

StarWars: Путь сита

ПРАВИЛА ИГРЫ ОДНИМ ФАЙЛОМ



I. С собой

II. Где пройдет игра и проезд

III. Кодекс заезда на полигон и поведения на игре

Кодекс поведения на игре

Кодекс заезда и проживания

IV. Книга Силы, модель самосовершенствования

Получение и трата опыта

V. Модель болевых точек

Болевые точки персонажа на начало игры

Точка ненависти

Точка гнева

Точка страсти

Точка страха на старт игры

Точка боли на старт игры

Получение новых болевых точек в ходе игры

Болевые точки Темной стороны Силы

VI. Правила по боевым взаимодействиям, спецдействиям, Способностям Силы

1. Виды способов поражения. Поражаемая зона, разрешенные и запрещенные удары

2. Удары и попадания

- [3. Хиты, ранения и смерть](#)
- [4. Лечение легких и тяжелых ранений](#)
- [5. Оружие — допуск](#)
- [6. Игровая ситуация на старте](#)
- [7. Доспехи](#)
- [8. Ход сражения](#)
- [9. Иммунитеты](#)
- [10. Специальные навыки в схватках](#)
- [11. Способности Силы](#)
 - [Атакующие способности Силы](#)
 - [Защитные](#)
 - [Социальные](#)
 - [Ультимативные](#)
- [12. Медитация](#)
- [13. Специальные взаимодействия](#)
- [14. Двери](#)
- [15. Стены](#)
- [16. Невидимость и неосязаемость](#)
- [17. пытки](#)

[VII. Модель медитации](#)

- [Для чего нужна обычная медитация](#)
- [Для чего нужна боевая медитация](#)
- [Обязательный отыгрыш медитаций](#)
- [Музыка для медитаций](#)

[VIII. Правила по медицине](#)

- [Медицинский кабинет](#)
- [Особые препараты \(медпаки и боевые наркотики\)](#)
- [Форсовая техника](#)
- [Боевое столкновение в мед.кабинете](#)

[IX. Правила по модели леса планеты Кхар Делба](#)

- [Что такое лес?](#)
- [Входы и выходы](#)
- [Группы и нежданные встречи](#)
- [Локации](#)
- [Тропы](#)

[X. Принятые среди Ситов и не-Ситов обращения](#)

[XI. Индивидуальные стартовые преимущества персонажей](#)

[XII. Правила по пазааку](#)

I. С собой

Что с собой привезти:

- оружие и черную накидку, игровой костюм, сменную одежду и обувь (рекомендуем на случай дождя);
- рюкзак, один, в который поместятся все ваши игровые и неигровые вещи;
- сумку на игру (рекомендуем);
- ручку, а лучше две;
- телефон или плеер, на котором стоит трек/треки с вашей музыкой для страсти и установлен саундтрек для медитаций (обязательно!);
- телефон для коммуникации с Силой;
- установить на телефон программу-дайсет с разными гранями костей;
- грим, если вы аalien;
- спальник, если вы особый мерзляк;
- эти правила игры;
- желательно — клей для наконечника сэйбера, пилот для зарядки;
- пилот для зарядки мечей и телефонов;
- Перчатки — рекомендуем для защиты кистей рук.

II. Где пройдет игра и проезд

Адрес: Московская область, Павлово-Посадский район, дер. Кузнецы. База «Гарнизон-А».

GPS-координаты:

съезд с шоссе:

N55.897259 E38.699455

N55°53'50" E38°41'58"

Проезд до полигона от Москвы на машине:

53 км по Горьковскому шоссе от МКАД до поворота налево в дер. Кузнецы. Затем прямо 6,2 км до съезда на полигон, поворот направо, ориентир — вывеска «Гарнизон-А». Там в метрах 150 будет парковка.

Как добраться до полигона на общественном транспорте:

Из Москвы автобусы от м. Партизанская: Москва — Павловский Посад, Москва — Орехово-Зуево.

Электричкой с Курского вокзала: до г. Павловский Посад или до г. Ногинска, затем на автобусе или на такси.

Из г. Павловский Посад прямой маршрут до ост. «Светлое Озеро» автобусы № 21, № 51.

Из Ногинска с пересадкой в дер. Кузнецы: автобусы № 27, № 26, из деревни Кузнецы автобус до остановки «Светлое Озеро».

Со станции Павловский Посад всегда можно добраться на такси.

Еще про такси — цены лучше узнавайте заранее, чтобы не было неприятных сюрпризов, ибо может быть разное:

Из Электрогорска такси «АВТО» везет в дер. Кузнецы (круглосуточно, в будни и праздники). тел +7-496-433-33-45 или +7-890-311-25-27

Еще телефоны такси, обслуживающие Электрогорск и Ногинск:

«ВОЯЖ» +7-905-588-85-58

«МИРАЖ» +7-496-433-30-90, +7-496-433-33-50, +7-909-995-47-99, +79251804780, +79169189494

Ценник от Ногинска был порядка 900 р. в прошлом году!

Еще такси от Ногинска

8 (496) 517-33-33 — примерно 500 рублей, но мало машин

8 (495) 956-01-00 — такси «Ангел», от 500 рублей.

Диспетчеры предупредили, что в Электрогорске могут не подъехать прямо к станции, лучше всего вызывать машину к соседнему магазину «Флора».

И еще раз — ценник на такси уточнять заранее.

III. Кодекс заезда на полигон и поведения на игре

Кодекс поведения на игре

1. Наша игра пройдет на территории базы. Оплата взноса, включающего проживание, питание и взнос на игротехнику (последний не платят игротехи), обязательна.

2. Во время игры действует ряд правил, регулирующих игровой процесс. Факт приезда на игру означает, что игрок полностью согласен с правилами и обязуется их выполнять.

3. Мастерская группа оставляет за собой право удалить игрока с полигона при несоблюдении им правил игры. Факт и причины удаления игрока с полигона не оспаривается. Взнос не возвращается.

4.1. Мастера не поощряют состояние «вне игры». Игроки, находящиеся на территории игры, но по каким-либо КРИТИЧНЫМ причинам не «в игре», носят «белый хайратник» (любая белая повязка на голову). На таких игроков не следует обращать внимания (кроме ситуаций оказания помощи по жизни). Игрок может временно «выйти из игры», отойдя в сторону от игровых действий и надев белый хайратник, если в этом есть действительно срочная необходимость (медицинские показания или иная нештатная ситуация), стараясь не нарушать непрерывность игрового процесса. «Выходом из игры» не следует злоупотреблять! Мастера в любой момент могут остановить человека в хайратнике и проверить причины этого состояния игрока. При возникновении нештатных ситуаций (травма, конфликт) необходимо сообщить об этом ближайшему мастеру. Также в белых хайратниках по полигону могут перемещаться игротехники по им известным задачам. В поле игры этих перемещений, конечно же, персонажи не видят.

4.2. Другой маркер невидимости — это вуаль, наброшенная на голову. Этот персонаж или некая сущность — находятся в игре, но обычный глаз его/ее не видят, а слух — не слышит! Возможно, по ходу игры кто-то может научиться взаимодействию с подобным явлением.

5. Запрещается присутствие на полигоне вне своей казармы в пьяном состоянии. МГ в целом не рада злоупотреблению спиртных напитков на нашей игре. При систематическом нарушении игроком этого пункта правил мастера оставляют за собой право удалить игрока с полигона.

6. Запрещены любые нарушения действующего законодательства Российской Федерации. Участники игры, уличенные в хранении, употреблении или распространении наркотических веществ, немедленно прекратят свое участие в игре. Нарушители будут переданы полиции.

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

8. Дети до 18 лет на игру не допускаются.

9. На игру запрещается привозить домашних животных.

10. У мастеров на мастерке будет аптечка и возможность оказать простейшую мед.помощь, при более серьезных случаях мы организуем доставку до ближайшего травмпункта. Всем игрокам необходимо иметь при себе паспорт.

11. На игре будут мастерские фотографии/ видеооператоры, иные не одобренные МГ фотографии/видеооператоры на игре недопустимы.

12. На игре нет гостей, есть только игроки и утвержденные (!) игротехи и фотографы.

13. Запрещено мусорить на игре! Для мусора будут контейнеры и мусорные мешки, пожалуйста, не подводите МГ перед базой.

14. Курить разрешено только в строго отведенных для этого местах. Как и кидать бычки - только в урны.

15. У нас много пвп на игре, но не нужно ни калечить игроков и игротехов, ни ломать базу и прочее. За подобные поломки будете ответственны вы, оплата будет на вас. Так что бить стекла световыми мечами и ломать столы о головы товарищей крайне не рекомендуем!

Кодекс заезда и проживания

1. Игра начнется с вечера четверга, прибыть игрокам нужно будет в одной из двух волн заезда. Мы надеемся, что большинство игроков смогут прибыть в первой!

- Первая волна: приезд на базу в четверг ровно к 20:00.
(заезд ранее возможен, но не ранее 17:00 чт, пожалуйста).
- Вторая волна: приезд на базу в пятницу ровно к 10:00.
(для тех, кому сложно приехать в чт).

Прибывать отдельно вне этих волн нежелательно (хотя и возможно — мы не звери) и обговаривается отдельно с кураторами. Помните: чем позже вы войдете в игру, тем меньше у вас шансов стать выпускником Академии (хотя хорошо поиграть все еще возможно), также, если вы опоздаете к заездам вышеозначенных волн, МГ оставляет за собой право попросить вас подождать с входом в игру до нескольких часов.

2. Мы хотим свести неигровое взаимодействие к минимуму, поэтому даже приезд на игру — это уже часть ролевой игры. С приездом в одной из волн игрока начнется и его ролевая игра — с прилета его персонажа в Академию на одном из шаттлов Империи.

3. Исходя из пункта 2 мы просим привозить весь свой скарб (даже если вы на машине) в 50/100/150-литровом рюкзаке (в зависимости от объема ваших вещей — вам лучше знать размеры) или иной сумке, но так, чтобы при вас было не более одной единицы багажа, и вы могли вполне по игре переносить его по игровой территории! Ваш багаж игрока будет приравнен к багажу персонажа.

4. Исходя из пункта 2 вам будет выделено помещение быстро переодеться в игровой костюм (поэтому рекомендуем его класть сверху вашей сумки) — в целом, для старта игры будет достаточно верхней накидки, остальное вы сможете переодеть после заселения в казармы, которые также будут игровыми. Грим и прочее накладывать сможете либо позже, после заселения, либо стоит заехать пораньше. Но при этом заезд игроков на базу — не ранее 17:00 четверга.

5. Проживание в казармах мы постараемся устроить по гендерному признаку, но могут быть и накладки в связи с кол-вом участников, так что лучше подготовиться к походной жизни. В целом проживание остается на усмотрение персонала Академии и является игровой ситуацией. По ходу игры вас теоретически могут переселять.

6. После заселения вам важно все игровые предметы, которые у вас есть в игре с самого ее начала, выложить из вашего багажа, в игру (спрятать под подушку, под матрас, положить сверху кровати, отдать товарищу и т. д. — это ваше игровое решение). При этом световые мечи и иное оружие, которое вы решите не вводить в игру с самого начала, вы оставляете в багаже. Багаж во время игры считается неигровой территорией, его обыскивать никто не имеет права. Его мы попросим или спрятать под кровати, или, если будет помещение под это, убрать в «каптерку». Пользоваться оружием из багажа вы сможете, только когда и если получите соответствующий чип о том, что оружие находится в игре. Все остальные места в комнатах проживания обыскивать можно, побирая все игровое. При этом напоминаем, что само оружие на игре не побираемо физически, но можно забрать с него чип «Оружие в игре» и, таким образом, допустим, разжиться световым мечом или бластером, которого у вас ранее не было. Для использования украденного/отобранного нужно будет иметь свое собственное подобное оружие физически, достать его из вашего багажа и соединить с чипом. С этого момента вы можете пользоваться таким оружием. Просим по игре хранить предмет и чип к нему рядом друг с другом!

7. Питание на игре осуществляется централизованно и является частью игры. Во время еды могут и будут происходить игровые события.

Расписание питания — ужин в четверг, трехразовое питание в пятницу и субботу.

Игра закончится в субботу вечером-ночью, проживание возможно и оплачено до 11 утра воскресенья, в воскресенье питания уже не будет.

8. Туалеты и души — единственное место, где нет ролевой игры, но просим не злоупотреблять этим! Прятаться там от недругов, проводить игровые разговоры и прочее — запрещено (и туповато). Но при подходе к этим объектам и выходе оттуда иммунитетов к ролевым событиям нет!

9. На игре мы крайне рекомендуем иметь игровую сумку плюс-минус формата а5 (рюкзачок/через плечо/поясную). Эстетика 3В позволяет выбрать почти любой ее внешний вид. Она понадобится для медпаков, для ношения основной модели и т. п.

IV. Книга Силы, модель самосовершенствования

В ходе игры каждый аколит, обучающийся в Академии ситов, развивает свои способности использовать Силу и совершенствовать свои боевые навыки. Для отображения вашего роста и прогресса будет использоваться **модель самосовершенствования**. Какие умения и способности есть в мире нашей игры, вы можете прочесть в [Правилах по боевым взаимодействиям, спецдействиям, Способностям Силы](#). На начало игры персонажи не будут уметь ничего из того перечня и иметь один нателный хит.

