

Оглавление

Главное	3
Основополагающие правила	3
Оргинфо.....	3
Красные флаги.....	4
Хиты персонажей (Ранения, убийства)	5
Хиты	28
Ранения.....	28
Легкая рана.....	28
Тяжелая рана	28
Смертельная рана	28
Убийство	29
Состояния персонажей (Болезни, отравления)	30
Болезни.....	30
Методы передачи:.....	30
Маркеры болезни:.....	30
Отравления.....	30
Персонаж может оказаться в следующих состояниях:	30
Оглушенный.....	30
Связанный.....	30
Заболевший	31
Изувеченный	31
Ослепший	31
Онемевший.....	31
Оглохший	31
Оцепеневший	31
Проклятый	31
Смертельно раненый	31
Допуск оружия и доспехов.....	36
Клинковое.....	36
Древковое.....	36
Магические посохи.....	36
Магические снаряды	36
Оружие дальнего боя.....	36
Ножи и кинжалы.....	37
Щиты.....	37
Шлемы и доспехи.....	37

Правила по антуражу	38
Эльфы.....	44
Дварфы	44
Кендеры.....	44
Минотавр.....	44
Жрецы Паладайна.....	44
Жрецы Мишакаль.....	44
Жрецы Кири-Джолита	44
Жрецы Бранчалы.....	45
Жрецы Маджере	45
Паладины	45
Маги.....	45
Гладиаторы	45
Гости, граждане и проезжие	46
Допуск по костюму	46
Антураж города и прилегающих территорий	46
Игровые строения и локации	46
Город.....	47
Какие здания должны быть организованы 100%:	47
Возможные строения:	47
Неигровые территории.	48
Проживание.....	49
Санитарные правила.	49

Главное

Основополагающие правила

1. Каждый игрок, заявляясь на игру подтверждает, что ознакомлен с данными правилами и соглашается им следовать. В случае нарушения правил мастерская группа оставляет за собой право применять меры вплоть до отказа в участии в игре.
2. Игрок, заявляясь на игру заполняет форму заявки. После этого с игроком обсуждается его роль. Игрок получает загруз на персонажа и не может обсуждать это с другими людьми, кроме Мастеров, отвечающих за сюжет. Игрок самостоятельно изготавливает или ищет костюм на персонажа.
3. Для ключевых персонажей предусмотрен конкурс, включающий в себя фотодопуск, интервью, тест на знание вселенной, сеттинга и событий первоисточника, также учитывается игровой опыт игрока.
4. Игра идёт без стопов. Это означает, что с момента старта игры, который объявляет Мастер, до момента Стопа игры, также объявленного мастером, игрок находится в роли персонажа. Всё общение идёт от лица персонажей за исключением специальных стоп-знаков для форс-мажорных ситуаций.
5. Со старта до стопа мы с вами живем в фэнтези-мире. Мобильные телефоны должны быть убраны и не использоваться при других игроках. Если именно вам необходимо иметь телефон при себе (работа, ждёте срочный звонок), он должен быть хорошо спрятан и поставлен на вибро-режим. Для разговора по телефону необходимо уйти туда, где никто из других игроков вас не увидит, чтобы не портить игру соигрокам.
6. МГ оставляет за собой право удалить игрока с игры без объяснения причины, а также отказать ему в участии при обработке заявки.
7. МГ не несут ответственности за действия игроков, входящие в противоречие с законами РФ, за ущерб здоровью и имуществу игроков и третьих лиц, произошедший при нарушении настоящих правил. Игроки, совершившие действия, противоречащие действующему законодательству, передаются в руки сотрудников полиции.

Оргинфо

1. Дата проведения игры с 19 по 21 Июля 2024 год. Игра будет включать в себя игровой вечер, включающий в себя парад открытия и вводные ивенты для знакомства между игроками вечером 19 июля и игровые дни 20, 21 июля.
2. Дети до 16 лет не могут принимать участие в игре, но могут присутствовать на игре в сопровождении ответственного за них совершеннолетнего.
3. Дети старше 16 лет могут участвовать в игре, должны сдать льготный взнос, и на игре их должен сопровождать ответственный за них совершеннолетний. Если сопровождающий отсутствует необходима справка от родителей с разрешением об участии в мероприятии. Справка заполняется в свободной форме, необходима подпись опекуна.
4. Для закрепления за собой роли необходимо заплатить предвзнос в размере 500 рублей, эта сумма включена в общий взнос на игру.
5. Взносы будут составлять 2000 рублей до 1 мая включительно. Далее взнос будет повышен до 2500 рублей с 1 мая по 18 июля. Далее 3500 рублей на полигоне. Взносы для детей от 16 лет до 18 составляет 50%.
6. Игротехники и фотографы едут бесплатно. Если вы хотите пополнить игротехническую группу свяжитесь с мастерами. То же касается фотографов.
7. Взнос не возвращается, но может быть передан другому игроку.
8. На игре будет организовано централизованное питание. Это позволит участникам избежать хлопот с поиском еды и не отвлекаться от игрового процесса. Команда, которая будет обслуживать питание на игре, имеет большой опыт в этой сфере. Они готовы предложить игрокам меню, которое включает в себя шесть приемов пищи: первое, второе и выпечку. Стоимость питания составляет 1750 рублей. Взнос за питание можно перевести по тем же реквизитам что и основной взнос

Красные флаги

1. Основная тематика нашей игры - это сюжет. Много сюжета и сюжетных хитросплетений. Порой от вашего отыгрыша будет зависеть дальнейший сюжет всей игры. Если вы не готовы общаться в ролях, наслаждаясь миром и ролью, а хотите выиграть игру - вам не понравится. Это игра в последние дни некогда величайшего города континента, игра про интриги, политику, религию, про искупление и грехопадение, про непомерные амбиции и забвение. Это игра где фокус внимание будет смещён с боевой части и увы не стоит ожидать массовые сражения.
2. Кросспола на игре не будет! Если вы видите мужчину, который ведет себя как женщина - можете считать его транссексуалом. Если видите женщину, которая ведет себя как мужчина - можете считать ее бой-бабой. В нашем обществе такое не приветствуется и не поощряется, однако кто знает какие законы мог принять Король-Жрец.
3. Как уже обговаривалось, во многом от ваших решений и отыгрыша будет решаться судьба других персонажей, событий, вашего города и даже всего континента. Концовка будет открытой, мы сами не знаем как закончится игра, мы можем только предоставить варианты и вести вас по выбранному именно вами пути.
4. Игру делают не только мастера, но и игроки! Мастера и игротехники - не аниматоры! Если вы хотите сидеть на месте и хотите, чтобы вас развлекали - вам не понравится. Конечно, мы приложим все силы, чтобы создать и оживить мир, но если Ваш стиль игры "Ожидать, когда придет игротех и за ручку отведет Вас в интересное место" - нам не по пути.
5. Мы оставляем за собой право на допуск или не допуск к игре. Так как игра делается для удовольствия всех, в том числе и МГ, мастерская группа оставляет за собой право отказать в посещении игры или попросить удалиться во время игры без объяснения причин.
6. Режим тишины с 02:00 до 10:00. Стопов у нас нет и игра идёт всё время, тем не менее с 2 часов ночи и до 10 утра время, когда мастерской группе нужно будет отдохнуть и набраться сил. В это время нельзя выдернуть игротехника, мастера и прочих.
7. Игра по мотивам книг и мюзикла. Мы очень уважительно относимся к первоисточнику и всей душой его любим. Однако мы не можем уберечь вас, а иногда и самих себя от допущений, это сделано для более гармоничной игры в наших реалиях, а также для того, чтобы добавить немного вариативности. Конечно, мы против откровенного бреда, но мы не играем в рациональное мышление, мы играем в фэнтези-мир. Если Вы собираетесь ехать, чтобы искать ошибки и несостыковки на нашем проекте - наверное не стоит.
8. Смерть персонажа. На игре Ваш персонаж может умереть. Специально на это на игре прицела не будет. Откатов смерти не будет. Если Вы смогли довести персонажа до такого - значит он не выживабылен. Возврат мертвых в стан живых не будет, кроме частных случаев. Готовьтесь, что если Ваш персонаж гибнет, то Вы присоединяетесь к игротехническому блоку или выходите ролью, нужной мастерам. Цените жизнь своего персонажа.
9. Правила, отыгрыш и модели. Мы будем жить в реалиях фэнтези вселенной. Очевидно, что не все, что происходит в этом мире, мы можем воссоздать в реальности. Будут правила по моделированию ритуалов, заклинаний, молитв, алхимии и т.д. Для того, что бы игра удалась для всех, важно, чтобы все игроки понимали, что готовы отыгрывать то, что необходимо, проявлять фантазию и воображение, знать основные правила и модели игры.

Высшее Волшебство и молитвы в рамках игры

1. На ПРИ «Падение Истара» Высшее Волшебство в купе с молитвами доступны игрокам в рамках квест их персонажей. Способность использовать как молитвы, так и Высшее Волшебство отмечена в паспорте персонажа, в случае Волшебства с указанием ранга и цвета, при отсутствии соответствующей записи игрок не может использовать магические способности своего персонажа, связанные с Высшим Волшебством и применять силу божеств.

Заклинания и молитвы

1. Каждое заклинание/молитва имеет карточку-сертификат, выдаваемую и заверяемую мастерами игры. Для применения заклинания/молитвы необходимо иметь соответствующую ему карточку, которая подлежит уничтожению по завершении игровой сцены, в которой была применена магия/молитва. Получение новых карточек заклинаний/молитв осуществляется два раза в день (09:00 и 17:00), у мастера по магии. Количество карточек заклинаний зависит от ранга волшебника, количество молитв меняется с учетом благосклонности покровителя. Выбор осуществляется из заклинаний тех же рангов и цветов что и у персонажа игрока, молитвы доступны в рамках мировоззрения покровителя.
2. Набор доступных к выбору заклинаний основывается на заклинаниях известных персонажу игрока и записанных в его магической книге. Выбор и утверждение известных заклинаний осуществляется при регистрации персонажа. Изучение новых заклинаний возможно через других магов, но не по магическим свиткам. Обучение занимает не менее часа, в ходе обучения игрок должен выучить все компоненты исследуемого заклинания, воспроизвести их без применения самого заклинания и получить мастерскую запись в свою книгу заклинаний.
3. Для применения заклинаний может требоваться один или несколько элементов заклинаний из трех категорий: вербальный (фраза-активатор), соматический (выполнение жестов руками) и материальный компонент (физический предмет служащий частью заклинания).
 - - Вербальный компонент (ВК) может состоять как из одного, так и из нескольких слов на языке волшебства, которые необходимо произнести для применения заклинания. Помимо этого, будет дан русский перевод фразы-активатора, служащий аналогом для активации заклинания, в случае если игрок не может выучить оригинальную фразу. Правильное произнесение оригинальной, либо аналоговой фразы-активатора при их наличии в заклинании является обязательным условием.
 - - Соматический компонент (СК) включает в себя один или несколько жестов руками. Воспроизведение жестов при их наличии в заклинании является обязательным условием.
 - - Материальный компонент (МК) представляет физический предмет, наличие которого у мага строго необходимо для применения заклинания. Материальный компонент достаточно иметь при себе, в непосредственной доступности для прямых манипуляций. При применении заклинаний материальный компонент не расходуется, он является неотчуждаемым, однако персонажи могут добровольно передавать его друг другу.
4. Помимо всего вышеперечисленного ряд заклинаний требуют наличия у игроков их моделей для осуществления эффекта их воздействия и книги как для записи известных персонажу заклинаний, так и для хранения карточек-сертификатов.
5. Также, помимо ВК, СК и МК с моделью, в карточке заклинания указывается его эффект, ранг и цвет.
6. При наличии посоха игрок имеет возможность записать в него одно заклинание соответствующего ранга, не входящее в дневной пул заклинаний и не требующее для применения компонентов. Ранг посоха определяется мастерами и посох получает соответствующую своему рангу ленту: белую для первого ранга, зеленую для второго ранга и красную для третьего ранга. Perezаписать заклинание в посохе можно один раз за день у мастера по магии.
7. Свитки с заклинаниями не требуют рангов и материальных компонентов, применять их может любой игрок, однако для их применения по-прежнему необходимо воспроизвести указанный в них

вербальный и соматический компоненты. По завершении сцены с применением свитков использованные свитки уничтожаются.

8. Для применения молитв жрец обязан иметь символ своего покровителя, заверенный мастерами. Символ является отчуждаемым предметом и может быть изъят в ходе обыска/украден/утерян.

Ранги волшебников и заклинаний

1. Маги и заклинания на игре делятся на три ранга: ученик (1), адепт (2), мастер (3). Ученикам доступно три заклинания, адептам пять заклинаний, мастерам восемь заклинаний.
2. Как чародеи, так и заклинания первого ранга не имеют цвета. Для становления адептом ученику необходимо пройти Испытание, стать посвященным и выбрать луну-покровителя. Маг желающий получить ранг мастера должен найти себе наставника и под его руководством на выбранную наставником тему написать двухстраничный доклад, после чего заверить его у наставника и предоставить его мастеру по магии. При неудовлетворительной работе возможен отказ в повышении ранга.

Фокусы

1. Помимо заклинаний все волшебники умеют воспроизводить магические фокусы, не тратя дневных ячеек. Например, зажечь волшебный свет, или разжечь костер. Игроки могут использовать эту возможность для придания бытовым действиям магического характера и используя в данных целях антуражные предметы. Например, фонарь, изображающий светящуюся сферу, должен иметь рассеянный свет и походить на сферу.

Ритуальная магия

Общие положения

1. Ритуальная магия делится на магические ритуалы и религиозные (мистические/жреческие) обряды. Совершить ритуальную магию успешно может персонаж с навыком «Ритуалист». Участвовать в ритуале могут любые персонажи.
- **Ритуалы** — это особые заклинания магов, которые требуют более продолжительного времени и специальных условий для осуществления. Они отличаются от обычных заклинаний, которые можно использовать в бою или в быстром темпе.
- **Обряды** - это регламентированные массовые действия, для проведения которых необходим минимум один жрец (для основных обрядов) и трое (для великих). Они имеют глубинное значение и связаны с духовным развитием и божественными силами.
2. Как правило, ритуалы и обряды являются более мощными и эффективными, чем обычные заклинания и молитвы.
3. Дальше в статье речь пойдет только о магических ритуалах. О религиозных (мистических/жреческих) обрядах читайте в статье «Жреческие обряды».
4. В каждом ритуале должны присутствовать:
 - **Ведущий ритуала.** Он определяет, какой должен быть результат ритуальной магии, создает ритуальный круг/антураж и зачитывает речитатив.
 - **Пространство ритуала.** Это схема ритуала - ритуальный круг. И антураж, который его сопровождает.
 - **Компоненты.** Это то, что питает силу ритуала. Это могут быть материальные или вербальные компоненты.
 - **Речитатив.** Текст, в котором проводящий ритуал говорит, что он хочет получить в ритуале. У ритуала должны быть чёткие начало и конец.

Шанс успеха увеличивает:

- **Количество и качество участников.** Участником считается тот, кто находится непосредственно в кругу ритуала. Качество участников - это логичность их присутствия в процессе (темный маг на обряде жреца Паладайна скорее помешает, чем поможет);
- Наличие **красивого и уместного антуража**;
- Наличие **уместной жертвы**;
- **Эстетичность хода ритуала** и экспрессивность речитатива.

Шанс неудачи увеличивает:

- Нарушение хода ритуала;
 - Ошибки при чтении речитатива, его прерывание;
 - Несоответствующий, плохой антураж или его отсутствие;
 - Неподобающая жертва или её отсутствие.
1. Персонаж, желающий использовать ритуальную магию, должен сначала изучить описание и требования к ритуалу, чтобы адекватно подготовиться к его осуществлению. Следующим шагом будет сбор всех необходимых ингредиентов и предметов, а также поиск подходящего места и времени для проведения ритуала.
 2. Ритуалы могут быть опасными и требовать жертвоприношений, как физических, так и моральных.
 3. Для того чтобы выполнить ритуал, персонаж должен обладать свитком ритуальной магии и провести специальную церемонию, которая обычно занимает длительное время и требует определенных условий. Во время ритуала все участники должны сосредоточиться на его выполнении и следовать указаниям заклинания.
 4. Длительность ритуала может варьироваться от нескольких минут до получаса, в зависимости от сложности и мощности заклинания. В процессе выполнения ритуала персонажи могут быть уязвимыми

и подвержены внешним воздействиям, поэтому очень важно, чтобы защита и безопасность группы были обеспечены.

