

Общие положения	1
Боевка.....	4
Правила перемещения между игровыми локациям	7
Открытые правила по мистике	9
Экономика общедоступная	10
Экономика больших денег и политика	13
Правила жизни и смерти	17

Общие положения

О правилах:

1. Данные правила регламентируют действия всех игроков ролевой игры “Форпост”.
2. Знание правил обязательно для ВСЕХ, кто находится на полигоне во время игры. Внимательно прочитайте правила игры.
3. Людей собирающихся играть по своим собственным правилам мы просим на игру не приезжать. Ваш приезд на полигон означает ваше автоматическое согласие соблюдать данные правила и подчиняться решениям организаторов в рамках игры.

Об игре:

1. Игра идет в режиме нон-стоп, без перерывов. Отдохнуть можно в стране мертвых или в палатке. Выход из образа на игровой территории в игровое время недопустим. При необходимости выхода из игры по серьезным пожизненным причинам, по возможности делайте это с игровым обоснованием (“Схожу-ка я в лес/на охоту/в гости” и пр.)
2. На игре нет “рельсов” – желательного для организаторов направления развития сюжета. Все происходящее на игре в рамках данных правил является априори свершившимся. Откатов игровых ситуаций на игре не будет.
3. На игре **обязательно** ношение игрового костюма, соответствующего описаниям фракций и роли.
4. Атрибуты техногенной цивилизации: часы, зажигалки, фонарики, фотоаппараты и т.п. организаторы просят не использовать открыто. Автомобили не должно быть видно с игровой территории.
5. Все неигровые личные вещи и ценности должны быть убраны в неигровую зону (например, в палатку). За их сохранность каждый игрок отвечает самостоятельно.
6. Попытки неигровых разборок будут пресекаться вплоть до удаления участников с полигона.
7. **Употребление наркотических средств и злоупотребление алкоголем на территории полигона во время игры категорически запрещено!**

Об организаторах:

1. Организатор (человек с рацией на полигоне) является консультантом-наблюдателем на игре, т.е. к нему можно обращаться только с вопросами по трактовке данных правил или для разрешения пожизненных конфликтов.
2. Организаторы могут присутствовать в игре в качестве персонажей, исполняющих служебные роли-функции.
3. Только организаторы имеют право трактовки данных правил и принимают окончательные решения в любых спорных игровых ситуациях. Если один организатор принял решение, другой не может отменить его или переиграть ситуацию.
4. Если для выяснения игровых вопросов позарез требуется организатор, то следует дождаться момента, когда он не занят с другим игроком и тихо к нему обратиться, не отвлекая остальных игроков. Вопли “Мастера!” будут проигнорированы, мастеров в привычном смысле у нас нет.
5. Организаторы оставляют за собой право отклонить заявку игрока и потребовать от него не приезжать на полигон без объяснения причин, или выдворить игрока, нарушающего правила, с территории полигона.

Об игроках и гостях:

1. Присутствие несовершеннолетних игроков на игре не приветствуется. Несовершеннолетний обязательно должен иметь сопровождающего, опекуна либо родственника, который берет на себя всю ответственность за жизнь, здоровье и психическое состояние несовершеннолетнего игрока. Если сопровождающий не является опекуном/родителем несовершеннолетнего, у него должен быть документ, подтверждающий согласие опекунов/родителей на приезд несовершеннолетнего на игру.
2. Организаторы игры не несут ответственности за жизнь, здоровье и имущество игроков, если вред был причинен не лично самими организаторами.

3. Гости на полигон не допускаются. Все пожизненные визиты и дела – за границей полигона.
4. Игроки с хроническими заболеваниями обязаны заранее уведомить об этом организаторов и взять с собой все необходимые медикаменты. Организаторы постараются пригласить на игру медиков и обеспечить транспорт в случае экстренных ситуаций, однако не могут гарантировать квалифицированную медпомощь в условиях полигона.
5. Фотографы или операторы должны быть одеты в игровой костюм и иметь минимальную роль-маску для ведения игровых разговоров.

Об имидже:

1. **Игровой Костюм.** Персонаж, не носящий игрового костюма, или носящий элементы современной одежды, различные с 5 шагов, считается обнаженным, и преследуется по законам и этическим нормам средневекового общества. Требования к костюмам не строгие, ориентиры по антуражу следующие:
 - Болотники – эстетика ближе к северным народам и коренным жителям Сибири, можно с уклоном в североамериканскую индейскую.
 - Поселенцы – лесная практичная простонародная одежда, можно брать за прототип скандинавскую, славянскую, европейскую.
 - Имперцы – ориентировочно европейская мода 16 в.
 - Иноземные купцы – тоже Европа, но попозже, вплоть до 18 в.

Костюм определяет принадлежность к фракции, и должен иметь обязательные элементы, позволяющие наверняка идентифицировать персонажа, как принадлежащего к определенной фракции или даже поселению.

2. Знаки принадлежности к фракции (социальной группе)

Империя:

- Военные – черная котта с изображением Великого Змея на груди. Офицеры - серебряная повязка с изображением великого змея, и знаком звания (центурион одна “шпала”, легат две, стратег три).
- Благородные – носят меч (остальным мечи запрещены), и заметную золотую цепь поверх игрового костюма. Золотую повязку с изображением змея.
- Цеховики и чернь – носят повязку истинно верующего черную со змеем.
- Иноверцы – носят черную повязку с желтой шестиконечной звездой - символом печати.
- Чиновники – носят красную повязку с великим змеем
- Порченые жрецы – черная ряса-балахон. Белая повязка с великим змеем
- Бессмертные имеют татуированное лицо (грим) – результат обряда. Татуировка – знак бесконечности на лбу и на щеках, плюс по желанию декоративные элементы.

Болотники:

- Украшения из натуральных материалов (меха, перьев, дерева) на шее или на голове. Возможна раскраска лица гримом.

Поселенцы:

- Обитель: братья и сестры обители ходят с посохами и в шапочках.
- Дети Завета: Знаки поверх одежды (лента или нагрудный знак).
- Многобожцы: На видном месте – символ Бога-покровителя.

О подтверждении игровых действий

1. **«Сертификатов особых действий» у игроков нет.** Если Игрок, предъявивший “**Знак Силы**” сказал, что что-то произошло – это произошло. Обжаловать действия таких игроков если они кажутся вам неправомерными можно у организаторов постфактум. Если выяснится что игрок с мистическими способностями смухлевал, его персонаж будет немедленно выведен из игры, а игрок дисквалифицирован до конца игры во владении магией и оружием.
2. **“Знаки Силы”** и карты с описанием их действия могут быть закреплены на локациях, территориях, зданиях и т.п. игровых объектах, как заламинированные карточки или конверты на видном месте. Действие такой карты обязательно для любого игрока, который вошел на территорию локации, где закреплена карта.

О локациях полигона и игровых поселениях

1. **Игровая территория** ограничена исключительно территориями поселений, маркированных троп и специальных локаций. Все эти территории будут четко обозначены.
2. **Производить любые игровые действия, хранить или прятать игровые вещи за пределами игровой территории запрещено.**

3. Неигровой территорией внутри игровых поселений является специально огороженная зона в домах персонажей, где располагаются палатки и пожизненные вещи игроков. Огородить неигровую территорию можно “волчатником”, натянутой веревкой с тряпочками-флажками белого цвета через каждый метр для хорошей видимости.
4. **Игровые локации:**
 - **поселение** – это ограниченное стеной, или иным заметным маркером компактное расположение жилищ персонажей. Игровой территорией является только территория внутри маркированной зоны.
 - **специальные локации** – это локации, не являющиеся поселениями, но являющиеся игровой территорией. Специальные локации будут четко обозначены. Игровой является только территория внутри маркированной зоны. Примером специальной локации может являться пристань на реке или необитаемая часть руин.
 - **караваны.** К специальным локациям – передвижным – относятся караваны (см. экономику). Это тележные обозы и сплавные барки. Игровой является территория отграниченная рамой (закольцованной веревкой) барки или обоза.
5. Для маркирования передвижных специальных локаций применяются **знамена и флаги:**
 - **Знамя отряда – черное** с маркировкой фракции или поселения (например, Империя - с Великим Змеем).
 - **Флаг каравана-барки – голубой флаг**
 - **Флаг каравана-обоза – желтый флаг**

Требования к игровым поселениям и игровым постройкам

Игровое поселение обозначается “стеной” из нетканки, или же территория поселения может быть отграничена задними стенами домов жителей, или иными маркерами. Размер и расположение территории устанавливается организаторами.

Форпост и поселения:

1. Все жители поселения могут построить дома, соответствующие их положению и благосостоянию.
2. Строиться где попало нельзя. Перед тем как поставить дом или заведение, обязательно проконсультируйтесь с организатором.
3. Дом должен быть огорожен со всех четырех сторон стенами, высотой минимум 150 см (из ткани или укрывного материала), может быть шатром или тентом, иметь четко **обозначенную дверь** (рама, затянутая материей).
4. **Разводить огонь внутри игровых домов запрещено.** Можно использовать газовые горелки для приготовления пищи. Можно использовать мангалы для обогрева.
5. Огонь разводится в поселении в “родовом очаге” – месте на центральной площади. Там можно погреться ночью и пообщаться с соплеменниками. Это местная традиция, которую соблюдают даже имперцы.
6. **Помните – все, что сквозь стену слышит игрок – то слышит и персонаж!**
7. **Внутри дом должен быть четко разделен на игровую и неигровую зоны, если неигровая зона есть.** Неигровая зона может быть использована для установки палатки, если владелец хочет ее поставить там. Игровая зона должна быть отделена от неигровой видимой преградой. Игровых комнат может быть несколько.
8. **Проникновение в запертый дом.** Дом считается запертым, если на двери висит **реальный замок** (привозят с собой игроки). Если на двери замка нет – заходите в дом спокойно. Если замок висит, а в дом вам попасть надо – ломайте замок, открывайте его как умеете, или ищите ключ. **Ломать дверь или стены – запрещено!** Запертая дверь не является препятствием для бойцов Отряда.

