

# Правила игры Шаннара

## Общие принципы поведения на игре и полигоне

Игра начинается в четверг 24.07.25 в 20:00 - 22:00 и заканчивается в субботу 26.07.25 около 22:00 - 23:00 (время ориентировочное).

**Игра идет нон-стоп без перерывов. Однако с 3:00 до 9:00 все модели перестают функционировать. Вы можете продолжать общаться по игре, принимать решения и так далее, но с учетом того, что модели (боевка, магия, земли троллей и т.п.) отключены.**

Чтобы в ходе игры не выбивать себя и других игроков из роли:

- Обращайтесь друг к другу только по игровым именам.
- Старайтесь не обсуждать вопросы, связанные с реальной жизнью, и не вести неигровые разговоры.
- Не ходите в неигровой одежде и не пользуйтесь современными вещами, которые явно не могут существовать в сеттинге игры.
- Запрещено использование современных средств связи (сотовые, рации и т.п.).
- Не саботируйте атмосферу и игру для других игроков.
- Следите за своим соблюдением правил игры.

Некоторые игроки, помимо мастерской группы и игротехов, будут иметь статус "опорный игрок" — это означает, что они компетентны в оценке соблюдения правил другими игроками.

*Если вы сомневаетесь в правилах, в их соблюдении, в законности происходящего, или не понимаете, как работает модель, всегда и без исключения нужно отыграть игровой момент до конца, а потом уже спокойно в присутствии мастера решить все спорные моменты. Не рулитесь за правила: ролевые игры - это не настолки, тут мы в первую очередь играем роль, а потом уже игру.*

Алкоголь не запрещен, но пьяный человек не может находиться в игре и, тем более, участвовать в боевых взаимодействиях. Он должен находиться только в неигровой зоне до тех пор, пока не протрезвеет. Какое состояние игрока считается недопустимым - решает ближайший мастер или капитан команды в каждом конкретном случае.

Если игрок грубо нарушает правила игры и/или игровой этики, мастера могут применять к нему санкции:

1. Кратковременно — покинуть игровую зону на указанное время;
2. Долговременно (игрок отправляется в мертвятник);
3. Окончательно (до конца игры, вплоть до требования отъезда игрока с полигона).

## Игровое имущество и стикеры

Неотчуждаемое: любые личные вещи игрока — оружие, аксессуары, стрелы и т.д.

Отчуждаемое: любые предметы, полученные в ходе игры, которые являются игровой ценностью: зелья, игровые деньги, свитки, сертификаты, ресурсы, записки и т.п., а также любые другие предметы со специальным стикером, обозначающим, что этот предмет игровой.

1. **Желтый стикер** - клеится на предметы и означает "предмет в игре", которые посредством обыска могут отнять только обученные этому персонажи.
2. **Зеленый стикер** - клеится на предметы и означает "предмет в игре". Эти предметы отчуждаемы посредством обыска.
3. **Синий стикер** - клеится на предметы и означает "предмет в игре", такие предметы являются неотчуждаемыми.
4. **Красный стикер** - клеится на оружие, допущенное к игре.

На некоторых предметах может быть одновременно два стикера:

1. желтый/зеленый + красный - эти предметы отчуждаемы.
2. синий + красный - эти предметы не отчуждаемы.

## Состояние "вне игры"

С момента начала игры до ее окончания все игроки на полигоне находятся в игре и обязаны соблюдать игровые правила. Если игрок хочет на время выйти из игры, он поднимает руки вверх (если есть оружие — поднимает и его), или повязывает на голову полосу белой ткани (хайратник), и быстро передвигается в неигровую зону, не вступая в контакт с другими игроками: в реальности игры его нет. Если вы видите такого человека — не пытайтесь вступать с ним в контакт.

Если игрок использует состояние "вне игры" для достижения игровых целей, это расценивается как нарушение этики, и ведет к санкциям от мастеров.

**ВНИМАНИЕ:** выйти из игры стоит, если есть веская неигровая причина (например, состояние здоровья). Если вы не можете продолжать игру в течение длительного времени, то, пожалуйста, не мешайте другим — переместитесь в неигровую зону и находитесь там. Запрещено использовать неигровые и небоевые зоны для достижения игровых целей, или уклонения от взаимодействия — это грубое нарушение игровой этики.

Неигровая зона: кладбище, жилой лагерь, мастерятник

Небоевая зона: любой кабак (место пожизненного приема пищи)

## Экология

Экологическое благополучие полигона — забота всех участников игры.

- Любой открытый огонь запрещен!
- Живые деревья рубить запрещено!
- Постарайтесь, пожалуйста, как можно меньше копать.
- Мусор сразу складывать в пакеты (МГ предоставляет)

- Туалет каждая команда или локация организует самостоятельно, после игры, пожалуйста, не забывайте разобрать и закопать туалет.
- МГ завозит на полигон питьевую и техническую воду. Находиться она будет в нейтральном кабаке в центре полигона, откуда ее можно забрать. Но МГ также рекомендует взять воду с собой.
- Все постройки, возведенные игроками, ими же разбираются, а стройматериалы вывозятся с полигона.
- Палатки ставятся в одной области неподалеку от стартовой локации игрока и формируют "жилой лагерь". Жилой лагерь обносится сигнальной лентой (Выдает МГ)
- Паркуйте авто за игровыми областями, и так чтобы не ездить через них. Лучше всего оставлять машины на въезде на полигон.

## Антураж

Игра будет проходить на мягком (протектированном) оружии, в том числе луки и арбалеты. В качестве огнестрельного оружия разрешено использовать оружие на пистонах. Огнестрельное оружие и заряды к нему предоставляются мастерами и ограничены в количестве и типе, и являются игровой ценностью. Огнестрельное оружие является игровой ценностью.

