

ПРАВИЛА РИ «ЧУМА В ЛАНКМАРЕ»

1. Правила по боёвке

Общие правила

1. Боевая система хитовая. У каждого персонажа есть 3 хита. Любой доспех, в т.ч. шлем, добавляет ещё 1 хит. Стёганая поддоспешная одежда доспехом не считается. Хитов может быть не больше пяти: 3 нательных, 1 за доспех и 1 особый.
2. Хиты снимаются во время боевых взаимодействий и в некоторых особых случаях. После боя восстанавливаются все хиты, если их количество на момент окончания боя было 1 или больше.
3. Персонаж считается тяжелораненым, если количество его хитов меньше 1. В состоянии тяжёлого ранения нельзя осуществлять никакие действия, передвижения, громко разговаривать. Если тяжелораненому не была оказана помощь, он умирает через 10 минут после получения ранения. Стабилизировать тяжёлое ранение можно перевязкой. Для перевязки нужно наложить на место ранения повязку из светлой ткани (не бинт современного типа; подойдёт бязь, ситец и т.д.), допускается наложение повязки поверх одежды (но не поверх доспеха или поддоспешника). Перевязку может делать любой игрок. Раненый, которому сделали перевязку, может обойтись без лечения в течение 30 минут, однако хиты у него не восстанавливаются. Тяжёлое ранение лечится зельями (см. правила по алхимии).
4. При наступлении смерти персонажа игрок должен находиться на месте смерти в течение 10 минут (лежать либо сидеть), а затем надеть на голову белую повязку и молча проследовать на кладбище, оставив все игровые ценности на месте смерти.
5. Персонажа, находящегося в состоянии тяжёлого ранения, можно добить. Для добивания нужно обозначить удар оружием и сказать «добиваю» или аналогичное по смыслу.

Оружие и доспехи

1. Оружие снимает 1 хит.
2. На игру допускается:
 - клинковое оружие, изготовленное из дюрала и текстолита;
 - древковое оружие (включая топоры), боевая часть которого изготовлена из резины, реактопласта либо иного нетвёрдого материала;
 - любое LARP (протектированное) оружие.
3. Стрелкового и метательного оружия на игре нет.
4. Оружие должно аккуратно выглядеть, не иметь зазубрин, трещин, заноз, острых выступающих элементов. Боевая часть оружия должна быть серебристого либо чёрного цвета. Оружие из нестандартных материалов проходит отдельный допуск до игры.
5. Доспехи должны выглядеть прилично. Рваное, ржавое и мятые привозить не следует. Из щитов допускаются только баклеры, зато ими можно пользоваться без шлема.

Боевые взаимодействия

1. Время боевых взаимодействий разделяется на «день» (с 8:00 до 22:00) и «ночь» (с 22:00 до 8:00). Днём можно использовать любое допущенное оружие, кроме тямбар. Ночью можно использовать тямбары, LARP-оружие, а также ножи/кинжалы общей длиной не более 40 см.
2. Поражаемая зона: корпус, руки до локтей, ноги до колен.
Непоражаемая зона: руки ниже локтей, ноги ниже колена.
Удары в шею, пах, лицо, голову запрещены.

3. Разрешены рубящие удары игровым оружием в поражаемую зону. Колющие удары разрешены только копьями. Колоть в голову запрещено. Приём «швейная машинка» засчитывается как один удар.

4. Оглушения и кулуарного убийства на игре нет.

5. Связывание моделируется несильным перевязыванием рук или ног игрока верёвкой, так, чтобы по жизни игрок имел возможность освободиться самостоятельно, но по игре самостоятельно развязаться нельзя. Связанный игрок имеет ту свободу движений, какую дают ему путы. Игрок может освободиться от верёвок с помощью любого игрового оружия. Для этого ему надо «резать» этим оружием верёвки не менее 1 минуты. Любой другой игрок (кроме тех, кто тоже связан) может развязать верёвки и освободить связанного. В связанном состоянии игрок может находиться не больше 1 часа, после чего он может сам снять верёвки и сбежать.

6. Обыск производится по игре. Обыскивающий называет места (правый карман, левый ботинок и т.д.), а обыскиваемый обязан отдать все игровые ценности, которые находятся в этом месте.

2. Правила по алхимии

1. На игре присутствуют зелья. Зелья дают разный эффект, например, лечение тяжелого ранения или снятие проклятия.

2. Зелья готовятся путём смешивания ингредиентов, всего ингредиентов существует четыре. Для приготовления зелья необходима основа («сольвент»), на которой размещаются ингредиенты.

Все зелья одноразовые, повторное использование сольвентов и ингредиентов не допускается. Использованное зелье следует сдать ближайшему мастеру.

3. Каждый алхимик должен иметь книгу рецептов, в которой содержатся сведения об известных зельях.

Любой, у кого есть эта книга, может создавать зелья, но никто не может создавать зелья без книги.