Здания с особым статусом:

- Тюрьма – имеет статус неоткрываемости изнутри. Если персонаж сидит в камере, то он не может выйти без посторонней помощи.
- Все здания и помещения, имеющие особые свойства, отмечаются закрепленной на видном месте ламинированной карточкой, в которой описаны правила, касающиеся этого здания.

Об игровых вещах

Игровые вещи могут находиться только поверх игровой одежды, в руках, в кошельке, сумке, поясной сумочке или в доме персонажа.

- Игровые вещи должны находиться всегда на территории игровых зданий, или непосредственно у персонажа. Их запрещено уносить в палатку, и хранить вне помещений.
- Запрещено закапывать игровые вещи, прятать их так, чтобы их нельзя было найти при поверхностном обыске игрового помещения или игрока
- Ключи от замков на дверях и сейфах – это тоже игровые вещи.
- Любые игровые вещи могут быть отчуждены у персонажа: украдены или забраны силой.

- Если вы хотите избавиться от игровой вещи – незаметно положите ее на видное место в помещении кабака, или любой церкви.
- Умерший по любой причине, если у него не забрали игровые вещи - перед уходом в СМ отдает их ближайшему игроку, а если рядом никого нет, то первому встречному игроку по дороге в СМ. Передача вещей сопровождается описанием: “Ты нашел мертвое тело, похожее на меня. Рядом с телом нашел вот эти вещи.” Если мертвый дошел до СМ и так никому и не передал игровые вещи, то он отдает их игротехнику СМ.
- Если вы видите свободно валяющийся элемент одежды (и возможно, с ним лежат игровые вещи) – перед вами тело, не подающее признаков жизни. Труп, или без сознания – непонятно. Вещи можно взять себе (а можно и оставить – на ваше усмотрение). Тело переноске не подлежит.

Боевка

Общие положения

1. Боевая система – хитовая. Любое оружие снимает 1 хит.
2. Зона поражения – полная. Исключение: голова, горло, шея, паховая область, кисти рук и стопы ног.
3. Время боестолкновений:
 - а. дневное (с 8:00 до 17:30) – разрешено использовать любое допущенное к игре оружие, разрешены нападения на поселения.
 - б. ночное (с 17:30 до 8:00) – разрешено использование ларп-оружия и тямбар, запрещены нападения на поселения.
4. В случае возникновения ситуации пожизненного травматизма оба участника – нанесший травму и получивший травму – выходят из игры. Решение о возвращении любого из них в игру принимает мастер Страны Мертвых (СМ).

Хиты персонажа

1. Обычный человек имеет 1 нательный хит.
2. Максимум хитов – 4. Никакого способа иметь более 4 хитов нет.
3. Ношение шлема дает +1 хит.
4. Повысить хиты персонажа можно при помощи экономики или магии. Отыгрывается белыми лентами, которые наматываются на правую руку игрока. Каждая лента дает +1 хит, хиты складываются (но не более максимума).
5. Все хиты, полученные от экономики или магии, действуют только на протяжении одного боя, в котором персонаж принимал участие (формальный критерий участия – персонаж терял хиты). После боя ленты должны быть сняты.
6. Других способов повысить хиты персонажа нет, никакие пожизненные доспехи хитов не добавляют.
7. У виртуального солдата 3 нательных хита (см. “Отряды”).
8. “Бессмертные” имеют 3 нательных хита. У Бесов поражаемая зона – корпус (непоражаемые конечности), что моделирует их боевое мастерство.
9. Могут существовать “монстры” – нечеловеческие существа с сокращенной поражаемой зоной и разным количеством нательных хитов (всегда не более 4-х).

Ранения и смерть

1. При потере всех хитов персонаж считается тяжелораненым. Тяжелораненый может только лежать, ползти, разговаривать, кричать, не может сопротивляться обыску или связыванию, не может колдовать и сражаться.
2. Тяжелораненый должен получить помощь специалиста-лекаря по правилам медицины (см. Правила жизни и смерти). До тех пор, пока помощь не получена, тяжелораненый сам решает, бороться ли ему за свою жизнь (ползти, стонать, звать на помощь) – или умереть и отправиться в СМ.
3. Транспортировка тяжелораненого осуществляется минимум одним человеком. При этом пострадавший и оказывающий помощь обнимают друг друга одной рукой за плечо и передвигаются только шагом.
4. Тяжелораненого можно добить, для этого надо нанести еще 1 несильный добивающий удар в поражаемую зону и сказать “добиваю”.
5. Мертвый надевает белый хайратник, или берет в зубы веточку, обозначая свое состояние «вне игры»).
 - а. Мертвый лежит и отыгрывает свое мертвое тело до тех пор, пока с телом проходят игровые действия (его несут на щите, проводят обряд похорон и т.п.)
 - б. После окончания игровых действий мертвый по кратчайшему пути идет в СМ.

6. **Передача игровых вещей от убитых происходит по принципу “игровые вещи должны оставаться в игре”:**
 - a. Мертвый перед уходом в СМ отдает все игровые вещи ближайшему игроку, а если рядом никого нет, то первому встречному игроку по дороге в СМ.
 - b. Передача вещей сопровождается описанием: “Ты нашел мертвое тело, похожее на меня. Рядом с телом нашел вот эти вещи.”
 - c. Если мертвый дошел до СМ и так никому и не передал игровые вещи, то он отдает их игротехнику СМ.
7. Все непобираемые игровые предметы (Знаки Силы, карточки ресурсов, контракты, флаги утонувшей барки и т.п.) мертвый несет в СМ и отдает игротехнику.

Гибель персонажа или гибель случайного путника?

1. Любой мертвый во всех без исключения случаях сразу идет в СМ.
 - a. Погибший персонаж ни в каком случае не может вернуться в игру. Игрок может выйти из СМ новым персонажем.
 - b. Если персонаж выжил, то игрок будет иметь возможность выйти из СМ тем же персонажем (исключением является наличие Флага мора в его поселении).
2. Персонаж погибает только в следующих случаях:
 - a. Он сам **добровольно выбрал смерть**, будучи тяжелораненым или пленным;
 - b. Он был бойцом Отряда, **продолжил сражаться как персонаж** после того, как в Отряде кончились ленточки, и пал в бою;
 - c. Над ним провели **обряд казни** по законам и обычаям фракции, к которой он попал в руки.
 - Казнь может быть судебный процесс с исполнением приговора, или короткий военно-полевой трибунал, или другие подобные формы.
 - Казнь может проводить только глава поселения или лицо, обладающее соответствующими полномочиями по законам или обычаям фракции.
 - d. **Личное возмездие.** Персонажа убивает другой персонаж по личным мотивам.
 - Убийца должен высказать убиваемому свой мотив прямо как “киношный злодей” (например, “убиваю тебя, подлый колдун, за то что ты навел порчу на моего брата!”).
 - Убиваемого необходимо как-то идентифицировать – назвать по имени, прозвищу, иному индивидуально-специфицирующему признаку.
 - Мотив должен быть направлен лично против убиваемого, а не против его фракции или социальной группы.
 - Мотив должен быть сюжетно обоснован, т.е. основан на загрузе или игровых событиях (если брата не было – не может быть мотива мести за него).
 - e. Убийство **в поединке**. Поединок с формальным вызовом и формальным принятием вызова всегда происходит между персонажами – соответственно, гибнут тоже персонажи.
3. Во всех остальных случаях погиб не персонаж игрока, а похожий на него случайный прохожий. При этом:
 - a. Потеря игровых вещей все равно произошла,
 - b. Персонаж помнит все, кроме сцены своего убийства. Обоснование – он там был, но получил по голове, потерял сознание и был принят за мертвого. Память о последних событиях – отшибло, он не помнит, кто его убил.

Обыск, оглушение, связывание и пленение.

1. Обыск. Специальных правил обыска нет. Здоровый персонаж может никому ничего не отдавать, тяжелораненый, связанный или оглушенный просто сразу отдает все игровые вещи при первом запросе обыскивающего.
2. Оглушение – несильный удар сзади по спине или плечу (часть тела от локтя до плечевого сустава), нанесенный небоевой частью любого игрового оружия или дубиной (посохом) со словом: «Оглушён!».
 - a. Производится только в небоевой обстановке.
 - b. Оглушение длится 300 сек. На протяжении этого времени оглушённый лежит, закрыв глаза, не имеет права разговаривать, двигаться, сопротивляться обыску или связыванию, не может колдовать и сражаться.
 - c. Три оглушения подряд приводят к тяжелому ранению.
 - d. От оглушения спасает шлем.