При выборе внешнего вида для своего персонажа и антуража локаций мы рекомендуем обратиться к сериалу, как к визуальному первоисточнику.

Обязательные элементы для некоторых рас и групп:

- Гномы наносят черный грим (минимально — в виде полосы от нижней губы до конца подбородка). Очки типа "гоглы".
- Эльфа можно отличить по ушам.
- Скитальцы (относится к конкретной команде) ходят во всем черном.
- Эдем - стилистика дикого запада и хиппи
- Ухорезы используют боевой раскрас.
- Демоны носят маски.
- Люди королевства ЛИ - золотой цвет в костюмах и аксессуарах.

## Допуск оружия

Боевая часть оружия ближнего боя должна быть изготовлена из мягких материалов (рекомендуемая жесткость: ударная часть – 30А по Шору; рукоять, гарда – до 70А по Шору.), и выглядеть эстетично. Возможен жесткий каркас для боевой части.

Материалы боевой части — вспененный полиуретан + силикон/латекс или альтернатива / "сверхмягкая" неармированная резина для ножей и кинжалов (до 40 см общей длины). Материалы для рукояти или древка — лёгкие полые полимерные трубки, бамбук, текстолитовый стержень или аналоги, должным образом заантураженные.

Луки и арбалеты изготавливаются из любых материалов или заводского производства. Внешний вид должен соответствовать сеттингу и логике мира. Не допускаются явно спортивные луки и арбалеты. Натяжение — до 15 кг. Стрелы и болты должны иметь

гладкое “древко”, оперение любого типа (болты — можно без оперения), мягкий боевой наконечник (из материалов, рекомендованных к изготовлению оружия, кроме резины), со сферическим диаметром минимум 5 см.

Окончательный допуск оружия осуществляется на полигоне после проверки его мастером. Доигрового согласования требуют древковые типы оружия, дабы избежать использования моделей из реактопласта, резины и прочих травмоопасных материалов. Будьте внимательны при подготовке оружия к игре. Главное требование — оружие должно быть мягким. Допущенное оружие помечается мастерским стикером.

*Если у вас есть сомнения по поводу допуска оружия - лучше свяжитесь с мастером до игры для уточнения.*

## Допуск доспехов

На игру допускаются доспехи и элементы доспехов, изготовленные из любых материалов. Защитные элементы должны выглядеть эстетично и отвечать требованиям вселенной: исторические, фэнтезийные, ранние постапокалиптические виды защиты. Доспехи и их элементы не должны иметь острых краёв, выступающих частей и прочих элементов, способных повредить костюм или оружие игроков. Рекомендуемые материалы: кожа, ткань, пластик, EVA и подобные.

## Допуск крепостей и осадных орудий

Осадные орудия: таран, катапульта, баллиста. Орудия и снаряды должны быть реально функционирующими и выглядеть антуражно. Орудия и снаряды проходят допуск на полигоне и отмечаются специальным стикером. Осадное орудие можно использовать только для атаки по воротам. Осадные орудия отчуждаемые, но считается, что они достаточно большие для того, чтобы их спрятать или скрыть.

Таран — бревно с рукоятками для 4 человек длиной от 2 метров. С ровными спилами с двух сторон.

Катапульта — осадное орудие, выполненное из любых материалов и способное метать снаряды по дуговой траектории. Снаряды — небольшие тканевые мячи с лёгкой набивкой (поролон, трава, сено или аналоги).

Баллиста — осадное орудие, выполненное из любых материалов и способное метать снаряд по прямой траектории. Снаряды — теннисные мячики.

Для обороны крепости можно использовать “камни” — снаряды, аналогичные снарядам для катапульты. Камни можно кидать только со стены, при попадании в персонажа снимает 2 хита независимо от зоны попадания.

Крепость должна выглядеть антуражно, и быть реально функционирующей. Ворота должны иметь систему открывания, быть способны выдержать попадания осадным орудием, а их ширина должна быть не менее 1,5 м. Штурмовая стена должна быть из твердых материалов или баннера/ткани с изображением стены с твердой окантовкой

(просто черная нетканка не подходит), и иметь высоту от 2 метров и длину от 3. Башня или парапет должны давать возможность человеку, находящемуся на ней, видеть происходящее за стеной.

## Персонажи и характеристики

У персонажей на нашей игре есть две характеристики: здоровье и духовная сила (мана). Эти характеристики, безусловно, связаны, и влияют на жизнь, возможности и состояния персонажа. Показатели нужно держать в максимальных значениях, и тогда все будет хорошо.

### Здоровье

Каждый персонаж имеет 2 личных хита. Если личных хитов меньше, персонаж считается раненым.

- 1 хит — легкая рана;
- 2 хита — тяжелая рана и состояние "при смерти".

Доспехи могут увеличить количество HP персонажа:

- Защита конечностей: защита рук + защита ног - дают +1 доспешный хит.
- Защита корпуса даёт +1 доспешный хит.
- Амулет дает +1 хит или иммунитет.
- Снаряжение (пластиковые жетоны с лентой) делает определенную зону тела не поражаемой.

Некоторые типы амулетов могут давать неуязвимость к определённом типу урона. Один персонаж может обладать только одной неуязвимостью или непробиваемой зоной в итоге: 2 личных хита, до 2 хитов от доспеха, 1 хит или иммунитет от амулета, 1 непробиваемая зона от снаряжения. Максимальное значение хитов на игровом персонаже не может быть выше 5.

Порядок потери хитов:

1. Разрядка амулета. Он срабатывает как щит от первой атаки (амулет блокирует только 1 урон (хит), если атака снимает например 3 хита, то амулет блокирует только 1 хит).
2. Пробивание доспеха. Доспехи могут выдержать до двух попаданий (действуют те же правила что и на амулет).
3. Личные хиты. Непосредственное поражение тела.