Механика	Описание
Время	Ритуалы требуют определенного количества времени для их проведения. Время будет указано в минутах в зависимости от сложности и мощности.
Компоненты	Маги должны иметь определенные компоненты для выполнения ритуала. Это могут быть материальные или вербальные компоненты, расходуемые в процессе совершения ритуала.
Речитатив	Для совершения ритуала маг должен написать специальное ритуальное заклинание - речитатив.
Схема (только для магов)	Схема ритуала представляет собой геометрическую фигуру или их совокупность. Размер фигуры не имеет значения, фигура чертится того размера, с которым удобно работать (учитывая место для источников энергии, свечей и прочего доп. материала). Схема ритуала должна быть нарисована только на специально-предназначенной поверхности, подготовленной мастерами.
Успех	Успех ритуала зависит от различных факторов, таких как способности мага, его уровень и соответствие требованиям ритуала. В случае успеха ритуала маг достигает желаемого эффекта, однако в случае неудачи могут возникнуть негативные последствия.

Игромеханика

1. Чтобы воспользоваться ритуальной магией необходимо найти свиток ритуальной магии, все необходимые ингредиенты и участников.
2. Когда игрок собирается воспользоваться ритуальной магией, он обращается к любому из Мастеров игры, или к любому из Игротехников.
3. Под мастер-стопом игрок сообщает, что собирается воспользоваться ритуальной магией. Называет время, и что за ритуал планируется.
4. Маг подготавливает место ритуала - располагает свечи, ингредиенты, жертвы и тп. (источники энергии ритуала). Чертит на специальной поверхности схему ритуала.
5. Далее маг начинает читать речитатив (можно с листа, не обязательно заучивать) и начинается сам ритуал. Это стоит делать экспрессивно, с эмоциями. Если игрока потревожат в это время, если он собьется - ритуал выходит из-под контроля.
6. Игрок(и) проводит ритуал. Далее результат ритуала выдаётся одним из мастеров или игротехников, в зависимости от самого ритуала, правильности его проведения и других условий.
7. В случае неудачи, ни один из участников ритуала не сможет избежать негативных последствий.

Ритуальная магия на нашей игре делится на обычную и легендарную.

1. **Легендарные** ритуалы могут непосредственно повлиять на все игровые события и на всех участников игры. Такие ритуалы существуют в очень ограниченном количестве и требуют максимальной подготовки и эффектного проведения.
2. **Обычные** ритуалы содержат в свитках заготовленную схему ритуала – ее остается только перенести на подготовленную поверхность. Схему легендарного ритуала предстоит создавать игрокам – для этого в игровом пространстве существуют книги с описанием создания ритуалов.

Речитатив

1. Речитатив ритуала - самосочиненное обращение мага к энергии (вселенной, персонализации стихийных начал – см. любую мифологию), по сути, работает как слово-заклинание. Являет собой предельно точно сформулированную и выраженную вербально цель ритуала, то есть, просьбу ко вселенной выполнить желание. Условная схема – обращение к тонкому миру, информация о времени, месте, обозначение всех источников энергии ритуала, направленных на цель, желание, аргументация в пользу выполнения желания.

Подробная схема

- *“Я начинаю ритуал...”*
- *Цель и желаемый эффект;*
- *Назвать источники энергии;*
- *Время и место ритуала (если важно);*
- *Категория ритуала;*
- *После того, как все источники и ориентиры обозначены, можно вновь повторить желаемый результат - цель ритуала;*
- *“Ритуал окончен.” Закрытие ритуала.*

В легендарных ритуалах подробная схема выглядит следующим образом:

- *“Я начинаю ритуал...”*
- *Цель и желаемый эффект;*
- *Назвать источники энергии;*
- *Время и место (если важно);*
- *Категория (категории). Говорится какая категория первая какая вторая;*
- *Фигура ритуала (создается магом на основе магических книг). В легендарном ритуале речитатив начинается с первой фигуры в ритуале. Вторая фигура работает с результатом первой фигуры и т.д.;*
- *Обозначение начальной точки течения энергии;*
- *Ритуальный знак и его логическое обоснование. А также если есть ориентир;*
- *В соответствие с категорией ритуала, озвучить движение энергии (по часовой, против, не важно) и продолжить речитатив со следующим знаком если он есть или просто по течению энергии;*
- *После того, как все источники и ориентиры обозначены, можно вновь повторить желаемый результат - цель ритуала;*
- *“Ритуал окончен.” Закрытие ритуала.*

Как выглядит свиток ритуальной магии.

1. Ритуалы описаны в едином формате, элементы которого описаны ниже.

Название и описание ритуала

1. Под названием ритуала находится короткий фрагмент текста, который рассказывает, о результате успешного выполнения ритуала.

Уровень

1. У каждого ритуала есть уровень, соответствующий уровню мастерства мага – ученик, подмастерье, мастер. Ведущий маг должен быть этого уровня или выше, чтобы успешно выполнить ритуал.

Категория

1. Ритуал классифицируется по одной или нескольким категориям, которые описывают общую природу ритуала и его функцию.

- Восстановление - эти ритуалы удаляют негативные эффекты с живых и воскрешают мёртвых.
- Исследование - всеобъемлющая категория. Ритуалы Исследования включают разнообразные эффекты, полезные в повседневных приключениях.
- Оберег - эти ритуалы обеспечивают различные формы защиты.
- Обман - ритуалы Обмана скрывают действительность за различными личинами.
- Предсказание - эти ритуалы обеспечивают советы, информацию или указания.
- Путешествие - ритуалы Путешествия транспортируют персонажей от одного места к другому.
- Связывание - эти ритуалы позволяют заманивать в ловушку, управлять другими существами, либо позволяют защититься от существ.
- Сотворение - эти ритуалы используются для создания магических изделий и других особых предметов.

Время

1. Выполнение ритуала занимает указанное количество времени.

Компоненты для магов

1. Содержит название компонентов, которые должны быть израсходованы для выполнения ритуала. Может включать в себя:
 - Алхимические зелья
 - Целительские мази
 - Редкие травы
 - Магические предметы
2. Чем сложнее ритуал, тем больше потребуются компонентов. После завершения ритуала зелья и мази уничтожаются, травы и предметы передаются любому мастеру.
3. В описаниях некоторых ритуалов указаны другие расходы, включая исцеления или фокусирующие предметы (например, зеркало или хрустальный шар для ритуалов Наблюдения). Фокусирующие предметы не расходуются при исполнении вами ритуала.

Схема

1. Рисунок, который необходимо перенести на подготовленную поверхность с помощью мела.

Эффекты

1. Текст, следующий за приведенной выше информацией, описывает, что происходит, когда вы заканчиваете выполнение ритуала.

Длительность

1. Эта запись показывает, как долго сохраняется эффект ритуала после его завершения.

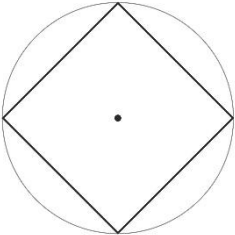
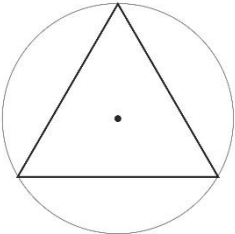
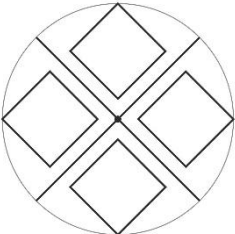
Легендарные магические ритуалы

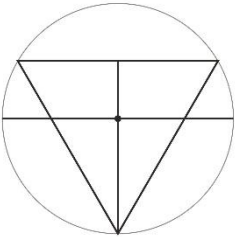
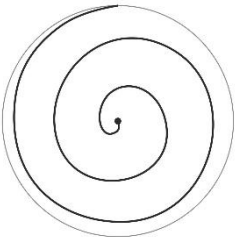
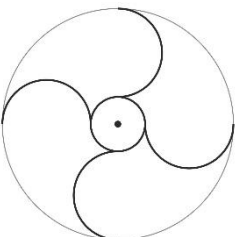
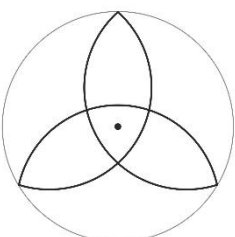
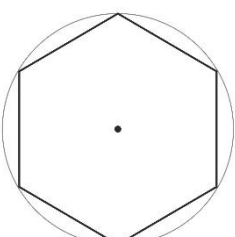
Основное

1. Легендарные ритуалы могут непосредственно повлиять на все игровые события и на всех участников игры. Такие ритуалы существуют в очень ограниченном количестве и требуют максимальной подготовки и эффектного проведения.
2. Цели у легендарных ритуалов могут быть любыми на усмотрение персонажа. Вы можете попытаться хоть разрушить весь мир. Не факт, что ваше желание будет исполнено с точностью до запятой, но гарантируем, что усилия будут вознаграждены.
3. Для проведения легендарного ритуала магу необходимо самому разработать схему и написать речитатив.
4. Легендарные ритуалы может провести волшебник любого уровня, однако, чем ниже мастерство - тем выше жертва и сильнее откат (вплоть до окончательной смерти персонажа).

Категория ритуала

1. В первую очередь выбирается категория ритуала.

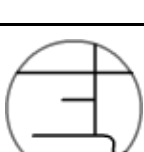
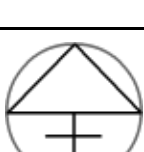
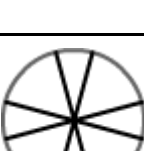
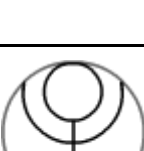
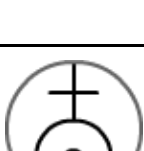
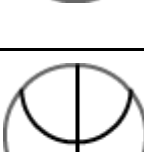
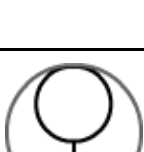
Категория	Описание	Слова акценты	Фигура
Восстановление	удаляют негативные эффекты с живых и воскрешают мёртвых	восстановить, привести в норму, воскресить, исцелить, вернуть и тп.	
Исследование	включают разнообразные эффекты, полезные в повседневных приключениях	узнать, распознать, идентифицировать, обнаружить, определить и тп.	
Оберег	обеспечивают различные формы защиты	защитить, оградить, уберечь и тп.	

Обман	скрывают действительность за различными личинами	скрыть, заморочить, запутать, подменить, обольстить и тп.	
Предсказание	обеспечивают советы, информацию или указания	предвидеть, предчувствовать, прорицать, наставить и тп.	
Путешествие	транспортируют персонажей от одного места к другому	телепортировать, перейти, пересечь, миновать и тп.	
Связывание	позволяют заманивать в ловушку, управлять другими существами, либо позволяют защититься от существ	заманить, запугать, связать, скрепить, подчинить, стереть, разрушить, сковать и тп.	
Сотворение	позволяют создавать магические изделия и другие особые предметы	создать, разработать, изобрести и тп. воплотить, вложить,	

2. Категория ритуала выбирается по словам акцентам и вписывается в ритуальный круг. Размер ритуального круга должен быть не менее 1 метра. Ритуальный круг чертится мелом на специальной площадке в строго отведенных местах.

Ритуальные знаки

1. В точках пересечения фигуры категории с кругом и в центре круга можно (не обязательно) нанести ритуальные знаки, несущие в себе информацию. На одном пересечении может быть только один знак. Знаки помогают уточнить что происходит с энергией ритуала в точках пересечения линий. Один символ может иметь множество значений. До сих пор не известны все значения знаков. Однако, разнообразие значений позволяет применять их в совершенно разных ритуалах. Ритуальные знаки можно заготовить до игры. Размер ритуального знака должен быть не менее 10 см в диаметре.

	Огонь Жар Тепло		Элексир Субстанция Смесь		Солнце Жизнь Свет Рождение
	Воздух Небо Космос		Очищение Здоровье Освещение		Тьма Смерть Луна
	Земля Камень Почва Природа Флора		Защита Броня Щит Укрытие		Окончание <i>великого</i> деяния Созидание
	Вода Жидкость Течение		Спирит Дух Призрак Ментальное		Секрет Таинство Загадка Вопрос
	Вперед Вверх Положительное		Временная отметка		Предмет Неживое
	Назад Вниз Отрицательное Переход		Территориальная отметка		Волшебник Человек Живое
	Бесконечность		Часть целого		Время
	Скверна Болезнь Увядание Проклятье		Действие Решение		Воля Мысли Разум Знание
	Электричество Молния Погода		Мужчина Событие Сила		Женщина Красота Эмоция

1. После создания ритуального рисунка необходимо написать текст манифестации.
2. Условно в легендарных ритуалах текст выглядит следующим образом:
 - “Я начинаю ритуал...”
 - Цель и желаемый эффект;
 - Назвать источники энергии;
 - Время и место (если важно);
 - Категория (категории). Говорится какая категория первая какая вторая;
 - Фигура ритуала (создается магом на основе магических книг). В легендарном ритуале речитатив начинается с первой фигуры в ритуале. Вторая фигура работает с результатом первой фигуры и т.д.;
 - Обозначение начальной точки течения энергии;
 - Ритуальный знак и его логическое обоснование. А также если есть ориентир;
 - В соответствие с категорией ритуала, озвучить движение энергии (по часовой, против, не важно) и продолжить речитатив со следующим знаком если он есть или просто по течению энергии;
 - После того, как все источники и ориентиры обозначены, можно вновь повторить желаемый результат - цель ритуала;
 - “Ритуал окончен.” Закрытие ритуала.

Пример легендарного ритуала

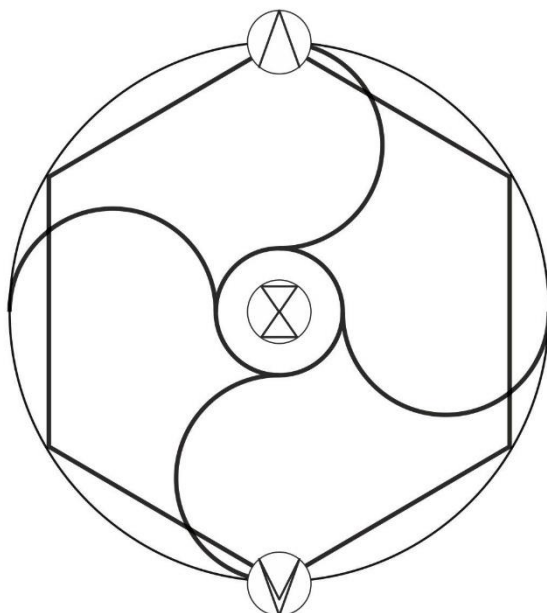
1. Подготовительный этап:

1.1 Определение цели ритуала:

Обретение власти над прошлым, настоящим и будущим. Моя цель - получить предмет, наделенный способностью перемещать человека сквозь временные потоки.

1.2 Выбор места и времени ритуала: *я решила, что мне нужно особенное время, минута, когда сменяются сутки, потому что мой ритуал связан с путешествием во времени.*

1.3 Подбор категории ритуала (или категорий). Подбор знаков ритуала. Начертание схемы ритуала, выбор



ориентиров:

Первой категорией я выбрала Сотворение, поскольку мне нужно создать предмет, наполненный магией времени.

Вторая категория – Путешествие, она позволит этому предмету давать мне возможность перемещаться во времени по желанию.

В нижней точке пересечения Сотворения и Путешествия с внешним кругом я наношу знак “Назад”, как символ прошлого. В центр этого символа я ставлю черную свечу.

В верхней точке пересечения Сотворения и Путешествия с внешним кругом я наношу знак “Вперед”, как символ будущего. В центр этого символа я ставлю белую свечу.