3. Связывание производится только «по игре», связанный игрок должен иметь возможность самостоятельно развязаться при реальной опасности.
 - a. Игрок не имеет права развязываться сам в игровой ситуации.
 - b. Связать можно только такого персонажа, который не сопротивляется связыванию: не может или не хочет.
 - c. Связанный может «перерезать» верёвки, добравшись до игрового оружия с режущим краем.
 - d. Связанного может освободить (развязать) любой другой персонаж.
4. Пленение не может быть способом вывести игрока из игры. С пленным надо совершать игровые действия: конвоировать, судить, допрашивать, казнить, приносить в жертву и т.п. Если пленного оставили сидеть и ничего не делать на срок более 20 минут, то он может объявить себя мертвым и уйти в СМ.

Отряды

1. Отряд – организованное вооруженное подразделение с виртуальными солдатами, минимум – два человека (Знаменосец и боец). Отряд моделируется флагом с желтыми ленточками. Ленты находятся у знаменосца отряда. Сформировать отряд и приобрести ленты можно в поселении по правилам экономики.
2. При присоединении к отряду игрок сразу получает одну ленточку и надевает на себя. Только игроки с ленточками считаются бойцами отряда.
3. Бойцы отряда – это не персонажи, а виртуальные солдаты, каждый из которых имеет **3 хита** независимо ни от чего. Игнорируется личная хитовость персонажей, не расходуются личные персонажные бонусы к хитам от экономики или магии.
4. Чтобы выйти из отряда, нужно снять ленточку и вернуть ее знаменосцу.
5. Боец отряда не может напасть на других бойцов отряда и должен выполнять боевые приказы командира.
6. Во время боя, если боец отряда потерял все хиты, то его персонаж не погибает. Вместо этого игрок должен поднять руки с оружием над головой, пойти к знаменосцу за новой лентой (если они там еще остались) и вернуться в бой. Нельзя атаковать игрока, идущего за лентой, надо дать ему возможность подготовиться к бою (разумное время - 1-2 минуты).
7. Знаменосец отряда не участвует в бою и не может быть атакован до тех пор, пока отряд существует (пока в отряде остались ленты).
8. Знаменосец передвигается только шагом. Бойцы отряда могут действовать только в пределах непосредственной видимости флага Отряда.
9. На бойцов отряда нельзя напасть неожиданно. Нужно подойти и объявить вызов.
10. Индивидуальные персонажи и бойцы отряда могут нападать друг на друга.
11. Если у знаменосца отряда закончились ленточки, то отряд уничтожен. В этом случае каждый боец, который потерял все хиты и пришел к знаменосцу за новой лентой, должен выбрать: или он идет в СМ в статусе «павшего виртуального солдата» и сохраняет тем самым своего персонажа, или он продолжает сражаться без ленточки, но тогда его смерть – смерть персонажа.
12. Флаг уничтоженного отряда нужно сдать на неигровой склад в своем поселении. Для восстановления отряда нужно приобрести новый флаг по правилам экономики.

Нападение на поселения и штурм крепостей

1. Поселение в военном смысле – стационарный отряд с ленточками. Знаменосца нет, ленты висят на флаге. Прочие правила отрядов действуют: нельзя напасть неожиданно, в бою расходуются сначала ленточки, а потом персонажи и т.д.
2. Войти в поселение можно только через ворота (четко обозначенный вход шириной **не менее 3-х метров**). Выносить ворота не нужно – они просто открываются после того, как стороны подготовились к бою. На подготовку к бою дается разумное время (не более 5 минут).
3. В случае победы над защитниками поселения нападающие могут захватить или уничтожить поселение (выполняется по правилам экономики).
4. На игре **есть единственная крепость** – форт в локации «Имперский форпост». Никакой осадной техники на игре нет, **штурм крепости невозможен**. Можно напасть на защитников, находясь внутри. Можно открыть ворота изнутри. Можно войти в открытые ворота.

Караваны

1. Бой с участием сухопутного обоза происходит по общим правилам.
2. На барку можно напасть только с другой барки.

3. Нахождение на барке моделируется любым из вариантов по выбору игроков:
 - а. к флагу привязывается веревка (или веревки), пассажир (в т.ч. охранник) должен держаться за веревку или привязать ее к себе. Отпустил веревку (или она отвязалась/оборвалась) – упал в воду – утонул;
 - б. пассажиры несут раму или веревку, обозначающую периметр барки. В бою веревка (рама) могут быть брошены на землю. Выступать за периметр нельзя, выступил – упал в воду – утонул.
4. Проигравший в бою караван уничтожен, флаг нужно сдать на неигровой склад.

Допуск игрового оружия (сюжетные основания)

1. Имперцам допускаются алебарды, сабли, мечи, кинжалы, копья, топоры, булавы.
2. Поселенцам – мечи, кинжалы, копья, топоры, булавы.
3. Руинам – мечи, кинжалы, копья, топоры, булавы.
4. Болотникам – кинжалы, копья, булавы.
5. Щитов нет. Метательного оружия (луков, арбалетов, огнестрела и т.д.) нет.
6. Боевых машин и осадной техники нет.

Допуск игрового оружия (техника безопасности)

1. Все игровое оружие перед игрой проходит допуск по ТБ. Пропущенное оружие отмечается наклейкой “оружие допущено”. Оружием без такой наклейки пользоваться нельзя, хитов оно не снимает.
2. Допускается безопасное ларп-оружие.
3. Клинковое оружие может быть изготовлено из пластика (в т.ч. текстолита), резины, дюралья. Лезвие гладкое, не имеющее зазубрин, сколов и острых граней, со скруглением режущей кромки не менее 4 мм в диаметре и радиусом скругления острия клинка не менее 1 см. Общая длина от 30 см. до 1,5 м. Фальшионы запрещены.
4. Ударно-дробящее оружие (кроме кистеней) может быть изготовлено из микропористой резины, неармированной резины, пенки. Рабочая часть гладкая, без острых и твердых граней, скругление аналогично клинковому оружию. Древко ударно-дробящего оружия гладкое, не имеющее зазубрин, сколов и острых граней. Общая длина от 30 см. до 1,5 м.
5. Длиннодревковое оружие (копья, алебарды) – должны иметь ярко выраженный антуражный наконечник из мягкого материала (микропор, резина, пенка). Для того, чтобы считаться колющим, у оружия должна присутствовать выраженная колющая часть. Для того, чтобы считаться рубящим – должна быть выраженная рубящая часть. Рабочая часть гладкая, без острых и твердых граней. Древко гладкое, не имеющее зазубрин, сколов и острых граней. Общая длина не более 2,3 м.

Общая техника безопасности

1. На игре запрещены любые приемы рукопашного боя (броски, захваты и т.п.)
2. Разрешено перехватить оружие противника за нерабочую часть (древко копья, рукоять меча и т.п.)
3. Проверяющий может не пропустить любое оружие по соображениям техники безопасности.

Правила перемещения между игровыми локациями

1. Игровое взаимодействие может быть совершено только внутри поселения или спецлокации, или на специально обозначенных игровых тропах. Территория на 5 метров по обе стороны от тропы также считается игровой зоной (для устройства засады).
2. Войти в поселение можно только через ворота (четко обозначенный вход шириной не менее 3-х метров).
3. Если игрок вышел за пределы игровой территории или 5-метровой зоны тропы по любой причине, он на честность идет в ближайшую локацию, там он берет на входе Карту События, которая рассказывает ему, что с ним произошло во время перехода (как правило, это неприятности). При этом до того как он взял карту, он не имеет права вступать в любые игровые взаимодействия с другими игроками.
4. Если игрока специально вытолкнули на пару шагов за пределы игровой территории, предыдущее правило не срабатывает, игрок может вернуться и продолжать играть.
5. Игрок, которому нужно выйти на неигровую территорию по служебной необходимости (сбор дров, за водой пошел, в сортир) делает это деликатно и незаметно для окружающих, входит снова в игру в центре поселения. Во время исполнения технических действий сводит игровое общение к минимуму.

6. Маркеры реки отличаются от маркеров сухопутных дорог. Пешеходы, сухопутные отряды или обозы не могут передвигаться по реке и взаимодействовать с барками.
7. Пересекать реку можно только в местах пересечений с сухопутными дорогами, обозначенных как переправа.
8. **Проводник** – персонаж с особыми способностями. Он знает, по каким тропам может ходить, не беря карт событий, и может вести с собой отряд, караван или других персонажей, позволяя им игнорировать отдельные опасности данных мест. Проводник сам знает свои закрытые правила, персонажам, которых он ведет, он сообщает, что с ними произошло в пути. Кроме того, он может знать “тайные тропы” в особые локации – определяя их по маркерам, не обозначенным в правилах, и водить туда отряды, караваны или других персонажей.

Перемещение кОрОванов (обозов и барок), а также отрядов

1. Караван обозначается флагом за спиной игрока. Флаг голубого цвета это **барка**, Флаг желтого цвета - это **обоз**. Флаг может нести персонаж, имеющий профессию сплавщика или караванщика соответственно (см. правила микроэкономики, раздел “Профессии”).
2. Один игрок может нести только один флаг. Человек с флагом каравана - персонаж.
3. **Барка** может перемещаться только по реке и останавливаться только на пристанях. Водить барку может только сплавщик.
4. **Отряд или сухопутный караван (обоз)**, если идут без проводника, могут перемещаться только по дорогам, обозначенным общеизвестными маркерами. Свернуть с дороги можно только на другую дорогу на маркированных перекрестках.
5. К Отряду можно присоединиться только по прямому приглашению командира отряда. На персонажа при присоединении надевается ленточка виртуального бойца.
6. Человек с флагом каравана может присоединиться к Отряду по общим правилам.
7. Барка может возить пассажиров и сопровождаться вооруженной охраной. В этом случае возможны два варианта по выбору игроков:
 - a. к флагу привязывается веревка (или веревки), пассажир (в т.ч. охранник) должен держаться за веревку или привязать ее к себе. Отпустил веревку (или она отвязалась/оборвалась) – упал в воду – утонул;
 - b. пассажиры несут раму или веревку, обозначающую периметр барки. В бою веревка (рама) могут быть брошены на землю. Выступать за периметр нельзя, выступил – упал в воду – утонул.
8. Барка может взять на борт Отряд. В этом случае она не может перевозить контракты. Отряд тоже ограничен пространством барки.
9. Если игроки в караванах сразились и одна сторона победила другую, то флаг каравана проигравшей стороны уничтожается.
10. Цепь или веревка с реальным замком, надетая на флаг, предотвращает угон каравана, если удалось вскрыть реальный замок, то караван можно угнать.

