

ПРАВИЛА ПАВИЛЬОННОЙ РОЛЕВОЙ ИГРЫ



ТВОРЧЕСКАЯ ГРУППА “МАЛЕНЬКАЯ ШВЕЙЦАРИЯ”

ПРИ ПОДДЕРЖКЕ
МАСТЕРСКОЙ ГРУППЫ “СЕРЕБРЯНЫЙ ЕДИНОРОГ”



г. Ростов-на-Дону
2013г.

1. НАЧАЛО И ОСНОВЫ ИГРЫ

1. В начале игры все игроки получают 5 часов, которые они самостоятельно распределяют на Начальное Личное и Наличное Время.
2. Путем броска кубика определяется Возраст игрока от 25 до 70 лет и от 40 до 150 лет для полубогов.
1. Путем броска кубика определяется Возрастной Порог от 100 до 120 лет и от 200 до 240 для полубогов.

2. ЛИЧНОЕ И НАЛИЧНОЕ ВРЕМЯ

1. Личное Время – это время жизни на игре. Если заканчивается Личное Время игрок считается мертвым и отправляется в Чистилище. Индикатором Личного Времени является секундомер. Игрокам категорически запрещено без ведома мастеров или игротехов изменять показатели секундомера.
2. Наличное Время – это энергия которую можно тратить в своих целях: изготовление Течений Времени, ритуалы, экономические взаимодействия и т.д.
3. Личное Время можно превращать в Наличное, а Наличное можно превращать в Личное. Курс обмена один к одному.

3. ВОЗРАСТ

1. Возраст и Возрастной порог определяется в начале игры. Возрастной порог определяется один раз и не меняется в случае смерти игрока от старости или его нерождения. Возрастной порог можно изменить артефактом или ловушкой.
2. У всех игроков есть Пик Формы – Возраст, когда его способности являются максимально эффективными. Для каждого класса Пик формы свой.
3. У механика Пик Формы наступает в Возрасте от 1 года до 24 лет. В этом возрасте механик ничего не тратит на активацию боевых ТВ и бомб. С 25 до 70 силы механика ослабевают, стоимость применения ТВ становится выше (боевые ТВ: 0 – открытое, 20 – скрытое; бомбы: 40 – открытое, 80 – скрытое). От 71 до Возрастного порога механик тратит Время на применение как игроки других классов.
4. Пик формы фантазера является 25 – 70 лет. В этом возрасте фантазеры затрачивают наименьшее количество времени для создания Течений Времени. Фантазеры моложе 25 лет затрачивают такое же количество Времени как и на Пике формы, при этом есть 25% шанс неудачи при изготовлении Тече–

ния времени, т.е. траты ингредиентов впустую, определяется броском кубика. Фантазеры старше 70 лет затрачивают в два раза больше Времени на изготовление Течений времени и 50% шанс неудачи.

5. Пик формы чистильщика наступает в 61 год и продолжается до Возрастного порога. На пике формы чистильщики добывают в Чистилище в два раза больше ингредиентов. С 25 до лет 60 лет чистильщики в чистилище получают обычную норму ингредиентов. Чистильщики моложе 25 лет тратят в 2 раза больше Времени для вытаскивания Чистых (25 лет – Возрастной порог 10минX1D6, 0 – 25 лет 20минX1D6).
6. Пик формы полубогов 40–150 лет. В этом Возрасте полубоги на дуэли снимают 20 лет с конечностей и 30 лет с корпуса. Моложе 40 снимают обычное количество лет. Полубоги старше 150 лет снимают обычное количество лет, но тратят в два раза больше Времени на изменение собственного Возраста. (0–150 лет 5 лет за 5 минут; 151–Возрастной порог 5 лет за 10 минут).

4. ТЕЧЕНИЯ ВРЕМЕНИ

1. Течения времени – темпоральный энергетический алгоритм, позволяющий менять игрока или окружающую его реальность.
2. Течение времени можно получить: в Чудоториуме, на Древе, в час Будущего лично от Доктора, либо фантазер собирает ТВ из ингредиентов, добытых в Чистилище.
3. Готовые к употреблению ТВ моделируются специальной карточками, которыми можно свободно обмениваться.
4. Для активации ТВ для разных классов, в разных условиях требуется различное количество Времени.
5. При открытом применении ТВ затрачивается в два раза меньше Времени, чем при скрытом.
6. Открытое ТВ моделируется громким произнесением названия ТВ.
7. Скрытое ТВ моделируется оповещением мастера о применении ТВ на какого-либо игрока или комнату.
8. Течения Времени бывают пяти видов: боевые, бомбы, аграрные, артефактные и талисманы.
9. Боевые ТВ действуют на одного человека. Могут быть применены как на себя, так и на другого игрока.
10. Бомбы. ТВ Массового действия. Радиус действия одна комната. Действует на всех кто в комнате находится.

11. Аграрные ТВ применяются для апгрейда или порчи Древ.
12. Артефактные ТВ будучи примененными на Зерно Мысли или Философский Камень создают артефакты.
13. Талисман – это ТВ которые защищают игроков от действия злых хронников или ловушек.

