунитет к оглушению.
18. **Идет к цели через постель** - после отыгрыша секса, игрок может посмотреть в ДК партнера.
19. **Мало кому интересен** – действия персонажа не могут улучшить или ухудшить репутацию дома или команды.
20. **Может достать что угодно** - в начале экономического цикла персонаж получает +X ресурсов.
21. **Не брезгует ворошить могилы** – персонаж может использовать кладбище, как ресурсную точку (см. правила по Экономике).
22. **Недоучился в Цитадели** – персонаж получает 1 способность уровня «мейстер», но дом или команда получает -1 к репутации.
23. **Не нуждается в оружии** - персонаж может проводить оглушение голыми руками.
24. **Обокрал библиотеку** – персонаж получает +3 дополнительных алхимических рецепта, но на него объявлена охота с вознаграждением.
25. **Обучился владению оружием** – персонаж получает умение «Воинское оружие».
26. **Особо ничего не добился** – у персонажа нет бонусов или минусов.

27. **Отказывается умирать** - персонаж переходит от легкого ранения к тяжелому через 30 минут, а не через 15.
28. **Побывал в плену** – дом или команда получает -1 к репутации, но персонаж знает тайну другого дома (нужно указать дом, присутствующий на игре).
29. **Получил богатое наследство** - персонаж получает удвоенный стартовый капитал, но его дом или команда получает +1 дополнительную темную тайну.
30. **Получает силу от богов** - персонаж получает +2 хита, но не имеет права носить доспех и может сражаться только простым или импровизированным оружием.
31. **Придерживается широких взглядов** – персонаж может выбрать дополнительную добродетель или порок на старте игры.
32. **Принимал участие в знаменитом турнире** – персонаж получает 1 травму на выбор (см. правила по Медицине), но его дом или команда получает +2 к репутации.
33. **Пройдет, где угодно** – один раз за игровой цикл персонаж может пройти в любую, даже закрытую локацию (при помощи мастера).
34. **Промышлял контрабандой** – персонаж получает иммунитет к обыску.
35. **Противен окружающим** – персонаж получает одну серьезную болезнь на выбор, которая исцеляется только квестом, но пока персонаж болен, срок мертвятика для него – 30 минут.
36. **Путешествовал в Асшай** – персонаж получает умение «Тайное знание» и, дополнительно, получает одну редкую болезнь на старте.
37. **Родился под семиконечной звездой** - один раз за игровой день игрок может перетянуть жребий (перетягивается весь жребий, а не один из камней).
38. **Сам заботится о себе** – персонаж может сам стабилизировать себя с помощью бинтов и лечить себе простые болезни, обладая необходимым антуражем.
39. **Сконцентрирован на защите** – персонаж получает умение «Владение щитом».
40. **Служил подмастерьем** – игрок получает одно дополнительное умение базового уровня (инженерия, алхимия или торговля), которое не может быть улучшено во время игры.
41. **Служил шептунам** – персонаж получает умение «Воронья почта».
42. **Смертельно опасен** – персонаж получает умение «Удар в спину».
43. **Со смертью на «ты»** – один раз за игру персонаж может притвориться мертвым (сняв браслет жизни), не являясь таковым.
44. **Сражался во многих битвах** – персонаж получает умение «Живучесть», но вместе с этим получает 1 травму на выбор.
45. **Ставил опыты на себе** – срок действия зелий для этого персонажа увеличивается вдвое.
46. **Считается везунчиком** – при использовании жребия игрок всегда получает +1 черный камень, но результат «Ничья» считается «Успехом»,
47. **Считается неудачником** - при использовании жребия игрок всегда получает +1 белый камень, но результат «Ничья» считается «Провалом»,
48. **Хорошо послужил в другом Доме** – у персонажа есть игровое знакомство в другом доме, а его дом или команда получает +1 к репутации.
49. **Широко известен** – дом или команда персонажа получает +3 к репутации на старте, но любой проступок этого персонажа снижает репутацию на -5.
50. **Является наследником древней крови** – в персонаже течет кровь Таргариенов, Веларионов или Баратеонов, что дает ему право претендовать на трон (см. правила по Власти).

Пройдя все 5 шагов и сделав выбор на каждом из них, Вы получаете предложение, которое описывает Вашего персонажа, например: *отважный боец-дворянин из дома Хайтауэров, который должен Железному банку*. Или: *коварный делец-простолудин из дома Баратеонов, который воспитывался шарлатанами*.