Карты-события

1. На входе в каждое поселение лежит стопка ламинированных карточек, которые называются карты-события. В карте коротко описывается, что случилось с тем, кто ее взял. Прочитав карту, игрок замешивает ее обратно в колоду и начинает добросовестно отыгрывать указания карты-события.
2. Любой игрок, входящий в поселение, при входе в поселение перед совершением любых игровых действий берет карту-событие, если выполняется **любое** из условий:
 - он не житель этого селения,
 - он выходил за пределы игровой территории не по технической необходимости,
 - над поселением висит флаг мора или бедности (черный или красный вертикальный треугольный вымпел)
3. Если игрок видит карту-событие на дереве у тропы, или стопочку сбоку от тропы в ящике, он обязан взять одну карту, выполнить ее указания и замешать обратно. Если игроки идут группой, то карту берет один из них, любой (кто – решайте сами).
4. **Проводник** (и те, кого он ведет) может игнорировать карту-событие на “своей” тропе.
5. **Караваны (и барки, и обозы) берут карты-события по общим правилам.**
6. **Отряды, идущие по дорогам или перевозимые барками, игнорируют карты-события.**

Обозначение общеизвестных маршрутов

1. **Река** – обозначается вдоль всей длины киперной **красно-белой лентой**.
2. **Торная дорога** – обозначается вдоль всей длины киперной **желто-белой лентой** (а вдоль ЛЭП – маркерами с промежутками).
3. **Тропы** – обозначаются цветным шпагатом.

Локации с особым статусом

1. **Болота** – тропы обозначаются **синим шпагатом**. Любой НЕ болотник обязательно должен брать карту события на такой тропе, если она ему попадет, и действовать в соответствии с ее указаниями. В любом случае, он берет карту-событие перед входом в поселение болотников, если идет без проводника. **Внимание!** Вдоль болотной тропы вам могут попадаться странные предметы - связанные веточки, крашенные шишки и т.д. Просьба не трогать эти предметы, если вы не знаете, как ими пользоваться - они не являются игровыми вещами и обозначают приметы, которыми пользуются болотники.
2. **Руины** – тропы обозначаются **красным шпагатом**. Любой НЕ руинник обязательно должен брать карту события на такой тропе, если она ему попадет, и действовать в соответствии с ее указаниями. В любом случае, он берет карту-событие перед входом в поселение руин или в сами руины, если идет без проводника.
3. **Глухомань – Опасные места** – тропы обозначаются **особым маркером**, кто его знает, тот может ходить по этой тропе. Остальные игроки на честность не пользуются этими тропами, даже если заметят обозначения.

Шансы выжить без проводника на тропе во все особые локации очень малы.

Открытые правила по мистике

Правила по мистике регулируют взаимодействия людей с потусторонним, сверхъестественным. На игре представлены мистические проявления двух видов: обыденная мистика (малые проявления) и большая тайна (сильные проявления). Персонаж, использующий мистические действия, далее назван мистиком.

Знаки Силы

1. Мистические проявления в мире обозначаются специальными Знаками - Знаком Силы (карточка) для значимых воздействий и Знаком Малого Воздействия (лента особого цвета) для обыденной мистики. Знаки обозначают изменение мистическим способом физических или мистических свойств объекта, на котором находятся. Знак, находящийся на игроке - это особые способности персонажа, на предмете - необычные свойства предмета, на локации - см. Общие правила, «Необычные места». Знак Малого Воздействия может быть только на игроке или предмете. Работающие Знаки всегда видны - когда на человека наложили воздействие, он обязан носить знак на виду, прятать его под одеждой запрещено. Встретив Знак Силы на локации или предмете, следует прочесть написанное на карточке Знака, и действовать согласно написанному. Действие Знака Силы, находящегося на игроке, отслеживает сам этот игрок.
Знак на объект помещает мистик, обладающий этим Знаком - и таким образом активирует Знак. Знак можно активировать только один раз. До активации мистик прячет его у себя.
2. Знак Силы и Знак Малого Воздействия – это не игровые вещи. Активированные - являются неотъемлемой частью локации, игрового предмета или персонажа, на которых находятся. Мистик, обладающий неактивированным Знаком, не обязан предъявлять его во время обыска. *Обоснование: это не предмет, это способность мистика выполнить воздействие.*
3. Каждый Знак Силы имеет свой уникальный идентификатор. Вместе с каждым Знаком Силы в игру выходит Знак Разрушения, обладающим таким же идентификатором и разрушающий конкретно этот Знак Силы при прикосновении объекта – носителя Знака Разрушения к объекту – носителю Знака Силы. Для локации прикосновением является контакт с земной поверхностью внутри обозначенных границ локации.
4. Знак Малого Воздействия выдается мистиком после совершения им обыденных мистических действий тому, на кого производилось воздействие (например, персонажу, которому обрядом мистика добавлен 1 хит на 1 бой).
5. При столкновении в игре двух или более Знаков Силы применяется воздействие каждого из них одновременно. При столкновении Знака Силы и Знака Малого Мистического Воздействия Знак Силы срабатывает, а Знак Малого Воздействия - нет.

6. Конфликтные ситуации между носителями Знаков Силы разрешаются разговором вне игры не дольше 5 минут и могут быть завершены одним из следующих способов:
 - a. стороны договариваются о компромиссном варианте взаимных воздействий и сообщают свое решение остальным игрокам не-мистикам, участвующим в эпизоде;
 - b. стороны принимают, что все воздействия взаимоуничтожились и ничего не произошло;
 - c. стороны не могут принять решение в течении 5 минут, в таком случае все спорщики идут в Страну мертвых с большим риском оттуда не вернуться и предлагают разрешить конфликт организаторам игры.

Обыденная мистика

1. Обыденная мистика – необычные способности, которыми обладают некоторые персонажи.
2. Все проявления обыденной мистики являются позитивными или нейтральными для персонажей, которые им подвергаются.
3. Боевой или враждебной обыденной мистики на игре нет. Проявления обыденной мистики могут быть применены только на дружественных персонажей с их согласия или на бесчувственных персонажей без их согласия.
4. Чтобы использовать свои обыденные мистические способности, мистик совершает необходимые действия в рамках своей традиции, тратит необходимое количество микроресурсов, прикрепляет Знак Малого Воздействия и объявляет результат формулой “ДА БУДЕТ ТАК – (формулировка)”.
5. Также носителем обыденной мистики может быть зачарованный предмет - микроресурс, производимый мистиком-ремесленником (см. Правила по экономике) и расходуемый не-мистиками при игровых действиях. Пример - пергамент со Знаками Защиты, находящийся на барке. К зачарованному предмету обязательно должна прилагаться лента малого воздействия.

Большая Тайна

1. Большая Тайна – результат целенаправленных мистических действий персонажей и сил, которым они служат или поклоняются.
2. Воздействия Большой Тайны могут быть положительными, нейтральными или враждебными и могут быть применены на любого персонажа, предмет или локацию.
3. Некоторые персонажи в игре могут получать новые Знаки Силы в ходе игры. Они знают, каким образом и каковы риски этого действия.

Экономика общедоступная

Эти правила касаются всех игроков.

Денежный доход персонажей

1. В игре есть “большие деньги” **ИмперIALы** – имперские обязательства, используемые для расчетов субъектов макроэкономики между собой и завершения “проектов” (см. экономику больших денег), и “повседневные деньги” – **Рубли**, используемые для расчетов персонажей между собой.
2. Все, кто хочет на игре иметь какой-то доход и использовать микроресурсы (деньги, зелья, драгоценные камни, лекарства, дополнительные хиты - “доспехи”, ленточки членов отрядов и т.п.) должен найти себе место в “пирамиде распределения средств”.
3. **На вершине пирамиды** находятся собственники земли, главы поселений, руководители ведомств и полномочные представители Цехов. Они получают доход в **ИмперIALах**, который, с помощью эмиссии (см. ниже), позволяет им платить другим людям **рубли** за товары и услуги.
4. Если вы хотите иметь средства для похода в кабак, лечения и т.п., то вы **обязательно должны** в заявке указать источники своего дохода – место в пирамиде распределения. Это может быть:
 - **землевладелец**, глава поселения, чиновник имеющий доступ к бюджету.
 - **человек на зарплате** – стражник, охранник, легионер, секретарь, слуга и т.п.
 - **предоставитель услуг** – кабатчик, купец, караванщик, лекарь, цирюльник и т.п.
 - **ремесленник** – специальный человек, умеющий добывать микроресурсы или совершать специальные действия.

- все что придет вам в голову и совпадет по контексту с нашей игрой.