Каждому игроку в начале игры будет выдана **Книга Силы**. Страницы этой книги формата А5 будут представлять собой некоторое количество инфopakетов, каждый из которых будет шагом к могуществу и познанию всех тайн Силы.

Кроме того на первой странице этой книги будет ваш аусвайс, где вы укажете свое имя, и место для фиксирования количества ваших хитов.

Книга Силы — не побираема, ее не существует в мире игры, смотреть в чужую книгу, обсуждать ее начинку — запрещено.

Ваше дерево развития будет состоять из трех точек входа и трех первых шагов, представляющих начальные навыки, требующиеся для последующего более глубокого изучения техник силы и боевых маневров.

Далее дерево изучения Силы разделяется на пять ветвей — пять важнейших аспектов Темной стороны: Гнев, Боль, Ненависть, Страх и Страсть.

Каждая из ветвей — путь, который ведет к своим уникальным возможностям и силам, которые могут открыться аколита на игре. Выбирайте с умом.

Выбирая свой путь, аколит не обязан связывать себя только этой ветвью развития, можно пытаться развиваться сразу в нескольких направлениях.

Получение и трата опыта

В ходе обучения в Академии ваш персонаж будет получать печати опыта. После посещения уроков, миссий за территориями Академии или миссий, назначенных оверсирами, на специальном листе в вашей Книге Силы игротех пропечатает вам опыт, который вы получили по итогу события. Этого не происходит в мире игры, это игротехническое действие. Но преподаватель волен будет распределять опыт по-разному — в мире игры он по разному вложился в каждого из аколитов здесь и сейчас.

Опыт бывает трех видов: опыт Силы (синяя печать), опыт Боевых Навыков (красная печать) и опыт Темной стороны (черная печать).

Совершенствование в Книге Силы будет требовать траты этих печатей. Для совершения еще одного шага в каком-то из направлений необходимо пойти в комнату для медитации, открыть там книгу, зачеркнуть ручкой **(не забудьте привезти на игру пару ручек!)** нужное количество печатей одного или двух цветов (красных или синих). Какой нужен цвет и сколько печатей — будет указано в книге. Опыт Темной стороны также можно тратить на развитие. Этот опыт может использоваться в качестве либо синих либо красных печатей — по вашему желанию. Проще говоря, он универсален. Он также зачеркивается ручкой.

Кроме того, после траты опыта Темной стороны Силы вам необходимо помедитировать и написать мастерам sms: «Темная сторона Силы — путь к победе!».

Имейте в виду, что высшие аспекты Силы (высокие уровни навыков) будут требовать знаний и умений более одной ветви.

Одна из страниц Книги Силы будет посвящена отображению дерева развития для удобства планирования вашего развития.

Достигнув следующего шага в своем развитии, аколит должен будет вскрыть инфопакет соответствующей страницы в Книге.

В ней будет литературное описание тех откровений, которые ему открылись. Данный текст нужен для формирования внутреннего мира аколита, знаний о пути, по которому он идет, который будет так или иначе менять его.

Кроме того, в пакете будет описание той способности, что открылась аколиту. В некоторых инфопакетах также будут находиться карты точек боли (подробнее в Правилах по болевым точкам).

Как увеличивается максимальный запас хитов аколита на игре:

На старте игры у каждого аколита 1 хит. Однако некоторые шаги на пути развития дают возможность увеличить максимум хитов персонажа.

На стартовой странице будет приведен график хитов персонажа.

Выглядеть он будет так:

Базовый хит		
Хиты второго шага по древу		
Хиты третьего шага по древу		
Хиты четвертого шага по древу		

Получая хиты в Книге Силы на соответствующих шагах в дереве развития, вам нужно будет пометить их в подходящем поле (квадратике). **Если поля уже заполнены, даже**

если вы получите еще один хит на этом шаге, он не будет вам зачислен! Не забывайте про это.

Таким образом, для того чтобы получить все семь хитов (возможный максимум в рамках игры), в игре вам нужно будет хорошо развиваться и на втором, и на третьем, и на четвертом шагах в древе развития Книги Силы.

V. Модель болевых точек

Наша игра во многом о силе персонажа. О силе его духа, тела, его Силе. Но, как и всё в мире, сила имеет противопоставление — и для силы это слабость.

Представляя своего будущего персонажа, вы видите перед собой несомненного героя, который алым росчерком светового меча вершит судьбы мира, с легкостью отбивая летящие в него выстрелы и без сожаления и промахов превращая врагов в воспоминания. Возможно, части из вас действительно удастся стать именно такими персонажами, но прежде вам придется пройти тернистый путь, изрядную часть которого вы будете прощупывать, словно слепые дети. Потому что для Силы все вы пока не значите ничего.

Мы хотим, чтобы путь персонажей нашей игры был сложным и складывался в цельную, осмысленную историю. Не всегда вам удастся выходить победителями из столкновений, не всегда получится сохранять храбрость и не поддаваться на давление. Как мы уже писали выше, все это у некоторых из учащихся Академии Ситов впереди, а пока вы просто аколиты. Со своими слабыми местами, болезненными воспоминаниями, неудобными привычками, болевыми точками.

«Есть в тебе, ученик, особые точки, воздействие на которые может продвинуть тебя по путям Силы, но не многие знают, что посвященные называют эти точки "болевыми", ибо они путь, но они и ключ к тебе!»

Дарт Воуран

Болевые точки персонажа на начало игры

Игроки в обязательном порядке должны выбрать либо одну Точку боли, либо одну Точку страха. Для выбора вам необходимо обсудить историю своего персонажа с куратором, после чего куратор выберет подходящую болевую точку из закрытого списка.

Кроме этого **по желанию игрока можно выбрать еще одну Точку: страсти, гнева или ненависти** — если он считает, что у персонажа есть такая слабость. Списки вариантов по данным болевым точкам являются открытыми и представлены ниже.

Болевые точки не только будут полезны для того, чтобы проработать вашего персонажа, но и могут использоваться в моделях.

Наша игра не про то, что вы, как неуловимый Джо, с легкостью уходите от любого давления или провокаций. Все это — часть игры. Все это — часть эмоций персонажа. Если один раз вас подловили на чем-то, пропустите это через себя и предпримите те или иные действия. Ситы не прощают. Ситы не забывают. Ситы учатся.

Точка ненависти

Некий человек, связанный с конкретной ситуацией в прошлом, которого вы ненавидите. Упоминание имени этого человека или ненавистной ситуации приводит вас в ярость, вы должны отыграть на том, кто напомнил вам о вашей ненависти. Не обязательно здесь и сейчас, но в течение текущего дня. Месть — это блюдо, которое подают холодным, точка ненависти — это та точка, которая позволяет вам действовать отложено по времени (в отличие от гнева).

- В детстве кто-то из родителей использовал вашу Силу в своих целях, которые вам были очень неприятны;
- вы ненамеренно повинны в гибели множества людей;
- кто-то вас изнасиловал;
- кто-то был вашим хозяином;
- кто-то вывел вас на чистую воду или подставил, тем самым поставив крест на карьере;
- вы проиграли кому-то сражение или спор;
- кто-то, кого вы так сильно любите, что воспринимаете это как слабость и вызывает ненависть к объекту;
- какой-то Сит повинен в уничтожении вашей планеты;
- кто-то повинен в геноциде вашего народа;
- какой-то джедай почувствовал в вас Силу, но сообщил о том, что вы слишком взрослый, чтобы проходить обучение;
- какой-то ученый проводил опыты над близкими вам людьми;
- кто-то вас серьезно обманул;
- кто-то вас предал.

Точка гнева

Значительная часть вашей жизни, упоминание о которой вызывает в вас гнев, сдержать который вы не в состоянии. Все должны заметить ваш гнев здесь и сейчас!

- Ваша планета была уничтожена в ходе войны, когда вас не было дома. Погибли все близкие;
- ваш любимый родственник был продан в рабство;
- вы нелюбимый ребенок в семье;
- ваш мир был захвачен Империей, так как он находится на Внешнем Кольце и не обладает большим числом ресурсов, чтобы Республика обращала на него внимание настолько, чтобы выслала военные корабли ему на помощь;
- ваш мир был захвачен Республикой;
- вы были рабом;
- ваши родители очень низкого и грязного происхождения;
- вы были примерным учеником где-либо и это стоило вам очень многого;

- у вас была крайне неприятная вам работа;
- вы очень бедны.

Точка страсти

Ваши сексуальные предпочтения, без которых вы обойтись не можете.

- Вы не можете отказать в сексе (в зависимости от ваших половых предпочтений), если с вами заигрывают;
- каждые 12 часов вам хочется заниматься сексом с новым партнером;
- вам необходима демонстрация привязанности к вам того, с кем вы переспали;
- вам необходимо унижить партнера после близости с ним;
- после близости вы по-настоящему влюбляетесь в этого человека;
- во время близости вам необходимо причинять физическую боль партнеру;
- вы воспринимаете секс как акт полной доминации над партнером, поэтому перед половым актом вам необходимо снять с партнера хотя бы один хит, тем самым сделав его слабее;
- вы не прощаете измен (в качестве измены считаются даже заигрывания партнера с кем-либо).

Точка страха на старт игры

Используется в модели пыток. Вариант из закрытого списка выберет ваш мастер-куратор на основе вашей вводной и укажет в заявке.

Это некая ситуация в прошлом, которая вызывает у персонажа страх и может быть воспроизведена на игре. Без пытки это тот призрак прошлого, что заставит тебя содрогнуться, выбьет из колеи, но ты сильный, ты пойдешь дальше, а вот если эту точку нащупают во время пытки над тобой — вот тогда будет очень плохо...

Точка боли на старт игры

Используется в модели пыток. Вариант из закрытого списка выберет ваш мастер-куратор на основе вашей вводной и укажет в заявке.

Эта точка поможет вам понять, какую боль персонаж может вынести, а какую — нет. Без пытки это то, что заставит тебя содрогнуться, выбьет из колеи, но ты сильный, ты пойдешь дальше, а вот если эту точку нащупают во время пытки над тобой — вот тогда будет очень плохо...

Получение новых болевых точек в ходе игры

В ходе развития способностей своего персонажа, двигаясь по дереву умений нашей модели ([Книга Силы, модель самосовершенствования](#)), каждый новый шаг будет требовать открытия инфопакета в Книге Силы. В некоторых из этих инфопакетов вы найдете так называемые карточки болевых точек. Также такие карточки можно найти и в некоторых своих приключениях. В такой карточке будет описание того, как изменил вас этот шаг, как повлиял на психологию вашего персонажа. Кроме литературного описания, на карте будет указана конкретная ситуация и действия, которые необходимо предпринять вашему персонажу, столкнувшись с ней. **Это действие необходимо исполнить.** Перебороть желание его совершить нельзя. Старайтесь

отыгрывать каждую из таких ситуаций, не пренебрегайте этим, механика совершения вами этого действия важна, но ролевой отыгрыш вашего поступка не менее важен!

В начале Книги Силы вы найдете «файл» а5 под карты болевых точек. К началу игры вы уже будете обладать минимум одной из таких карт или больше, если при создании персонажа вы решили взять дополнительные болевые точки. Это ваши стартовые болевые точки. В этих стартовых картах не будет конкретной механики, описывающей ваши действия, они исключительно на отыгрыш + работают при попытках.

Получая же новые карты болевых точек во время игры, вы должны четко следовать описанному там и выполнять указанное. Все карты вы должны вкладывать в «файл».

Если все 3 карты там (запомните, максимум — это всегда 3 карты), но вы получили новую карту, замените ею одну из существующих. Эффект старой карты заменяется на эффект новой, старая прекращает свое действие (да, ваш персонаж меняется под воздействием обстоятельств). В первую очередь в этом случае необходимо заменить вашу любую стартовую болевую точку. Важно! Если у вас меньше трех карт, заменять одну карту на другую нельзя!

Некоторые шаги в дереве развития позволяют избавиться от одной из карт болевых точек. Если вы совершили этот шаг, просто выберите одну из карт в «файле» и уберите ее, оставив карман пустым.

Болевые точки Темной стороны Силы

В ходе обучения в Академии ваш персонаж будет получать печати опыта. После посещения уроков, миссии за территориями Академии или же миссий, назначенных оверсирами, на специальном листе в вашей Книге Силы игротех пропечатает вам опыт, который вы получили по итогу события.

Опыт бывает трех видов: опыт Силы (синяя печать), опыт Боевых Навыков (красная печать) и опыт Темной стороны (черная печать).

Совершенствование в Книге Силы будет требовать траты этих печатей. Для совершения еще одного шага в каком-то из направлений необходимо зачеркнуть нужное количество печатей одного или двух цветов (красных или синих). Опыт Темной стороны также можно тратить на развитие. Этот опыт может использоваться в качестве синих или красных печатей по вашему желанию.