*Например, если персонаж имеет полный доспех и амулет, то количество его хитов равно 5. Первый урон ломает амулет, второй и третий ломают доспех, четвертый и пятый соответственно отнимают личные хиты. И помните - каждый сам считает свое здоровье.*

## Духовная сила (мана)

Каждый обитатель 4х земель обладает духовной силой. У кого-то она больше, у кого-то меньше. Моделируется она пробирками (вместилищем), они неотчуждаемые, с синей жидкостью (маной). Количество пробирок у персонажа это размер его личного вместилища, на сколько много маны он может вместить в себя. Жидкость внутри пробирок это сама мана.

Одна пробирка с жидкостью = 1 ед. маны, разделить ману из одной пробирки нельзя, используется все содержимое как одна единица (около 15мл. жидкости). Маной является сама жидкость. Хранить ману можно только в пробирке или в специальных сосудах-артефактах. Мана налитая в любой другой сосуд перестает быть маной.

Главное применение маны — сотворение заклинаний. Если вы маг, потратьте нужное количество маны (вылейте/выпейте) для того, чтобы сотворить заклинание.

Если у любого из персонажей духовная сила равна нулю (в пробирках нет жидкости), то он считается "духовно истощенным" и теряет один свой личный хит, который нельзя восстановить, пока не восстановлена мана.

Любой персонаж может принять решение добровольно отдать свою духовную силу (не пробирку, а её содержимое), а также может случиться так, что персонажа могут принудить отдать свою ману (содержимое), например демоны или маги, обладающие специальным заклинанием. В любом случае, при отсутствии маны (жидкости в пробирке) наступает истощение. Если вы потеряли пробирку - срочно найдите ближайшего мастера для получения новой.

Восстановить духовную силу (наполнить пробирку) можно у специальных источников. Общеизвестный источник находится в Параноре — крепости друидов.

## Демоны

Народ (игроки), требующий некоторого объяснения, поскольку обладает уникальными механиками.

- Каждый демон настолько силен, что может напасть на целую армию, и даже штурмовать крепость, как будто бы это простой отряд или один воин.
- ТТХ (тактико-технические характеристики) демонов могут меняться без видимых причин.
- Демоны могут обладать магией, а также имеют способность отбирать ману у персонажа в состоянии "тяжелораненый" или "плененный" (переливать содержимое пробирок в другие сосуды).

Существуют уникальные демоны. Их ТТХ мало известны, но зато их можно отличить по внешнему виду и быть готовыми к встрече с ними:

|           |                                                             |                                                                                                                                                          |
|-----------|-------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Бладхир   | Есть крылья                                                 | На него действуют только дальнобойные атаки (луки, арбалеты, дистанционные заклинания)                                                                   |
| Эшмад     | Голый торс + красный боевой раскрас на теле                 | Демон неуязвим в течение некоторого времени                                                                                                              |
| Шокрам    | Демон с огромным оружием                                    | Может ломать фортификации                                                                                                                                |
| Адамант   | Демон с гигантским щитом                                    | Щит этого демона блокирует урон                                                                                                                          |
| Скордж    | Демон без оружия с красными по локоть руками                | Издаёт пронзительный звук, который заставляет бежать прочь от этого демона в течении 3 секунд                                                            |
| Даслор    | Демон в черной маске и перчатках                            | Может воскрешать мертвых и они будут сражаться на его стороне                                                                                            |
| Машлед    | Демон со знаменем                                           | Сражается только один на один, тот, кто вмешивается в поединок, погибает. У демона и его жертвы по 3 хита, независимо от экипировки. Отказываться нельзя |
| Анхир     | Демон в белой маске                                         | Невидим, пока стоит неподвижно                                                                                                                           |
| Морд'гаал | Посох, копье или знамя увешанное атласными лентами и корона | Всегда в сопровождении полчища приспешников.                                                                                                             |
| Ботмлесс  | Демон с синими метками на лице и руках                      | Демон, поглощающий магию                                                                                                                                 |

## Боевые взаимодействия

*(допуски, хиты, армия, штурмы, плен, оглушение, обыск, состояния, смерть)*

### Боевая система

Боевая система – хитовая. Количество хитов (НР) равно количеству попаданий боевой частью допущенного оружия по поражаемой зоне, которое может выдержать персонаж.

С 22:00 до 3:00 вступают в силу правила “ночной боевки”. В это время запрещено использовать оружие общей длиной больше 50 см, использовать луки/арбалеты, устраивать осады/штурмы.

Поражаемая зона – всё тело, кроме шеи и головы, а также паховой области, включая экипировку и элементы костюма.

- Любое оружие ближнего боя снимает 1 хит при попадании в поражаемую зону.
- Луки/арбалеты снимают 2 хита при попадании в поражаемую зону.
- Огнестрельное оружие автоматически попадает, если был произведен хлопок пистона с расстояния до 5 метров, и снимает 5 хитов. Для того, чтобы попасть по цели нужно четко ее обозначить: *Ты, тварь (демон) с топором в красном капюшоне!*

*В игре множество механик, которые меняю ТТХ персонажа. Для того чтобы меньше возникало вопросов и рулежки, мы предлагаем игрокам озвучивать некоторые эффекты:*

*Если вам попадают в непробиваемую зону - Броня!*

*Если у вас иммунитет к какому-то виду урона - Иммун!*

Восстановление хитов отличается в зависимости от их типа. Доспехи ремонтируются у кузнеца или мастера, амулеты восстанавливаются магическим путем, а личные хиты восстанавливаются посредством лечения.