Эмиссия рублей

1. Землевладельцы, главы поселений, умеют превращать империалы (макроденьги) в рубли (микроденьги).
Общая схема:
 - a. Надо иметь на экономической карте поселения Товар **драгоценную руду**.
 - b. В поселении есть неигровой “склад” рублей и неигровой конверт “отбоя”.
 - c. Для ввода в игру N рублей требуется положить в конверт отбоя M империалов. Эти империалы выходят из игры.
 - d. После этого можно достать из “склада” рубли и ввести их в игру. Играем на честность, для контроля используем конверт “отбоя”.

Микроресурсы

Микроресурсы - конкретные игровые предметы, позволяющие персонажу получить игровое преимущество.

Все микроресурсы одноразовые, кроме барок и обозов. Т.Е. будучи один раз использованы, они выводятся из игры (кладутся в карман), а затем максимально быстро возвращаются ближайшему ремесленнику на его неигровой склад ресурсов.

1. **Ленты хитов** - одна лента добавляет 1 хит на один бой. Производится мастерами или мистиками.
2. **Ленты виртуальных бойцов** - одна лента позволяет не умереть бойцу один раз. Производится мастерами
3. **Микстура** – лечит одну болезнь. Выглядит как пузырёк с маркировкой, от какой болезни лечит. Производится лекарем (или иным аналогичным специалистом), умеющим лечить данную болезнь, лекарь выбирает от какой болезни пузырек и пишет на наклейке название болезни.
Чумная маска – позволяет один раз проигнорировать заражение (не взять браслет болезни), Выглядит как тканевая повязка на рот и нос.
Корпия – позволяет лечить одно ранение или травму. Выглядит как повязка или бинты. Производится любым лекарем, шаманом или алхимиком
4. **Золото, серебро, драгоценные камни** - позволяет выполнить мистическое действие. Конкретный мистик пользуется конкретным видом ресурса и только им. Производит ювелир или по спецправилам (кому надо знает)
5. **Барка, обоз** - необходим перевозчику для перевозки товаров и зарабатывания Империалов. Производит и чинит мастеровой.
6. **Зачарованные предметы** - носители “обыденной мистики”, обозначаются цветной лентой (Знак Малого Воздействия, см. правила по мистике).

Ремесленники - правила производства микроресурсов

1. Ремесленники умеют превращать рубли в микроресурсы. Также некоторые ремесленники умеют делать то что не умеет никто. Общая схема:
 - a. У ремесленника есть неигровой склад его продукции и неигровой конверт “отбоя”.
 - b. Для производства единицы продукции требуется положить в конверт отбоя ее себестоимость в рублях. Эти рубли выходят из игры.
 - c. После этого можно достать со склада единицу продукции и ввести ее в игру. Играем на честность, для контроля используем конверт “отбоя”.
2. Каждый ремесленник в начале игры будет знать себестоимость своей продукции.
3. Свой заработок ремесленник оговаривает с заказчиком отдельно.
4. Ремесленник может работать только в поселении, в котором есть в наличии все необходимые для него Товары хотя бы по одной единице.
5. Количество необходимых для ремесленника Товары - это коэффициент обмена рублей на его микроресурс. Например: если в поселении есть 1 руда, кузнец меняет 1 ленту хитов на 100 рублей, если руды две то на 90, если 3 то на 70 и т.п. таблицы будут у ремесленников.
6. Общеизвестные ремесла:
 - **Цех ювелиров, ювелир** может производить рубли, слитки золота, серебра и драгоценные камни. Драгоценности необходимы для производства волшебных вещей, магии и обрядов. Надо иметь на экономической карте поселения Товар **драгоценную руду и инструменты**.

- **Мастеровой и Цех Торговцев** могут производить “хиты” – ленты белого цвета, которые наматываются на правую руку персонажа и дают +1 хит на один бой (см. правила боевки). Еще они могут производить “виртуальных солдат” – ленты для флага отряда (см. правила боевки). Надо иметь на экономической карте поселения Товар **руду и инструменты**.
 - **Мастеровой и Цех Торговцев** могут производить барки и обозы, которые нужны караванщикам. Для обоза надо иметь на экономической карте поселения Товар **дерево и инструменты**. Для барки надо иметь на экономической карте поселения Товар **дерево, текстиль и инструменты**.
 - **Лекарь, аптекарь, Цех Алхимиков** и прочие шаманы могут производить средства от болезней и травм - Микстура, антисептик, корпию. Надо иметь на экономической карте поселения Товар **лекарственные травы или медикаменты**.
 - **Алхимики и некоторые мистики** могут производить одноразовые амулеты, зачарованные на “обыденные мистические воздействия” (см. правила по мистике). Должны быть на экономической карте поселения Товар **драгоценная руда и инструменты**.
 - **Сплавщик** умеет водить барку по местным рекам.
 - **Обозник** умеет водить обозы с товарами по здешним дорогам.
 - **Проводник** - человек который может не беря карт событий проходить опасными тропами и водить с собой других людей.
 - **Палач** - может пытать персонажей, выведывая информацию или заставляя сделать то что ему нужно.
7. **Обучение мастерству.** У каждого ремесленника есть три знака ремесленника. Он может взять ученика. Ученик должен присутствовать при трех операциях ремесленника связанных с его ремеслом (кузнец при обмене рублей на ленты доспехов; проводник сходить с учителем в три похода по тайным тропам, при этом ученик обязан брать карты событий; сплавщик трижды сплавить с корованом). По окончании обучения мастер обязан отдать ученику Знак профессии. Со знаком бывший ученик идет к игротехнику и получает неигровые запасы микроресурса или империялы (для перевозчиков).

Игровые вещи и надигровые фишки

1. **Игровые вещи** – это деньги и микроресурсы. Их можно отнять, подарить, уничтожить, распорядиться произвольным образом.
2. **Маркеры и прочие надигровые фишки.** Экономическая доска поселения, карточки Товаров, сертификаты владения/привилегий, заключенные контракты, конверты “отбоя” – не игровые вещи, а просто табло и фишки, показывающее положение дел.
 - a. Их нельзя отнять, украсть или уничтожить, с ними можно обращаться только по экономическим правилам.
 - b. При обыске они предъявляются обыскивающему для ознакомления (к маркерам, описанным в других правилах - по мистике, по перемещению - это не относится).

Экономические маркеры

1. Маркеры поселения

- a. **На входе в поселение устанавливается флаг Владения – флаг фракции владеющей поселением.** На этот флаг вешаются ленты виртуальных солдат – защитников поселения. Это флаг не может выноситься из поселения
- b. В случае захвата поселения флаг Владения обязательно снимается захватчиками. Вместо него может быть установлен флаг Отряда захватчиков.
- c. Если в поселении по любой причине нет флага Владения или стоящего на его месте флага Отряда, то в поселении должны быть подняты **все флаги беды** (см. ниже)
- d. **Флаги беды** поднимаются также в случае нехватки в поселении ресурсов на обеспечение экологии (см. ниже)
 - **Флаг мора** – темно-коричневый треугольный вертикальный выпел. В поселении действуют следующие правила:
 - Игроки не могут выйти из Страны Мертвых (СМ) в это поселение. Они или выходят в другое поселение, или ждут, пока в их поселении не изменится ситуация.
 - Жители поселения не могут использовать ленты виртуальных солдат при защите поселения.
 - Любой организатор, проходящий через это поселение, может выдать одному любому жителю **карточку болезни** (см правила по медицине).
 - **Флаг бедности** - красный треугольный вертикальный выпел.

- Посещение такого поселения караваном никому не приносит дохода.
- Никто в поселении не может производить микроресурсы (в том числе рубли).
- Любой игрок, входящий в это поселение (кроме членов Отряда), при входе берет карту-событие независимо от своего статуса (например от статуса проводника или жителя).

Экономика больших денег и политика

Эти правила касаются тех игроков, кто будет главой поселения, землевладельцем, экономистом, купцом или караванщиком.

Общие положения

1. Основа экономики – **грузоперевозки и торговля** (долгосрочные контракты на поставки товаров).
2. **Экономических циклов нет.**
3. Макроресурсы – это **земли, привилегии и товары**.
4. Все конкретные цифры будут указаны в экономических раскладках и инструкциях, выдаваемых непосредственно перед игрой, в настоящих правилах приводятся только общие принципы расчетов.

Земли – это виртуальные экономические территории, которые могут обеспечить владельца Товарами. Земли имеют разные ландшафты. Земли можно продавать, дарить и покупать.

Привилегии – это права на определенные действия. Некоторые Привилегии могут обеспечить держателя Товарами. Некоторые правом создания Отряда. Привилегии продаются.

- a. Изначально карты привилегий, выставленные на открытые торги, висят на доске “Внешние рынки” или на доске поселения, предоставляющего привилегию.
- b. Карточки привилегий крепятся на доску поселения:
привилегии, дающие доступ к товарам – на доску “Внешние рынки” в раздел “Привилегии”.
привилегии, дающие право организовать отряд – на свою доску в раздел “Отряды”.
- c. Владельцы привилегий не могут самостоятельно продать/передать часть своих привилегий. Они обязаны зафиксировать факт этой передачи у главы поселения или у чиновника в Форпосте.
- d. Привилегии могут покупать также землевладельцы. В Форпосте торговлю привилегиями контролируют Околотошный, Урядник и Мытарь. Они могут сильно осложнить или упростить покупку или перепродажу привилегии.

Товары – это не чипы и не условные “вагоны дров”, а **долгосрочный доступ к некоторому объему добычи/поставок ресурсов**.