Однако после того как вы совершили трату опыта Темной стороны (зачеркнули черные печати, чтобы совершить новый шаг в Книге Силы), вам необходимо получить болевую точку Темной стороны Силы. Для этого на обратном развороте обложки вашей Книги Силы будет специальный конверт, в нем вы найдете несколько

последовательно, друг за другом вложенных карт. Каждый раз, как только вы потратили опыт Темной стороны Силы (одномоментная трата), вы должны достать из кармана верхнюю (именно верхнюю) карту болевой точки темной стороны и положить ее в «файл» с болевыми точками.

Кроме того, после траты опыта Темной стороны Силы вам необходимо помедитировать и написать мастерам sms: «Темная сторона Силы — путь к победе!».

Полученная болевая точка Темной стороны Силы не может быть заменена болевой точкой другого типа, она «главнее». В случае, если вы получаете обычную болевую точку, все 3 карточки уже лежат в «файле», и из них 1 или 2 карточки — болевые точки Темной стороны, эта обычная новая болевая точка может заменить только другую обычную болевую точку.

Если все три карточки в «файле» — болевые точки Темной стороны Силы, получая новую обычную болевую точку, вы должны просто ее сбросить.

С другой стороны, если вы получаете болевую точку Темной стороны, а в «файле» уже лежат обычные точки, в первую очередь замените ею обычную любую болевую точку.

Болевая точка Темной стороны может и должна заменить другую болевую Точку Темной стороны, только если все три кармана заняты исключительно болевыми точками этого вида.

VI. Правила по боевым взаимодействиям, спецдействиям, Способностям Силы

1. Виды способов поражения. Поражаемая зона, разрешенные и запрещенные удары

1.1. Холодное и световое оружие

— Разрешенные удары: рубящие удары длинноклинковым и короткоклинковым, световым и ударным оружием в поражаемую зону, не включающую в себя голову, шею, область паха, кисти рук и стопы ног.

— Запрещенные удары: колющие удары, удары вне поражаемой зоны (см. выше). При целенаправленном и неоднократном нанесении запрещенных ударов и укулов будут применяться санкции от тяжелого ранения до удаления с полигона.

1.2. Дистанционное оружие — все виды бластеров, ружей и прочее (нерфы).

Поражаемая зона полная, кроме паха. В голову специально целиться не рекомендуется, но попадание засчитывается. Попадания в кисти рук и стопы ног также засчитываются.

1.3. На игре разрешен *игровой* рукопашный бой. Удары руками осуществляются строго открытой расслабленной ладонью. Удар строго фиксированный! Зона поражения исключает голову, шею, область паха, грудь у женщин, кисти рук и стопы ног. Отбивать удары, физически ставя блоки, запрещено! Только уклоняться и уходить в сторону от удара! Игровые блоки ударов существуют, об этом ниже. И еще раз — блокировать «по жизни» удар не нужно! Блок (которому еще нужно научиться!) внутри игры делается так: произносится слово «блок» и показывается неконтактное действие в ответ на уже проведенный удар. Всему обучат на уроках.

1.4. На старт игры игроки могут драться врукопашную! Но никто из игроков не умеет в блоки! Рукопашка такая же, как драка на оружие — с разводками, со стойками и т. п. (см. ниже пункт 8 «Ход сражения»).

1.5. На игре запрещены любые борцовские приемы (в том числе и захваты оружия). Запрещены удары ногами.

1.6. Лапы, жвала, щупальца и прочие опасные части тел флоры и фауны далекой галактики. Ее будут играть игротехи. Удары по игрокам будут наноситься в поражаемую зону. Остальное при необходимости вам сообщат игротехи. Особо опасные клешни/когти, снимающие 2 хита, промаркированы красными лентами.

2. Удары и попадания

2.1. Удар холодным/световым оружием должен быть нанесен боевой частью оружия, он должен быть акцентированным и амплитудным, но при нанесении удара рекомендуется учитывать, против кого он направлен.

2.2. Прием «швейная машинка» считается одним попаданием.

2.3. Удары в непоражаемую зону не засчитываются.

2.4. В случае нанесения травмы, даже легкой (не синяка), нанесший переходит в статус тяжелораненого (по решению мастеров). Далее, после окончания общей схватки идет разбирательство (арбитры — всегда мастера) и выносятся решение о дальнейших санкциях.

Главный критерий — друзья, не надо быть мудаками, специально бить в голову или, наоборот, при случайном скользющем в голову звать мастеров. Уважайте себя и своего противника.

2.5. Если световой меч отключился, то увы — судьба против вас, вы лишились в этот момент меча.

3. Хиты, ранения и смерть

3.1. Хиты

3.1.1. У аколитов на старте игры — 1 личный хит.

У тяжело одоспешенных штурмовиков Академии — не менее 3.

У оверсиров — неизвестно :)

У флоры и фауны галактики — от 1 до N хитов. Некоторые могут иметь иммунитеты к какому-то оружию и/или иммунитеты к поражению в определенные области (хотя, говорят, световой меч, берет почти все). Игротехи при необходимости сообщат детали на месте.

3.1.2. Получение дополнительных хитов на игре игроками:

- рост через [Книгу Силы, модель самосовершенствования](#)

Всего на игре максимальное кол-во хитов у персонажей: 7 хитов. Не считая иммунитетов, о которых ниже. У монстров и тварей может быть больше.

3.1.3. Попадание ладонью, ножом, клинком, световым мечом, выстрел из любого вида бластера снимает 1 хит. Монстры могут атаковать большее (игротехи сообщат). Бывают иммунитеты на различные виды оружия, о них подробно будет сказано в правилах ниже. Форсовые техники также могут снимать хиты (об этом ниже в соотв. разделе). Важно — уйти в минус по хитам невозможно! То есть если у вас 2 хита, а с вас сняли 4 хита, это значит что вы падаете в тяжелом ранении в 0 хитов (про ранения ниже).

3.1.4. У световых мечей бывают более мощные кристаллы, световые мечи с такими кристаллами снимают по 2 хита. Такие световые мечи отмечены специальной красной лентой. Носится на рукояти. Владельцу лучше лишний раз обратить внимание на нее того, с кем дерется. Если вы забираете у кого-то такой меч, не забудьте забрать и карточку «Световой меч в игре», и красную ленту.

3.2. Легкое ранение

3.2.1. Если у персонажа больше нуля личных хитов, но меньше максимума — он считается легкораненым.

3.2.2. По правилам нашей игры персонаж не теряет хитов от потери крови при легких ранениях. Например, если у вас было 4 хита, и с вас сняли 3, пока вы не вылечитесь, вы на свой страх и риск ходите и действуете в 1 хите.

3.2.3. Но состояние легкого ранения должно быть заметно окружающим игрокам, поэтому необходимо его отыгрывать (периодически держаться за голову, за руку, прихрамывать и т. п.).

3.2.4. О лечении легких ранений написано в правилах по медицине.

3.3. Тяжелое ранение

При тяжелом ранении (доведение до 0 хитов) персонаж не может продолжать сражение, не может пользоваться умениями и способностями Силы, должен упасть (максимально быстро!) или встать на два колена и поднять руки вверх; может только стонать и тихо звать на помощь, не может двигаться или ползти (подвинуться из столпотворения боевки можно, но не далее пары метров). Если его не излечить в течение 15 минут (нелюдей — в течение 30 минут), персонаж умирает от кровопотери. О лечении тяжелых ранений сказано в правилах по медицине. Тяжелораненого можно «переносить» по соответствующим правилам, указанным далее по тексту.

Тяжелораненый может излечить себя сам при наличии у него медпака или боевого наркотика (см. Медицину).

3.4. Смерть (включая правило по добиванию)

3.4.1. Персонаж может умереть от тяжелого ранения (кровопотеря), в результате пыток, в результате казни, а также в результате добивания: убийство происходит с персонажем в 0 хитов посредством произнесения слова «добиваю» и несильного удара оружием/выстрела по человеку, находящемуся в состоянии тяжелого ранения.

3.4.2. После смерти игрок должен пробыть на месте смерти не менее 15 минут (может больше, если это для чего-то необходимо), после этого он, оставив на месте смерти ВСЕ игровые предметы (кроме своей книги Силы и личных карточек боли и стартового умения), отправляется в мертвятник; там дух персонажа ждет финальный виток его истории!

3.4.3. В определенный момент субботы мы перестанем выпускать игроков аколитами. Но это не значит, что для игроков на этом РИ закончится, поверьте, мы продумали иную игру для не-аколитов.

3.5. Парализующий яд

Некоторые твари в галактике обладают таким эффектом. Игротехи сообщат, если при попадании оружием/конечностью монстра в вас был введен такой яд. Отыгрывается сразу же таким образом: замираете на месте, ничего не можете делать, считаете «и 1, и 2, и 3.... и 10» — после этого снова боеспособны, не забудьте сделать стойку!

4. Лечение легких и тяжелых ранений

См. [Правила по медицине](#).

5. Оружие — допуск

5.1. Общие положения

5.1.1. Все оружие перед началом игры в обязательном порядке проверяется мастерами. Мастера имеют право не допустить какое-то оружие к игре. При использовании не допущенного оружия человек удаляется с полигона.

5.1.2. Для использования на игре световых мечей вам необходимо будет их добыть на игре по игре (собрать или найти). До этого момента они будут лежать в ваших пожизневых вещах. МГ гарантирует, что ± к середине игры все игроки ТОЧНО смогут использовать свои мечи. Кто-то быстрее за счет своих игровых действий.

5.1.3. Любое оружие по жизни НЕ подбираемо, однако в игре будут карточки «Оружие в игре» (разделенные на три типа — холодное, огнестрельное, световое), вот их можно будет находить, забирать, получать, отнимать. И затем начинать пользоваться своим пожизнево привезенным оружием. Рекомендуем на игру привезти оружие разнообразное на разные случаи жизни. При этом карточки «Оружие в игре»

ОБЯЗАТЕЛЬНО нужно будет носить при себе, если оружие с вами, или же оставлять рядом с оружием, если вы его где-то оставляете. На старт игры (исключая световые мечи) вы сами решите, что у вас из оружия в игре, мы выдадим вам соответствующую карточку, а дальше — крутитесь внутри ролевой игры. В начале выдадим не больше одной карточки на игрока.

5.2. Клинковое оружие

5.2.1. Допустимы ножи — колдстил и ларп.

5.2.2. Длинноклинковое оружие представлено ларп-моделями. Двуручное оружие при этом игрокам запрещено.

5.3. Стрелковое оружие

Огнестрельное оружие моделируется нерфами. При этом игрокам запрещены модели с приводной механикой и больше чем 8 зарядами в обойме, Nerf Rival и прочие шариковые модели.

5.4. Световое оружие

Световые мечи должны обладать следующими свойствами:

- это должны быть модели, на которых можно действительно сражаться. То есть удароустойчивые и травмобезопасные;
- клинок должен быть из поликарбоната;
- это должны быть модели как минимум светящиеся;
- длина клинка — 70–90 см;
- цвет клинка — красный или алый.

На нашей игре допустимо ношение мечей и на поясе, и за спиной (хотя второе и не канонично, но, конечно, может быть удобнее в наших реалиях).

Световые мечи — ультимативное оружие при сражении против обычного длинномера. Если перед вами обычный ларп, при попадании в него вы снимаете один хит с его владельца, как если бы попали по его телу (в мире игры световой меч с легкостью проходит сквозь сталь и впивается в тело противника). Однако у игротехов (и только у них) могут быть ларповые длинномеры с зелеными лентами на них — они моделируют вибромечи, которые могут сражаться против световых мечей. при этом иммунитет против таких мечей («Невозможно поразить холодным оружием») — действует! Вибромечи не отчуждаемы. А обычный холодняк — частенько да. Игротехи будут (если такое подразумевается конкретной сценой, то есть — не всегда) выдавать вам соответствующие карточки «оружие в игре», так что не забывайте их обыскивать. Если на мече игротеха и зеленая, и красная лента — значит это вибромеч, снимающий 2 хита.

6. Игровая ситуация на старте

Ножи в академии у аколитов никто досматривать не будет, а вот по поводу длинноклинкового или тем более огнестрела у вас у всех есть сомнения! Но это чисто игровая ситуация, берите на свой игровой страх и риск (всегда можно оставить в неигровых вещах, но тогда, конечно, и пользоваться в этой роли будет нельзя, пока не

найдете соотв. карточку «Оружие в игре»). На то, что вы в итоге имеете с собой, мы вам выдадим карточку «Оружие в игре». А вот ситских световых мечей в рамках мира игры на старте точно нет ни у кого из аколитов, просим эти мечи хранить в неигровых вещах до момента получения на игре. Не забудьте заранее зарядить свои мечи, взять на игру зарядник и иметь при себе (это рекомендация) запасное лезвие. Лучше захватить и пилот, мы не сможем снабдить таким кол-вом всех игроков.

7. Доспехи

Доспехи как антураж возможны. Доспехи не должны иметь острых краев, зазубрин, должны напоминать доспехи из мира ЗВ. Просим крайне ограниченно использовать в доспехах настоящий металл — чтобы не портить оружие других игроков. В рамках игры доспехи не будут давать бонусов игрокам, это часть антуража.