В центре я наношу знак “Время”, как символ настоящего и слияния времени. Таким образом обозначаю то, над чем хочу получить власть. В центр этого символа я ставлю красную свечу.

После того как я разработала схему, я рисую ее в выбранном месте.

1.4 Расстановка источников энергии и ориентиров в ритуале.

Это - легендарный ритуал. Я понимаю, что моя цель может повлиять на весь мир. Следовательно в ритуале должен участвовать как минимум один архимаг. К счастью, я владею такими силами и смогу быть ведущим ритуала, источником энергии и должна буду находиться на знаке “Время”. В руках я буду держать заготовку для будущего артефакта - песочные часы.

В нашем случае у нас есть восемь точек пересечения фигур с внешним кругом. Следовательно нам нужно 8 источников энергии. Мы располагаем “Зелье защиты от Зла”, Разрыв-траву, Целительскую мазь, Артефакт Силы и 4 учеников на точках пересечения фигур с кругом.

1.5 Назначение стража ритуала (не обязательно). *Я решаю попросить странствующего рыцаря Катана МарСеврина быть стражем моего ритуала. Он должен не допустить вторжения в круг и, в случае неудачи, сбегать за целителем или жрецом.*

2 Ритуал

2.1 Активация ритуала. Ритуал считается активированным когда ведущий это заявил. Всё и все кто находится внутри внешнего круга схемы ритуала являются в этот момент частью ритуала.

Когда все источники, ориентиры расставлены по схеме ритуала, можно начинать активацию ритуала. Это делает ведущий. В этот момент идет взаимодействие с активированной энергией в ритуале.

Я, как ведущий, начинаю произносить речитатив:

“Да будет начат ритуал, что даст мне ключ к перемещению сквозь время во имя обретения власти над прошлым, настоящим и будущим. Девять великих источников магии будут мне опорой в моем деянии, и да создастся предмет силой моей, и будет он наполнен временными чарами и позволит контролировать потоки времени по моей воле.

Знак настоящего откроет мне путь к власти над ним, ибо кто ведает настоящим, тот обретет контроль и над прошлым. Красная свеча в моих руках – настоящее под моим взором. Услышат боги слово моё: лишь растает и опадёт красная свеча, и склонится предо мной поток настоящего, затрепещет и смиренно опустив голову, будет почитать нового Владыку. Не тронет меня его изменчивая сила, я – хозяин своего сознания, ты – то, чем я владею и повелеваю.

Знак прошлого откроет мне путь к власти над ним, ибо ведающим прошлым будет ведать и будущим. Чёрная свеча в моих руках – прошлое под моим взором. И да подчинится мне прошлое, как подчинилось

настоящее, и как угаснет свеча, услышат боги слово моё: смиренно станет прошлое пред моим словом, под моим взглядом.

Знак будущего откроет мне путь к власти над ним. Пусть подчинится оно воле моей, как склонились прошлое и настоящее, станет слугой моим, а я – его Властителем. Белая свеча в моих руках – будущее под моим взором. И вновь пусть слышат боги слово мое и будет оно нерушимо: лишь растает белая свеча – будущее станет бессильно без моего ведома, в трепете и почитании будет оно предо мной. Лишь все три свечи угаснут, оттаяв, - я стану Владыкой сущего, ушедшего и грядущего. Отныне я – Господин, Хозяин и Повелитель, и будет так до скончания веков. Слово моё молвлено, слово моё незыблемо, слушай, Прошлое, слушай, Будущее, слушай, Настоящее, склонись!”

3. Этап завершения

3.1 Конечное слово в речитативе. Окончание взаимодействия с энергией. Ведущий объявляет о закрытии ритуала;

“Да будет так, я закрываю ритуал.”

3.2 Получение результата.

Если я все сделала правильно, то получу артефакт, который позволит мне изменять события прошлого, перемещаться в настоящем и узнавать будущее. Вероятно на него будут наложены некоторые ограничения (количество перемещений, время перезарядки, количество человек, на судьбу которых можно повлиять). Я, как ведущий ритуала не смогу участвовать в ритуалах 2 часа. Другие участники не смогут участвовать в ритуалах в течении часа. При этом обычной магией мы сможем воспользоваться. Все не живые источники энергии отдали свои силы и не смогут более применяться.

Правила по Алхимии

1. Алхимия моделируется с помощью цветных пищевых красителей, которые смешиваются с водой в разных комбинациях до получения необходимого цвета жидкости. Красители могут быть порошкообразные, твёрдые и жидкие.
2. Также в рецепте могут быть пищевые блёстки, травы и тому подобные твердые включения. Их добычей и смешиванием могут заниматься только персонажи с профессией “Алхимик”.
3. Ингредиенты можно получить один раз в день в назначенный мастером по алхимии час (будет обозначено на параде). Также их можно будет добыть в данжах или выменять у других игроков. Алхимик может готовить зелья, ингредиенты для них и наркотические вещества.

Для создания зелья необходимо иметь:

- Вода;
- Прозрачная ,бесцветная тара под зелье - пробирка, реторта, маленькая баночка объёмом не более 20 мл и т.д., или зип-пакетик для наркотика;
- Источник тепла для нагрева воды (подойдёт газовая плитка);
- Тара для нагрева воды - котелок, турка и т.д, а также посуда для разбавления красителя в воде;
- Рецепт зелья/наркотика;
- Алхимические ингредиенты в виде зачилованных пакетиков/склянок с красителем;
- Перчатки и фартук - для избежания окрашивания рук и костюма;
- Предметы для отыгрыша процесса приготовления - весы, песочные часы, алхимическая книга, ступка и пестик или иное на усмотрение игроков. ВАЖНО: некоторые ингредиенты нужно растереть или добавлять в воду в очень строгих пропорциях, так что предметы для отыгрыша советуем брать функциональные.

В большинстве случаев сам процесс приготовления зелья выглядит так:

1. Вода в таре для нагрева закипает;
2. Кипячёную воду (лучше немного дать остыть, а не лить кипятком) переливают в посуду для разбавления красителя (лучше иметь несколько сосудов);
3. Далее, согласно рецепту, в тару добавляют необходимые красители, при необходимости читаются заклинания;
4. Для того, чтобы зелье точно получилось, необходимо добиться точно такого цвета, который отмечен в рецепте;
5. Затем алхимик отправляется к мастеру по алхимии, где мастер, согласно рецепту и сверяя цвет со своим контрольным образцом, выносит вердикт касательно того, получилось зелье или нет. Если да, то на тару клеится чип с названием зелья, его составом и эффектом.
6. Создание больших объёмов готового зелья ЗАПРЕЩЕНО. Имеется в виду создание и хранение в котле, бутылке, турке и прочей таре уже смешанного до нужного цвета зелья, откуда потом зелье будет разливаться по мелким тарам для чиповки. Разрешено иметь растворы ингредиентов, например, иметь две банки с водой красного цвета в одной, и синей - в другой, чтобы использовать их в дальнейшем для создания зелий.
7. Важный момент: не зная рецепта, алхимик может случайно создать зелье. Это может произойти, если на этапе вынесения вердикта мастер обнаружит, что цвет зелья совпадает с цветом одного из контрольных образцов. Тогда мастер сообщит о создании ранее неизвестного зелья и алхимик сможет записать рецепт в свою книгу.

Приём зелья

1. Прием зелья осуществляется зачитыванием названия и эффекта зелья, рвётся чип зелья, после чего зелье следует вылить на землю (“выпивание”) рядом с собой или другим персонажем. Любое зелье действует ОДИН раз, то есть нельзя “выпить” половину и тому подобное. Зелье без чипа не имеет никаких эффектов. Пить зелье необязательно, но если выпили - ничего страшного: красители пищевые,

но вкус может быть очень неожиданным. После использования тара из-под зелья может использоваться повторно после мытья.

2. Приём наркотического вещества осуществляется непосредственным употреблением в пищу вещества с чипом наркотика (это зачастую такие вещи, как сахарная пудра, лимонная кислота и подобные съедобные продукты), после чего игрок, употребивший наркотик, удаляет с чипа полосу изоленды, закрывающую графу “Эффект”, читает его и отыгрывает эффект.
3. Рецепт зелья/наркотика выглядит как лист антуражной бумаги с описанием хода создания, его цветом и эффектом. Рецепты можно копировать в свои книги, а также записывать новые, если алхимик в ходе смешивания ингредиентов смог создать ранее неизвестное ему зелье.

Пример рецепта

“Зелье защиты от Зла”

1. Возьми чистой воды и доведи её до кипения. Возьми одну меру кровавика, растолкни его и добавь в горячую воду. Затем возьми две меры солнечного камня, хорошенько растолкни их и добавь в воду вслед за кровавиком. Если же цвет стал оранжевым, переходи к следующему этапу, а если нет, то добавь ещё одну меру солнечного камня, не забыв его растолочь. Пока состав не остыл, добавь щепотку семян папоротника и прочитай заклинание: “Тир, ахла мэ, син то рэй!”. Затем налей получившийся состав в реторту.
2. Эффект: выпивший зелье в течение 1 минуты не может быть атакован злыми существами (монстрами в данже).

Религия, Вера и Жречество

Боги, их сила и влияние игроков на баланс сил.

1. Боги на игре есть. Они присутствуют незримо, но могут влиять на события в мире игры так же, как игроки. Поступки и решения игроков могут и будут влиять на баланс сил богов Добра и Зла. От количества накопленной Богом силы будет зависеть насколько он будет благосклонен к своим последователям и какие блага (а может быть кары) обрушит на своих верующих.
2. По интенсивности влияния на баланс сил Добра и Зла, а также, на количество силы богов, игроки делятся на:
 - Обычные люди. Вы знаете, что Боги есть. Но не стремитесь посвящать свою жизнь соблюдению религиозных правил какой-либо конфессии. Обычные люди практически не изменяют количество сил Богов, но влияют на баланс сил Добра и Зла. Обычные люди носят что хотят, но избегают слишком явных цветов/атрибутов какой-либо конфессии.
 - Религиозные. Вы выбрали себе покровителя и стараетесь жить по его законам, тем не менее не оставляя свою мирскую жизнь за стенами храма или монастыря и, в общем-то, не слишком меняя свой жизненный уклад. Религиозные люди влияют на баланс сил Добра и Зла, а также способствуют изменению количества силы своего покровителя, но не в такой мере как Жрецы. Религиозный человек старается на видное место прикрепить символ своего бога. Послушники различных конфессий также относятся к данной категории граждан, до получения сана Жреца.
 - Жречество. Вы выбрали себе покровителя и теперь душой и телом будете всецело преданы ему. В вашей жизни нет ничего важнее, чем соблюдение заветов вашего Бога, следование доктрине его и несение людям веры в него. Вы принимаете все что дает вам ваш Бог: и милость, и кару и Испытания. Вы, ваше служение и Вера непосредственно влияете на количество силы вашего Бога, но на баланс сил Добра и Зла - лишь опосредованно, через своего покровителя. Одежды священнослужителей регламентированы (подробнее смотри в статье «Правила по антуражу»).

Способы влияния на баланс сил Добра и Зла.

Божественное наблюдение.

1. На игре, в каждой локации будет установлен небольшой “ящик для молитв” (ЯДМ), рядом с которым всегда будет стопка листочков и несколько карандашей. Каждый игрок, независимо от конфессии или степени веры в богов, должен три раза в день (больше - можно; меньше - не желательно) разборчиво записать на листочке имя своего персонажа + кратко что он делал и опустить листочек в ящик для молитв. Каждое отправление влияет на баланс сил Добра и Зла, как следствие увеличивает или уменьшает силу Богов соответственно ситуации на игре исходя из поступков игроков.
2. Хороший пример: “Весь день спал”. “Занимался любимым делом - подсыпал эльфам в еду яд”. “Вылечил троих от лихорадки, вправил два перелома, поругался с женой, наказал сына, вкусно покушал”
3. Плохой пример: “Я весь день был хорошим”. “Не делал ничего плохого”. “Я пошла на базар, а там соседка Глафира обсуждала....”
4. Если вы сделали что-либо, по вашему мнению достойное внимания какого-либо бога (вытащили раненого с поля боя, потушили пожар, убили в самозащите, склонились к мысли стать послушником, и прочие действия, выходящие из ряда вон обычного поведения вашего персонажа), обязательно напишите об этом “в мир” после завершения игровой сцены.
5. Листок с записями и ящик для молитв считаются с точки зрения игры - мыслью, свободно парящей в инфополе Кринна, таким образом они неотчуждаемы, неосязаемы и невидимы другими игроками без исключения. ЯДМ можно будет найти при Храмах и в крупных точках интереса. Они будут ярко отмечены, а их внешний вид будет выложен для ознакомления до игры. Ключей от ЯДМ не будет ни у

кого, кроме МГ. Не бойтесь, что вашу информацию кто-либо прочитает. Листочек можно положить в любой ЯДМ, независимо от божества которому он принадлежит и/или где находится. Боги видят вас и на земле, и под землей, на свету и во тьме.

6. Если вы нашли чей-то листок с записями - не читая положите его в ближайший ЯДМ.
7. Если вы видите как кто-либо что-то записывает на своем листочке - вы видите как человек сидит задумавшись, либо занят ничем не примечательным, обыденным для его персонажа действием. Торговец считает монеты, ученый делает записи, гладиатор проверяет снаряжение итд.

Молитва.

1. Если вы относите себя к религиозным разумным, либо являетесь Жрецом, то от трех до шести раз за день, вы можете отправить молитву своему, либо дружественному Божеству.
2. Для этого, напишите на листочке свое имя, имя Бога и текст молитвы в свободной форме, после чего опустите листок в ЯДМ. Вас обязательно услышат. Можно совместить с отправлением Божественного Наблюдения (написать на одном листочке, но подписать обязательно!). Каждая молитва увеличивает силу Бога, которому вы молитесь, следовательно увеличивает шансы на ответ, божественные чудеса и прочие проявления божественного в мире смертных.
3. Также следует отметить, что молитвы длиннее одного листа не приветствуются, а все написанное неразборчивым почерком будет трактоваться на усмотрение МГ.

Огонь Истинной Веры.

1. “Огонь Истинной Веры” - искреннее и яркое побуждение души, спровоцированное сильными переживаниями либо моральным словом персонажа, это молитва настолько сильная, что Бог не может не ответить. Но будьте готовы к непредсказуемым последствиям.
2. Для этого передайте записанную молитву любому члену МГ/игротеху, либо, при наличии любого мастера на локации, помолитесь вслух при нем, предварительно предупредив мастера или игротеха под тайм-стопом что собираетесь делать. Вас услышат и обязательно отреагируют. Не исключаем ситуаций, что ответ Бога вам не понравится, но он обязательно будет.
3. Для жрецов, Огонь Истинной Веры является более сильной и, одновременно, более опасной формой проявления религиозного экстаза. Он может рассчитывать не просто на то, что его услышат и отреагируют, но и на следующие события:
 - Призвание Бога. Если вера была чиста и горяча, Жрец праведен, а ситуация, в которой вспыхнет Огонь Истинной Веры, действительно серьезной, жрец имеет небольшой шанс на краткий миг призвать своего покровителя во плоти в мир смертных. Последствия, как и способы решения проблем, остаются на усмотрение Бога.
 - Великое Чудо. Бог может без проявления в смертном мире сотворить Великое Чудо. Что именно это будет - остается на милость и разумение Божества.
 - Последнее Испытание. Бог может даровать жрецу способность самостоятельно сотворить Великое Чудо по собственному разумению, но расплатой будет жизнь самого жреца.
4. Данные события приведены как пример, на игре последствия проявлений Огня Истинной Веры могут быть более непредсказуемыми, все будет зависеть от общего соотношения Божественных Сил.

Жречество.

1. Соблюдать каноны своего Бога, для 90% жречества это естественный уклад их жизни, который для них нормален и необходим как дыхание. Т.е. жрец Маджере не может сказать сам себе “Неохота сегодня тренироваться, пойду полежу лучше”, а жрец Такхизис не может сказать встрече с Темной Госпожой “Не сегодня”. Любое отступление от канонів веры - это стресс. Решение уйти из жречества - слом парадигмы, характера и судьбоносное решение. Если Жрец длительное время будет находиться в условиях, в которых отправление служения Богу невозможно, он становится нервным и раздражительным. Если отправление ни единого служения невозможно до конца игрового дня - последует нервный срыв.