Товары не накапливаются при производстве и не расходуются при использовании.

Список Ландшафтов Земель и производимых ими Товаров:

Тайга : дичь+шкуры, дерево.

Холмы: кожи, руда, драгоценная руда.

Речной берег: дичь, лекарственные травы, драгоценная руда.

Болото: лекарственные травы.

Каждая единица товара имеет отражение в игре в виде **карточки товара**.

Поселения

1. Маркеры поселения

- a. На входе в поселение устанавливается **флаг Владения** – флаг фракции, владеющей поселением. На этот флаг вешаются ленты виртуальных солдат – защитников поселения. Этот флаг не может выноситься из поселения, он не является напрямую флагом Отряда, а только несет его функции в случае нападения на поселение.
- b. В случае захвата поселения **флаг Владения** обязательно снимается захватчиками. Вместо него может быть установлен флаг Отряда захватчиков. Главой поселения автоматически считается командир захватчиков до тех пор, пока в поселении стоит флаг этого Отряда.
- c. Если в поселении по любой причине нет флага Владения или стоящего на его месте флага Отряда, то в поселении должны быть подняты **все флаги беды** (см. ниже)
- d. **Флаги беды** поднимаются также в случае нехватки в поселении ресурсов на обеспечение экологии (см. ниже)

- **Флаг мора.** При нехватке продовольствия (дичи или еды) или медицинских товаров (лекарственных трав) поднимается флаг мора – черный треугольный вертикальный вымпел.
 - **Флаг бедности.** При нехватке в поселении руды или дерева или одежды (текстиля или шкур) вывешивается флаг бедности – красный треугольный вертикальный вымпел.
- е. На входе в поселение лежат **карты событий**, которые берет любой входящий в соответствии с правилами перемещения.
- 2. Экология поселения.** Это суровый край, поэтому поселения должны использовать **Товары** для поддержания экологии, жизнеобеспечения и демографии.
- Главное правило экологии - на каждые N жителей поселения на экономической карте поселения должно присутствовать по M единиц Дичи/Еды, Лекарственных трав/Лекарственных трав, Текстиля/Шкур, дерева и руды. Если в какой-то момент по любой причине ресурсов оказалось недостаточно, то в поселении должны быть подняты соответствующие **флаги бедности**. **Также ВСЕ флаги бедности ВСЕГДА висят в поселении, не имеющем флага Владения.**
- 3. Земли-вокруг поселения.** Каждое поселение имеет вокруг себя виртуальные экономические владения – источник Товаров.
- а. Каждое владение имеет тип ландшафта и Товары, которые там могут быть произведены
 - б. На начало игры для каждого владения задан тип ландшафта, а также количество и вид Товара, который там добывается.
- 4. Экономическая карта поселения.** На открытом месте – возле ворот или на центральной площадке поселения размещается экономическая карта поселения.
- а. **Разделы карты:**
- Раздел “Характеристики поселения”. Здесь находятся контрольные цифры экологии поселения (сколько нужно товаров, чтобы избежать Флагов мора и бедности).
 - Раздел “Здоровье” – сюда помещаются карточки Товаров, которые позволяют снять Флаг мора.
 - Раздел “Богатство” – сюда помещаются карточки Товаров, которые позволяют снять Флаг бедности.
 - Раздел “Отряды” – сюда помещаются фишки Отрядов, под каждую из которых помещаются ресурсы, используемые на содержание этого отряда.
 - Раздел “Склады”, в котором лежат все неиспользуемые Товары, имеющиеся в наличии и полученные владельцами земель любым способом.
 - Раздел “Освоенные земли и привилегии” – в которую помещаются сертификаты собственности и привилегии, дающие Товары (на доске отображается список земель и привилегий, документы на них хранятся в папке).
- б. **Доступ к карте** имеет любой игрок, вовлеченный в макроэкономическую деятельность:
- **Владельцы земли/привилегии обязаны** выкладывать все свои Товары в раздел склады.
 - **Глава поселения** (или уполномоченное им лицо) может перемещать имеющиеся Товары между любыми разделами карты.
- 5. Глава поселения.** У каждого поселения есть глава, который несет ответственность за экологию и жизнеобеспечение поселения, а также обладает полномочиями по распоряжению ополчением поселения. Глава может быть и коллективным.
- а. Глава может сложить свои полномочия, может быть смещен, может быть избран по законам и обычаям фракции.
 - б. Глава поселения может приобрести новый флаг Владения вместо уничтоженного (той же фракции или другой фракции, если поселение решило сменить подданство - фракцию).
- 6. Землевладельцы.** Большинство виртуальных экономических владений кому-то принадлежат. Существуют бесхозные владения, которые можно освоить с помощью “Проекта” (см. правила проектов). На экономической доске в сертификате владения указан текущий владелец земли.
- а. Владелец может продать или подарить свои земли любому персонажу из любого поселения. В сертификат владельца вписывается новый владелец, контракты не рвутся.
 - б. Земли наследуются по законам и обычаям фракции. В сертификат владельца вписывается новый владелец, контракты не рвутся.
 - с. Глава поселения или любой командир Отряда, чей флаг есть в поселении, может отнять сертификат у владельца и передать его другому лицу. В сертификат владельца вписывается новый владелец,

контракты не рвутся. В ряде случаев это действие может нарушать законы или обычаи фракции и приводить к игровым последствиям.

- d. **Пограничная земля.** Земельное владение на границе одного поселения и другого. В сертификате указывается двойная принадлежность. Глава поселения, владелец земли, или любой командир Отряда, чей флаг есть в поселении, может взять сертификат **спорной/пограничной** земли (это указано в сертификате) у владельца и перенести его **на доску другого поселения**. Контракты земли **немедленно рвутся**.
- e. Землевладелец может заключать контракты на поставку Товаров из своих владений в другие поселения.
- f. Землевладелец может менять ландшафт своих земель, менять вид добываемого Товара и вкладываться в расширение производства. Эти действия совершаются путем реализации “проектов” (см. приложение Проекты).

7. Покупка и содержание флагов Отрядов и флагов Владения.

- a. Формирование вооруженного отряда и покупка флага владения происходит по правилам реализации “проектов”. Отряд минимально состоит из двух человек – Знаменосец и боец (см. правила боевки).
- b. **Содержание Отряда.** При покупке флага Отряда на карту поселения в раздел “отряды” выставляется фишка отряда. Под фишку складываются Товары необходимые для СОДЕРЖАНИЯ отряда: **Н дерева, Н инструментов, Н еды, Н текстиля**. Если под фишкой Товаров недостаточно, то этот флаг нельзя вынести из поселения. Контролирует состояние содержания командир отряда и/или глава поселения.
- c. **Флаг Владения** не требует содержания.

8. Реализация “проектов”. Глава поселения и землевладельцы могут использовать Империялы для реализации различных “проектов” – для изменения ландшафта, смены вида добываемого Товара, для расширения производства, для приобретения флага отряда и т.д. Порядок следующий:

- a. Для реализации каждого проекта известны вид и количество Товаров, которые надо иметь в поселении, а также стоимость “проекта” в Империялах.
- b. Если в разделе Склады экономической доски поселения есть в наличии свободные Товары в размере, достаточном для реализации проекта, то землевладелец или глава поселения или командир захватившего поселение Отряда должны сложить в конверт отбоя денежную стоимость “проекта” в Империялах, а в обмен получить результат (флаг отряда, карточки новых Товаров и т.п.)

9. Общеизвестные виды проектов:

- a. **Уничтожение поселения.** Уничтожение поселения – довольно затратное занятие по уничтожению всех освоенных (имеющих владельца) экономических виртуальных территорий поселения. Выйти из СМ в уничтоженное поселение нельзя. Уничтоженное поселение исчезает как экономический субъект. Все его контракты разрываются (карточки ресурсов и сертификаты владения нужно сдать на неигровой склад своего поселения). Стоимость проекта в империялах – $N * <\text{текущее количество Товара, производимое всеми землями поселения}>$. Для реализации проекта нужно быть владельцем поселения и иметь в нем флаг владения или флаг отряда.
- b. **Изменение ландшафта** – смена типа виртуальной экономической локации (с леса на холмы или болота). Для изменения ландшафта землевладелец должен разорвать все свои контракты из этой локации, забрать у контрагентов старые карточки Товаров и сдать их на неигровой склад своего поселения вместе с сертификатами владения. Количество Товара, производимого новой территорией – 1 единица. Стоимость проекта в империялах – $N * <\text{текущее производство Товара на этой территории}>$. Для реализации проекта нужно иметь в поселении **инструменты**.
- c. **Смена вида производимого Товара.** Для изменения вида Товара землевладелец должен разорвать все свои контракты из этой локации, забрать у контрагентов старые карточки Товаров и сдать их на неигровой склад своего поселения вместе с сертификатами владения. Количество нового вида Товара, производимого территорией – 1 единица. Стоимость проекта в империялах – $N * <\text{текущее производство Товара на этой территории}>$. Для реализации проекта нужно иметь в поселении **инструменты**.
- d. **Увеличение количества добываемого товара** (не больше максимума) – землевладелец получает на неигровом складе своего поселения одну карточку Товара. Стоимость увеличения на 1 единицу в империялах – $N * <\text{текущее производство Товара на этой территории}>$. Для реализации проекта нужно иметь в поселении **инструменты**.
- e. **Покупка флага Отряда.** Купить флаг Отряда может любой достаточно богатый персонаж. Стоимость флага Отряда – N империялов. Для реализации проекта нужно иметь в поселении **дерево, инструменты, текстиль и руду**.
- f. **Покупка флага Владения.** Купить флаг Владения может только глава поселения. Стоимость флага Владения – N империялов.