8. Ход сражения

8.1. Общие положения

8.1.1. У нас похитовая система урона, однако сражение происходит с разводками после каждого результативного попадания.

8.1.2. Бой начинается с красивой стойки как минимум одного из противников — это может быть красивый пируэт, восьмерка мечом, салютование противнику и т. п. Должно сопровождаться какой-то уместной фразой, свойственной менталитету персонажа. Стойка не должна занимать слишком много времени.

- Принятие стойки можно прервать, если на вас напали (например сбоку/сзади третий противник).

- При этом, чтобы из сражений совсем не ушел элемент внезапности, стойку для атаки обязан выполнить атакующий, бросить свою коронную фразу и напасть. Стойка и начало нападения всегда должны быть не менее чем за 3–5 шагов от того, на кого нападают (чтобы нельзя было с ходу достать его оружием ближнего боя). Дождаться, успел ли выхватить оружие противник или нет, сделал ли стойку или нет — не нужно. Тому же, на кого нападают внезапно, разрешается не делать самой первой стойки, а сразу отбиваться. Только до первого результативного попадания одной из сторон. Далее см. пункты 8.1.3.1, 8.1.3.2..

8.1.3.1. После каждого результативного попадания (попадания могут быть рукой, холодным оружием, световым оружием, выстрелом, конечностью монстра) жертва должна схватиться за раненое место рукой и издать характерный звук боли; сразу после этого и нанеся удар и раненый отступают на 3–5 шагов назад (так, чтобы без подшага невозможно было достать оружием ближнего боя), и оба вновь выполняют стойку. Атаковать вновь можно сразу после этого. Имитировать ранение нельзя. Однако если с вас сняли хит, но не отошли после этого, будь это один или несколько нападающих, вы можете игнорировать последующую серию их атак, пока они не сделают все по правилам и не отойдут (но абыюзить этот пункт крайне не рекомендуем, иначе за всеми вашими схватками будут наблюдать лично мастера).

8.1.3.2. После каждого результативного попадания Способностью Силы жертва должна присесть на одно колено (см. ниже).

8.1.4. Если у вас есть иммунитет к оружию (подробнее ниже), ваша задача при попадании в вас показать, что этим оружием бить в вас бесполезно. Например, захохотать и выкрикнуть: «Твое жалкое оружие бесполезно против меня!».

8.1.5. Определенные Способности Силы снимают хиты на расстоянии. Некоторые также накладывают дополнительные эффекты. После использования Способности Силы атакующий должен отойти на 3–5 шагов назад и сделать стойку, жертва должна, отыграв доп. эффект (если есть), присесть на колено, показав ранение! И сразу встать. Если же жертва смогла отразить атаку контр-Способностью Силы, оба делают стойку и снова продолжают.

8.1.6. Если вы сразу не сообразили сделать защиту имеющимися у вас способностями/забыли или не озвучили прием/не сделали нужное движение — то удар/атака Силой по вам прошел (грубо — «и раз — и два — реакция», если нет, всё — не успел).

8.1.7. После снятия всех хитов в случае, если вы в помещении, необходимо картинно упасть. Если на улице, и там грязно — встать на одно колено и поднять руки, чтобы было понятно, что вы больше не можете сопротивляться. Притворяться нельзя!

8.2. Спорные ситуации. FAQ

8.2.0. Мы провели ряд тестов боевки, и понятно, что боевка интересная, но, конечно, довольно сильно рассчитана на честность игроков друг к другу. Мы верим в вас! Мы сделаем ниже FAQ по результатам тестов боевки, чтобы осветить самые спорные моменты боевки. Важный плюс нашей игры — вы сможете тренироваться боевке на игре по игре, а также то, что ваши силы в боевке будут расти постепенно, вы сможете привыкать к новым умениям поэтапно.

8.2.1. Если двое дерутся, один ударил в ногу, а второй в следующую секунду попал противнику в руку: результативный удар прошел по тому, кого ударили в ногу; тот, кто нанес удар первым, ответный удар противника не засчитывает.

8.2.2. Противники попали друг по другу одновременно: оба засчитали попадания, отошли, сделали стойку и начали заново.

8.2.3. Боец А попадает в бойца Б, в этот момент на бойца А нападает сбоку боец В (сделав стойку ранее по всем правилам) и попадает в него: боец Б засчитывает по себе попадание и отыгрывает ранение, боец А засчитывает по себе попадание от третьего бойца и отыгрывает ранение, все трое расходятся и делают стойки.

8.2.4. Засчитывать по себе нужно первый прошедший по вам удар/попадание Силы/выстрел бластера. Если в след. секунды, но до следующей вашей стойки по вам попали еще несколько раз, эти удары не засчитываются. Но при этом не надо абьюзить правила и затягивать со стойкой — по вам попали, вы схватились за раненное место, сделали шаги назад, сразу стойку и в бой. Единственное условие, когда вы можете замешкаться с этим — если ваши противники не желают отшагивать от вас на свои 3–5 шагов. Быстро напомните им о нарушении и сделайте разводку друг от друга.

8.2.5. По вам попали, а потом от вас не отошли и снова начали бить: противник не прав, быстро напомните ему об этом, не засчитывайте эти удары до правильной разводки.

8.2.6. Вы сражаетесь сразу с тремя противниками. Почти одновременно вы пропускаете удар мечом, выстрел из нерфа и Лайтнинг. Урон не суммируется, вы считаете по себе только первое из попаданий. Если же по вам попали мечом, сделали разводку и сразу же попали из нерфа, далее сделали разводку и сразу же кинули Лайтнинг — вот тогда считается весь урон.

9. Иммунитеты

9.1. Иммунитетов от светового оружия не существует. Иммунитета от Способностей Силы (не считая Страха) не существует, но есть способы защиты от некоторых.

9.2. Иммунитеты могут быть дарованы путем тренировок и продвижения на пути как воина, так и адепта Темной стороны Силы. Развивая свои навыки, вы можете открыть воистину потрясающие возможности.

9.3. Какие иммунитеты бывают:

- вас невозможно поразить голыми руками;
- вас невозможно поразить обычным холодным оружием;
- иммунитет к страху.

9.4. В зависимости от причин, почему вы получили иммунитет, необходимо соответствующе отыгрывать оный при нападении на вас. Например, если вы стали мастером меча, при попадании в вас обычным холодным оружием картинно покажите движения, «отбивающие» удар. Не забудьте коротко озвучить, что вас невозможно поразить этим оружием: «Ха! Это оружие совершенно бесполезно в схватке со мной».

10. Специальные навыки в схватках

10.0. На начало игры специальным навыкам не обучен никто из игроков.

10.1.1. При рукопашном бое есть навык *блок*. После попадания в вас вы почти мгновенно выставляете руку, согнутую в локте вперед, как бы блокируя удар, и произносите на выдохе «Блок!». Это позволяет не засчитать снятый с вас кулаком хит. При нападении на вас со спины вы резко разворачиваетесь и делаете то же самое. Важно: **физически блокировать руку противника не нужно!** Это игромеханика.

10.1.2. На начало игры персонажи игроков этим приемом не владеют, ему можно выучиться в Академии. Кол-во раз использования этого навыка до новой боевой медитации зависит от степени вашего продвижения по книге Силы (увидите на игре схему раскачки).

10.1.3. Правила разводов работают и здесь.

10.2.1. При бое на холодном оружии есть навык *блок*. После попадания в вас вы почти мгновенно выставляете руку с холодным оружием (это важно!), согнутую в локте вперед, как бы блокируя удар, и произносите на выдохе «Блок!». Это позволяет не

засчитать снятый с вас холодным оружием хит. При нападении на вас со спины вы резко разворачиваетесь и делаете то же самое.

10.2.2. На начало игры персонажи этим приемом не владеют, ему можно выучиться в Академии. Кол-во раз использования этого навыка до боевой медитации (см. ниже) зависит от степени вашего продвижения по книге Силы (увидите на игре схему раскачки).

10.2.3. Правила разводов работают и здесь.

10.3. Навыки *блок* при рукопашном бое и при бое на холодном оружии — разные, применять их можно только к конкретному виду схватки. То есть блок рукопашки блокирует только рукопашные удары, блок холодного оружия — только холодное оружие холодным оружием (но не световой меч).

10.4. Дефлект

Навык Дефлект при включенном световом мече (и только с ним!) дает персонажу возможность, вращая «восьмерку» перед собой и крикнув «Дефлект», иметь иммунитет к огнестрелу — если выстрелы приходят спереди или сбоку от крутящейся «восьмерки». Иммунитет касается только этого персонажа. Выстрелы сзади проходят в персонажа как обычно. Как только персонаж вынужден использовать другой прием или атаку, текущие возможности Дефлекта заканчиваются. Постепенно на игре можно увеличивать кол-во раз использования этого навыка до следующей боевой медитации от 0 до N раз.

11. Способности Силы

11.0. На начало игры персонажи игроков не владеют ни одной способностью Силы. Далее по ходу игры персонажи имеют возможность изучить способности Силы.

Пул способностей Силы: при росте в Силе игроки могут (при желании) изучать все больше разных способностей, а также увеличивать кол-во использований таких способностей между боевыми медитациями. Пул способностей персонажа — это кол-во способностей, которые персонаж может использовать между боевыми медитациями (про них ниже).

Пример. Веладор — талантливый ученик, к середине игры он умеет 1 форсгрип, 2 лайтнинга и 3 ребьюка. Он помедитировал утром и весь пул способностей полон. Он встречается с давним противником Алиасом. У них завязывается сражение. Веладор использует 1 форсгрип, 1 лайтнинг и 2 ребьюка. Алиас мертв. Веладор собирается сесть в боевую медитацию для восполнения своего пула способностей Силы, но не успевает, так как на него из-за угла кидается любовница Алиаса Медара. Веладор принимает бой, в этой схватке он может использовать только оставшиеся у него 1 лайтнинг и 1 ребьюк. После сражения, если он выжил, он может наконец провести боевую медитацию и восстановить весь свой пул способностей.

Атакующие способности Силы

11.1. Форсгрип

Персонаж вытягивает руку вперед, большим и указательным пальцами делает жест, будто хватается противника за горло, и громко озвучивает: «"Форсгрип" -имя- или -краткое описание внешности-!» (если противник один, то не обязательно имя или внешность, правило «не будьте мудаками с обеих сторон», в остальных форсовых техниках ниже так же). Если персонаж не может защититься, он мгновенно теряет 1 хит, а также перестает действовать и отыгрывает удушение, считая про себя до десяти (и-раз, и-два..., и-три... и-десять). Через 10 секунд он снова может сражаться. Если до этого ему нанесли повреждение любым способом, он сразу же может действовать дальше. Иными словами, эта техника либо снимает 1 хит и выключает на 10 секунд противника, либо дает возможность снять с него 2 хита — самой техникой и потом чем-то дополнительно. Раненый в конце не забывает преклонить колено.

11.2. Лайтнинг

Персонаж вытягивает руку вперед, разводит широко пальцы и выкрикивает: «"Лайтнинг" -имя- или -краткое описание внешности-!». Если противник не может защититься, он мгновенно теряет 2 хита. Все его тело обволакивает серия молний, льющаяся с руки врага. Это воистину проявление могущества Темной стороны. Раненый не забывает преклонить колено.

11.3. Форс слэм

Персонаж указывает пальцем на противника и громко произносит: «"Форс слэм" -имя- или -краткое описание внешности-!». Если противник не может защититься, он мгновенно теряет 2 хита. Это могучий удар Силы, направленный прямо в грудь. Раненый не забывает преклонить колено.

11.4. Дарк трансфер

Это, без сомнения, техника Темной стороны Силы. Любое из применений требует последующей боевой медитации для восстановления способности.

11.4.1. Добровольное. Персонаж прикосновением к другому, произнеся «Дарк трансфер», может забрать у него столько хитов, сколько тот добровольно готов отдать (отыгрывая БОЛЬ и слабость), и добавить столько же хитов себе (не превышая планку своих текущих постоянных максимальных хитов!).

11.4.2. Боевое насильное применение. Другой вариант — насильно забрать у того, кто не желал отдавать вам свою энергию — вам нужно сделать боевую стойку, дотронуться до плеча или головы жертвы своей ладонью (будьте осторожнее) со словами «Дарк трансфер»! Если удалось — жертва теряет 1 хит, вы восстанавливаете 1 хит.

11.4.3. Немилосердная смерть. У тяжелораненого персонажа, дотронувшись до его лба, можно забрать себе 1 хит, со словами «Дарк трансфер, добиваю». Вы получаете 1 хит (остатки его жизни), тот персонаж после этого умирает.

Защитные

11.5. Ребьюк

Дает возможность отразить атаку «форсгрипа», или «лайтнинга», или «форс слэма», или «дарк трансфер». Но не «анлишд» их вариаций! Персонаж проводит рукой перед собой, как будто смахивая чужую атаку, и произносит: «Ребьюк!».

11.6. Негейт

Дает возможность отразить единичное успешное попадание светового меча. Персонаж проводит рукой перед собой, как будто смахивая чужую атаку, и произносит: «Негейт».