## Лечение ран

В случае, когда у персонажа 1 личный хит, он считается легко раненым. Это не причиняет ему особых неудобств, и не меняет его состояние.

Чтобы вылечить легкую рану выполните одного из следующего:

- Примите спец. зелье
- Обратитесь к лекарю, он выполняет кратковременный массаж пораженной части тела/перевязка конечности в течении 5 минут.
- Долгий отдых (от 15 минут) с приемом пищи и воды.

В случае, когда персонаж потерял 2 личных хита, он становится тяжело раненым и начинает умирать. В этом состоянии персонаж не может активно двигаться, самостоятельно перемещаться, кричать, активно жестикулировать, колдовать или вести бой. Может разговаривать шепотом и медленно ползти. Если в течение 30 минут не провести стабилизацию, персонаж погибает.

Провести стабилизацию может только персонаж - лекарь. Для стабилизации нужно сделать следующее:

- Реанимация: непрямой массаж сердца/искусственное дыхание/кратковременный массаж пораженной части тела/перевязка конечности
- Применение мед. инструментов (трата мастерского стикера) или спец. зелья

После стабилизации персонаж остается в состоянии тяжелой раны, и должен находиться в покое в течение 15 минут, после чего он восстанавливает все свои хиты.

Каждый игрок сам считает количество попаданий по нему и количество своих хитов.

*Не забывайте, что любое попадание оружием причиняет боль, и персонажи обязаны на нее реагировать. Отыгрывать получение увечий и ран очень важно для создания и сохранения атмосферы.*

## Ремонт доспехов

Если у персонажа есть доспехи, то после боевого взаимодействия обычно они ломаются (если были сняты доспешные хиты) и требуют ремонта.

Ремонт доспехов тратит материалы (1 специальный стикер) и осуществляется «кузнецом» в специально оборудованном для этого месте и отдельно от владельца (то есть доспехи для ремонта нужно снять). Отыгрывается ремонт на усмотрение игрока, после чего на доспехи наклеивается спец. стикер и доспех считается восстановленным.

## Перезарядка амулета

Амулеты, приносящие владельцу хиты, по сути являются щитами, которые разряжаются при попадании по ним, и теряют всю свою магическую силу. Перезарядить амулет может любой обладающий магическим договором персонаж потратив 1 единицу маны либо амулет восстановит свою силу во время длительного отдыха (от 15 минут)

## Запрещено

- Использование нечипованного оружия.
- Неконтролируемо и чрезмерно сильно бить (по оценке мастера).
- Выполнять любые захваты, удержания, болевые приемы и т.п.
- Использовать щиты.
- Наносить удары в паховую область, шею и голову.
- Преследование игроков «вне игры».
- Использование осадных орудий против игроков.
- Применение плащей, бурдюков и прочих элементов костюма, а также других предметов в качестве щита

## Армия

Армия — сформированный отряд из 7 человек (не больше, не меньше), объединенных одним стилем в одежде (минимум одним общим элементом), в составе которого есть знамя и знаменосец, а также ярко выраженный лидер/командир. Перед вступлением в состав армии игроки решают, являются ли они своими персонажами или берут на себя роль юнита. Если персонаж становится юнитом, он должен оставить все свои игровые предметы и ценности (амулеты, снаряжение, артефакты и т.п.) в каком-то месте и

после смерти юнита вернутся к ним и только тогда юнит снова становится персонажем.

## Свойства армии

- Армия может передвигаться из точки А в точку Б только пешком и только по дорогам (дорога — накатанная автомобилем колея).
- Армия не может войти в Земли Троллей.
- Армия, в случае боевого столкновения, имеет преимущество над любым одиночным воином или отрядом, не обладающим признаками армии. Считается, что у не-армии всего 1 хит независимо от брони/амулетов и усилений.
- Дистанционные и магические атаки, от не-армии не действуют.
- Только армия может осаждать и штурмовать крепости.
- Две и более армии ОДНОЙ ФРАКЦИИ могут существовать под одним знаменем и командиром. (Соответственно, 2 армии = 14 человек, из них 1 знаменосец и 1 лидер/командир.)
- Может обладать осадным орудием.

Армия расформируется если:

- В течение следующего цикла после создания она не была оплачена, а солдаты не получили жалование.
- Если все ее члены погибли или покинули ее ряды (дезертировали).
- По приказу командира.

## Осады и штурмы

Крепость – поселение/лагерь, обладающее чёткими границами и защитными укреплениями: ворота, штурмовая стена, смотровая башня. Все выходы/входы в крепость должны быть явно обозначены.

Осада – военная операция армии в форме блокады крепости с намерением захватить её последующим штурмом. Осада начинается с момента подхода армии к крепости и объявления осады. Осада длится минимум 15, максимум 30 минут по желанию нападающих, после чего можно начать штурм. Осада моделирует подход армии к крепости, что даёт её жителям возможность занять оборону.

Штурм – способ овладения крепостью.

Крепость должна иметь ворота. Если они закрыты, то штурм возможен только после их уничтожения (по игре). Физически ворота не ломаем и не проверяем их прочность. Ворота имеют прочность, выраженную в хитах. То есть, воротам в начале игры выдаётся определённое количество хитов (зависит от их качества), которое должно поддерживаться за счет обслуживания крепости каждый цикл (на это тратятся ОВ), а также может быть увеличено за счет улучшений. Каждое попадание по воротам осадным орудием сопровождается счетом количества попаданий или ударов (Раз! Два! Три! и так далее) и снимает с них один хит за каждый. Когда количество хитов становится равным нулю, ворота обязаны быть открыты.

Если крепость не обслуживается, то прочность её ворот снижается вдвое с округлением не в пользу владельцев (таким образом можно лишиться ворот).