4. Новые рецепты можно узнать у другого алхимика, добыть более подробную книгу или попытаться открыть их путём эксперимента, но результаты эксперимента могут быть непредсказуемы.

5. Сольвенты, компоненты зелий и книги рецептов — это игровые предметы, т.е. они отчуждаемы.

6. Любое зелье состоит из 4 компонентов, как минимум три из них должны быть разными: может быть зелье ABCD, зелье AABC, но зелья AABV быть не может.

Порядок расположения компонентов влияет на эффект: составы ABCD и DCBA будут иметь разные свойства.

7. Чтобы создать зелье, нужно заполнить сольвент (моделируется пробиркой; игровой предмет, вводится в игру мастерами) любой пригодной для питья жидкостью и разместить на нём компоненты зелья.

8. Компоненты зелья (моделируются наклейками) размещаются на сольвенте сверху вниз, как на схеме: первый компонент у горлышка, последний — у дна.

9. Чтобы применить зелье, нужно его выпить или, изображая выпивание, вылить его на землю. Одно зелье может быть использовано только одним игроком.

3. Правила по болезни

1. Каждый персонаж в Ланкмаре уже заражён, и не важно, живёт он тут всю жизнь или приехал только вчера.

2. У каждого игрока есть карточка болезни, которую он обязан носить с собой.

3. На карточке находится таблица из двух столбцов с заклеенными строками: столбца симптомов и столбца эффектов.

«Симптомы» всегда ухудшают состояние персонажа, «эффекты» же могут быть в т.ч. положительными или нейтральными.

4. Строки в столбце симптомов открываются в начале каждого цикла (п. 7) и в некоторых других случаях. Состояние персонажа зависит от открывшегося текста.

5. Строки в столбце эффектов открываются во время взаимодействий с другими игроками. Когда игроки (как минимум двое) объединяются для какого-то совместного дела, любой из них может предложить всем открыть строку в столбце эффектов. Если все в группе согласны, то все открывают одну строку, если кто-то не согласен, то строку не открывает никто.

6. В некоторых случаях возможно закрытие уже открытых строк, поэтому рекомендуется иметь при себе какую-нибудь изоленту, чтобы можно было снова их заклеить.

7. Циклы, начиная со второго, длятся три часа. Первый цикл длится от начала игры и до 11:00 следующего дня.

I цикл: старт игры — 11:00 следующего дня

II цикл: 11:00 — 14:00

III цикл: 14:00 — 17:00

IV цикл: 17:00 — 20:00

V цикл: 20:00 — 23:00

После пятого цикла игра заканчивается. Первый симптом открывается через 1 час после начала игры. С началом каждого цикла игрок должен открыть самый верхний симптом в своей карточке. Текущее состояние персонажа зависит от последнего открытого симптома — каждый новый симптом "отменяет" действие старых.

8. Как открываются симптомы

Пример 1. Игрок А в 11:00 (начало II цикла) открывает второй симптом, а через час каким-то образом добывает лечебное зелье. Приняв это зелье, он закрывает этот симптом. Таким образом, в 14:00 (начало III цикла) ему нужно будет открыть снова второй симптом, а не третий, как если бы зелья у него не было.

Пример 2. Игрок Б в 11:00 открывает второй симптом, а потом находит странный артефакт. Он берёт этот артефакт в руки и тут же узнаёт, что ему нужно немедленно открыть следующий симптом. Он его открывает, и к 14:00, времени начала следующего цикла, ему уже нужно открыть не третий, а четвёртый симптом в списке.

Пример 3. Игрок В в 11:00 открывает второй симптом, а потом ложится на завалинку с графином напитка. Через три часа, в 14:00, ему надо открыть следующий симптом.

4. Деньги

Финансовая система Ланкмара всегда отличалась запутанностью. В городе имеют широкое хождение как местные монеты, так и денежные знаки поглощенных соседей. Тем не менее можно выделить основные платежные единицы.

Прежде всего это самая мелкая расхожая монета, железный тик. За пределами Ланкмара их и за деньги-то не считают. Во все времена их чеканили тоннами, и, кажется, это единственная исконно ланкмарская монета. Тики принимают всех годов чеканки, если они не слишком проржавели и на них видно хоть какое-то изображение: колос (на старых) или символ Гильдий, рука с глазом, на современных. Круглые тики не получили широкого распространения, т.к. для их изготовления необходимо прикладывать определенное старание.

Бронзовый агол — это уже серьёзно. В нем, по идее, целых 12 тиков, но это не точно. Имеют хождение аголы разных правлений, которые постепенно вытесняются единообразной монетой с ланкмарским гербом — черепом в короне.