Социальные

11.7. Майндтрик

Вне боя. Персонаж проводит ладонью перед лицом другого персонажа и произносит «Майндтрик», далее должен последовать короткий приказ на некое физическое действие (не ответить на вопрос, на это есть майндвок), послушаться которого персонаж не может, если у него нет способности игнорирования «майндтрика». Приказ должен быть простым, не рассчитанным на несколько ступеней выполнения, и не нести прямой угрозы жизни существу. То есть сказать «прямо сейчас ты дойдешь до угла здания» вы можете, зная что за углом стоят пять ваших товарищей, а вот говорить «брось оружие» бессмысленно — не бросит. Принуждение к сексу — также однозначный акт агрессии.

11.8. Игнорировать «майндтрик»

Персонаж в ответ на «майндтрик» проводит рукой по своему лицу, резко мотает головой и озвучивает: «Игнорирую “майндтрик”».

11.9. Майндвок

Вне боя, дотронувшись до лба другого ладонью, сказать «майндвок». Другой должен честно и развернуто ответить на 1 вопрос. При этом допрашиваемый испытывает сильную боль и отвечает сквозь стоны или даже крик боли. Это Темная сторона Силы, детка! Только после этого может как-то негативно реагировать на содеянное. Для обозначения окончания эффекта и начала возможной реакции подвергшийся делает медленный отсчет «три-два-один», таким образом тот, кто проводил майндвок, понимает, что допрашиваемый ответил полностью на его вопрос так, как мог, и эффект окончен. Есть тот уровень «майндвока», когда применяющий «майндвок» может заявить, что факт применения, как и подробности вопросов-ответов персонаж-жертва по окончании процесса не помнит.

11.10. Игнорировать «майндвок»

Персонаж, к которому применили «майндвок», проводит рукой себе по лицу, резко мотает головой и говорит «Игнорирую “майндвок”».

Ультимативные

(от этих Сил НЕТ обычных защитных приемов! Истинно сильна Темная сторона Силы. Говорят, очень редка способность от них защищаться).

11.11. Форсгрип англишд

То же самое, что и просто «форсгрип», с той разницей, что захват получают все, находящиеся в зоне видимости (включая союзников) использовавшего эту способность, как и урон, а урон равен сразу 2 хитам! Величие его в Темной стороне огромно!

Персонаж вытягивает руку вперед, большим и указательным пальцами делает жест, будто хватает противника за горло, и громко озвучивает: «Форсгрип англишд!», поворачиваясь по кругу.

Раненые отыгрывают удушение, считают до десяти, затем не забывают в конце присесть на колено.

11.12. Лайтнинг англишд

То же самое, что и просто «лайтнинг», но в два раза больше урона (4 хита), + этот урон получают все, находящиеся в зоне видимости использовавшего эту способность (включая союзников)! Величие его в Темной стороне огромно!

Персонаж вытягивает руку вперед, разводит широко пальцы и выкрикивает: «Лайтнинг англишд!», поворачиваясь по кругу.

Раненые не забывают присесть на колено.

11.13. Форс слэм англишд

То же самое, что просто «форс слэм», но с той разницей, что урон равен 4 хитам (в 2 раза больше), но его получают 4 персонажа, на которых персонаж указывает пальцем, громко произнеся: «Форс слэм англишд!». Это могучий удар Силы, направленный прямо в грудь. Раненые не забывают преклонить колено.

11.14. Дарк трансфер англишд

Выдающаяся ультимативная способность Силы. Персонаж поднимает две руки вверх (можно с оружием), делает ими вращательные движения и кричит «Дарк трансфер англишд». После этого — ВСЕ в зоне видимости (включая союзников) использовавшего эту способность теряют по 2 хита. Он же, при любом кол-ве атакованных, восполняет свои хиты до текущего своего максимума. Раненые не забывают присесть на колено. Если в зоне видимости были тяжелораненые, они от англишда не умирают.

11.15. Страх (это англишд способность). Говорят, только истинные лорды Ситов обладают такой техникой. При разведении руками в стороны и команде «Страх» все, кто находится в зоне слышимости и видимости, в ужасе разбегаются. И в течение 5 минут бегут как можно дальше от места происшествия и прячутся. Если на них нападают — сопротивляются, но всячески пытаются бежать дальше. Есть малое число тех, кто имеет иммунитет к этому ужасающему умению.

11.16. Ребьюк англишд

Крайне редкая способность! Дает возможность отразить атаку «форсгрип англишд», или «лайтнинг англишд», или «форс слэм англишд», или «дарк трансфер англишд». Но не «страха». Персонаж проводит рукой перед собой, как будто смахивая чужую атаку, и произносит: «Ребьюк англишд!». Отражает атаку, только направленную на вас, других защитить не можете.

12. Медитация

12.0. На начало игры подавляющее большинство персонажей игроков не обладают умениями боевой медитации. Могут научиться по ходу игры. См. ниже модель медитации.

При отыгрыше медитаций не забываем садиться в позу лотоса, вставлять в оба уха наушники и прослушивать треки музыки для медитации. При боевой медитации — это обязательное прослушивание одного полного трека (примерно 4 минуты). Если это удалось, вы восстановили ваш имеющийся пул способностей Силы и специальных навыков. Если вас что-то или кто-то прервал — не восстановили.

12.1. Обычная медитация

Сев в позу лотоса **В СПЕЦИАЛЬНЫХ ЗАЛАХ ДЛЯ МЕДИТАЦИИ или МЕСТАХ СИЛЫ (будут отмечены на игре)**, персонаж может обратиться к Силе с тем вопросом, что его интересует. *Сообщения sms в адрес мастеров (до 04.09 сообщим номер телефона) должны быть не слишком длинными, и только sms, не mms!*

Однако помните, Темная сторона изменчива... И ответа не стоит ждать сразу же, иногда он может прийти и через час, и позже, или не прийти вовсе... Здесь же персонаж может сосредоточиться и понять, в чем он стал сильнее (читай — вложить очки умений и улучшить свои способности по общей системе развития персонажа).

12.2. Фарсиинг

Некоторые персонажи могут пойти по стезе «фарсиинга» — увидеть через Силу одну болевую точку другого (раса истинных Ситов будет иметь особенный талант к этой способности — им будет ее легче развить по ходу игры).

Игрок в небоевой ситуации говорит «фарсиинг» и задает этот вопрос другому игроку/игротеху, и тот должен правдиво ответить (можно через мастера). Этот вопрос вне мира игры, в мире игры вопрошаемый не понимает, что его болевую точку узнали. Один вышеозвученный вопрос = одно использование фарсиинга. Возобновляется *обычной* медитацией. Причем вопрошаемый может сообщить одну ЛЮБУЮ из своих болевых точек, на свой выбор.

12.2. Боевая медитация

- Боевая медитация необходима для восполнения пула способности Силы и специальных навыков в схватках. До новой боевой медитации потраченные способности и навыки использовать нельзя!
- Боевая медитация возможна где угодно.
- При боевой медитации невозможно то, что возможно во время обычной. Если только вы не находитесь в месте Силы или зале для медитаций — тогда можно одновременно применять оба вида медитации.

13. Специальные взаимодействия

13.1. Оглушение и кулуарные убийства

Оглушений и кулуарных убийств на игре нет!

13.2. Связывание

13.2.1. Связывание осуществляется только «по игре». На конечности связываемого накладываются петли. Снять их с себя можно, только «перерезав» игровым подходящим оружием (пленный, раздобыв клинок, отыгрывает перерезание пут, считая про себя до 100; если он раздобыл световой меч — то перерезает мгновенно, но всегда теряет 1 хит, обжигаясь).

13.2.2. С несвязанными руками перерезать путы на другом персонаже можно мгновенно, используя любое подходящее игровое оружие. Без потери хита.

13.2.3. Использовать Силу, будучи связанным, МОЖНО.

13.2.4. ОДНАКО персонаж может быть закован в специальные кандалы, которые моделируются особым ошейником. Такие ошейники снять или перерезать нельзя (можно расплавить с помощью светового меча, процесс всегда наносит 1 хит повреждений), нужен ключ, либо 5 минут отыгрыша сбивания ошейника подходящим тяжелым предметом, сопровождаемого громкой голосовой имитацией ударов. Также можно вскрыть ошейник с помощью хакинга. Самое главное — такие кандалы-ошейники созданы специально против форс-сенситивных жителей галактики, они полностью лишают Силы! В совокупности с обычными путами они дают 100%-ный эффект против форсюзеров.

13.2.5. При связанных/закованных конечностях (можно связывать и заковывать только руки) персонаж не может сражаться оружием и рукопашкой (Силой, если на нем веревки, а не особые кандалы — может), должен четко двигаться в том направлении, куда его ведут, положив ему руку на плечо. Пока рука у него на плече, а сам он в путах, он считается удерживаемым. Не может сбежать, пока на него обращают внимание пленители. Есть пять минут не обращают — можно сбежать.

13.3. Обыск

13.3.1. Обыск персонажа. При объявлении обыска схваченный или мертвый персонаж выкладывает из карманов, сумок, мешочков, сапог и т. п. все игровые предметы по заявлению обыскивающего о месте обыска.

13.3.2. Обыск задним числом заявлен быть не может («а мы тебя обыскали, перед тем как кинуть час назад в камеру»).

13.3.3. Обыск игровой территории. Обыск производится по устной заявке («обыскиваю этот шкаф», и т. п.), на что должен быть дан правдивый ответ и отданы ВСЕ игровые предметы. Однако обыск возможен и без присутствия живущих в помещении. Во избежание неясностей просим все неигровые предметы складывать в сумку/рюкзак, и если не хотите, чтобы ее перепутали с игровой — вешать записку «вне игры». Игровые предметы строго запрещается хранить в таких неигровых сумках!

13.4. Правила по сексу и насилию

13.4.1. У каждого персонажа есть на его комлинке (читай — телефоне) личная мелодия (можно несколько), выбранная/ые им совместно с куратором до игры. Секс на игре моделируется прослушиванием треков друг друга и отыгрышем массажа плеч партнера (или любой иной отыгрыш близости по взаимному согласию). При этом один партнер всегда позади второго, которому массирует плечи. Кроме того у каждого должно быть снято как минимум два элемента одежды и небрежно брошены рядом, так чтобы всякий вошедший сразу недвусмысленно понял, что происходит. Групповой секс возможен.

В процессе каждый партнер задает по одному вопросу каждому другому партнеру, и тот должен правдиво ответить на этот вопрос.

13.5.2. Изнасилование на игре считается случившимся, когда «жертва» под неким воздействием со стороны «насильника» вынуждена снять два элемента своей одежды. «Насильник» при этом не снимает ничего. «Насильник» после этого массирует плечи «жертвы». Трек дает слушать «насильник». По итогу «насильник» задает вопрос и получает правдивый ответ, «жертва» же вопрос задать не может. «Насильников» может быть несколько. Уважаемые игроки, тема эта «на грани», просим быть осторожными с партнером по игре. Насилие может быть применено один раз, далее тот же персонаж причинять насилие той же жертве может не ранее, чем через час реального времени.

13.6. Переноска тел

Тех, кто мертв или тяжело ранен, можно переносить одним из следующих способов:

- один персонаж имитирует «взваливание на плечо» одного такого тела и идет медленным шагом;
- два персонажа, взяв «тело», имитируя носку, могут передвигаться без ограничения в скорости;
- во всех случаях «тело» имитирует безвольное свисание.

13.7. Казни и увечья

13.7.1. Казнь в мире игры — связанного/тяжелораненого человека можно добить не только ударом оружия, но и отыграв соответствующую казнь. Например, лорд Академии за проступки решает покарать аколита не здесь и сейчас, а демонстративно перед строем.

13.7.2. На игре есть увечья. Наносить их может любой персонаж другому персонажу, если тот не может сопротивляться (связан, в тяжелом ранении). Требуется соответствующий отыгрыш происходящего с обеих сторон. Нанести на игре одному персонажу можно не более 1 увечья. Нанесение увечья требует отыгрыша.

13.7.3. Виды увечий:

- ослепление одного глаза (моделируется повязкой на «ослепленном» глазу);
- отнятие руки (моделируется приматыванием ее к телу);
- отнятие кисти (моделируется заматыванием кулака в аналог культи);
- отнятие ноги (моделируется приматыванием к ноге по всей ее длине от таза до голени палки).

13.7.4. Исправить увечье на игре можно, но для этого нужно предпринять какие-то игровые действия, например как-то по игре договориться с лордом Академии — механические руки и ноги дорого нынче стоят. Советуем на игру привезти в багаже, как минимум, перчатки — руки в этом сеттинге, знаете ли, только так летят :).

13.8. Самоубийство персонажей

13.8.1. Любой игрок в любой момент игры может решить, что его персонаж умер от потери крови/болевого шока/остановки сердца. Это выход из игры тем игрокам, которым стало некомфортно от происходящего вокруг. Или же это завершение роли, если вы посчитали, что в мире 3В персонаж красиво погиб здесь и сейчас, и его история завершена как надо.