Всё население крепости во время осады и штурма получает статус ополчения. Ополчение = армия, но без требований по составу, знаменам и командирам. В ополчение входят исключительно персонажи. Статус ополчение действует до окончания осады и штурма или после выхода персонажа за пределы крепости.

Осада и штурм заканчиваются:

- одна из сторон признает поражение, сдает крепость или отступает;
- не остаётся способных вести боевые действия персонажей/юнитов с любой из сторон.

Награды и штрафы

- Если побеждает нападавший, он получает 100 ОВ в пользу своего поселения. Если в осаде участвовало несколько армий из разных поселений, награда делится по договоренности.
- Крепость теряет возможность участвовать в экономической деятельности до конца текущего цикла и считается разрушенной. Для её восстановления требуются ОВ.

Если нападение отбито:

- владельцы крепости получают 10 ОВ;
- владельцы разбитой армии (или армий) теряют возможность нанимать новую армию до конца текущего экономического цикла.

Плен

Процесс пленения может быть добровольным или же через оглушение или тяжелую рану.

Связывание

- Связывание осуществляется только "по игре". Фиксация конечности связываемого производится условно, так, чтобы игрок самостоятельно мог сам освободить руки в случае необходимости.
- Персонаж может быть связан веревкой, которая моделируется толстой пеньковой веревкой или ее аналогами.
- Персонаж может «перерезать» веревку любым режущим оружием, отыгрывая это десять секунд подряд. От кандалов таким образом персонаж освободиться не может.
- Связанный/закованный персонаж не может: использовать активные способности, подготовленные заклинания, участвовать в боевых взаимодействиях.

- Если персонаж связан или скован и находится в руках палача или стражи - он не может оказывать им сопротивления.

#### Тюрьма

- Отдельное строение или специально оборудованное место.
- Заключенный, находящийся в тюрьме, не может из нее сбежать, пока его не освободят или не помогут с побегом.

Проведя в плену 1 час, персонаж может в любой момент принять решение умереть.

#### Оглушение

Чтобы оглушить персонажа необходимо прикоснуться не боевой частью оружия к его спине в области между лопаток и произнести: «Оглушен».

Состояние оглушения:

- Персонаж не может передвигаться, говорить, атаковать, колдовать или совершать другие действия.
- Если в момент оглушения персонаж стоял, он падает.
- Оглушенный персонаж мысленно считает до ста, после чего приходит в себя.
- Персонажа можно вывести из состояния оглушения, легко встряхнув за плечи.
- После 2ого подряд (интервал между оглушениями меньше 30 минут) оглушения персонаж становится легко раненым, а 3тье подряд оглушение сразу вводит персонажа в состояние тяжелой рана.
- Оглушающий имеет ограничение на количество оглушений подряд - не более двух.

#### Обыск

Обыскать можно пленного, оглушенного, либо персонажа в состоянии «Тяжелая рана».

Процедура:

1. Объявить: «Я тебя обыскиваю!»
2. Персонаж, которого обыскивают, обязан отдать все игровые предметы. Невозможно спрятать предметы на теле так, чтобы их нельзя было найти при обыске.
3. Игровые ценности с жёлтым мастерским чипом могут быть изъяты только персонажами, умеющими это делать.

#### Пытки

Пытки базово моделируются физическими упражнениями (отжимания, приседания, подъем корпуса).

Процедура:

- Палач устанавливает вид физического упражнения и количество повторов (но не более 15).
- Жертва и палач выполняют упражнения вместе.
- Если жертва не выполняет упражнение, а палач выполняет, жертва честно отвечает на один вопрос (ответ должен быть исчерпывающим).

- Если жертва выполняет упражнение, а палач не справляется, жертва получает 10 минут отдыха.
- Если оба выполняют упражнение, то ничего не происходит, нужно повторять цикл. Повтор возможен не ранее чем через 2 минуты.
- После 4 цикла персонаж становится легко раненым.
- Когда жертва и палач прошли 5 циклов, жертва становится тяжело раненой.
- Повторные пытки возможны не раньше чем через 30 минут.

Палач может придумать свои виды пыток основанные на физическом, психологическом, нарративном, психо-соматическом и других видах воздействия. Все процедуры не должны причинять реального вреда здоровью и психике игрока и проходят обязательное согласование с глав. мастером.

## Смерть персонажа

Для того, чтобы убить персонажа в состоянии «при смерти», нужно совершить специально обозначенное финальное действие. Таким действием может быть например:

- «толчок под поезд»,
- «размозжение головы сапогом»,
- «пафосно-красивый удар мечом с разворота»,
- «выстрел из пистолета после нескольких трюков с оным»,
- «летальный исход болезни»,
- «публичная казнь».

Также обязательно перед этим объяснить персонажу, почему он должен умереть. Убийца должен произнести речь, в которой жертва получит ответы на следующие вопросы:

1. Кто убийца?
2. Почему жертва должна ИМЕННО УМЕРЕТЬ (причина/мотив)?

После этой процедуры игрок отправляется в спец. локацию — кладбище.

Если персонажу, находящемуся в состоянии тяжелой раны (количество HP = 0), в течение 15 минут не оказать помощь, он также умирает и отправляется в спец. локацию — кладбище.

Перемещение игрока от места смерти до кладбища происходит в белом саване или белой повязке — хайратнике.

## Кладбище и Склеп

Единственное место на границе с землями троллей, в котором принято закапывать мертвецов. Уже давно их не закапывают глубоко, поскольку тролли повадились раскапывать могилы и утаскивать тела. Поэтому за много лет кладбище не расширилось. Попав на кладбище, у персонажа есть выбор: окончательно умереть или бороться за жизнь.