Каждое ваше религиозное отправление, будь то молитва или проведение обряда изменяет количество силы вашего Божества.

2. Каждый жрец подчиняется той же системе божественного наблюдения, что и все остальные разумные на Кринне (Ящик для молитв, листочек, трижды в день, не меньше), но кроме этого имеет еще ряд жреческих обязанностей:

Чтение Проповеди

1. Проповедь - мощный инструмент для развития веры и увеличения числа последователей, а также приращения силы Бога.
2. Жрец/жрица любого Бога читают проповеди камерно, по велению души и в уместный по мнению каждого жреца момент, но не менее двух раз в день. Проповедь - может исполняться в свободно-словесной форме произвольной длительности, но обязательно нести религиозно-назидательное содержание, побуждающее примкнуть именно к вашей конфессии. Исключением является Король-Жрец. Он обязан читать большую проповедь минимум трижды в день. Большая проповедь - речь в присутствии не менее десяти жителей города, длительностью не менее пяти минут.
3. Для любого жреца по основным моментам проповеди необходимо отчитаться посредством ЯДМ.

Проведение обрядов

1. Обряд - регламентированное массовое действо, для исполнения которого необходимо минимум трое верующих в одного, либо дружественных богов, из которых минимум один будет иметь жреческий сан. Подробнее об обрядах см. в статье "Обряды"

Занятия Жреческой Магией

1. Для подтверждения силы своего Бога, жрец должен являть дарованные ему малые чудеса. Они же - жреческие заклинания. Заклинание представляет собой карточку, с написанным на ней эффектом, заверенную МГ и полученную в начале дня от мастера по Религии. Количество карточек, а также сила и содержание жреческих заклинаний будут зависеть от личной силы жреца.
2. В отличие от Высшего Волшебства научиться, либо как-то передать полученное Жреческое заклинание невозможно; вместо посоха для записи заклинания жрец может использовать свой личный символ веры.

Грехи и добродетели.

Паладайн

1. Грех: трусость, отсутствие сострадания, лицемерие, немотивированная жестокость, ложь, подстрекательство.
2. Добродетель: поддержание дела Света мыслью, словом и делом. Убеждение даже самых темных душ примкнуть к Свету. Проповедование во имя Света. Уважение к своим соперникам, самосовершенствование.
3. Обязательные атрибуты обрядов Паладайна: серебряный треугольник либо изображения платинового дракона, чаша с огнем (моделируется на усмотрение игроков без использования реального огня), хотя бы один белый элемент одежды на каждом участнике ритуала.

Мишакаль

1. Грех: оставление заведомо беспомощного в опасности, отказ страждущему в целительской помощи, немотивированная жестокость, преднамеренное немотивированное убийство, жадность.
2. Добродетель: исцеление больных и увечных, как тел разумных, так и их душ. Миссионерство. Помощь приютам и больницам. Волонтерство.
3. Обязательные атрибуты обрядов Мишакаль: синие ленты, любой источник синего/голубого света, вода.

Кири-Джолит

1. Грех: трусость, подлость, бег с поля боя, оставление товарищей в беде.
2. Добродетель: смелость, использование силы с пользой для жречества и окружающих разумных, самосовершенствование в боевых искусствах.
3. Обязательные атрибуты обрядов Кири-Джолита: Щит/копье боевые или же символические. Боевой клич.

Бранчала

1. Грех: плагиат, фальшь, бахвальство, уничтожение предметов искусства (втч убийство поэтов, художников итд), лизоблюдство, лесть, разбивать любящие семьи и влюбленные сердца.
2. Добродетель: создание различных предметов искусства (включая танец, песни, розыгрыши и другое), пособничество влюбленным, использование своего таланта во благо Света.
3. Обязательные атрибуты обрядов Бранчалы: музыка, цветы, физический контакт участников ритуала (рука в руке/объятия).

Маджере

1. Грех: лень, невежество, тяга к роскоши, жадность, жестокость, нечестность.
2. Добродетель: медитации, самосовершенствование, честная борьба, милосердие.
3. Обязательные атрибуты обрядов Маджере: использование асан, медитации, синхронные действия.

Гилеан

1. Грех: сожжение книг, невежество, целенаправленное введение в заблуждение, сознательное нарушение Равновесия.
2. Добродетель: наука, поиск новых знаний, поддержание равновесия, просветительская деятельность.
3. Обязательные атрибуты обрядов Гилеана: символы равновесия, две половины одного целого, раскрытая книга.

Шиннаре

1. Грех: алчность, работа без пользы для общества, нечестные сделки, нищенствование, воровство, жульничанье.
2. Добродетель: спокойствие и прагматичность. Честное ведение сделок. Препятствование планам Сирриона на получение преимущества.
3. Обязательные атрибуты обрядов Шиннаре: стальные изделия, открытое пространство, счетный прибор, заметные драгоценности на каждом участнике ритуала.

Сиррион

1. Грех: потушить, либо своим действием или бездействием допустить чтобы негасимое пламя было погашено. Разрушение без созидания, пиромания.
2. Добродетель: расчистка священным огнем старого для постройки и высадки нового. Создание огненных скульптур, борьба с огнем и пожарами, препятствование планам Шиннаре в области индустрии и торговли.
3. Обязательные атрибуты обрядов: негасимый огонь, желтые и красные ленты.

Числев

1. Грех: убийство ради забавы, вырубка лесов с целью наживы, жестокость к животным, отравление земли, воды и воздуха и другое причинение вреда дикой природе, особенно противоестественными способами.
2. Добродетель: земледелие, охота ради пропитания, восстановление лесов, очистка водоемов и прочие дела на благо земель Кринна.

3. Обязательные атрибуты обрядов Числев: боевые или символические стрелы, хотя бы один зеленый элемент на одежде каждого из участников ритуала, любой звериный атрибут на проводящем ритуал (рога, шкура животного, перья. Можно искусственные, заготовленные заранее), живые растения.

Темные Боги

1. О Грехах, добродетелях и атрибутах обрядов жрецов Темных Богов широким массам населения Кринна известно очень мало, а просачивающаяся информация зачастую либо противоречива, либо освещает слишком общие аспекты, которые можно приписать и жрецам Светлых Богов. Как например бытует мнение о том, что жрецы Саргоннаса обладают негибкой волей и самодисциплиной, а также являются непревзойденными воинами. Вот некоторые слухи, которые вы могли слышать. Правдивы ли они - не знает никто, кроме Темных Жрецов.
- Жрецы Такхизис буквально являются ее глазами и ушами. Темная Госпожа видит и слышит все, что видят и слышат они.
- Жрецы Моргиона неспособны пользоваться стальными инструментами, так как их руки отравлены обрабатывающей сталь в ржавчину дыханием их Покровителя.
- Жрецы Чемоша не могут умереть, а так же могут сделать бессмертным другого смертного.
- Жрецы Саргоннаса придерживаются порядка и дисциплины настолько яро, что делают честь даже жрецам Маджере.
- Жрецы Такхизис настолько преданы ей, что нарушив клятву верности погибают на месте.
- Все жрецы Моргиона - калеки.
- Жрецы Саргоннаса иногда могут помогать жрецам Паладайна и Кири-Джолита.
- Жрецы Такхизис воюют против других Темных Жрецов.
- Любой жрец Чемоша знает дорогу хотя бы к одному кладу своего господина.
- Жрецы Чемоша не боятся мертвых, последователи Саргоннаса не боятся огня, слуги Темной Госпожи не боятся ничего, кроме своей госпожи.
- Слуги Такхизис часто работают в судебных системах (обвинители, судьи, палачи, дознаватели), подражая своей Госпоже, наказывающей грешников в Бездне.
- Жрецы Моргиона устраивают свои ритуалы в местах массовых захоронений.
- Ритуалы слуг Всебесцветной Драконицы проводятся днем.
- Жрецы Саргоннаса часто извращают ритуалы Сирриона в свою пользу.
- Жрецы Моргиона не испытывают солидарности к другим жрецам Темных богов и с легкостью их выдают.
- Жрецы Саргоннаса ненавидят Черных Магов, могут выдавать планы Такхизис жрецам Света и иногда даже воюют с ее жрецами.
- Жрецы Чемоша - мертвецы, пьющие кровь младенцев.

Жреческие обряды

Общие положения

1. Ритуальная магия делится на магические ритуалы и религиозные (мистические/жреческие) обряды. Провести жреческий обряд успешно может персонаж с навыком «Ритуалист». Участвовать в обряде могут любые персонажи.
- **Ритуалы** — это особые заклинания магов, которые требуют более продолжительного времени и специальных условий для осуществления. Они отличаются от обычных заклинаний, которые можно использовать в бою или в быстром темпе.
- **Обряды** - это регламентированные массовые действия, для проведения которых необходим минимум один жрец (для основных обрядов) и трое (для великих). Они имеют глубинное значение и связаны с духовным развитием и божественными силами.
2. Как правило, ритуалы и обряды являются более мощными и эффективными, чем обычные заклинания и молитвы.
3. Дальше в статье речь пойдет только о религиозных (мистических/жреческих) обрядах. О магических ритуалах читайте в статье «Ритуальная магия».

В каждом обряде должны присутствовать:

- **Ведущий обряда.** Он определяет, какой должен быть результат, создает антураж и зачитывает молитву. Ведущий обряда обязательно должен быть жрецом. Обряд должен быть посвящен именно тому богу, которому поклоняется ведущий обряда.
- **Пространство обряда.** Внешнее оформление и содержание обрядов мастерская группа оставляет за жрецами каждого конкретного бога, но любому проходящему мимо должно быть понятно, что это не просто собравшаяся посидеть-поболтать группа разумных, а именно религиозное (!) обрядово-символическое действие. Не забудьте, что у каждого бога есть обязательные атрибуты, перечисленные в статье «Религия, вера и жречество» (продублированы в конце статьи).
- **Компоненты (по желанию).** Это подношение богу, которому служит жрец (от песни, до человеческой жертвы). Для жреческих обрядов логика подношения значительно важнее, чем для ритуалов магов.
- **Молитва.** Текст, в котором должно четко прослеживаться желаемый эффект от проведенного обряда. Чем более эмоциональным будет текст и отыгрыш, тем более вероятным будет отклик бога.

Шанс успеха увеличивает:

- **Количество и качество участников.** Участником считается тот, кто находится непосредственно в радиусе 2 метров от ведущего обряда. Качество участников - это логичность их присутствия в процессе (темный маг на обряде жреца Паладайна скорее помешает, чем поможет);
- Наличие **красивого и уместного антуража**;
- Наличие уместного **подношения (по желанию)**;
- **Искренность** обряда и молитвы.

Шанс неудачи увеличивает:

- Нарушение хода обряда;
 - Ошибки при чтении молитвы, ее прерывание;
 - Несоответствующий, плохой антураж или его отсутствие;
 - Неподобающее подношение.
1. Помните, что последствия неудачного обряда наступят не только ведущего, но и всех участников!
 1. Персонаж, желающий провести обряд, должен сначала собрать все необходимые атрибуты, подготовить место проведения обряда и соответствующий антураж.
 2. Для того чтобы совершить обряд, персонаж должен провести специальную церемонию, которая обычно занимает длительное время и требует определенных условий. Во время обряда все участники должны сосредоточиться на его выполнении и следовать указаниям ведущего обряда.
 3. Длительность обряда может варьироваться от нескольких минут до получаса, в зависимости от его сложности и желаемого эффекта. В процессе совершения обряда персонажи могут быть уязвимыми и

подвержены внешним воздействиям, поэтому очень важно, чтобы защита и безопасность группы были обеспечены.

Механика	Описание
Время	Обряды требуют определенного количества времени для их проведения. Время будет указано в минутах в зависимости от сложности и мощности.
Подношение (по желанию)	Жрецы не тратят материальные компоненты, но они могут принести подношение согласно добродетели бога, которому посвящен обряд (от песни, до человеческой жертвы).
Молитва	Жрец обращается с молитвой к своему богу, в которой явно прослеживается желаемый эффект обряда.
Пространство обряда	Должно содержать явный признак принадлежности конкретному богу. Обязательно должно содержать атрибут бога.
Успех	Успех обряда зависит от различных факторов, таких как личная сила жреца и искренность молитвы. В случае успеха обряда маг или жрец достигает желаемого эффекта, однако в случае неудачи могут возникнуть негативные последствия.

Игромеханика

1. Чтобы провести обряд необходимо подготовить необходимый антураж и найти участников.
2. Когда игрок собирается провести обряд, он обращается к любому из Мастеров игры, или к любому из Игротехников.
3. Под мастер-стопом игрок сообщает, что собирается провести обряд. Называет время, и что за обряд планируется.
4. Жрец подготавливает место обряда.
5. Далее жрец начинает читать молитву и начинается сам обряд. Это стоит отыгрывать с эмоциями, искренне. Успех в большей степени зависит от уровня отыгрыша. Если игрока потревожат в это время, если он собьется - обряд выходит из-под контроля.
6. Игрок(и) проводит обряд. Далее результат обряда выдаётся одним из мастеров или игротехников, в зависимости от самого обряда, правильности его проведения и других условий.
7. **В случае неудачи, ни один из участников ритуала не сможет избежать негативных последствий.**

Обряды делятся на основные и Великие.

1. **Основные** обряды можно проводить без ограничения по количеству, и они не требуют присутствия кого-либо из мастерской группы, но **требуют** обязательного отчета через ящичек для молитв.

Основными обрядами являются:

- Свадьба
 - Исповедь
 - Похороны
 - Испытания Веры
 - Благословение
1. По умолчанию считается, что основные обряды совершаются успешно. Однако, если присутствующий на основном обряде мастер или игротех заметит очевидное нарушение - последствия наступят всех участников обряда.
 2. **Великие** обряды способны изменить судьбу как одного разумного, так и всего Кринна. Для их проведения необходимо не менее трех жрецов одного, либо дружественных богов. Для начала Великого Обряда необходимо попросить у своего божества позволения на проведение действия через ЯДМ (либо членов МГ). Каждый из них можно провести лишь один раз за игру в рамках одной конфессии.

Великими ритуалами являются:

- *Посвящение нового жреца*
 - *Анафема/отлучение от жреческого сана*
 - *Массовое Богослужение*
1. Великие обряды **требуют** присутствия мастера по религии.
 2. Все данные обряды приведены как пример, список может быть дополнен/расширен как Мастерской Группой, так и игроками по предварительному согласованию с МГ.
 3. **Обряды и их описание необходимо прислать на допуск перед игрой, минимум за неделю до выезда мастерской группы на полигон, в сообщения сообщества, либо лично мастеру по религии.**
 4. Описание обряда должно включать в себя название, зачитываемый текст обряда, краткий перечень используемых религиозных предметов/действий, а также желаемый эффект от проведенного обряда. Напоминаем вам, что по итогам обряда эффекты изгнание всех Темных/Светлых Богов, убийство какого-либо Бога/человека - невозможны.

Примеры обрядов

Свадьба в храме Паладайна.

1. Послушники храма осматривают всех, кто пришел на обряд. Тем, кому в наряде не достает видимого белого цвета, прикрепляют к одежде заготовленную для случая белую ленту, как символ Бахмута.
2. Жрец, проводящий церемонию, зажигает огонь в чаше с изображением белого треугольника. **Открытый огонь разводить запрещено**, либо используйте LED-фонарики/имитацию костра белого/желтого/оранжевого цветов, либо закрывайте огонь от возможного воздействия ветра/тканей и тп.
3. Жрец просит молодоженов встать перед чашей и вытянуть руки над огнем, после чего спрашивает добровольно ли каждый из них проходит обряд. Затем спрашивает у свидетелей обряда знают ли они о каких-либо препятствиях заключению данного брака.
4. Получив удовлетворительные ответы от всех присутствующих, Жрец зачитывает заранее подготовленный текст, символически связывает руки молодоженов белой лентой и объявляет обряд состоявшимся.

Массовое богослужение Бранчалы.