13.8.2. Любой игрок может совершить своим персонажем самоубийство, для подобного просьба отыграть оное соответственно (картинно кинуться на меч, использовать веревку или ремень и «повеситься», и т. д.).

13.9. Созваниваться/списываться по смс на игре друг с другом напрямую запрещено. В игре будет некоторое кол-во ИГРОВЫХ раций, если игротехи будут подтверждать, что эти рации в этот момент в игре — можете их использовать «здесь и сейчас».

14. Двери

14.1. По умолчанию все прикрытые двери до щелчка язычка замка — считаются запертыми! На дверях висят таблички с qr-кодом и списком тех, кто может войти (qr-коды используют хакеры, они будут знать — как).

14.2. Открыть такую дверь могут:

- в случае индивидуальных казарм только те, кто к этой конкретной казарме приписан (есть в списке на двери), а также оверсиры и офицеры-штурмовики;
- в случае с залами обучения и прочими помещениями Академии — оверсиры и офицеры-штурмовики.

14.3. Оверсир может выдать личный доступ в помещение. Выдается соответствующая карточка или токен-ключ. Имея его с собой, персонаж может беспрепятственно входить в конкретное помещение, на ней указанное.

14.4. Замок на двери может быть взломан хакингом. После успешного взлома кода дверь открывается, таким образом насильно получен доступ в помещение. Закрытые правила по хакерству будут у хакеров. Им для этого понадобится телефон с ОС Android. **Важно остальным понимать: если слышите из чьего-то телефона сигнал тревоги — это очевидная неудачная попытка хакинга на ваших глазах.**

Хакер должен каждый раз взламывать дверь, если у него нет доступа в помещение согласно п. 14.2. На выход — тоже, если висит qr-код и дверь закрылась до щелчка.

Хакер при взломе не должен отходить от взламываемого замка дальше чем на 1–2 метра.

14.5. Замок на двери может быть взломан грубой физической силой. Можно выбить двери:

- за одну минуту, издавая громкий шум и выкрики, не менее чем вдвоем рубя/паля/лупя по двери оружием (кроме светового меча);
- либо же за 30 секунд, издавая выкрики и рубя по двери световым мечом — в одиночку.

14.6. Бывают энергетические двери. Такие двери моделируются алым светом по канту прохода и коробкой с клавиатурой сбоку. **Эти двери невозможно пробить даже обычным световым мечом**, только если это не специальный меч... (о таком ищите информацию в игре). Открыть такую дверь можно:

- зная специальный код и введя его на клавиатуре, нажав #. Если код верен — красные лазеры погаснут;
- имея специальную карту-ключ для прохода;
- отключив замок на двери с помощью хакинга (будет висеть qr-код);
- или вам могут открыть изнутри, если с внутренней стороны замка нет.

В общем, пока алый свет по периметру прохода горит — дверь закрыта, смогли вбить правильный код/в кармане завалялась ключ-карта, и свет вдруг исчез — поздравляем, вы можете пройти.

У такого замка две стороны, А и В. Каждая сторона может иметь свой собственный код длиной от нуля до четырех цифр. Иногда, с одной стороны такой энергетический замок открывается кодом, а с другой — просто кнопкой. Также сторона может быть «сломана»: при нажатии на любую кнопку раздается треск, и замок никак нельзя открыть.

*Для открытия такой энергетической двери необходимо ввести код, нажать #. Если код правильный, дверь открывается (лазеры гаснут), а через десять секунд автоматически закрывается. Если код отсутствует — просто нажимаем #. Неправильно введенный код можно сбросить, нажав * (или же он автоматически сбрасывается через несколько секунд). Код можно узнать или в мире игры каким-то образом сюжетно (например, его сообщит оверсир), или используя хакинг.*

15. Стены

На игре помимо настоящей стен будут стены из киперки и нетканки. Сквозь них проход запрещен; световые мечи их не берут — считайте, что слишком мощные.

16. Невидимость и неосязаемость

Маркер невидимости и неосязаемости — это вуаль, наброшенная на голову. Этот персонаж или некая сущность находятся в игре, но обычный глаз его/ее не видят, а слух — не слышит (если сущность не сказала иного). Возможно, по ходу игры кто-то может научиться взаимодействию с подобным явлением.

17. Пытки

- Пытать может любой персонаж. Но на занятиях вам объяснят, как делать это более эффективно.
- Есть более простые способы заставить кого-то заговорить, но только успешная пытка дает 100%-ную гарантию, что человек расскажет правду, а не прогонит дезу.
- Пытать можно только не способного к сопротивлению — связанного или тяжело раненого. Озаботьтесь средствами фиксации своей жертвы. Особенно полезны ошейники, лишаящие Силы.
- Чтобы добиться ответов на свои вопросы, палач должен определить болевую точку жертвы. В пытках используются ТОЛЬКО точки Боли и Страха (далее Точка). Есть много способов узнавать чужие слабости. Более подробную информацию о том, какие бывают точки Боли и Страха, аколиты могут почерпнуть на уроках пыток.
- Палач отыгрывает свое воздействие на предполагаемую точку Боли или Страха жертвы (например, он считает, что жертва боится темноты: завязывает ей глаза и злобно обещает всю жизнь продержаться так). Отыгрыш может быть действием или убедительным описанием угрозы. После этого палач кидает кубик d6 на дайсомете.
- При любом значении броска кубика выше «1» пытка прошла нормально, и дальнейшие действия зависят от того, угадана ли Точка. Если выпала «1», палач допустил фатальную ошибку, и жертва сразу переходит в состояние тяжелого ранения.
- Пытка тяжелораненого — задача опасная, которая под силу только очень умелым палачам. Если вы не один из них, любая попытка угадывать Точку тяжелораненого равносильна фразе «добиваю», т. е. после этой попытки жертва однозначно умрет. Успеет она ответить на ваш вопрос или нет, зависит от того: а) угадали ли вы точку, б) сколько выкинули на дайсомете. Если выпало 1, 2 или 3, жертва немедленно умирает. Если больше, и вы угадали Точку жертвы, она умирает сразу после того, как ответит на ваш вопрос.
- Если вы владеете искусством угадывать Точку жертвы, не причиняя ей вреда, в случае с тяжелораненым после попытки вы все равно кидаете d6, и если выпадает 1, 2, 3, жертва умирает, не ответив на ваши вопросы.
- Если вы НЕ изучали искусство пыток, каждая попытка найти Точку жертвы снимает с нее 1 хит. Хит считается снятым после того, как завершен отыгрыш моделирования воздействия на Точку.
- Если в результате потери хитов от пытки жертва оказалась в состоянии тяжелого ранения, она при желании может оповестить об этом палача словесным маркером «я при смерти». Если жертва представляет ценность, это повод для палача задуматься о том, чтобы она выжила. Но состояние тяжелого ранения не мешает продолжать пытку. Если жертва не обозначила, что тяжело ранена, пытка может продолжаться, пока жертва не умрет в соответствии с правилами по ранениям (кровопотеря) или от потери хита при поиске Точки (жертва сама считает свои хиты и следит за временем, проведенным в состоянии тяжелого ранения).
- Если вы угадали Точку жертвы, она обязана произнести маркер «Да, я все скажу», после чего честно отвечать на ваши вопросы по одной тематике в течение 1 минуты. Жертва всегда трактует попытку угадывания в пользу палача (не докапывайтесь до формулировок, если ваш персонаж боится темноты, то его одинаково пугают и повязка на глаза, и угроза ослепления).

- Для продолжения допроса необходимо найти другую Точку,
- Если Точку не угадали, жертва отыгрывает реакцию на угрозу в соответствии с характером своего персонажа (уважайте друг друга и не затягивайте излишне процесс пытки и реакцию на него).
- Пытать жертву можно до тех пор, пока она способна отвечать на вопросы (в сознании).
- Жертва, ответившая на вопросы палача, иммунна к повторному воздействию на ту же Точку на протяжении 6 часов. Т. е. если палач угадал, что вы боитесь темноты, и заставил вас рассказать, зачем вы на самом деле убили оверсира Академии, следующие 6 часов вы можете смело игнорировать попытки манипулировать этим вашим страхом. Но для того, кто продвинулся выше в искусстве пыток, это правило работает иначе, и он покажет вам знак, подтверждающий его умения (внимательно прочитайте его). Знаки получают на игре в ходе занятий.
- Уроки пыток могут дать новые знания и умения, например, как искать Точки, не причиняя вреда жертве, как заставить жертву дольше отвечать на вопросы или как не совершать фатальных ошибок (на определенном уровне мастерства кубик можно не кидать). Тот, кто продвинулся в искусстве пыток, получит знак, подтверждающий его умения.
- Таймер, регулирующий время ответа на вопросы, и кубик — проблема палача. Если он не озаботился, забыл или не показал результат или таймер жертве, она может трактовать значения в свою пользу. Например забыли включить таймер при ответе на вопрос — не удивляйтесь, если ответ закончится за 10 секунд.
- Важно! Искусные палачи умеют искать болевые точки, не причиняя жертве вреда. Они покажут соответствующий знак (внимательно прочитайте его) и произнесут словесный маркер «Начнем/продолжим веселье» перед каждой попыткой, которая не повредит жертве.
- Жертва считает свои хиты сама. Если маркера не было, значит, каждая попытка снимает хит.

VII. Модель медитации

«Куда ты попадаешь во время медитаций?»

«В особое состояние ума и тела, где я снова знакомлю себя с простотой»

— Энакин Скайуокер и Оби-Ван Кеноби

«Медитация — необходимая часть сражения. Нужно найти свой внутренний центр...»

На нашей игре медитация разделяется на обычную и боевую. Боевая медитация видоизменена относительно той, что описана в «Википедии», сделано это для нужд игры. Фэнам Бастилы просьба сильно не печалиться.

Медитацией (ни той, ни другой) на начало игры не владеет никто из персонажей игроков, этому нужно научиться на игре (возможно, на самых ранних стадиях).

Обычная медитация возможна только в Залах для медитации в Академии или особых местах Силы (будут отмечены на игре). Боевая медитация возможна где угодно.

Для чего нужна обычная медитация

- При обычной медитации персонаж может обратиться к Силе с тем вопросом, который его интересует. Однако помните, Темная сторона изменчива... И ответа не стоит ждать сразу же, иногда он может прийти и через час, и позже, или не прийти вовсе...
- При обычной медитации персонаж может сосредоточиться и понять, в чем он стал сильнее (читай — в зале для медитации вложить очки умений и улучшить свои способности по общей системе развития персонажа через книгу Силы). ***!Важно — в месте для медитации внутри Академии можно будет распределять новые очки по способностям и НЕ умея в медитацию как таковую (поза лотоса все еще нужна); но не умея в медитацию, нельзя распределять очки в местах Силы вне стен Академии!***

Для вопрошания Темной стороны Силы необходимо использовать телефон (желательно не сильно демонстрируя его всем) для SMS-переписки с мастерами. Сообщения должны быть не слишком длинными, и только sms, не mms!

Для этого мы просим всех игроков заранее в [своем профиле в джойне](#) указать свой номер телефона, а в заявке — название оператора. На время игры мы подключим номера к специальной мастерской базе SMS-оповещений.

Для чего нужна боевая медитация

Боевая медитация необходима для восполнения пула способности Силы и специальных навыков в схватках. До новой боевой медитации потраченные способности и навыки использовать нельзя!

Боевая медитация возможна где угодно, отыгрыш ее — это сесть в позу лотоса и прослушать 1 трек из альбома музыки для медитации. Об этом подробнее ниже.

При боевой медитации невозможно то, что возможно во время обычной, если только вы не находитесь в месте Силы или зале для медитаций — тогда можно одновременно применять оба вида медитации.

Обязательный отыгрыш медитаций

1. При отыгрыше медитаций необходимо сесть в позу лотоса, вставить в оба уха наушники и прослушивать треки музыки для медитации.
2. В случае обычной медитации это возможно делать только в Залах для медитации и в специальных местах Силы. В случае боевой медитации — где угодно.
3. При медитации игрок через наушники прослушивает на плеере или телефоне музыку для медитации. Наушники должны быть вставлены в оба уха. Единственное исключение — если два игрока (не более) решили провести единую медитацию: тогда они должны решить, кто начинает медитацию первым и делится своим вторым наушником и, соответственно, музыкой (читай — своим настроением) в медитации. Совместная медитация — всегда лицом друг к другу.
4. **Музыка для медитации — [это альбом треков](#), созданный мастерами, который вам необходимо скачать на ваши телефоны или плееры.** В этом альбоме каждый трек означает свой настрой в медитации. Этот момент — какие треки прослушивать в какой момент времени — на отыгрыш игроков, это их собственное погружение в игру.
5. Для боевой медитации нужно сесть в позу лотоса, выбрать ОДИН ЛЮБОЙ подходящий по настрою и ситуации трек из альбома и ПОЛНОСТЬЮ НЕПРЕРЫВНО прослушать его от начала и до конца (это примерно 4+ минуты времени). Если это удалось, вы восстановили ваш имеющийся пул способностей Силы и специальных навыков. Если вас что-то или кто-то прервал — не восстановили, и нужно слушать трек по новой.