Умерев, персонаж перестает существовать окончательно и бесповоротно. Его нельзя вернуть, воскресить, спасти и так далее. Игрок создает нового персонажа и по истечении времени перерождения выходит в игру. Время перерождения: 1 час + 1 час за каждую карточку Земель Троллей.

Бороться за жизнь: Персонаж отправляется в спец. локацию — склеп, и в случае если ему удастся её покинуть, то происходит воскрешение с сохранением персонажа. Каждое посещение склепа оставляет на теле персонажа следы (мастерская отметка маркером) — последствия смерти. Чем больше этих следов (от 3-х и больше), тем тяжелее персонажу дается дальнейшее существование. На него будут накладываться различные “дебафы” физические, эмоциональные, модельные. Например: персонаж в борьбе за жизнь может лишиться руки. На количество следов смерти влияет наличие и количество карточек Земель Троллей.

*Эти правила не распространяются на юнитов. Юниты добиваются без пафоса и сразу направляются в родную локацию.*

*В игре присутствуют предметы, способности, явления и персонажи, которые могут не подчиняться или изменять данные правила. Они об этом знают.*

## Магия

*Всегда очень сложно делать магию. Это то, что моделируется с большим трудом и почти всегда на 99% зависит и основано на отыгрыше, честности и любви...*

Магия в мире Четырех Земель — загадочная и нестабильная субстанция, но она все же подчиняется определенным законам, а знания и опыт открывают их обладателям безграничные возможности. Магии можно научиться. Маг более высокого уровня может обучать магов уровнем ниже.

### Уровни магов

Ученик — ступивший на путь магии и делающий первые шаги.

Магистр — опытный, знающий, сильный. Магистр знает 3 или более типа магии, ему доступна ритуальная мощная магия. Магистр может обучить ученика одному из известных ему типов магии.

Властелин — безграничные знания и умения. Может обучить магистра всем типам магии.

Уровень мага отображает лишь его знания и опыт, и не всегда говорит о его силе, хотя, несомненно, является важной ее частью. На силу мага так же влияет и запас магической энергии (маны). Чем больше маны, тем серьезней заклинания можно творить. Мана моделируется пробиркой с жидкостью, содержимое одной пробирки = одна единица маны. Для использования заклинания нужно израсходовать необходимое для него количество маны.

Здесь не будут объясняться и перечисляться все типы магии и все заклинания. Все, что нужно знать: если маг говорит, что с вами что-то происходит — это происходит. Четкое, видимое и различимое обращение к объекту заклинания, четко и громко произнесенный эффект — залог успешного каста. Некоторые заклинания требуют вербальный компонент, а некоторые требуют выполнения определенных условий и действий.

*Например: «Ты, тварь (демон) с топором в красном капюшоне, @эффект заклинания»*

## Цена магии

Магия требует не просто потратить физический ресурс на ее воплощение, но и заплатить чем-то большим. Любой, кто ступает на этот путь, станет носить на себе отметку магии и больше никогда не сможет надеть на себя доспехи/снаряжение, но может использовать амулеты.

Некоторые артефакты и заклинания могут требовать от мага гораздо большей жертвы.

Помимо магов, в игре присутствуют предметы — артефакты, обладающие определенными магическими свойствами.

Примеры боевых заклинаний, которые могут воздействовать на вас:

Дальний бой

- «Фаербол!» — Снимает один хит.
- «Путы!» — Обездвиживает (фиксирует ноги) на 10 секунд.
- «Ослепни!» — Ослепляет на 10 секунд.
- «Обезоруживание!» — Брось оружие (все) из рук на землю.

Ближний бой

- «Мороз!» — Маг касается любой части вашего тела своей рукой, вы теряете 3 хита.

*Заклинаний много, они разные — от элементарной до ментальной магии. Все их мы перечислять не будем. Вы столкнетесь с ними на игре.*

## Влияние и Экономика

Все разнообразие ресурсов Четырех Земель сводится к одному — народу/населению/электорату. Количество лояльного электората конкретному государству и власти напрямую влияет на благосостояние этого государства. То есть, чем больше населения контролирует государство, и чем выше его лояльность, тем богаче государство. Однако, если власть теряет лояльность своего народа, то она теряет и право им управлять.

## Терминология

- Каждому государству подконтрольна часть народа Четырех Земель (виртуальные). В связи с разными расами это количество выражается в единицах. В Столицах государства — 100 ед.
- Каждая ЕД народа может быть преобразована в ОВ (очки влияния). ОВ не существуют в материальном виде, присваиваются они конкретному игроку (официальному лидеру локации) и только он может ими распорядиться.
- Экономический цикл — 4 часа реального времени соответствуют одному месяцу игрового времени.

#### Четверг

1. 19:00-22:00
2. 22:00-2:00

#### Пятница

3. 10:00-14:00
4. 14:00 - 18:00
5. 18:00 - 22:00
6. 22:00 - 2:00

#### Суббота

7. 10:00-14:00
8. 14:00 - 18:00
9. 18:00 - 22:00

- Деньги — монеты разных номиналов: медные, серебряные = 3 медные, золотые = 3 серебряные.

## Условия для становления государством

- Наличие крепости
- Наличие четко сформулированных законов
- Четко обозначенная форма правления/власть
- Гражданство (права и обязанности)
- Сформулированная идеология и/или вера
- Казна (50 ОВ в денежном эквиваленте)
- Признание любым другим действующим государством

#### Дополнительные термины:

- Импичмент — процесс смены власти в связи с потерей лояльности народа.
- Народ — сумма всех ЕД на всех контролируемых территориях, которые можно получить в распоряжение.
- ОВ — очки влияния, полученные по результатам действий, выполненных в прошлый экономический цикл.