1. Жрец приглашает игроков поучаствовать в песне-богослужении Короля Бардов. Когда все желающие присутствовать в обряде собрались на поляне, жрец раздает всем участникам цветы, которые надлежит прикрепить к одежде, либо вплести в прическу.
2. После этого, жрец обучает участников обряда словам выбранной песни, проверяя правильность запоминания текста. Участники обряда создают непрерывный телесный контакт с удобным для каждого игрока уровнем тактильной близости - взяться за руки/обняться, положить руку на плечо, сесть рядом итд.
3. Начинается исполнение песни под музыкальный аккомпанемент, в которое все участвующие вплетают свой голос. Можно шептать, проговаривать или просто повторять за участниками слова в меру своих возможностей.

Медитация Маджере.

1. Жрец в присутствии игротеха/мастера в течении 15 минут исполняет как минимум 5 йога-асан не отвлекаясь, не выходя из медитации и не обращая внимания на внешние раздражители, после чего получает от своего божественного покровителя 100% правдивый ответ Да или Нет на один любой заданный вопрос. Ритуал может проводиться один раз в восемь часов.
2. **Напоминаем, что присутствие на обрядах богов Света приверженцев Темных Культов может привести к непредсказуемым последствиям.**

Обязательные атрибуты обрядов

- **Паладайн:** серебряный треугольник либо изображения платинового дракона, чаша с огнем (моделируется на усмотрение игроков без использования реального огня), хотя бы один белый элемент одежды на каждом участнике ритуала.
- **Мишакаль:** синие ленты, любой источник синего/голубого света, вода.
- **Кири-Джолит:** Щит/копье боевые или же символические. Боевой клич.
- **Бранчала:** музыка, цветы, физический контакт участников ритуала (рука в руке/объятия).
- **Маджере:** использование асан, медитации, синхронные действия.
- **Гилеан:** символы равновесия, две половины одного целого, раскрытая книга.
- **Шиннаре:** стальные изделия, открытое пространство, счетный прибор, заметные драгоценности на каждом участнике ритуала.
- **Сиррион:** негасимый огонь, желтые и красные ленты.
- **Числев:** боевые или символические стрелы, хотя бы один зеленый элемент на одежде каждого из участников ритуала, любой звериный атрибут на проводящем ритуал (рога, шкура животного, перья. Можно искусственные, заготовленные заранее), живые растения.

Хиты персонажей (Ранения, убийства)

Хиты

1. У каждого персонажа по умолчанию 2 хита. Кроме того, это значение можно увеличить с помощью доспехов, артефактов или магии.
2. Максимально возможное количество хитов 7, это значение не может быть ничем превышено.
3. Любое попадание оружием ближнего или дальнего боя снимает 1 хит.
4. Урон от магии и прочие эффекты будут в соответствующем разделе.
5. Не поражаемыми зонами считаются: голова, кисти, стопы, пах. Никто не защищен от случайных ударов, поэтому будьте осторожны и благоразумны в бою. Игрок после удара мечом или попадания стрелой кому-то в голову должен покинуть бой. Несоблюдение этого пункта (особенно систематическое) ведет к мастерским санкциям вплоть до полного запрета пользоваться оружием в игре.

Ранения

1. Здоровым считается персонаж с полным количеством хитов, не отравленный и не зараженный никакими болезнями. Ранения лечат целители, однако стабилизировать раненного может любой персонаж, перевязав раненное место повязкой в том числе импровизированной.
2. Стабилизация не дает состоянию ухудшиться, но эффект ранения остается до тех пор пока пострадавший не получит помощь целителя, жреца или пока не выпьет зелье лечения.
3. Если персонаж снял повязку, но не был вылечен - он заново начинает отсчет времени.
4. Шаг между состояниями:
 - 0-10 минут: состояние “легкая рана”
 - 10-20 минут: состояние “тяжелая рана”
 - 20-30 минут: состояние “смертельная рана”

Легкая рана

1. Потерявший 1 и более (но не все) хиты персонаж считается легко раненым;
2. Это состояние не накладывает на игрока ограничений, однако по истечении 30 минут не получивший лечение/стабилизацию персонаж с легкой раной переходит в состояние “тяжелая рана”.
3. Если легкая рана не вылечена целителем - персонаж при следующем ранении сразу попадает в состояние «тяжелая рана», даже если потеряет не все хиты.

Тяжелая рана

1. Потерявший все хиты персонаж становится тяжело раненым;
2. В этом состоянии он не может быстро передвигаться, громко кричать, сражаться и пользоваться своими навыками, пока его не вылечат;
3. Состояние “тяжелая рана” длится 30 минут, по истечении которых не получивший лечение/стабилизацию персонаж переходит в состояние “смертельная рана”.

Смертельная рана

1. Состояние «смертельная рана» наступает через 10 минут после тяжелой раны, если персонажа не исцелили или не стабилизировали.
2. Также состояние «смертельная рана» наступает после долгих пыток (более трех раз), при прогрессировании болезней, после добивания или кулуарного убийства.
3. Игрок, персонаж которого оказался в состоянии “смертельная рана”, надевает белый хайратник и идет к любому мастеру. После небольшого тайм-аута персонаж возвращается в игру, однако “забывает” все обстоятельства, при которых получил эту рану (например, не помнит, кто и как ее нанес, кто был рядом в этот момент и т.д.). Увечья, полученные персонажем, остаются.
4. После того, как игрок нашел мастера, получив статус «смертельной раны», мастер делает специальную отметку в паспорте персонажа.

5. Персонажа можно спасти от смертельной раны не более 2-х раз. Третья “смертельная рана”, если в паспорте уже есть две неперечеркнутых отметки, означает окончательную смерть. В этом случае игрок идет в мертвяк генерировать нового персонажа.

Убийство

1. Добивание. Персонажа в состоянии “тяжелая рана” можно добить. Для этого необходимо коснуться его любым оружием со словами “добиваю”, после чего персонаж сразу переходит в состояние “смертельная рана”, сколько бы времени не прошло с момента ранения.
2. Кулуарное убийство. Персонаж, обладающий этим навыком, должен провести ножом по телу жертвы от края одного плеча до края другого и прошептать на ухо “Ты убит”. После этого жертва переходит в состояние “смертельная рана”, даже если до этого имела полное количество хитов. Навык «кулуарное убийство» доступен в ограниченном количестве и обсуждается индивидуально.
3. Жертвоприношение. Персонаж, которого принесли в жертву, умирает окончательно и должен сгенерировать нового персонажа.
4. Самоубийство. Персонаж при желании может закончить жизнь самоубийством. Для этого ему необходимо взять оружие и провести им себе по горлу со словами “самоубийство”. В этом (и только в этом!) случае он может держать оружие связанными руками (атаковать им других персонажей, разумеется, нельзя). Персонаж, совершивший самоубийство, умирает окончательно, минуя состояние “смертельная рана”, и игрок должен сгенерировать нового персонажа.

Состояния персонажей (Болезни, отравления)

Болезни

Методы передачи:

1. Болезнью можно заразиться, прикоснувшись к проклятому предмету, столкнувшись с темным существом, попав в ловушку.
2. Зараженный передает болезнь первым двум персонажам, к которым прикасался (да, заразить намеренно тоже вполне можно).
3. Более двух персонажей таким образом заразить нельзя и далее от них болезнь не передается.
4. Целители и эльфы заражению не подвержены.

Маркеры болезни:

1. Карточки с описанием симптомов, которые заболевший должен обязательно отыгрывать. Одну больной оставляет себе и еще две карты должен передать тем, кого заразил;
2. После исцеления (или смерти) карточки болезни сдаются региональщику.
3. Несмотря на разные симптомы, любая болезнь при отсутствии лечения влияет на состояние персонажа и прогрессирует аналогично ранениям:
 - 0-30 минут: состояние “легкая рана”
 - 30-60 минут: состояние “тяжелая рана”
 - 60-90 минут: состояние “смертельная рана”
 - У гномов “шаг” между состояниями составляет не 30, а 60 минут
4. Диагностика и лечение болезней известны целителям (но не все и не всем, придется обмениваться опытом или искать знания где-то еще).
5. На игре будут вспышки эпидемий. Событие регулируется мастерской группой. Маркер эпидемии вешается на ворота, после чего все, кто был в городе, считаются заболевшими.

Отравления

1. В игре будут яды и противоядия. Приготовить их может только целитель высокого уровня по известным ему рецептам.
2. Яд моделируется солью (игроки завозят сами), которую отравитель должен подсыпать в напиток (в количестве, достаточном, чтобы изменился вкус) и дожидаться, пока его жертва выпьет этот напиток.
3. Отравленный сразу впадает в состояние “тяжелая рана”. Через полчаса (у гномов через час) оно прогрессирует до “смертельной раны”. Излечиться можно приняв противоядие или обратившись к целителю.
4. Отыгрыш состояния отравления - на усмотрение отравленного. Он может хрипеть и кашлять, трястись в лихорадке и иным способом демонстрировать окружающим, что ему требуется помощь.

Персонаж может оказаться в следующих состояниях:

Оглушенный

1. Игрок, получивший данное состояние, должен молча присесть, либо лечь на землю, отыграв падение.
2. В таком состоянии игрок не может совершать никаких действий (говорить, передвигаться, использовать магию, пить зелья и т.д.).
3. После этого жертва считает до ста (тысяча один, тысяча два, ..., тысяча сто).
4. По окончании счета жертва приходит в себя, но в течение пяти минут не имеет права пользоваться оружием и бегать.
5. Повторное оглушение с интервалом менее пяти минут после предыдущего снимает 1 хит.

Связанный

1. Игрок в таком состоянии может быть обыскан, конвоирован, добит, оглушен.
2. На игре есть 2 вида связывания на усмотрение связываемого:

3. - Игровое. На руки накидывается веревка вида ради. В таком случае связанный обязан без нареканий перемещаться и не имеет права сбегать или развязываться. Такого может освободить только другой игрок.
4. - Не игровое. Руки/ноги связываются по настоящему, крепко, но без фанатизма - проверяйте не перетягиваете ли вы конечности. Связанный не игровым методом может оказывать сопротивление, развязываться, сбегать.

Заболевший

1. Персонаж болен и должен отыгрывать эффекты, указанные в карточке болезни пока не будет снят эффект.

Изувеченный

1. Состояние наступает после долгих пыток. Искалеченной может быть как любая конечность (она становится недействительной), так и любое место на теле. Оставленные шрамы палач рисует на теле жертвы маркером или гримом по согласованию с игроком.

Ослепший

1. Ослепленный персонаж может передвигаться в сопровождении другого персонажа, либо (медленно) с помощью трости/посоха, путем ощупывания дороги перед собой и обязан носить на глазах полупрозрачную повязку, моделирующую незрячесть, либо прикрывать глаза ладонью и пальцами.

Онемевший

1. Персонаж подверженный немоте не может говорить и кричать. Заклинания, имеющие вербальный компонент, становятся недоступны к применению.

Оглуший

1. Лишенный слуха персонаж не может слышать речь окружающих и любые иные звуки, не может реагировать на них.

Оцепеневший

1. Персонаж, подвергшийся оцепенению, лишается возможности двигаться, в том числе говорить, кричать и разжимать пальцы. Его могут переносить другие персонажи как напрямую, так и моделируя перенос. При моделировании игрок может идти лишь, закинув руки на плечи двум другим игрокам.

Проклятый

1. Эффекты проклятия могут быть абсолютно разными, описание эффекта выдается вместе с проклятием.

Смертельно раненый

1. Состояние может наступить после того, как с него сняли все хиты, после продолжительной болезни, яда и других взаимодействий. Смертельная рана может быть нанесена 2 раза без вреда для жизни персонажа, но с откатом по времени (персонаж “забывает” все обстоятельства, при которых получил эту рану). Увечья, полученные персонажем, остаются. Третья смертельная рана равняется окончательной смерти персонажа.

Целительство

1. Целители на игре могут лечить ранения и болезни. Навыки целителя определяются его уровнем (ученик, подмастерье или мастер).

Инвентарь целителя

- Перевязочный материал и ткань для компрессов и припарок (подойдут белые повязки, бинты, ленты, марля);
 - Игла и нитки;
 - Скальпель/нож для иссечения пораженных тканей;
 - Ступка и пестик для приготовления припарок и лекарств;
 - Книга ремесла (подойдет блокнот или скетчбук с антуражно оформленной обложкой), в нее записываются лекции при обучении и рецепты. Книга не отчуждаема окончательно, однако ее можно прочитать и переписать оттуда данные без согласия владельца.
1. Для приготовления антисептика и лекарств целителям будут раз в сутки выдаваться ингредиенты (в ограниченном количестве). Что из них приготовить и как распорядиться — целитель решает сам. Также ингредиенты можно будет найти в данжах либо с убитых монстров.

Уровни целителей и обучение

1. Ученик может лечить легкие ранения и простые болезни;
2. Подмастерье может лечить легкие и средние ранения, а также простые и средние болезни;
3. Мастер может лечить все ранения и болезни любой сложности.
4. Целитель может (на свой страх и риск) попробовать справиться с более сложной болезнью или раной, чем позволяет его уровень.
5. Такое действие ученик может совершить 1 раз за игру, подмастерье — 1 раз в сутки. Делается строго в присутствии мастера по целительству и алхимии. Перед отыгрышем целитель кидает d20 на получение возможности исцеления более высокого ранга, сложность броска определяется мастером.
6. После отыгрыша лечения целитель кидает кубик d6 и тянет у региональщика карту из колоды последствий.
 - 1-3 - лечение не удалось и повлекло тяжелые последствия и для пациента (вплоть до смерти или потери конечности), и для самого врача (например, заразился болезнью, порезался скальпелем и т.д.);
 - 4-5 - лечение удалось, но все равно повлекло легкие последствия для пациента (например, слабость на полчаса), нет последствий для целителя;
 - 6 - лечение прошло успешно и без последствий.
1. Целитель может повысить свой уровень, пройдя обучение (персонаж, не владеющий целительством или ученик - у подмастерья или мастера, подмастерье - только у мастера)
2. Мастер может брать не более 2 учеников, подмастерье - не более 1;
3. Обучение длится не менее 3-х часов.
4. За время обучения нужно прослушать три лекции и выполнить три практических задания (на усмотрение учителя), развернуто описав все это в своей “книге ремесла”;
5. По окончании обучения книга предъявляется региональщику и игрок получает соответствующую отметку в паспорте (или дополнительное задание, если региональщика не устроит качество обучения).

Классификация состояний персонажа

1. Состояние персонажа определяется количеством хитов. Хиты теряются вследствие ранений, болезней и некоторых проклятий.
2. Здоров - у персонажа полное количество хитов, он полностью дееспособен;
3. Легкая рана - персонаж потерял менее половины хитов. Он не может сражаться, быстро бегать, громко кричать, но может передвигаться шагом и говорить, может применять магию;
4. Средняя рана - персонаж потерял более половины, но не все хиты. Он не может идти самостоятельно, только опираясь на кого-то, не может говорить (только шептать), не может сражаться, но может применять магию или жреческие чудеса;

5. Тяжелая рана - персонаж потерял все хиты, он не может вообще ничего, только лежать, молиться и ждать помощи;
6. Смертельная рана - состояние наступает через полчаса после тяжелой раны, а также после кулуарного убийства, некоторых ядов, болезней и проклятий. Персонаж идет в метрватник, там получает специальную отметку в паспорт.
7. Если не оказать раненому/заболевшему пациенту помощь - каждые 10 минут он будет терять 1 хит и впадать в более тяжелое состояние;
8. При ранении потерю хитов можно остановить перевязкой (перевязывать может любой персонаж, самого себя перевязывать нельзя). В случае болезни перевязка не поможет;
9. При некоторых тяжелых болезнях потеря хитов происходит быстрее (это будет указано в карточке болезни).