Музыка для медитаций

Альбом для скачивания для ваших телефонов/плееров

<https://drive.google.com/open?id=1wnEFr6vdR2e7qZm2mEVt8XJpZUfmHF5g>

VIII. Правила по медицине

У персонажей возможны два вида ранений: легкое и тяжелое (подробнее см. правила по боевым взаимодействиям).

Лечение может происходить в специальной медицинской капсуле, находящейся в одном из помещений Академии. Также возможно самостоятельное лечение «в поле» при помощи особых препаратов или форсовой техники.

Медицинский кабинет

Медицинский кабинет Академии — игровое помещение, которым управляет врач — сотрудник персонала Академии.

В нем находится капсула — резервуар с целебной жидкостью кольто (бакта еще не распространена в наши времена).

- Для лечения легкого ранения необходимо побыть в капсуле 5 минут (сразу после этого у персонажа восстанавливается 1 хит). После капсулы, если требуется дополнительное восстановление хитов, надо в течение 10 минут побыть в стационаре при медицинском кабинете. После этого все хиты персонажа считаются восстановленными.
- Для лечения тяжелого ранения необходимо побыть в капсуле 5 минут (сразу после этого у персонажа восстанавливается 1 хит). После капсулы, если персонаж хочет восстановить все свои хиты (а не только 1 хит из капсулы), то надо в течение 10 минут побыть в стационаре при медицинском кабинете под наблюдением врача и при помощи оного нанести на себя заметный шрам гримом (в определенном кол-ве будет предоставлен медицинским кабинетом. Можно привозить на игру с собой, гример от МГ будет. Также напоминаем, что можно привозить грим для преобразований своего внешнего вида под влиянием Темной стороны). По истечении 10 минут в стационаре персонаж вылечивает все свои текущие хиты.

Самостоятельное (без наличия медика-игротеха) лечение в капсуле технически возможно. Для этого нужен (это обязательно) второй человек, который проведет инстинктивно понятный набор действий за условным пультом работы резервуара. Тайминг и прочее по лечению остаются в силе. *В рамках мира игры Сила на расстоянии не работает. Так как манипуляций за пультом много, не просто нажать одну кнопку или потянуть один рычаг.*

Особые препараты (медпаки и боевые наркотики)

Все препараты на игре¹ отыгрываются надеванием на руку определенного светящегося браслета (игровой ресурс, находится по игре, предоставляется мастерами). Все такие препараты восстанавливают хиты, наркотики также дают сайд-эффекты.

¹ Оверсыры могут лечить новационными мед-инъекциями (игротехи сообщат, если посчитают нужным).

Браслет носится не меньше часа. Если не получается надеть на руку, можно продевать в петли одежды или повесить на пояс. Данный браслет в мире игры — индивидуальный медпак/боевой наркотик. Он одноразового применения. Будет лечить разное кол-во хитов.

Медпак нужно активизировать (покажем на старте игры как) и повесить на руку/одежду, как только происходят оба действия, происходит мгновенное восполнение хитов (их конкретное кол-во указано ниже). Отнимать/забирать медпак нужно, пока он не был использован.

- Малый медпак (имеет зеленый отличительный маркер) — лечит 1 потерянный хит.
- Большой медпак (имеет красный маркер) — лечит 4 хита (но не больше имеющихся всего).
- Боевые наркотики (имеет желтый маркер) — лечат 2 хита (но не больше имеющихся всего) + имеют разнообразные побочные действия (после применения сразу же открываем текст, идущий с наркотиком, и следуем описанному там эффекту! Обычно эффект действует 1 час).

Форсовая техника

Существует несколько форсовых техник, связанных с хитами. Начиная от ускоренного восстановления хитов и заканчивая возможностью отнимать хиты у персонажей (тем самым излечиваясь). Известные на начало игры детали см. в правилах по боевым взаимодействиям. Игрокам научиться этому можно будет на игре.

Боевое столкновение в мед.кабинете

Технически оно возможно. В случае нападения на раненого/раненых он/они могут быстро выбраться из капсулы в тех хитах, в которых в этот момент были, и пытаться сопротивляться. То есть, если персонаж все еще в тяжелом ранении, значит он в тяжелом ранении и его можно добить по правилам добивания.

IX. Правила по модели леса планеты Кхар Делба

Это еще одна модель, в которую можно будет поиграть у нас на игре. Но это не единственное, поверьте, что мы вам готовим.

Это правила по перемещению и взаимодействию по планете за пределами Академии. Они созданы для познания секретов планеты и проверки персонажами себя. Если вы найдете способ выйти за ворота (см. правила по дверям в рамках правил по боевым взаимодействиям, спецдействиям, способностям Силы), то далее действуйте согласно написанному ниже. Вам может понадобится фонарик (можно в телефоне) в темное время суток. В мире игры фонарик — это... фонарик. Планета Кхар Делба, на которой располагается Академия — дикая и неизведанная, хранящая призраки прошлого. Кто знает, что пытливый аколит может найти за пределами стен Академии...

На игре перед лесом будет краткая выжимка-инструкция данных правил.

Для прохождения Леса вам понадобится дайсокет на вашем телефоне. Каждому. Бросать нужно будет D6.

Что такое лес?

Это более сотни точечных локаций, связанных между собой «тропами» — веревками разной длины.

- Каждая тропа связывает только две локации.
- Передвигаться можно только по тропам, держась за веревку. Игровые взаимодействия возможны только в локациях.
- Нельзя отходить далеко от локации, в которой находятся ваши персонажи.
- По лесу можно перемещаться в одиночестве или малыми группами:
 - Лес — опасное место, одиночке в нем выжить непросто.
 - Максимальный размер группы — 5 человек.
- Мы не гарантируем, что вы вернетесь из леса живым. Невредимым же вы вернетесь, только если вам повезет.
- **После того как вы вышли из леса, никто из ходивших в этой группе не может войти в лес в течении 4 часов реального времени.** Исключение — если вас ведет игротехнический персонаж.

Входы и выходы

Леса Кхар Делба обнесены киперной лентой. Зайти в них можно только через проходы с табличкой «Вход».

- Пройти другим путем, не через один из входов, нельзя. На входе сообщите имена персонажей дежурному игротехнику (штурмовику) и, если есть, имя оверсира, по чьему заданию идете.
- Выход из леса возможен при соблюдении определенных условий. Если условия выполняются, выходите из леса немедленно, не задерживаясь на других точках. Сообщите игротехнику на выходе (штурмовику) имена своих персонажей и номер локации, с которой вы вышли. Если игротехника нет, запишите имена и номер локации в журнал, находящийся на выходе.
- Выйти из леса можно, если в тексте локации прямо и явно об этом написано.
- Выйти из леса можно, если у вас есть карточка «Вызов транспорта». Вы можете взять с собой любое количество человек из вашей группы. Карточку «Вызов транспорта» надо будет в этом случае сдать игротехнику на выходе из леса.

- На некоторых локациях невозможно использовать «Вызов транспорта», о чем будет указано в тексте локаций.
- Игротехники теоретически могут вывести вас из леса с любой локацией. Или переместить на любую.
- Игротехнические локации (данжи) иногда не работают.
- После того как вы вышли из леса, никто из ходивших в этой группе не может войти в лес в течении 4 часов. Исключение — если вас ведет игротехнический персонаж.

Группы и нежданные встречи

Войти в лес можно группой от 1 до 5 человек, перемещаться дальше надо всегда не более чем впятером.

- От двух соседних табличек нельзя переговариваться — считается, что вы достаточно далеко друг от друга.
- Если вы пересеклись с другой группой на одной локацией — вы можете взаимодействовать (например, подраться, или объединить усилия), только если суммарное количество человек в обеих группах не превышает пяти.
 - Возможен переход отдельных игроков одной группы в другую, если в итоге в пополняемой группе количество игроков не превысит пяти.
- Вы можете разделить свою группу, оставив кого-то на месте или отправив в другом направлении. Но в таком случае приключение возле таблички происходит РОВНО с той группой, что туда дошла. Добегать в процессе остальным — уже нельзя. Объединиться можно только после того, как с обеими группами по отдельности у таблички произойдут все эффекты.
- При прочих равных та группа, что пришла на локацию первой, играет согласно текстам и их инструкциям. Прогнать или подвинуть ее нельзя.
 - Вторая группа должна при этом ожидать завершения локационного отыгрыша первой группы. После этого возможно взаимодействовать с ней (если суммарное количество игроков меньше 5) или подождать ее ухода и войти на локацию.

Локации

На каждой локации вы можете найти:

- Тексты — всегда. В текстах описано, что видят ваши персонажи в этой локации и какие варианты действий им предлагаются.
 - В каждом тексте локации записан номер локации (цифры в круге).
 - На одной локации может быть от одного до трех текстов. Тексты непобираемы, оставляйте их на локации после прочтения. Если вы вытащили текст из конверта — **вложите обратно в тот же конверт**.
 - Часть текстов может быть прочитана только персонажами с определенными стартовыми навыками и навыками Силы. Это будет сказано.
 - Тексты делятся на игровую описательную часть и игротехническую инструкцию.
 - Игротехническая инструкция выделена жирным шрифтом и содержит обязательные к исполнению инструкции игрокам.

- Игротехнические инструкции исполнять в порядке прочтения. Если после инструкции следует продолжение текста — описанное в нем случилось с вами ПОСЛЕ выполнения инструкции.
- Находки, информацию — опционально.
 - Находки размещены в непрозрачных пакетах или конвертах. Находки распределены по комплектам.
 - Комплект может состоять из одной или нескольких вещей (медпаки, карточки лута, наркотики и др.). Если комплект состоит из нескольких вещей, они скреплены вместе (скотчем, скрепкой и т. п.).
 - На одной точке может быть несколько комплектов находок, но брать можно только один комплект по вашему выбору.
 - Брать находку можно только после того, как в тексте игротехнической инструкции встретилась фраза «Возьмите находку».
 - До прочтения этой фразы персонажи не видят находку.
 - Иногда игроки могут не получить находку или получить находку в неполном объеме. Условия получения находок прописаны в игротехнических инструкциях.
 - Если вы получили находку не полностью, лишние карточки верните в пакет НАХОДКИ.
- Проблемы — как получится, можете их избегать или, напротив, создавать.
 - На некоторых локациях при определенных условиях с персонажа могут быть списаны хиты вплоть до тяжрана, но по умолчанию не насмерть.
 - На некоторых локациях при определенных условиях персонаж может погибнуть. Эти условия всегда четко прописаны в текстах локации.
 - Персонажи, находясь на одной локации, могут друг друга и ранить, и убить.
 - Достаточно часто на локациях попадаются задачи класса «Разбери и собери головоломку». Головоломка прилагается к локации, ее нельзя уносить с локации. Головоломка моделирует процесс поиска решения / следов / скрытых троп и т. п., равно с приложением интеллектуальных усилий (рассудок) и интуитивных озарений (Сила). Всегда возвращайте головоломку в пакет, из которого его взяли.
- Игротехников — временами. Некоторые локации предполагают ваше с ними взаимодействие.
- Игровой антураж — редко. Большая часть локаций леса предполагает только текстовое оформление. Хотя обещаем, сам лес и даже некоторые руины — будут!

Как взаимодействовать на локациях:

1. Обойти или пропустить локацию нельзя. Рвать, разрушать, снимать таблички или веревки нельзя.
2. Прибыв на локацию, сразу же прочитайте текст в пакете «ТЕКСТ 1». Читайте ВСЛУХ. Кто-то один из группы читает остальным. Следуйте игротехническим инструкциям в порядке их прочтения, при необходимости прерывая чтение.
3. При выполнении определенных условий в ТЕКСТЕ 1 может содержаться инструкция прочитать текст в пакете ТЕКСТ 2. Если ТЕКСТ 2 могут прочитать только персонажи, для которых выполняется определенное условие, эти персонажи читают текст молча. Верните текст в пакет после прочтения.
4. Предметы из пакета «НАХОДКА» можно брать только, если в ТЕКСТЕ 1 или ТЕКСТЕ 2 есть фраза «Возьмите находку». Если в пакете несколько комплектов находок, берите **один** любой комплект.

5. Иногда в пакете «НАХОДКА» содержится дополнительный ТЕКСТ с описаниями и инструкциями.
6. Иногда вы можете потерять на локации какие-либо вещи. Условия потери вещей прописаны в текстах локаций. Складывайте потерянные вещи в пакет «НАХОДКА». Ни вы, ни кто-либо другой из вашей группы не могут забрать эти вещи обратно, если в текстах локации нет инструкции «Заберите свои вещи».
7. Иногда на локации появляются игротехники. Если они появились, прерывайте чтение и взаимодействуйте с игротехническими персонажами. По окончании взаимодействия игротех может указать, чтобы вы продолжали путь, не читая оставшиеся тексты данной локации.
8. Прочитав тексты и выполнив игротехнические инструкции, вы можете продолжать путь.
9. Если вы уже проходили эту локацию в ЭТОТ заход в лес — проходите ее без задержки, не читая текстов и не получая бонусов.
10. На многих локациях в зависимости от результатов броска кубика (D6) с вами может случиться или не случиться определенное событие. Зависимость событий от результатов бросков прописана в текстах локаций.
11. В некоторых случаях от результатов броска зависит, с кем именно из вашей группы случится определенное событие (кто кинул минимум или максимум). Если вы идете по лесу в одиночку, все такие события случились именно с вами.
12. Если вы умерли в лесу, ваши вещи могут забрать другие игроки из вашей группы. Если у вас не забрали какие-то вещи, положите их в пакет «НАХОДКА» и идите в мертвятник.
13. Если вы оказались в тяжроне, и на локации нет никого, кто мог бы (или хотел бы) вам помочь, ждите 15 минут (30 минут для нелюдей), можно звать на помощь. Если помощь не пришла, вы умерли. Оставьте все игровые вещи в пакете «НАХОДКА» и идите в мертвятник.