Серебряный смердук — это истинный царь серьезных сделок. В начале своего правления каждый король Ланкмара мобилизовывал финансовые возможности города, выпуская новую серию монет, зачастую с собственным портретом, чтобы вскоре выяснить — новенькие смердуки быстро оседают по карманам и кубышкам, а расчёты привычно переходят на вес серебра или иностранные монеты худшего качества. В смердуке в зависимости от года выпуска от 12 («кораблик») до 20 («бородач с котом») аголов. В последние десятилетия казна отдала чеканку серебряных монет на откуп Гильдиям, в результате чего появился классический смердук на 14 аголов, на котором изображён человек в капюшоне с кубком.

Золотой рильк — редкое природное явление. Средний ланкмарец видел его всего несколько раз в жизни, и то в чужих руках. Имеют хождение в основном иностранные монеты, пришедшие с востока, к примеру, старые тонкие золотые с крысиными богами города Илтхмара (на девять смердуков). Достаточно часто встречаются более увесистые монеты из подземного города Квормалла, на которых изображена рука сокольника с хищной птицей (на самом деле это царский погребальный обряд, но об этом мало кто задумывается). Эти тянут на целых 15 смердуков. По всей видимости, из подобных монет и были перечеканены старые ланкмарские золотые с уже известным нам гербом — черепом, короной и мечами. Обидно, но за них дают всего 13 смердуков с мелочью — ну или как договоритесь.

Глюльдич — алмаз, вплавленный в янтарь, — персонаж мифов и легенд. Очевидно, что в королевском замке на холме стоят сундуки, забитые до верха такими драгоценностями, но в реальности никто даже не пытается врать, что видел подобное богатство. За глюльдич, наверное, можно купить целиком целую улицу со всеми жителями или целую флотилию кораблей. Как платёжное средство он, конечно, не рассматривается и фиксированной стоимости иметь, конечно, не может. Никому не говорите, если нашли его.

Если вкратце, подсчёт такой:

1 рильк = 9–15 смердуков = 108–300 аголов = до 3600 тиков, но вы попробуйте найдите того, кто бы разменял вам один рильк на мелочь.

5. Антураж

Никаких строгих требований у нас нет, однако костюм игрока и все элементы снаряжения должны быть в средневековой или фэнтезийной стилистике. Рекомендуется брать за основу европейский, древнерусский либо «восточный» костюм 9–17 века; то же относится к оружию и доспехам.

Современная одежда и обувь (камуфляж, кроссовки и т.д.), а также элементы костюма с символикой, явно относящейся к другому сеттингу (нильфгаардские гербы, звёзды хаоса и т.д.), недопустимы.

Приветствуются костюмы из натуральных тканей и «историческая» обувь.

На игре следует пользоваться только антуражным светом (рекомендуются стилизованные светодиодные свечи и фонари), современные фонарики допустимы только в пожизнёвой зоне.

6. Религия и смерть

В мире Ланкмара великое множество всевозможных вер. В городе есть специальная улица Богов, где в её начале, около ворот, тусуются нищие проповедники, пришедшие в город вчера, а в самом конце стоят богатые обитатели старых и уважаемых религий. В самом конце улицы, на холме, уже в старинной части города, стоит заброшенное святилище с колокольной,

посвященное древним богам Ланкмара, куда уже давно никто не ходит. Некоторые культы быстро исчезают, другие — продвигаются до обеспеченной середины, раз в сто-двести лет талантливое божество занимают лидирующие позиции. Ваш персонаж может быть приверженцем любой религии — раньше, может, и помогало, но теперь нет — на время Чумы боги отвернулись от Ланкмара.

Другое дело — это посмертное существование. С религией оно не связано никак. Каждый человек в мире не верит, а твёрдо знает — на северо-востоке есть Страна Теней, в самом сердце которой стоит холодный пустой замок, в котором на троне сидит печальная Смерть. Об этом не принято говорить. В Стране Теней, за редчайшим исключением, никто не бывал. Люди точно знают, что Смерть придёт за каждым — но возьмёт с собой в качестве Тени лишь избранных, тех, кто был могущественен при жизни (хотя ведущие колдуны живут столетиями и как-то не торопятся помирать), или тех, чья душа, обожжённая горем, никак не может успокоиться после смерти.

На момент игры святилище богов-основателей Ланкмара присмотрела для себя Смерть. Ваш персонаж, сдохнув как собака, обязан молча лежать или сидеть на месте смерти и через 10 минут отправиться туда (во всех остальных случаях смерти — тоже, но давайте будем реалистами), надев белую повязку и оставив на месте смерти все свои игровые ценности. Друзья и близкие покойного могут как угодно проститься с телом — совершить религиозные церемонии, похоронить на кладбище, помянуть в кабаке, забрать ценности и столкнуть в канаву или же бросить все как есть. Тени покойного будет предложено некоторое время подумать о пройденном жизненном пути, а затем сыграть в увлекательную игру.

И последнее. Зайти-то в храм старых богов можно, а вот выйти живым — нет. Подумайте, надо ли вам это.