Книга рецептов целителя

1. Книга ремесла (подойдет блокнот или скетчбук с антуражно оформленной обложкой), в нее записываются лекции при обучении и рецепты для лечения болезней
2. На старте игры у целителя ранга Ученик может быть записан 1 рецепт от болезни средней тяжести и 1 рецепт от легких болезней.
3. На старте игры у целителя ранга Подмастерье может быть записан 1 рецепт от болезни средней тяжести и 2 рецепта от легких болезней.
4. На старте игры у целителя ранга Мастер может быть записан 1 рецепт от тяжелой болезни и 1 рецепта от болезни средней тяжести и 2 рецепта от легких болезней.
5. Целители самостоятельно подготавливают рецепты лечения болезней и презентуют мастеру по целительству и алхимии на одобрение.
- Пример: Рецепт в книге целителя "Припарка от гномьей лихорадки: взять /щепотку полыни/, измельчить и смешать с /1 унцией коры дуба/ толочь в ступке /2 минуты/, затем выложить на ткань смочить и приложить к голове больного" означает, что игроку нужно взять необходимое количество ресурсов и в течение 5 минут отыгрывать приготовление лекарства, а затем отыграть способ применения.

Лечение ран

1. Лечение ран происходит "поэтапно" - целитель постепенно восстанавливает пациенту хиты, переводя его из более тяжелого в более легкое состояние - от тяжелой раны к средней, от средней к легкой и от легкой к состоянию "здоров".
2. Каждый "этап" лечения раны занимает до 5 минут. В течение этого времени целитель должен отыграть оказание медицинской помощи (иссечение пораженных тканей, наложение швов, перевязку и т.д.). Если все прошло успешно - через 2 минуты после конца лечения состояние пациента станет легче, можно переходить к следующему этапу.
3. Лечение тяжелой раны занимает 15 минут, средней - 10, легкой - 5.
4. Для лечения легкой раны достаточно перевязки, для средних и тяжелых ранений потребуются припарки, которые целитель должен приготовить сам.
5. Лечение вполне могут проводить несколько целителей - например, мастер, облегчив состояние пациента от тяжелой раны до средней, может оставить дальнейшее лечение своему подмастерью.
6. Между телом пациента и повязками не должно быть более одного слоя "антуражки". Бинтовать поверх камзолов, верхних платьев, обуви и, тем более, доспехов - нельзя.
- Пример: Вы целитель уровня "мастер" и вам на стол попал тяжело раненный. Вы его обезболиваете, останавливаете кровь и обеззараживаете раны, накладываете швы, закрываете все это дело повязкой и оставляете пациента под наблюдением пока не пройдет 2 минуты с момента начала лечения. После этого пациенту становится лучше, он уже не "тяжелый", а в состоянии средней раны. Вы продолжаете лечение - в течение следующих 5 минут снимаете повязки, снимаете швы, проверяете, как все заживает, добавляете припарку и снова бинтуете. По истечении следующих 2 минут пациенту еще

лучше - он уже в состоянии “легкая рана”, практически здоров. Вы меняете ему повязки, а еще через 2 минуты, понаблюдав за его состоянием - снимаете бинты и отпускаете пациента с миром.

Лечение болезней

1. Персонаж может заразиться болезнью, повзаимодействовав с каким-либо предметом, подозрительным незнакомцем или существом.
2. Лекари знают какие болезни сейчас ходят по миру Кринна, но не все из них могут вылечить без рецепта (за списком болезней можно обратиться к мастерам)
3. Игрок в этом случае получает карточку с указанием симптомов, которые должен отыгрывать и закрытыми (заклеенными изолентой) ячейками стадий заболевания - их придется открывать по мере развития болезни.
4. Любая болезнь имеет три стадии и при отсутствии лечения прогрессирует. На первой стадии состояние аналогично легкой ране, на второй - средней, на третьей - тяжелой. Каждые полчаса больной теряет один хит, при некоторых заболеваниях хиты теряются быстрее (это будет указано в карточке).
5. Каждые полчаса больной должен открывать следующую ячейку стадии болезни, где будет описано, какие появляются симптомы и как меняется его состояние.
6. Персонаж не может заразиться болезнью от другого персонажа.
7. У каждого целителя на старте будут рецепты лекарств и порядок лечения тех болезней, которые умеет исцелять персонаж (в соответствии с его уровнем). Они должны быть записаны в книге ремесла.
8. Рецепты от болезней должны приготовить сами целители и согласовать с мастером по целительству и алхимии.
9. Для лечения болезней требуются лекарства, которые целитель должен приготовить по своим рецептам.
10. Рецептами лечения болезней можно обмениваться, целитель может попробовать вылечить болезнь по рецепту, описанному в чужой книге ремесла.
11. Основной принцип лечения болезней такой же, как у ран - целитель постепенно (от стадии к стадии) снижает тяжесть состояния пациента, оказывая ему помощь так, как описано в его рецепте. Время лечения каждой “стадии” - 5 минут.
12. На первой стадии симптомы разных заболеваний могут совпадать. Далее по мере прогрессирования появляются новые симптомы, которые могут помочь точно определить заболевание.
13. Даже если лечение начато на первой стадии - болезнь все равно прогрессирует до следующей, и лишь потом состояние пациента можно улучшить. Так что чем раньше начато лечение - тем выше шансы пациента выздороветь (и не помереть).
14. Симптомы некоторых болезней могут совпадать с проклятиями. Так что если целитель уверен, что все делает правильно, а пациент не выздоравливает - возможно, случай требует помощи жреца.
 - Пример: Допустим, к целителю уровня “мастер” пришел пациент с кашлем и лихорадкой. Больной пока что может самостоятельно ходить и разговаривает, а не шепчет. Целитель, сверившись со своей книгой, определяет болезнь как “рудничный кашель” и начинает поить больного настойкой из мяты. По прошествии получаса больной вместо того, чтобы выздороветь, вдруг напрочь теряет голос и не может даже шептать - и целитель понимает, что первый диагноз был неправильным, это не рудничный кашель, а снежная ангина, которая требует совсем другого лечения, и готовит микстуру из мухоморов. И, поскольку целитель сумел правильно поставить диагноз и найти корректное лечение - через 15 минут пациенту становится легче, он снова может говорить. Остается только поставить холодный компресс и понаблюдать за пациентом еще 15 минут - и он будет здоров.
 - А вот если бы целитель не знал, как лечить эту болезнь и не оказал нужную помощь - то после потери голоса пациент бы потерял сознание и появились судороги, и тогда пришлось бы срочно делать кровопускание, а только потом переходить к следующим этапам лечения - поить его микстурой и ставить компрессы.

Болезни Кринна

Простые

- Простуда
- Тролля диарея

Средние

- Драконья чесотка
- Волчья холера

Тяжелые

- Чума Моргиона
- Моровое поветрие

Допуск оружия и доспехов

1. Игра проходит на проектированном оружии, созданном из мягких полимеров и латекса. В дальнейшем будет использоваться обозначение ЛАРП. Требования к допуску по видам оружия изложены ниже.

Клинковое

1. Клинок должен быть выполнен из мягких полимеров, сердцевина клинка не должна явно прощупываться, должна быть достаточно гибкой.
2. Все части оружия должны быть смягчены и покрыты полимером, включая гарду, рукоять и яблоко (противовес).
3. На игру не будут допускаться тямбары в их классическом исполнении (в виде клинкового оружия).

Древковое

1. Длина копья и алебарды не превышает 220 см, секиры - 120 см, топора - 80 см.
2. Копьё, топор или алебарда, включая древко, должно быть полностью покрыто защитной оболочкой (полимером).
3. Допускаются только колющие удары копьями.
4. Допускаются колющие удары алебардами, а также рубящие удары с низкой амплитудой.
5. Наконечник копья, топора или алебарды должен быть упругим и не должно прощупываться древко. Запрещены "чупа-чупсы".

Магические посохи

1. На игру будет допущен главный атрибут магов и чародеев - магические посохи. Посох также является оружием ближнего боя при соблюдении требований:
 - Длина посоха не более 200 см.
 - Весь посох должен быть протектирован, то есть покрыт защитной оболочкой из мягкого полимера в том числе антуражное навершие.
 - Допускается непротектированное навершие, только в том случае, если в нём установлена электроника. но в таком случае верхняя часть посоха (20 см от навершия) небоевая.
 - Посох чародея должен быть аутентичным и выглядеть именно как волшебный посох, а не обычная палка.
2. В противном случае посох не будет допущен на игру или не допущен как оружие ближнего боя.

Магические снаряды

1. Маркеры магический заклинаний - это метательные снаряды служащие для обозначения и цели заклинаний магов. Они должны быть подготовлены игроками и представлять из себя сферу диаметром 7 см, наполненную мягким набивным материалом (евой, войлоком, тканью) и обтянутый тканью определенного цвета, который соответствует заклинаниям волшебника.

Оружие дальнего боя

1. На игру допущены луки, арбалеты и метательные ножи, соответствующие следующим правилам:
 - Луки класса "историк" (соответствующий стилистике фэнтези, без полок, стабилизаторов, прицелов).
 - Максимально разрешенный натяг лука 15 кг, арбалета 20 кг.
 - Гуманизаторы стрел не должны иметь дыр и иных повреждений, диаметр гуманизатора - не менее 3,5 см. Чужими стрелами стрелять нельзя. Во избежание путаницы стрел помечайте хвостовики.
 - Метательные ножи должны быть выполнены из евы или другого мягкого полимерного материала, выглядеть аутентично и узнаваться как метательные ножи.
2. Всем, кто владеет дальнобойным и метательным оружием следует пройти проверку проф. пригодности, а именно:
 - Лучникам и арбалетчикам необходимо попасть 3 из 5 стрелами в мишень 40x40 на расстоянии 15 метров.

- Для метателей ножей необходимо попасть избирательно в части тела мишени на расстоянии 7 метров.
- На проверку допускается 3 попытки.

Ножи и кинжалы

1. Ножи и кинжалы допускаются ЛАРПовые и реактопластовые, длиной не более 40 см. Допускаются по предварительному согласию со стороны мастера, который проводит регистрацию.
2. Использование ножей и кинжалов из резины и реактопласта в ночную фазу (с 22:00 до 7:00) игры ЗАПРЕЩАЕТСЯ.

Щиты

1. Разрешены круглые, треугольные и миндалевидные, соответствующие следующим требованиям:
2. Диаметр щита не больше 90 см.
3. Ростовые щиты запрещены.
4. Кромки отделаны мягким материалом (войлок, пена).
5. Бойцам, использующим щиты необходимо иметь шлем для защиты головы.
6. ТОЛЧКИ И УДАРЫ щитами СТРОГО ЗАПРЕЩЕНЫ!

Шлемы и доспехи

1. Шлем и доспехи могут быть железными, пластиковыми, кожаными или состоять из мягкого полимера.
2. Шлем должен полностью закрывать голову.
3. Доспехи добавляют хиты. Защита корпуса добавляет один хит, защита рук и ног еще один хит (только при наличии защиты корпуса).
4. Прошу обратить внимание, доспех или шлем должен выглядеть как аналог доспеха или шлема, стеганный доспех не является самостоятельной защитой, просим это учесть при подготовке.
5. Доспехи, в том числе и шлемы не должны быть ржавыми, сломанными, иметь выступающие острые края, шипы и другие элементы, способные повредить оружие и игроков. Исключением считается декор брони “под ржавчину” и безопасные для окружающих элементы в виде шипов/пластин из мягких материалов.
6. Доспехи будут проходить обязательный осмотр на регистрации.

Пытки, увечья, казни

Пытки

1. Пытать могут только персонажи, обладающие навыком «палач» (навык выдается после подачи заявки и должен быть обоснован в биографии).
2. Палач-имеет возможность наносить увечья с целью выведать информацию у пытаемого. Палач имеет 2 уровня владения - Дилетант и Мэтр. С повышением уровня палача эффективность пытки вырастает.
3. В течение 10 минут палач отыгрывает пытки (свобода творчества, но помните о безопасности игроков). После этого может задать вопрос, на который пытаемый может дать три варианта ответа, один из которых должен быть правдой.
4. Если пытки проводит палач-мэтр, то пытаемый должен дать два варианта ответа, один из которых должен быть правдой.
5. После отыгрыша пытки и ответа на вопросы объект считается тяжело раненным. Чтобы продолжить его пытать - нужно вылечить тяжелую рану.
6. Повторять пытку можно не более двух раз. Затем персонаж впадает в состояние «смертельная рана».
7. Оставленные шрамы палач рисует на теле жертвы маркером или гримом по согласованию с игроком. Если палач не маркировал визуально оставленные шрамы - значит, пытки не оставили следов на теле жертвы.

Увечья

1. При отсечении конечностей персонажу проводят оружием по отсекаемой части тела, сообщая, что именно и как было отрезано. После этого персонаж надевает на отсеченную конечность черную ленту и не может ей пользоваться.
2. При ослеплении персонажу надевают на глаза повязку из полупрозрачной ткани, сообщая, что он был ослеплен. Ослепленный персонаж может передвигаться только в сопровождении другого персонажа.
3. При отрезании языка персонажу завязывают рот повязкой, сообщив, что его язык был отрезан. Персонаж с отрезанным языком не может говорить, но может кричать.
4. ! Персонажу/игротеху нельзя нанести более одного увечья.
5. ! Отсеченную конечность можно заменить протезом, воспользовавшись помощью достаточно умелого целителя, однако ослепленного персонажа или персонажа с отрезанным языком может исцелить только жрец.

Казни

1. Персонажа можно лишить жизни сразу, минуя состояние «смертельная рана». Для этого его требуется казнить. Казнить может только персонаж с навыком «палач».
2. Казнь одного персонажа должна продолжаться не менее получаса и включать в себя следующие этапы:
3. Суд над обвиняемым с вынесением приговора
4. Оглашение обвинительного приговора и последующий красивый и зрелищный отыгрыш казни в присутствии не менее 5 свидетелей

Флирт, секс, брак.

1. Прежде всего, важно понимать, что эти правила не являются обязательными и не должны ограничивать ваше воображение. Вы можете играть бездушного злого мизантропа, не признающего земную любовь и небесную милость. Воля ваша, но тогда боги будут жалеть вас и бесконечно скорбеть по вашей душе...
2. Основной принцип, лежащий в основе межличностных отношений, прост: все, что не оговаривается явно, разрешено, при условии, что это не нарушает общую эстетику, логику, этику или сюжеты.

Флирт

1. Романтические отношения развиваются поэтапно, начиная с безобидного флирта и постепенно переходя в более глубокие и интимные связи. На ранней стадии флирта персонажи обмениваются любезностями, проявляют игривость и создают атмосферу взаимного интереса. Этот этап позволяет установить основу для более серьезных отношений и дать игрокам возможность оценить совместимость своих персонажей.
2. Этап флирта – это взаимные приятные подарки, знаки внимания, прогулки, свидания, комплименты.
3. Флирт ни к чему не обязывает, хотя может приводить к последствиям. Флирт можно ревновать или игнорировать (даже лёгкий флирт при определенных условиях - повод для вызова на дуэль).
4. На стадии флирта можно в целом ограничить романтический опыт, который вы получите на игре. А можно пойти дальше. И в тот момент, когда вздыхать, держась за руки, становится уже неприлично в глазах общества и друг друга, пора переходить к решительным действиям.

Секс

1. Основой процесса станут булавки. Булавки могут быть обычными или специально украшенными - сколько их будет и как они будут выглядеть, зависит от вас. Булавки могут быть прикреплены (или со вкусом спрятаны) в различных частях вашего гардероба. Количество и расположение булавок - ваша подлинная приватная характеристика.
2. Процесс: Мужчина и женщина, которые собираются заняться сексом, должны совершить следующие действия - тесно обняться (уединение не обязательно, но стоит действовать так, чтобы другим игрокам было понятно, что у вас тут несколько сокровенное действие), а затем пара ищет на одежде друг друга булавки (да, может быть и не пара — вас может быть больше). Как только кто-то ее находит, он забирает ее себе.
3. Взятые булавки не возвращаются. Трофейные булавки можно носить на манжете, лацкане, отвороте верхней одежды с внутренней стороны. Если вы предпочитаете хвастаться своими любовными похождениями - можете вывешивать на видных местах. Булавки непобитаемые! Это ваши любовные трофеи.
4. Девушкам предлагается иметь одну булавку с белой бусиной, ленточкой или иной белой меткой. Иметь ее нужно только в том случае, если вы собственно, невинны. Отдавать такую булавку нужно при первом сексе.
5. "Вы позволите лишить вас пары булавок?.." - приемлемая формула для начала процесса.