## Правила по макроэкономике

Каждый экономический цикл центральная власть может заручиться поддержкой части или всего народа, находящегося под контролем государства. Для этого государство должно выполнить действия, отвечающие центральной идеологии власти, и иметь крепость. Для каждого государства они свои и будут описаны ниже.

Примеры идеологий:

- Королевство ЛИ — действия, связанные с государственностью и властью. Любые мероприятия, которые можно классифицировать как политические.
- Арборлон — действия, связанные с поддержанием и сохранением традиций и культурных ценностей.

Действия должны быть выполнены в реальном времени, а также должны быть зафиксированы на бумаге в виде отчета или летописи.

Отчет о проведенных мероприятиях передается мастеру-регионалу (нарративно он — весь ваш народ в одном лице), и на основе увиденного и этого отчета он принимает решение о количестве ОВ, полученных в этот цикл. Общие действия по укреплению власти, улучшению жизни граждан не привязанные к идеологии так же приносят ОВ но в меньшем количестве.

Критерии оценки:

- Цель мероприятия и степень ее достижения.
- Количество участвующих персонажей.
- Активность участников (просто послушали или активно выполняли какие-то действия).
- Сценарий и оформление мероприятия.
- Соответствие мероприятия идеологии и политике государства.
- Качество предоставленного отчета.

Также возможны действия, ведущие к потере всех или части доступных ЕД.

Полученные ОВ могут быть в дальнейшем потрачены как в виде ОВ, так и конвертированы в монеты:

- Траты в бюджет =  $\frac{1}{5}$  от общего количества контролируемых ОВ в цикл.
- Создание армии — 15 ОВ
- Пополнение армии — 2 ОВ за восстановление юнита
- Оплата армии в цикл (со второго цикла ее существования) — 3 ОВ + зарплата солдатам, эквивалентная 7 ОВ или больше.
- Обслуживание крепости в цикл — 10 ОВ.
- Улучшение крепости — 10 ОВ (+ 2 НР воротам)
- Строительство крепости — 15 ОВ.
- Восстановление крепости — 2 ОВ за каждый хит ворот.
- Разведка - от 10 ОВ
- Присоединение нового народа/территорий - от 5 до 100 ОВ.

В конце каждого экономического цикла не потраченные ОВ конвертируются в монеты.

Свободная конвертация ОВ в деньги и обратно доступна всем и осуществляется в любой момент цикла (через любого мастера) по следующей схеме:

- ОВ в Монеты (серебро) — 1:1
- Монеты (серебро) в ОВ — 2:1

Получение, трата и обмен ОВ производятся через мастера регионала локации/мастера по экономике/глав. мастера.

Последствия нарушений:

- В случае неоплаты бюджета —  $\frac{1}{4}$  доступных ОВ будут потеряны.
- Неоплата армии - Армия расформировывается
- Не обслуживание замка снижает прочность ворот вдвое.

Негосударственные объединения имеют пассивный доход от собственного производства в виде материалов или монет:

- Скитальцы - Монеты
- Гномы Сторлока - Мед. Инструменты/монеты
- Гномы Кул Хэвена - Материалы для ремонта доспехов/монеты
- Ухорезы - Монеты
- Эдем - Спец. зелья/монеты

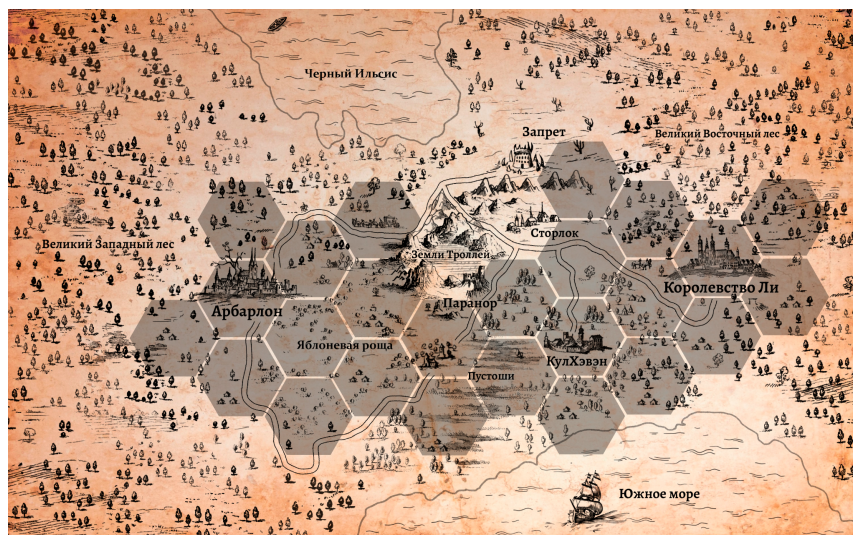
## РАСШИРЕНИЕ ТЕРРИТОРИИ!!!

Расширение  
электората  
осуществляется за счет  
покупки прилегающих  
территорий за ОВ +  
выполнение условий  
захвата (если они  
есть).

Действия для  
присоединения  
территории:

1. Разведка - определение статуса территории. Стоимость разведки зависит от удаленности территории от столицы - от 10 ОВ и выше. Разведка определяет владельца территории, сколько ЕД на территории, каковы условия захвата. Информация о территории будет доступна в следующем цикле. Разведать можно любую территорию. Разведать можно сколько угодно территории за один раз.
2. Захват территории. Если территория прилегает к уже захваченной территории, она разведана и все условия для ее захвата выполнены, территория захватывается после выплаты ОВ соответственно количеству ЕД на территории. Условия для захвата могут быть различными от присутствия на территории до владения определенными вещами.
3. Захват неразведанных территорий невозможен.