Торговля и караваны

1. **Контракт.** Единственный способ получить Товар, который не производится в поселении – заключить контракт на поставку этого Товара с тем, у кого он есть. После заключения контракта поставщик теряет доступ к законтрактованному объему Товаров, а покупатель – приобретает.
2. **Стороны контракта** – это поставщик (тот кто продает карточки Товаров), получатель (тот кто получает карточки товаров), и перевозчик (тот кто обеспечивает логистику). В этой местности торговля – это обычно обмен Товарами по бартеру.
3. **Перевозчик.** Перевозчиком может быть любой персонаж, обученный ремеслу (см правила ремесленников) и владеющий баркой (флагом синего цвета) и/или обозом (флагом желтого цвета). Барка не может перевозить больше N Контрактов. Обоз не может перевозить больше V контрактов.
4. **Заключение контракта.** Любой владелец земли или торговец, имеющий доступ к внешнему рынку, может заключить с любым игроком контракт на поставку Товаров. Обычно это обмен Товарами, реже обмен товарами на Империялы, еще реже гуманитарная помощь – контракт, в котором вторая сторона не дает контрагенту ничего. Курс обмена устанавливается сторонами по договоренности.
 - a. Для заключения контракта его подписывают Получатель, Поставщик и Перевозчик.
 - Без подписи перевозчика ни один контракт не работает – перемещение карточек Товаров запрещено.
 - Сумма вознаграждения перевозчику – предмет договоренности игроков.
 - Плата производится в рублях.
 - Грузоперевозки по каждому контракту может выполнять только один перевозчик – тот, у которого на руках контракт.
 - Смерть перевозчика не влияет на исполнение контракта.
 - Поставщик может отказаться от услуг перевозчика, подписавшего контракт. В этом случае Поставщик забирает у перевозчика контракт. Если он хочет получать доход он должен найти другого перевозчика.
 - b. После подписания контракта Поставщик пишет имя покупателя и количество проданного Товара в своих сертификатах собственности и передает получателю карточки Товаров.
 - c. Получатель размещает полученные товары в разделе “Склад” экономической карты своего поселения.
 - d. **Запрещается** заключать контракты между землями внутри одного поселения.
 - e. **Один персонаж не может быть и поставщиком и получателем** по одному контракту. Если в результате игровых действий персонаж оказался с обеих сторон контракта, то такой контракт немедленно должен быть разорван.
 - f. **Запрещено заключать контракты** по обмену одинаковыми ресурсами (например, дерево на дерево).
5. **Доход от контракта.** Доход от контракта выдается сторонам в Империялах перевозчиком, из его неигровых запасов империялов. Доход от контракта получается только при перемещении караванщика между поселениями сторон контракта (поставщика и получателя Товаров).
 - a. Каждый проход караванщика от поселения Получателя до поселения Поставщика приносит Поставщику денежный доход в размере $N \times \langle \text{количество полученных Товаров} \rangle$, где N – коэффициент выгодности маршрута. Торговля с Империей гораздо выгоднее торговли между местными поселениями.
 - b. Проход каравана осуществляется следующим образом: перевозчик ставит в контракт подпись в поселении Получателя (подпись ставит Получатель или глава поселения) с указанием времени и ведет караван в поселение Поставщика. При доведении каравана в контракт ставится вторая подпись (Поставщика или главы поселения) и производится денежный расчет.
 - c. Двусторонний контракт для целей расчета денежного дохода рассматривается как два односторонних: каждая сторона получает деньги при прибытии перевозчика, а сумма рассчитывается от того количества карточек Товаров, которое Поставщик передал Получателю.
 - d. Караван в пути может быть ограблен. Тогда Империялы, предназначавшиеся всем Поставщикам, достаются грабителю, а Поставщики не получают ничего.
 - Барку можно грабить только с другой барки
 - Флаг ограбленного каравана обязательно уничтожается.
 - e. Караванщик получает оплату своих услуг по контракту при выдаче денег стороне-Получателю.
 - f. Количество ходок караванщика не ограничено. Больше ходок – больше прибыль.
6. **Разрыв контракта.** Любая сторона контракта по своей инициативе может разорвать контракт. Это могут сделать и Поставщик, и Получатель, и Перевозчик. Также в ряде случаев контракт может быть разорван автоматически (например, после уничтожения поселения)

- а. Порядок действий:
- Инициатор разрыва должен забрать у остальных сторон свои карточки Товаров и вернуть карточки другой стороны,
 - Инициатор разрыва должен уничтожить контракт.
 - Получатель вычеркивается из сертификатов собственности поставщика.
 - Товары возвращаются инициатором разрыва на экономические доски поселений Поставщиков в раздел “Склад”.
- б. Доход по разорванному контракту никто не получает. Сразу после того, как Поставщик забрал свои карточки Товаров, контракт у караванщика нужно забрать.
- с. Если игроки могут выполнить разрыв контракта по игре – его нужно делать по игре. Если это невозможно – то это нужно делать максимально быстро, надев белый хайратник.

Особенности внешней торговли.

1. Внешняя торговля может совершаться только теми субъектами, которые имеют привилегии внешней торговли.
2. Карта внешней торговли находится в имперском Посаде. На этой карте есть следующие разделы:
 - а) **Раздел “Имперские Рынки”**. В этот раздел помещаются все привилегии на торговлю имперскими товарами, центрально-имперские земли, владельцы которых живут в Форпосте, все товары, которые поставляют внешние рынки и все товары, которые выкупают внешние рынки. Владелец земли или привилегии может поместить ресурсы, полученные им лично от поставщиков, под свой сертификат или привилегию, таким образом лишив доступа к этим ресурсам ВСЕХ остальных участников макроэкономики.
 - б) **Раздел “Рынки Иных земель”**. Здесь находятся все привилегии на торговлю товарами Иных Земель, все товары, которые поставляют рынки Иных земель и все товары, которые выкупают рынки Иных земель.
 - с) **Раздел “Лицензии”**. Здесь размещаются для продажи привилегии, дающие эксклюзивные права на какие-то действия. Например, право на печать собственных денег, на сбор ополчения и т.п. Продажа данных привилегий оформляется чиновником того ведомства, которое указано в карточке. Если в карточке указан Синод и это привилегия на колдовство – его оформляет Прокурор Синода, если в карточке указана любая коллегия – урядник, если коллегия исполнения наказаний – околотошный, если ведомство поручителя – мытарь.
 - д) **Раздел “Имперский госзаказ”**. Сюда помещаются Приказы имперских коллегий, в которых указывается вид и количество необходимых Империи ресурсов. Под каждый приказ Урядником перемещаются карточки товаров из других раздела Имперские рынки. Урядник может взять карточки с Карты своего поселения из любого раздела и перенести их на карту Внешних рынков. За выполнение госзаказа Урядник получает Империялы из казны на содержание форта и войск. Приказы на поставку могут быть адресованы не только уряднику, но и Цехам, и маркграфу Биркоун.

Правила жизни и смерти

Страна мертвых

1. Умерший по любой причине надевает белый хайратник (или берет в зубы веточку), обозначив свое состояние «вне игры».
 - а. Мертвый лежит и отыгрывает свое мертвое тело до тех пор, пока с телом проходят игровые действия (его несут на щите, проводят обряд похорон и т.п.)
 - б. После окончания игровых действий мертвый по кратчайшему пути идет в СМ.
2. В Стране мертвых (СМ) есть:
 - пожизненная (организационная) часть, где происходит регистрация мертвых, выпуск в игру и т.п., там проходит вся работа с игроками, которые сохранили персонажей в ситуации “убили прохожего, на тебя похожего” (см. правила Боевки);
 - игровая часть, которую проходят только умершие персонажи. То, что происходит в игровой части – секретная информация, которая не подлежит разглашению игроками, побывавшими в СМ.
3. Игроки, выходящие в новых ролях в другую фракцию по сюжетным основаниям (например, если экология их родного поселения не позволяет там возрождаться), на входе в локацию получают статус игрового “ребенка” со специальным маркером (цветной хайратник, выдаваемый в СМ).

- a. **Ребенок не может быть убит**, не может участвовать в боевке, мистических и экономических моделях, не может иметь профессию и тем более быть специалистом (проводник и т.п.).
 - b. Для перехода в разряд взрослых персонажей ребенок должен быть прогружен игроками локации на их мировоззрение и нормы общежития и пройти обряд инициации в соответствии с законами и обычаями фракции (у кого-то это может быть испытание на охоте, а у кого-то вручение документа в торжественной обстановке).
 - c. После проведения такого “обряда” “ребенок” снимает свой детский знак и становится взрослым полноправным персонажем. Время на “взросление” - на усмотрение игроков локации, но не более 2 часов.
4. В ряде случаев игрок может быть загружен на взрослого персонажа по решению игротехника Страны Мертвых.

Гибель персонажа или гибель случайного путника?