Тропы

Тропы по умолчанию однонаправленные (это условность моделирования).

- У локации может быть по несколько входящих и исходящих троп. А может не быть ни одной тропы.
- Тропа, по которой вы можете выйти с локации, помечена красной ленточкой со стороны текущей локации. Если тропа без ленточки — это входящая тропа, по ней перемещаться нельзя.
- Персонаж со стартовым навыком «Следопыт» может ходить по тропам, помеченным желтой лентой. Следопыт может вести с собой не-следопытов. При этом правило пятерых нарушено быть не должно. После смерти следопыта группа начинает двигаться по общим правилам. Если есть только исходящие тропы, помеченные желтым — остаетесь на месте. Выбраться вы можете, только если у вас есть карточка «Вызов транспорта» или если вас выведут игротехники или следопыт из другой группы.
- Вы можете научиться прокладывать новые тропы. Как — узнавайте по игре.
- Игротехники могут ходить по лесу свободно. Взаимодействовать (например, преследовать) с ними можно только в окрестностях локации (не дальше 10 метров). Если скрылись от вас — они сообщат.

Х. Принятые среди Ситов и не-Ситов обращения

1. К аколиту не-сит: *мой господин/сэр*. Если сухо, формально, можно «*аколит*» и на «вы». Но это на грани фола.
2. Аколит аколиту и прочие равные равному — склонение головы, глаза всегда в глаза, ведь удар может быть нанесен в любой момент. Обращение — по имени, как к равному. «*Аколит*» — если хочется подчеркнуть сухость общения, почти оскорбление.
3. Аколит Ученику (в академии также Оверсиру) — поклон в пояс, можно не отводя глаз. Обращение «*Ученик такой-то*», или «*Оверсир такой-то*», или «*Наставник*», на «вы» (русифицируем).
4. Аколит Лорду — встать на правое колено, руки, сжатые в кулаки, упереть в пол. Взгляд опустить, но если считаешь себя дерзким и способным пережить дерзость — можно смотреть. Не подниматься, пока не позволено. Обращение — «*Лорд такой-то*», «*Мой лорд*». На «вы». Не обращаться, пока не позволено.
5. Аколит Дарту и Императору — встать на правое колено, руки, сжатые в кулаки, упереть в пол, взгляд всегда опущен. Не подниматься, пока не позволено. Обращение к Дарту — «*Владыка такой-то*», «*Владыка*». Обращение к Императору — «*Император*», «*Мой император*». Обращаться без дозволения — самоубийство.

При изменении статуса выше шаг действий смещается на один, обращения остаются.

К не-Ситам Ситы вольны обращаться как заблагорассудится. Но не забываем реалии, о которых мы сообщали ранее (про систему покровительства). Часто уместно обращаться по званиям, если перед вами солдаты.

Не-ситы перед Ситом встают на одно колено, если это не военные. Если военные — по стойке «смирно». При появлении Ученика и выше, при докладе такому Ситу — встать на одно колено. Если идет торжественное построение, то по стойке «смирно», при том, как Сит проходит мимо солдат — встать на одно колено.

В Академии к аколитах местный гарнизон относится с формальным уважением и при обращении к ним встают по стойке «смирно». Надо понимать, что у гарнизона есть четкие инструкции от руководства Академии насчет взаимодействия с аколитами Академии, и вряд ли стоит ожидать, что солдаты будут выполнять прихоти обучающихся. За ними стоят более серьезные и влиятельные Ситы, и их они боятся больше.

XI. Индивидуальные стартовые преимущества персонажей

На нашей игре большинство умений и знаний персонажи будут приобретать в ходе игры. В этом вся соль. Однако у каждого персонажа есть своя история за душой, свое происхождение, свои индивидуальные навыки, приобретенные до Академии. Мы решили, что необходимо отбалансировать подобное и дать каждому возможность улучшить своего персонажа, исходя из вашего понимания его жизни до начала игры. Эти правила позволят подчеркнуть, чего добился персонаж к началу игры.

Каждый игрок должен выбрать **одно** стартовое преимущество для своего персонажа, обусловленное сюжетно, и отметить его в своей заявке в появившемся новом окне. На старт игры ваш персонаж будет обладать именно этим преимуществом.

!Важно! МГ может не согласовать выбранное преимущество и по разным причинам предложить иное из списка. Это вы проработаете с вашим куратором.

1. Пилот

Плюсы в воздушном/космическом бою, реализованные компьютерной программой. Улучшение корабля пилота.

2. Навыки тактики

Раз в 8 часов может попросить игротеха переролить значение броска кубиков на комп.программе анализатора тактики (как вашего действия, так и чужого).

3. Хакер

Способен взламывать защищенные замки/терминалы/дроидов.

Правила по взлому будут позже и будут очень простыми. ЗВ в целом не про хитрый хакинг. Нужен будет телефон с ОС Android.

4. Следопыт

Имеет соответствующие игровые навыки; в рамках модели путешествий по планете сможет раз в 8 часов иметь право заглянуть в следующую локацию, понять, что там ждет его и его группу, и передумать идти либо подготовиться.

5. Скупщик краденого

Способен прятать вещи так, что при обыске их не находят (имеет право положить одну игровую вещь в **свой! один!** рюкзак/сумку/вещмешок).

6. Герой-любовник

Способен не отвечать на обязательный вопрос после секса. Не лгать, а именно не ответить, исходя из наличия этой способности (см. [правила по сексу и насилию](#)).

7. Шулер

При игре в карты/рулетку имеет право один раз в 8 часов перетянуть одну карту из основной колоды/потребовать перекинуть шарик рулетки. Перетягивает уже вслепую. Это игротехническое действие (моделируется шулерское мастерство), его не замечает никто. КРОМЕ персонажа с таким же навыком шулера! Он замечает. Кроме этого, он каждый раз при наборе 4 карт из боковой колоды, две карты берет вслепую, а две выбирает сам. Это игротехническое действие (моделируется шулерское мастерство), его не замечает никто. КРОМЕ персонажа с таким же навыком шулера! Он замечает.

8. Полезное родство

Кто-то из оверсиров оказывает тебе некоторое предпочтение.

9. Химик

Может создать медпак в кустарных условиях: раз в 8 часов получает от мастеров один медпак (лечит все хиты).

XII. Правила по пазааку

Пазаак — античная игра, уходящая корнями во времена Старой Республики. Поэтому на нашей игре она особенно в ходу. Это популярная азартная игра, цель которой — собрать 20 очков без перебора или подобраться к 20 очкам ближе, чем оппонент. Игрок с суммой очков, наиболее близкой к 20, выигрывал раунд, а игрок, выигравший наибольшее количество раундов из трех, выигрывал игру. Если в конце раунда очки противников равны, раунд не засчитывался ни одному из игроков.

Прообразом для пазаака послужил блэкджек (очко), поэтому правила у них схожие. Цель игры — набрать больше очков, чем у соперника, но не более 20.

Для игры используются:

- основная колода — 40 карт: от 1 до 10, четыре набора;
- боковая колода игрока — 10 специальных карт (их перечень ниже). При этом боковая колода формируется непосредственно перед игрой из всех доступных игроку карт: **либо у каждого игрока своя боковая колода, он выбирает 10 любимых карт, и из них тянет 4 карты, либо у игроков одна общая боковая колода в 10 карт на двоих, и они тянут из нее по 4 карты. Либо, если игроков за столом больше, то боковая колода должна иметь карт столько, чтобы каждому хватило по 4 карты.**

Карты для боковой колоды бывают следующих типов:

- Карты вида -1 , $+1$...

Использование этих карт может либо увеличить, либо уменьшить общую сумму очков.

- Карты вида ± 1 .

Значение карты (минус или плюс) можно изменять прямо в игре, **но только один раз: игрок выкладывает карту на стол и называет ее значение.** То есть эти карты универсальны.

• Золотые карты. Это особые карты, которые позволяют следующее:

$\pm 1T$ — выигрывать в ничьей. Эту карту нельзя выкладывать постфактум, она играет как карта ± 1 , но в случае ничьей дает победу своему обладателю. Например: у вашего противника 20 очков, вы тянете карту из общей колоды — и у вас 19 очков, а на руках у вас есть карта $\pm 1T$, вы выкладываете ее на стол, и у вас 20 очков — ничья, но у вас преимущество в виде этой карты и ее значения «Т» — вы победили в этом раунде при изначальной общей ничьей.

D — удваивать последнюю сыгранную карту. Удваивает ту карту, которую вы только что вытянули из общей колоды, а не ту, которую вам захочется.

$\pm 1/2$, $\pm 3/4$, $\pm 5/6$ — то же самое, что $\pm$ -карты, но можно выбрать номинал.

3&6, 2&4 — лежащие на столе игрока карты с указанными значениями меняют знак на противоположный. Например: на столе перед игроком лежат карты номиналом «3», «7», «6», «-3» и «2», он выкладывает свою карту «3&6» из боковой колоды — это значит, что все карты номиналом «3» и «6» меняют знак на противоположный, т. е. на «-» или «+», и теперь у игрока такой подсчет очков: -3, 7, -6, 3, 2.

Ход игры таков:

1. Сначала оба игрока собирают боковую колоду в десять карт (каждый свою собственную, или одну общую). Из них случайным образом вслепую выбираются 4 карты, которые будут использоваться в игре. Это делается один раз на всю текущую игру. То есть на 3 раунда, как тратить эти 4 карты по ходу трех раундов — на усмотрение игрока. При этом если идут три ничьи подряд, то играется до первого победного раунда одного из участников, кто первым победил, тот и выиграл игру. Если при этом у игроков закончились все карты боковой колоды — они продолжают играть без них до победы одного из участников.
2. Далее игроки по очереди берут карты из основной колоды в 40 карт.

2а. Важное правило! Так как у нас персонажи игроков чувствительны к Силе, один раз за одну игру (т. е. один раз за 3 раунда) они могут, перед тем как вытянуть карту из колоды (причем это может быть или боковая, или основная), согласно пунктам 1 или 2, объявить «использую Силу», подсмотреть значение карты, и если оно не нравится, потянуть уже вслепую иную карту. Сама Сила помогает это все проверить незаметно. Важно, что если рядом находится другой чувствительный к Силе и слышит фразу, обозначающую воздействие Силы (сама фраза в мире игры не произносилась), он однозначно понимает, что происходит. Реакция — на его усмотрение.

3. После взятия карты из основной колоды игрок открыто кладет ее на стол и может дополнительно использовать одну из своих карт для изменения суммы очков. За один ход можно взять только одну карту из основной колоды и использовать только одну из четырех карт боковой колоды на руках (нельзя класть на стол за один ход две и более карт из боковой колоды, чтобы скорректировать количество очков).

4. Игрок обязан завершить ход или сделать лас. Во втором случае сумма очков игрока фиксируется, и игрок в данном раунде не может больше брать карты.

5. Набрав больше 20 очков и не имея возможности понизить эту сумму, игрок автоматически проигрывает.

6. Раунд считается оконченным вничью, если набрано одинаковое количество очков у обоих игроков.

7. Как только кто-то проигрывает, выигрывает или объявляется ничья, заканчивается раунд.

8. Чтобы выиграть игру в пазаак, нужно одержать большинство побед в трех раундах. В случае трех и более ничьих, в игре побеждает тот, кто первым выигрывает хотя один раунд.

Особенности.

- Набрав ровно 20 очков, игрок автоматически пасует.

- Если игрок без перебора по очкам выкладывает на стол девять карт (карты из боковой колоды тоже считаются), он выигрывает, даже если сумма его очков меньше 20, а у оппонента 20. Если оба игрока смогли выложить на стол без перебора по 9 карт, то будет ничья.

Стартовое преимущество «Шулер»:

При игре в карты/рулетку шулер имеет право один раз в 8 часов перетянуть одну карту из основной колоды/потребовать перекинуть шарик рулетки. Перетягивает уже вслепую. Это игротехническое действие (моделируется шулерское мастерство), его не замечает никто. КРОМЕ персонажа с таким же навыком шулера! Он замечает. Кроме этого, он, при наборе 4 карт из боковой колоды, две карты берет вслепую, а две выбирает сам. Это игротехническое действие (моделируется шулерское мастерство), его не замечает никто. КРОМЕ персонажа с таким же навыком шулера! Он замечает.