Как играть в булавки и не испытывать ни разочарования, ни отвращения.

1. Вы можете решить для себя, какой уровень игры вы принимаете и действовать в соответствии с этим сценарием, запомнив мелкие кодовые намеки и действия, чтобы ваш партнер по игре понял, насколько далеко он может зайти.

Уровни доступа и типы взаимодействия

1. «Не трогай». ОЧЕНЬ РЕДКО. Когда у человека пожизненная непереносимость прикосновений. В этом случае, пожалуйста, просто скажите кодовую фразу «Невыразимо не трогай». Далее спокойно договоритесь с игроком, что произошло, в словесном варианте и, если персонаж все же в отличие от вас прикосновениям рад, обменяйтесь булавками из рук в руки.
2. «Мило». Это самый простой способ поиграть в булавки, не доводя себя до смущения. Вы просто крепите булавки на приличные места (оборотная сторона манжет, воротника, юбки около подола,

кардигана), то есть там, где человек может их найти просто аккуратно пройдясь по кодовым местам (люди не дураки, мы все понимаем, где прилично, а где слишком). Чтобы обозначить человеку свой уровень доступа, скажите перед началом «мило», «скромно», «нежно», «просто» и прочие слова, которые явно обозначают ваши желания. Пример: Я.. хочу тебя, Элли. – Я.. согласна, только нежно.

3. «Интересно». Уровень доступа больше, способ для тех, кто не чурается более интимных прикосновений, но не стремится слишком сильно открываться другому игроку. Булавки могут быть спрятаны чуть глубже в рукаве или в шве на талии, чуть ближе к коже. Играя в этот уровень просто обозначьте свою открытость действием – невесомо проведите пальцами партнера по коже запястья, шеи, щеки, талии. Можете сесть на колени / посадить на колени, можете обниматься. В общем, станьте чуть ближе, чуть больше говорите, чуть прерывистей вздыхайте. Поверьте, играть в отличный секс можно даже руками, и в результате модель не будет выглядеть глупо, каждый унесет хорошую булавочку, а у персонажей будет классная история. Сюда также входят обнимашки со спины, страстные переплетения пальцев, игры с кожей на предплечьях, нежный массаж шеи, головы, зарывание в волосы, шепот, вздохи, прикрытые глаза, дрожащий голос, прочий уют.
4. «Страстно». Намерение обозначьте открытостью прикосновений – положите руку партнера на шею или талию, поцелуйте в ладонь. Если партнер руку не отдернул или не сказал «проще» – значит он в той же категории, что и вы. Начинайте! Ваши булавки спрятаны по всей внутренней поверхности одежды, пикантность мест выбирайте все же не максимальную. При поиске таких булавок партнер точно будет касаться вас в разных, допустимых приличиями, местах вашего тела, а вы будете касаться его. Это – волнительно само по себе, но не забывайте все предыдущие игры из пунктов выше. Только добавьте более пикантные позы (девочки могут сидеть у мальчиков на коленях по-разному, вы же понимаете), более откровенные слова (по желанию, можете быть молчаливым, если вы неразговорчивый персонаж), дыхание. Дыханием можно накрутить уровень интимности до неба, при этом не обнажив даже яремную ямку. Проведите дыханием по шее, по рукам, по уху. Будьте осторожны, есть впечатлительные люди, с которых посыпятся настоящие булавки, будьте с ними нежны, не смейтесь и не пугайтесь, это нормально.
- На самом деле, один игрок может сочетать в себе 3 пункта (кроме первого). Просто с кем-то играть хочется ближе, с кем-то нет. И это тоже нормально. Главное – играть.

Мелочи для отыгрыша:

- будьте растрепаны после, если вы не педант или шпион;
 - позаботьтесь о количестве булавок на одежде до выхода в игровое пространство. В идеале – до начала игры;
 - прикрепите от трех булавок на одежду (был однажды долгий спор об идеальном количестве, так вот, ноль или одна булавка у вас могут быть только в исключительных случаях);
 - слушайте партнера, может быть вы увлеклись и ему не нравится;
 - не стесняйтесь говорить о том, что вам не нравится, если вам не нравится или партнер по булавам неправильно понял вашу категорию;
 - вспомните своё настоящее возбуждение и сексуальное поведение, понежьтесь в нем, украдите оттуда взгляд и дыхание;
 - будьте вежливы с другими игроками во всех случаях;
 - получайте удовольствие.
1. После того, как всё случилось, партнёры обмениваются карточками со своими фото (следует прислать мастерам до 1 июля) или стандартными карточками, что вы получите в конверте на регистрации. Фотокарточка не должна быть откровенно похабного характера, достаточно просто красивого фото, возможно слегка приправленного элементом эротики. На карточке вы можете оставить комплимент или послание партнеру.
 2. Карточки непобираемы и получают только описанным выше путём. На старте игры будет выдано 3 карточки. Если они закончились – подходите на мастерку, получайте новые.
 3. Насилия на игре нет! Хотя рассказывать ужасные истории про потерю чести вам никто не запрещает.

Деторождение.

1. Вероятность зачатия необходимо согласовать с партнером до полового акта. Секс должен произойти именно с этой целью, после чего кидается монетка. Беременность отыгрывается произвольно, но обязательно (живот, солёненькое и т.п.). Факт должно быть сложно скрыть начиная с 10-го часа (подкладывайте всякие подушки). Нормальный срок составляет 18 часов (не более 1 беременности за сутки!). Во время беременности женщине не желательно участвовать в ритуалах, творить магию, вступать в бой. Каждое такое действие может привести к неожиданным последствиям.
2. Роды отыгрываются произвольно или условно. Для того, чтобы ребенок родился, необходимо в нужный момент обратиться к одному из персонажей: лекарю или жрецу.
3. Рождение ребенка - это игра с судьбой. Шансы на успех дела и пол ребенка в первую очередь зависят от умения и старания принимающего роды персонажа.
4. Ребенка готовят сами игроки: это может быть просто кулек с тряпками, полено обернутое в ткань и т.п. Оставленный без присмотра ребенок будет принесен в жертву богам, а родитель жестоко наказан.

Помолвка и брак

1. Светская помолвка — это момент, когда вы делаете девушке предложение и надеваете после согласия ей на руку кольцо. Такую помолвку возможно расторгнуть.
2. Церковная помолвка — это момент, когда девушка принимает кольцо от юноши, соглашаясь на брак в присутствии жреца, который принимает их решимость вступить в брак. Такую помолвку расторгнуть нельзя, поскольку процесс принятия клятвы сродни обету.
3. Брак — это родовой союз. В игре свадьба является таким же игровым процессом, как и любой другой. Её можно разбить условно на две части: первую — мирскую, и вторую — эзотерическую.
4. Мирская часть свадьбы. В этой части происходит сватовство, заявление через сваху, родственниками жениха о намерениях принять невесту в семью.
5. Эзотерическая часть свадьбы. Это само таинство бракосочетания. Эту часть проводит жрец, соответствующий вере брачующихся. Новобрачные приносят клятвы друг другу, их благословляют родители, родственники и представитель власти. Клятвы можно дополнять дополнительными элементами — завязывание лент, общий плащ и т. д.
6. Обычно свадьба является шумным торжеством, на ней гуляет большая часть города, если не весь. К торжеству привлекаются барды, а на самой свадьбе устраиваются потешные соревнования и пляски. В рамках игры свадьба длится не менее получаса.
7. Брак возможно расторгнуть только в исключительных случаях через церковный суд.

Паспорт персонажа

1. Помимо основной информации (имя персонажа, его раса и класс), паспорт содержит некоторые важные сведения.

1 блок – бонус вдохновения.

1. Это бонус, который может даровать вам любой из мастеров по нескольким причинам. Как правило, когда вы отыгрываете свои черты личности, уступаете недостаткам, представленным слабостями или привязанностями, и иначе изображаете свой характер убедительным способом.
2. Бонус одноразовый. Бонус можно потратить только во время взаимодействия с игротехами. Он позволяет повлиять на одно его решение до атаки.
3. Варианты применения:
 - Убедить игротеха отпустить вас или другого персонажа. (Пример: вы с командой совершаете путешествие до другой локации и натываетесь на враждебно настроенного игротеха, который хватается ближайшего к нему персонажа и угрожает его убить. У одного из вас есть бонус вдохновения. Вы решаете его применить и озвучиваете это. На несколько секунд игротех замирает, и вы решаете, как именно вы будете вытаскивать своего товарища. Вы решаете вырвать товарища из его рук и встать на его место. Игротех не сопротивляется. Пока это происходит ваши товарищи могут убежать в безопасное место).
 - Убедить игротеха потерять вас из виду. (Пример: в одной из локаций вы натываетесь на игриво настроенного игротеха. Вы понимаете, что не в силах ему сопротивляться и не желаете с ним взаимодействовать. У вас есть бонус вдохновения. Вы решаете его применить и озвучиваете это. На несколько секунд игротех замирает, и вы решаете, как именно вы будете отвлекать игротеха. Вы смотрите в сторону, делаете удивленный вид и указываете в эту сторону рукой. Игротех смотрит в указанном направлении и отпускает вас из виду. Вы успеваете скрыться).
 - Убедить игротеха не причинять вам физический урон. (Пример: на арене вы встречаете игротеха, который явно хочет причинить вам физический урон. Вы понимаете, что не желаете с ним взаимодействовать. У вас есть бонус вдохновения. Вы решаете его применить и озвучиваете это. На несколько секунд игротех замирает, и вы решаете, как именно вы будете убеждать игротеха. Вы падаете на колени и молитесь о пощаде. Игротех кривится, но отворачивается от вас. Из этого боя вы выходите и не имеете права атаковать его).
 - Убедить игротеха ответить на один ваш вопрос. (Пример: к вам в локацию приходит игротех, который побывал во многих местах, но не хочет с вами делиться информацией. У вас есть бонус вдохновения. Вы решаете его применить и озвучиваете это. На несколько секунд игротех замирает. Вы показываете ему безделушку и говорите, что отдадите ее за ответ на ваш вопрос. Игротех соглашается и правдиво отвечает).
 - Убедить игротеха рассказать истинные причины появления. (Пример: в локации вы встречаете праздно шатающегося игротеха, который, кажется, просто пришел осмотреться. Вы понимаете, что он что-то выискивает. У вас есть бонус вдохновения. Вы решаете его применить и озвучиваете это. На несколько секунд игротех замирает. Вы дружески похлопываете его по плечу, выказывая расположение и предлагаете помочь. Игротех честно говорит, что ищет в локации и чего хочет).
 - Убедить игротеха помочь вам в каком-либо действии. (Пример: вы решаете провести обряд, но вам не хватает участников. Вы приходите в театр и видите игротеха. У вас есть бонус вдохновения. Вы решаете его применить и озвучиваете это. На несколько секунд игротех замирает. Вы убеждаете его участвовать в вашем ритуале суля немислимые блага за это. Игротех соглашается и покорно идет с вами).
4. Обязательным условием применения бонуса вдохновения является отыгрыш. Если вы просто скажете, что используете бонус вдохновения, это может не сработать.

2 блок – навыки.

1. Отмечать уровни навыков могут только мастера. У некоторых навыков названия уровней отличаются, но можно ориентироваться на: Ученик – Подмастерье – Мастер.

2. Некоторые навыки дублируют ваш класс. Это нормально. У класса нет уровня, уровень есть у навыка. Навыков может быть больше одного. Уровень навыка на старте определяется предысторией. На игре уровень можно поднять.
3. Для навыков алхимия, ритуалистика и целительство мы предусматриваем возможность поднять уровень до игры с помощью написания книги. Если вы планируете написать книгу, согласуйте тему. Текст должен быть полностью авторским. Объем книги не менее 1 страницы ворда шрифтом Times New Roman 14 кегль, полуторный интервал. Все написанные игроками книги будут использованы в мире игры.

3 блок – прочие умения.

1. Это уникальные умения персонажа. Сюда вписываем владение инструментами, языками, типами брони и оружия. Их у вас может и не быть.

4 блок – хиты.

1. В круге стандартные хиты, которые зависят от класса и расы. Под кругом дополнительные хиты, зависящие от надетых артефактов, проведенных ритуалов или обрядов, наложенных заклинаний.

5 блок – смертельные раны.

1. Каждая смерть отнимает у вас ячейку. Когда вычеркнуты все три ячейки вы идете генерировать нового персонажа.

6 блок – Идеалы и триггеры.

1. Идеалы - Внутренние убеждения персонажа. То, во что он верит и к чему стремится. Вам необходимо отразить своего персонажа минимум в 3 словах (можно до 5 по желанию игрока). Каждое слово — это какая-то ваша сторона. Идеалы — это маркерные точки, вокруг которых крутится ваш персонаж.
2. В процессе игры идеалы могут поменяться. Меняются они под воздействием триггеров.
3. Триггеры – это события прошлого, которые оставили след в вашей душе. Когда в настоящем происходит что-то схожее, цепляющее вашего персонажа – вы реагируете. Как только сцена окончена – подойдите к мастерам.
4. Пожалуйста, не игнорируйте эти особенности персонажа. Они помогут вам сделать его более живым.

Правила по антуражу

1. Внешний вид в ролевой игре является неотъемлемой частью образа и играет важную роль в создании целостной картины персонажа. Именно по костюму другие игроки составляют первое впечатление о персонаже, даже не зная имени и не общаясь с ним.
2. Мы допускаем наличие на игре представителей следующих рас: Человек, Эльф, Дварф, Кендер. Также среди гладиаторов мы ждем минотавра.
3. Для разных рас существуют свои особенности внешнего вида. Представители человеческой расы могут быть весьма разнообразны, и особых требований к их внешности нет. Разве что для создания образа темнокожего или смуглого человека может понадобиться грим.

Эльфы

1. Представители расы эльфов (и полуэльфы в их числе) должны использовать накладки на уши и замаскировать переход. Эльфы Ансалона являются высокими, гибкими и изящными существами с вытянутым силуэтом и заостренными ушами, тонкими руками и ногами, и грациозными движениями. Мужчины и женщины почти одинакового роста, и мужчины весят лишь незначительно больше. Бороды для эльфов строго запрещены, однако это не касается персонажей-полуэльфов.

Дварфы

1. Представители расы дварфов должны иметь большую накладную бороду или косы для девушки. Приветствуется природная полнота или накладки под одежду для создания характерной бочкообразной комплекции. Дварфы обычно носят простую и практичную одежду из кожи или меха.

Кендеры

1. Представители расы кендеров должны обладать низким ростом, худощавостью, выдающимися вверх остроконечными ушами. Примечательная особенность – имеют многочисленные сумочки, кармашки и поясные отделения, в которых хранят всякую всячину.

Минотавр

1. Минотавр - гуманоид с головой, напоминающей бычью. Его рога варьируются в размерах. Они часто украшают свои рога металлическими кольцами или обшивают их металлом, чтобы защитить от повреждений. Гривы косматого меха спускаются вниз по шеем и мощным спинам минотавров, у мужчин так же присутствуют длинные пучки волос на подбородке и щеках. Их ноги заканчиваются тяжелыми раздвоенными копытами. Минотавр может иметь длинный хвост, на конце которого виден небольшой пучок волос, но некоторые минотавры свои хвосты обрубают.

Жрецы Паладайна

1. Жрецы Паладайна должны носить ослепительно-белые одежды с серебряными или платиновыми медальонами веры. Покрой этих одежд может варьироваться от простых туник до расшитых мантий, но всех их объединяет единый белый цвет. Знак Паладайна является важным атрибутом для любого жреца. Он может выглядеть как кулон в виде дракона серебряного или платинового цвета, либо же как серебряный или платиновый треугольник. Может быть не только кулоном, но и в виде украшения головного убора. Золотые элементы декора имеют право носить только Король-Жрец и приближенные к нему (по его личному дозволению).

Жрецы Мишакаль

1. Жрецы Мишакаль ищут тех, кто болен и нуждается в лечении. Цвет одежды: небесно-голубой. Жрецы носят мантии и никогда не носят доспехов или оружия. Знак Мишакаль выглядит как синий символ бесконечности. Должен присутствовать в виде кулона или украшения головного убора.