1. Любой мертвый во всех без исключения случаях сразу идет в СМ.
 - a. Погибший персонаж ни в каком случае не может вернуться в игру. Игрок может выйти из СМ новым персонажем.
 - b. Если персонаж выжил, то игрок будет иметь возможность выйти из СМ тем же персонажем.
2. Персонаж погибает только в следующих случаях:
 - a. Он сам **добровольно выбрал смерть**, будучи тяжелораненым или пленным;
 - b. Он был бойцом Отряда, **продолжил сражаться как персонаж** после того, как в Отряде кончились ленточки, и пал в бою;
 - c. Над ним провели **обряд казни** по законам и обычаям фракции, к которой он попал в руки.
 - Казнь может быть судебный процесс с исполнением приговора, или короткий военно-полевой трибунал, или другие подобные формы.
 - Казнь может проводить только глава поселения или лицо, обладающее соответствующими полномочиями по законам или обычаям фракции.
 - d. **Личное возмездие**. Персонажа убивает другой персонаж по личным мотивам.
 - Убийца должен высказать убиваемому свой мотив прямо как “киношный злодей” (например, “убиваю тебя, подлый колдун, за то что ты навел порчу на моего брата!”).
 - Убиваемого необходимо как-то идентифицировать – назвать по имени, прозвищу, иному индивидуально-специфицирующему признаку.
 - Мотив должен быть направлен лично против убиваемого, а не против его фракции или социальной группы.
 - Мотив должен быть сюжетно обоснован, т.е. основан на загрузе или игровых событиях (если брата не было – не может быть мотива мести за него).
 - e. Убийство **в поединке**. Поединок с формальным вызовом и формальным принятием вызова всегда происходит между персонажами – соответственно, гибнут тоже персонажи.
3. Во всех остальных случаях погиб не персонаж игрока, а похожий на него случайный прохожий. При этом:
 - a. Потеря игровых вещей все равно произошла,
 - b. Персонаж помнит все, кроме сцены своего убийства. Обоснование – он там был, но получил по голове, потерял сознание и был принят за мертвого. Память о последних событиях – отшибло, он не помнит, кто его вырубил.

Медицина

1. Игрок в своих путешествиях и взаимодействиях с миром и другими игроками может получить отрицательные эффекты для своего персонажа трех видов:
 - Болезни
 - Травмы
 - Тяжелое ранение
2. Болезнь - заразна, обладает общим эффектом для всех типов болезней: болеющий испытывает слабость - не может держать оружие в руках, сопротивляться связыванию, пленению, оглушению, бегать, исполнять свои функции ремесленника или другого специалиста (заболевший проводник берет все подряд карточки с тропинки). Болезнь отыгрывается контрольными браслетами.
3. Известные болезни (симптомы в дополнение к слабости):

- Жаровница – несвязная речь, жалобы на высокую температуру. Классическая болезнь этих мест, являющаяся следствием сурового климата и резкой смены температуры. Любой местный лекарь сталкивается с ней чуть ли не чаще чем с остальными
 - Завывала – кашель, заикание при выражении. Неприятная болезнь, связанная с "сухим" горлом и однозначно не понятная, кто ее и кому передал, то ли от контактов поселенцев с болотниками, то ли наоборот. Считается что ее так же можно подхватить на болоте, особенно если съесть что-то или выпить не то, хотя наблюдались и случаи заражения поселенцев в болота не хожих и связывали это с росой болотной на урожае.
 - Блудник – чесотка по всему телу. Болезнь пришедшая в местные края из империи, вместе со свободными нравами и связями. Преимущественно наблюдалась у имперских служивых, часто после вольного отгула. Среди местного населения мало известна и как правило распространяется от форта.
 - Трясинник – дрожь тела как от холода, в основном рук. Получила свое прозвище от народного наименования болотных путешественников, которые если и возвращались, то явно нахлебавшись болотной воды или чего похуже. Болотная болезнь не известная в империи.
 - Пересмешник – неуместный смех, галлюцинации, желание петь. Еще одна цивилизованная болезнь из империи, которая получается в условиях сурового климата и крепкого алкоголя. Завезена давно и местному люду известна.
 - Синяя чума – смертельная болезнь, способы ее лечения неизвестны, она не попадает в карточках случайных событий, но может появиться в игре по сюжетным причинам. Обозначается черными пятнами на лице (углем).
4. Механика заражения: один из полученных браслетов игрок надевает на себя для обозначения своей болезни, остальные использует для распространения (если браслет всего один, то такой заболевший не заразен).
- a. **Первичное заражение** происходит:
 - По карточке события (в пути, при входе в поселение или особое место), а также от взаимодействия с маркированным предметом/артефактом или со Знаком Силы. При этом игрок берет столько зеленых браслетов в ближайшем месте их доступности, сколько указано на карточке;
 - В ситуации мора в поселении (в этом случае карточка выдается игротехником);
 - В результате мистических действий (для мистиков).
 - b. **Вторичное заражение** происходит:
 - Обязательной передачей всех имеющихся браслетов, кроме надетого, **первому встречному игроку**, оказавшемуся на расстоянии примерно двух метров от больного. Браслеты не передаются, если этот встречный применяет **средства профилактики**. Больной может предупреждать окружающих о своем больном и заражном состоянии словами и отыгрышем, может просить не приближаться.
 - В случае удара любым оружием по заражному больному – нанеший удар также получает раздаваемые больным браслеты (т.е. убийство зараженных не спасает от заражения).
 - При контакте с **зараженной вещью**: заразный персонаж при наличии браслетов и отсутствии случайных встречных может попробовать заразить ОДНУ вещь, вложив в нее один браслет заражения и оставив ее на видном месте в игровой локации. (можно тайно, но так чтобы игроку, который после него берет данную вещь, стало однозначно понятно, что тот заражен, например – внутрь перевернутого кубка). Нашедший зараженную вещь при контакте с ней должен надеть прилагаемый к ней браслет.
5. Лечение и профилактика болезни:
- a. Лечение производится пузырьком с Микстурой от конкретной болезни. Пузырек делается ремесленником - лекарем, аптекарем, алхимиком, шаманом (см. правила по экономике), если специалист умеет лечить конкретную болезнь.
 - b. **Есть универсальная профилактика** - для этого используется микроресурс "Чумная маска", который может изготовить лекарь. Отыгрывается маской-куском ткани на лице. Это позволяет проигнорировать ОДИН контакт с зараженным больным и не взять у него браслеты. После контакта с больным считается использованной и сдается лекарю.
 - c. Профилактика не помогает против первичного заражения. Профилактика не помогает против Синей чумы.
6. Наложение эффектов болезни.

- а. Эффекты не суммируются. Больной игрок не может заболеть повторно. При выпадении болезни в картах события игрок тянет следующую карту события.
7. **Травма** – не заразна, обладает индивидуальным эффектом, носящим физическое ограничение. Травма отыгрывается наложением повязки на поврежденную часть организма. Повязка должна блокировать возможность использовать эту часть организма хотя бы частично
- а. Виды травм:
- Повреждение ноги - игрок передвигается волоча одну ногу за собой, либо прихрамывая (к ноге приматывается палка - шина). Бег невозможен.
 - Повреждение руки - игрок маркирует одну руку повязкой, частично обездвиживая пальцы или сустав, при этом приоритет отдается “ведущей руке” (для правши - правая, процесс владения оружием затруднителен).
 - Выбит глаз - игрок закрывает повязкой один глаз.
 - Контузия - игрок теряет дар речи.
- б. Механика получения травм
- Травма по карточке события или от взаимодействия с маркированным предметом/артефактом
 - Травма в результате мистических действий (для мистиков)
 - Травма от пыток
 - Тяжелое ранение в результате боестолкновения или пыток.
- с. Лечение травмы может производиться только лекарем и только в специально-оборудованном помещении (дом лекаря, избушка шамана и прочее). Необходимы затраты микроресурса Корпия (изображается повязкой или бинтом), плюс лекарь должен отыграть лечение (повозиться с больным, перебинтовать ему раны)
8. **Тяжелое ранение.**
- а. Тяжелораненый может только лежать, ползти, разговаривать, кричать, не может сопротивляться обыску или связыванию, не может колдовать и сражаться.
- б. Тяжелораненый остается таковым до тех пор, пока имеет волю бороться за свою жизнь и искать лекаря – сколь угодно долго.
- с. Тяжелораненый в любой момент может признать себя мертвым и отправиться в СМ (это смерть персонажа).
- д. Лечение тяжелого ранения может производиться только лекарем в любом месте. Необходимы затраты микроресурса Корпия (изображается повязкой или бинтом), плюс лекарь должен отыграть лечение (повозиться с больным, перебинтовать ему раны)

Пытки

1. Полные правила пыток знают те, кто владеет искусством развязывать языки, правила пыток выдаются тем, кто заявится на роль палача или дознавателя вместе с колодой специальных карт палача.
2. Отыгрыш игровых пыток не должен представлять опасность для жизни и здоровья игрока, причинять физическую боль или унижение достоинства игрока.
3. После отыгрыша манипуляций палача с жертвой, жертва берет из колоды палача случайную карточку, читает текст на ней, и, никому не показывая, что на ней описано, замешивает ее обратно в колоду. Затем отыгрывает то, что написано на карточке (там например, может значиться: “От нестерпимой боли вы теряете волю и честно рассказываете то, о чем вас спрашивают, чтобы прекратить эту муку” или “У вас началась истерика, вы несете полную ерунду, первую, какая придет вам в голову”, могут быть и другие тексты).
4. Если по правилам пыток жертва подверглась любому воздействию, она переходит в разряд тяжело раненых и больше пыткам подвергаться не может (сразу умирает при начале следующей пытки, если не была оказана медицинская помощь, выводящая персонажа из тяжелого ранения или травмы).