Захват уже захваченной территории возможен, если захватчик выполняет условия территории. Дополнительно к этому на территории происходит боевое столкновение реальных армий спорящих государств. В случае победы, территория переходит к интервентам, в случае поражения - остается за владельцами. При этом ресурсы, потраченные на попытку захвата, не возмещаются. Если у любой из сторон армия не



является на бой, то она автоматически проигрывает. Время сражения назначает нападающий.

## Импичмент

В случае если государство не смогло заручиться 60% поддержки своего народа (то есть за счет выполненных действий в течение цикла преобразовать менее 60% ЕД в ОВ), то в следующий экономический цикл может начаться процедура импичмента. То есть в этот цикл возможна смена власти любым способом — от демократического до силового. Если импичмент не объявлен, все попытки сместить власть безуспешны. То есть попытки убийства, выборов и прочего не сработают. Если власть не сменена в этот цикл, то процесс импичмента завершается, а текущая власть не меняется.

*Пример экономического цикла для государства ИКС, которое контролирует столицу (100 ЕД) и одну территорию 20 ЕД. У власти 100 ОВ и в казне 5 ЗМ (золотых монет).*

*В начале цикла:*

- *Оплата бюджета 1\5 от общей численности населения (ЕД) = 24 ОВ.*
- *Оплата обслуживания крепости = 10 ОВ.*
- *Улучшить крепость = 10 ОВ.*

*За цикл:*

- *ИКС провели/организовали/устроили N количество мероприятий, в которых поучаствовало X игроков, и написали отчет о всей проделанной работе.*
- *6 ОВ конвертировали в монеты = 6 серебряных монет.*
- *ИКС пытается присоединить к себе территорию с 50 ЕД.*
- *Враги государства выполнили действия террористического характера или характера, подрывающего власть, на 47 ОВ (то есть эти "ОВ" перестали быть доступными).*

*В конце цикла:*

- *Итого за цикл ИКС тратят 94 ОВ.*
- *Мастер ознакамливается с отчетом о выполненных действиях и принимает решение, что ИКС в этом цикле получили 75 ОВ от общего 120 - 47 = 73 ОВ, то есть 73 ОВ (максимум доступных).*
- *Результат: 73 ОВ от 120 доступных — это больше 60%, поэтому импичмент в следующем цикле не состоится.*
- *К началу нового цикла ИКС имеет в казне 71 ОВ и 7 ЗМ. А также контролирует территории с 170 ед. населения.*

## Караван

Через территорию Четырех Земель проходит путь каравана. Он перевозит различные ценности, диговинки и ресурсы. Представитель каравана (игротех) перемещается по кругу между государствами. Лидеры или уполномоченные ими лица, могут заказать товары из каравана посредством предоплаты. За один экономический цикл караван

делает один круг. Заказанные товары привозятся в следующем цикле. Направление движения каравана может быть по часовой или против часовой стрелки.

В интересах инвесторов сохранность и скорость каравана на всем пути следования. Караван, конечно же, можно тормозить, грабить, охранять и так далее.

Частные лица могут приобрести товары из наличия в любой точке следования каравана за монеты.

Мед. Инструменты (стикер), спец. зелья (реальный пузырек с напитком) и материалы для ремонта доспехов (стикер) являются игровыми ценностями. Их можно найти или купить в караване.

## Земли Троллей

Земли Троллей - опаснейшее место в Четырех Землях, сравнимое по опасности разве что с Запретом. Тролли населяющие эти территории очень агрессивны и реагируют очень остро если замечают присутствие чужаков. Поэтому перемещаться по землям троллей нужно крайне осторожно и тихо. Однако, несмотря на опасность этой территории, и сложности ее исследования это место притяжения приключенцев и исследователей. Поиски истины, силы и знаний в конечном итоге всех приводят сюда. Здесь можно найти разные артефакты эпохи людей, а, может, и что-то еще.

Территория обозначена сигнальной лентой и имеет обозначенные входы/выходы.

На каждом входе находится картхолдер. Каждый игрок, входящий в Земли Троллей, обязан взять одну карточку на входе.

Карточка - метка, в которой зашифровано воздействие Земель Троллей на персонажа. Расшифровать эффект может квалифицированный врач из деревни Сторлок. После расшифровки, карточка уничтожается, а эффект начинает действовать. Требуется ли вам лечение или уход - вам скажет врач.

Каждые 3 карточки у персонажа отнимают один личный хит. Как только персонаж получает 6-ую карточку - он становится тяжело раненым.

При смерти персонажа каждая не уничтоженная карточка увеличивает длительность и сложность возвращения в игру.

В Землях Троллей вы найдете множество предметов, с которыми можно взаимодействовать. Примеры:

- Ящики с замками. Замки нужно открывать соответствующими ключами.
- Залежи. Специальные места в которых предметы застряли в твердой породе. Лучше взять с собой инструмент для облегчения добычи.
- Двери с различными типами замков. Нужны ключи.
- Предметы из мира людей и многое другое.

Выносить из Земель Троллей разрешено только те предметы, которые отмечены стикером - "предмет в игре".

*В Землях Троллей ничего не делается с силой, все замки имеют ключи, а все двери открываются без усилий. Помните что все что вы там найдете это модель в которую нужно играть, а не испытывать на прочность.*

## Итог

*У нас получились очень объемные общие правила, пожалуйста будьте внимательны при их прочтении и трактовании. Не стесняйтесь уточнить формулировки и понятия. Все механики представлены в базовом виде. На игре есть объекты, персонажи и события, которые могут игнорировать и изменять их. Ролевые игры это в том числе и про честность и соблюдение правил это ответственность игроков. Мы не будем следить за вами и контролировать, поэтому надеемся на вашу заинтересованность.*