Жрецы Кири-Джолита

1. Жрецы Кири-Джолита должны использовать все дарованные им силы для честной и открытой борьбы со Злом. Трусость среди последователей Кири-Джолита является богохульством. Жрецы Кири-Джолита

носят золотые или бронзовые чешуйчатые доспехи с коричневыми накидками и медными медальонами веры. Служитель Кири-Джолита обычно поддерживает свои доспехи, оружие и одежду практически в идеальном состоянии и очень редко скрывает свою принадлежность к данному Священному Ордену. Знак Кири-Джолита выглядит как рог бизона. Должен присутствовать в виде кулона или украшения головного убора.

Жрецы Бранчалы

1. Жрецы Бранчалы, как и их покровитель являются дейателями и распространителями искусства: живописи, музыки, поэзии и танцев. С помощью искусства они могут исцелять раненые души и вдохновлять людей на свершения. Цвета одежды: зеленый и желтый. Знак Бранчалы: золотая арфа, серебряная или деревянная флейта. Невозможно встретить двух священников Бранчалы, которые были бы одеты одинаково; такова природа веры, оставляющая право следовать собственным вкусам, а не какому-либо определенному стилю.

Жрецы Маджере

1. Жрецы Маджере стремятся вести простую жизнь, лишенную соблазнов богатства, но наполненную медитацией, самодисциплиной и глубокими раздумьями. Цвета одежды: медный и красный. Символ - роза. Одежда простая, мешковатая, сродни простолюдинской.

Паладины

1. Паладины, представители Ордена Рыцарей Божественного Молота. Вне доспехов рыцарь носит белую туннику, которая символизирует чистоту и непорочность. Поверх нее он надевает табард (короткая накидка без рукавов, открытая с боков), цвет которой зависит от его статуса – чем выше ранг, тем светлее накидка – от серого к платиновому и белому. Обычно рыцари закованы в тяжелую сияющую стальную броню с ног до головы. В цветах доспехов преобладает белый, серебряный, платиновый. Поверх брони рыцарь повязывает широкий пояс, в цвет накидки, который символизирует его верность своему долгу. Предпочитаемое оружие - могучий молот, которым он сражается против зла. Молот украшается рунами и драгоценными камнями. Кроме молота, рыцарь также носит меч. Он является символом его готовности защищать слабых и невинных. Меч украшен руническими символами, которые наделяют его магическими свойствами. Золотые элементы декора имеют право носить только рыцари высокого ранга (по личному дозволению Короля-Жреца).
2. Оруженосцы ордена тем не менее, не являются его членами, поэтому к ним требования минимальны, однако они скоро станут рыцарями, поэтому общая стилистика должна прослеживаться.

Маги

1. Члены ордена высшего волшебства посвящают себя определённой добродетели и почитанию луны, связанной с его божеством - Солинари, Лунитари и Нуитари. Три ордена магов - Белых, Чёрных и Красных Мантий объединены в единую организацию, надзор за которой осуществляет совет её опытейших членов, известный как Конклав. Маги обязательно должны иметь при себе мантию цвета вашей логи. На мантии должны присутствовать руны. Легче всего их расположить на рукавах, полах мантии или краях капюшона.

Гладиаторы

1. Гладиаторы – рабы и свободные гладиаторы значительно отличаются как по внешнему виду, так и по вооружению. В основном, в гладиаторе очень легко угадать война, благодаря его накаченному телу. Рабы надевают набедренные повязки и защищают руки и ноги наручами и поножами. На шее обязаны иметь ошейник. Свободные гладиаторы одеваются в зависимости от состоятельности. Кто побогаче может иметь одежду сродни зажиточным гражданам, победнее – сродни простолюдин. Свободные гладиаторы почти всегда носят с собой оружие.

Гости, граждане и проезжие

1. Гости, граждане и проезжие - не стоит забывать, что Истар это крупный город, столица империи, поэтому в нём можно встретить ворох разных лиц. От бедняков до богачей, торговцев, лоточников, караванщиков, членов гильдий.
2. Каждый социальный пласт простых и не очень жителей может быть как похожим друг на друга так и разительно отличаться.
3. Рядовые граждане одеты не вычурно, часто их образ может быть дополнен профессиональной атрибутикой: например травник будет носить сумку набитую травами либо перевязь для банок-склянок. Также не стоит забывать, что рядовое население обделено достаточными средствами для обновления одежды, поэтому часто у жителей можно встретить заплаты, дыры.
4. Что же до более богатой прослойки, то здесь можно увидеть более вычурные одежды, больше украшений, предметы роскоши и престижа.
5. Тех, кто проводят время в дороге, отличает более практичная одежда: плащи, мантии. Их одежда более устойчивая и сделана из более грубого материала.
6. Истар – славный град, который радушно принимает приезжих со всех уголков света. Многие из них проделали долгий путь, поэтому их одежда отличается удобством и функциональностью. В ходу у путешественников теплые шерстяные ткани, кожаные изделия и длинные плащи, защищающие от непогоды.
7. Однако есть еще один важный фактор, влияющий на выбор одежды приезжих – почти все они являются гостями из различных стран и регионов. Поэтому их костюмы должны подчеркивать их этническую принадлежность. Это можно сделать при помощи аксессуаров, украшений или особых деталей, которые подскажут окружающим, откуда прибыл путешественник и чем он занимается.
8. Например, гость из северных краев может надеть меховую шапку и длинную шубу из оленьего меха, а также украсить свой костюм резными костяными или деревянными изделиями. А приехавшие из степных регионов будут выделяться характерными головными уборами, широкими штанами и сапогами. Любой, кто посещает Истар, старается подчеркнуть свою индивидуальность и происхождение. Ведь костюм может рассказать собеседнику, откуда приехал человек, чем он занимается и какова его культура. А это всегда вызывает интерес и уважение.

Допуск по костюму

1. На конкурсные роли мы требуем предварительное согласование костюма через фото или личную встречу.
2. Для всех остальных работает правило 3 метров - на этом расстоянии раса, профессия и ранг персонажа должен считываться.
3. Запрещено: пожизненные вещи (армейские портупеи, джинсы, косухи, вечерние платья и т.д.). Ролевые и реконские вещи не по эпохе (условные 19-20 века сразу нет), вне зависимости от эпохи-кринолиновые платья. Плащевка, камуфляжные ткани, подкладочные ткани, адово блестящие ткани. Цветной мех неадекватных цветов. Кожа и кожзам ярких/кислотных расцветок. Тянущиеся ткани типа бифлекса.
4. Обувь: Историчная обувь на средние века и ренессанс - да. Фэнтезийная обувь - да. Современная обувь с стилизованными накладками или крагами без современных элементов - да. Отдельным пунктом: берцы только с накладками.
5. Характерно выглядящие современные образцы обуви (кроссовки, сланцы, кроксы и т.п.) - однозначное нет.

Антураж города и прилегающих территорий

Игровые строения и локации

1. Расположение локаций, т. е. стен, ворот, дорог, площадок, игровых конструкций и неигровых лагерей, должно быть согласовано с главным мастером и мастером по антуражу.

2. Материалы, которые можно использовать для стен, ворот и каркаса, включают: древесину, строительные леса, металлические или полимерные трубы и балки, способные выдержать ожидаемые нагрузки. Также для каркаса могут использоваться деревья без нанесения им повреждений (например, вбивания гвоздей). Каркасы должны выдерживать предполагаемые нагрузки.
3. Для заборов, стен, строений и других можно использовать фанеру, ДСП, другие древесные плиты, баннерную ткань, брезент, нетканые материалы, текстиль и т. д.
4. Конструкции (стены, здания, каркасы, мебель и т. д.) могут оставаться после игры.
5. Конструкции не должны иметь травмоопасных элементов, таких как выступающие крепления, острые углы и т. д.
6. Все игровые строения делятся на:
 - Постоянные строения: здания, моделирующие городской дом или иную капитальную постройку;
 - Временные строения: шатры, навесы и пр.

Город

1. Предполагается, что все жители Истара живут и работают в городе.
2. Истар - огромный город, построенный почти полностью из хрусталя, гипса и золота. Он расположился на девяти холмах на северном берегу озера. Город окружен массивными стенами из белого мрамора. Стены украшены статуями из лазурита, малахита и яшмы. В город Истар ведут золотые ворота, которые служат скорее украшением, чем защитой.
3. Дома Истара имеют широкие аркады, изящные минареты и огромные купола, украшенные мозаикой. Иногда при домах разбиты сады, где выращивают экзотические растения и содержат редких птиц, ящериц и других существ. Широкие улицы Истара всегда чисты и опрятны. Большинство главных улиц засажены деревьями. По всему городу стоят статуи Паладайна и Бельдинаса Пилофира.
4. Город разделен на три основные части: Великий храм, Башня высшего Волшебства и Колизей. Основную подготовку этих участков осуществляет МГ, но декорации и наполнение должны быть предоставлены игроками.

Какие здания должны быть организованы 100%:

- Храм 6*6: 3*6 остается под главный зал (обязательно: трон, столы), 3*3 под библиотеку (обязательно: стол, книжный шкаф), 3*3 под молебную комнату (обязательно: стол).
- Дом рыцарей 3*3 (обязательно: стойка для оружия).
- Лекарская при храме 3*3 (обязательно: стол, 2 лавки).
- Башня ВВ 3*6: 3*3 главный зал (обязательно: стулья), 3*3 под библиотеку (обязательно: стол, книжный шкаф).
- Алхимичная 3*3 с садом (обязательно: стол).
- Арена 3*6: 3*3 под школу (обязательно: стол), 3*3 под гладиаторскую комнату (обязательно: стойка для оружия).
- Лекарская при арене 3*3 (обязательно: стол, 2 лавки).
- Игровой дом: 3*6 (обязательно: 2 стола, лавки/стулья).

Возможные строения:

- Министерство: для собраний министров
 - Колодец: для антуража и питьевой воды
 - Мельница: для антуража и дополнительных ресурсов
 - Статуи по городу: для антуража и религиозных действий
1. Город – это локация, имеющая полноценные защитные сооружения, а также заранее согласованный с МГ план города. Он состоит из обязательных общегородских строений, индивидуальных командных построек и городской инфраструктуры. Локация должна быть огорожена стенами, в том числе стенами строений, фальшстенами и т.п.
 2. Обязательной городской постройкой является небоевая стена с воротами, окружающая город.

3. Проем ворот города должен быть минимум 2 м высотой и 2 м шириной. Ворота выполняют больше декоративную, чем оборонительную функцию.
4. Город должен иметь свободную от строений территорию размером не менее 5x5 м, непосредственно примыкающую к воротам с внутренней стороны локации.
5. Основными допущенными постройками в городе являются постоянные строения — здания.
 - Стены зданий моделируются ткаными материалами, фанерой и иными плотными непрозрачными материалами, делающими невозможным проход. Стены зданий неразрушаемы, проникнуть в здание можно только через вход/двери (без повреждений конструкции).
 - Здание должно иметь крышу.
 - Здание должно иметь отдельный вход с дверью, либо дверной проём шириной не менее 0,8 м.
6. В городе допускаются навесы, оттянутые от стен зданий — если это соответствует ролям персонажей. Например, представителям городского дна или торговцам для организации зоны торговли.
7. Допускаются строения следующих размеров:
 - Одноэтажное здание габаритными размерами не менее чем 3x3 м.
 - Одноэтажное здание габаритными размерами не менее чем 3x6 м.
 - Одноэтажное здание габаритными размерами не менее чем 6x6 м.
8. В необходимую площадь постройки может быть включен “внутренний двор”, отделённый от остальной локации. Учитываемая площадь такого двора не может быть более 1/2 от нормативной площади здания. При этом сама площадь внутреннего дворика может быть больше той, что учитывается нормативом.
9. Во внутренних двориках зданий могут располагаться костры, лавки и прочее, необходимое для комфортного пребывания команды в игровой зоне и не нарушающее эти и другие правила игры.
10. Костры разрешается устраивать только в соответствии с “Правилами проживания”
11. Информация о зданиях должна быть заранее предоставлена мастеру по антуражу для согласования. Также, на основе поступивших данных о строениях и пожеланий региональных мастеров и команд, будет составляться план локации с размещением заявленных зданий и территорий.
12. Все команды, взявшие на себя обязательства по строительству зданий, будут поощряться игровыми бонусами.
13. При возникновении вопросов, уточнений — обращайтесь к мастеру по антуражу.
14. Использовать в качестве зданий газебо можно при соблюдении условий: газебо не может моделировать некоторые крупные, значимые здания. При этом может являться составной частью такого здания. Например: оно не может быть ратушей или центральным храмом, но может быть алхимической лавкой, аптекой, небольшим городским домом, ремесленной мастерской, торговой лавкой, казармой, хижинкой, притоном или чем-то подобным. Может быть частью крупного здания — пристройкой, оружейной, складом, гостевыми комнатами, вспомогательным помещением.
15. Городская инфраструктура должна соответствовать требованиям по безопасности строений и согласовываться с мастером по антуражу, также, как и взаиморасположение строений. В городскую инфраструктуру входят улицы и фальшстены.
16. Фальшстены вместе со штурмовой стеной и городскими зданиями должны образовывать непрерывный периметр вокруг города, а также загораживать неигровые лагеря, находящиеся на территории города.
17. Фальшстены должны делаться из тканых и нетканых материалов, фанеры и иных плотных непрозрачных материалов, делающих невозможным проход. Фальшстены неразрушаемы.
18. Высота фальшстен должна быть не менее 1 м.

Неигровые территории.

1. Вблизи главной локации будут организованы неигровые лагеря для размещения и отдыха игроков. Неигровые лагеря должны быть окружены нетканкой или другим хорошо различимым ограждением.
2. Расположение неигровых лагерей определяет мастер по антуражу.
3. Другие неигровые торговые зоны на полигоне: мастерка, мертвятник и парковка. Неигровые зоны огораживаются специальной сигнальной лентой. Игровые взаимодействия и обмен игровой

информацией в этой зоне запрещены. Территория вокруг неигровой зоны не может быть использована для засад.

Проживание.

1. Неигровой лагерь — это территория, где проживают игроки, и он должен находиться за пределами городских стен.
2. Если из неигрового лагеря в игровую зону ведут проходы, окна или проемы, вокруг них должна быть вывешена красно-белая сигнальная лента.
3. Костры можно разводить только в защищенных емкостях, таких как костровища, мангалы, жаровни или полубочки.
4. Не разрешается разводить костры под навесами или козырьками, а также в игровых сооружениях (например, в шатрах/газебо, тентами).
5. Вблизи от места разведения костра необходимы лопата, емкость с песком или огнетушитель (возможно, автомобильный).
6. Не допускается использование факелов, свечей и других источников открытого огня. Исключение составляют только застекленные лампы и свечи.
7. Современные осветительные приборы должны быть замаскированы. Ходить по улицам ночью с обычными фонариками запрещено. Исключение — неигровые персонажи, мастера, игротехи.
8. Убедительно просим вас во время игры публично курить только трубки. Сигареты только в пожизневой зоне. Бросать окурки на землю запрещено!
9. Во время игры (в том числе в неигровых зонах) запрещено включать современную музыку или громкую музыку, которая может повлиять на игровой процесс или помешать отдыху других игроков.

Санитарные правила.

1. Вырубка деревьев строго запрещена. Нарушители будут наказываться штрафами, налагаемыми лесничими в соответствии с законодательством Российской Федерации.
2. Запрещается прибивать стены и другие конструкции к живым деревьям во время строительства. Они должны быть закреплены прочными веревками. Разрешается использовать строительные степлеры.
3. Мастерская Группа предоставляет емкости с технической водой, которую можно кипятить для питья.
4. Любой мусор должен быть тщательно упакован в мусорные мешки. С полигона он будет вывозиться силами МГ. Ответственность за сбор мусора на своей территории, на прилегающих к ней дорогах и в отведенных им жилых помещениях несут игроки, закрепленные за локацией.
5. Запрещается самостоятельная утилизация отходов (сжигание, закапывание), а также складирование большого количества отходов вне специально оборудованных мест.