5. ЧИСТИЛИЩЕ

1. Игротехническая зона, в которую отправляются умершие от старости или по–тери Личного Времени и становятся Чистыми.
2. В Чистилище Чистые находятся до того момента пока их не вытащит Чистильщик.
3. При выходе из Чистилища игроки получают Часовой Паек – 1 час Наличного Времени.
4. Чистый Чистильщик при желании может выйти сам через полчаса, но появляется он 15–летним юнцом.
5. Хронником Чистилища является Супермен.
6. В Час Настоящего Чистилище могут посещать чистильщики, где в мини–игре «Лабиринты Чистилища» они могут добыть ингредиенты или Философский Камень, который требуется для изготовления артефактов.
7. Чистые за половину Часового Пайка могут поиграть в «Лабиринты Чистилища», но только Чистые Чистильщики могут добыть Философский камень.

6. ЛИМБ

1. Игротехническая зона, в которую отправляются игроки, чей возраст стал равен нулю лет. Они становятся Нерожденными.
2. Через полчаса, они рождаются с половиной Начального Личного Времени в возрасте 20 лет.
3. Нерожденные могут играть в Лимбе в «Эврику» и заработать Зерно Мысли, заплатив половину Времени, которое им причитается при рождении.
4. Нерожденные механики, играя в «Эврику», кроме Зерна Мысли, могут зарабатывать и Наличное Время.
5. Хронником Лимба является Молл.
6. В час Будущего Лимб могут посещать механики, где в мини–игре «Эврика»–способны заработать Семя Идеи, Зерно Мысли и Наличное Время.
7. Механик может родиться из Лимба досрочно, но выходит в возрасте 80 лет, если же он отсидит полный срок, то выходит так же как и все 20–летним.

7. ЧУДОТОРИУМ

1. Игротехническая зона, в которой в час Прошлого фантазеры могут в игре «Времяварение» заработать много Течений Времени и немного Наличного Времени.
2. Хронником Чудоториума является Доктор.
3. Если в час Прошлого фантазер мертв, то его может заменить другой член квартета, но по двойному тарифу.
4. Стоимость посещения Чудоториума для фантазеров 30 минут, для все остальных 1 час.

8. ДУЭЛИ

1. Дуэль может быть инициирована только боевым Течением Времени “Вы подлец!”.
2. Дуэли проводятся на тямбарах.
3. На дуэль может быть вызван любой игрок вне зависимости от класса, но только при дуэли полубог против полубога, победитель получает возможность прокачать Древо.
4. Если ТВ было применено на фантазера, то ввиду его пацифистского мировоззрения, за него может вступить любой живой член квартета. Все остальные обязаны драться самостоятельно.
5. От каждого попадания тямбара изменяется Возраст игрока. При попадании по конечностям Возраст изменяется на 10 лет, по корпусу на 20 лет. В какую сторону изменяется Возраст (старение или омоложение) определяется перед дуэлью монеткой.
6. Если дуэль ведется на состаривание, то Возраст прибавляется, а проигравший игрок отправляется в Чистилище. Если же дуэль ведется на омоложение, то Возраст отнимается, а проигравший игрок отправляется в Лимб.
7. После вызова на дуэль полубоги не могут менять себе Возраст.
8. Перед дуэлью игрок имеет право передать все свое игровое имущество членам квартета. Личное Время конвертировать нельзя.

9. МАРОДЕРСТВО

1. Если один игрок выбил все Личное Время, состарил или же омолодил другого игрока, до попадания в Чистилище или Лимб, он может забрать у погибшего: Течения Времени, Артефакты, Наличное Время, Ловушки, Ингредиенты.
2. В течении 30 секунд мародер должен сказать погибшему “Мародерство”, а погибший игрок обязан отдать все игровые ценности.

3. Другие игроки имеют право помешать мародерству.

10. ФИЛОСОФСКИЙ КАМЕНЬ СЕМЯ ИДЕИ И ЗЕРНО МЫСЛИ

1. Философский камень добывают исключительно в Чистилище с помощью мини-игры «Лабиринты Чистилища».
2. Из Философского камня можно сделать Артефакты.
3. Семена Идеи и Зерна Мысли добывают исключительно в Лимбе с помощью мини-игры «Эврика».
4. Из Семян Идеи можно вырастить Древо.
5. Из Зерен Мысли можно сделать Артефакты.

11. ДРЕВА.

1. Древо – стратегический артефакт квартета.
2. У квартета может быть только одно Древо.
3. Древо выращивается из Семени Идеи и наделяется изначальным свойством по выбору квартета.
4. Древа имеют три уровня развития.
5. На первом уровне в Древо можно вложить до 2 часов, на втором до 4 часов и на третьем до 6 часов.
6. Прокачивать Древа по уровням могут полубоги сражаюсь на дуэли.
7. Древа бывают трех типов: Древо Времени, Древо Мудрости и Древо Клинического Дебилизма.
8. Древа можно улучшать с помощью Аграрных Течений Времени.
9. Полубог вкладывая Время в Древо в два раза увеличивает урожай Древа, но не апгрейды от аграрных ТВ.
10. Древо Времени – на этом Древе изначально выращивается только Время. Т.е. например вкладывая в проращивание час Времени, через час квартет получает урожай в 3 часа Наличного Времени, если вкладывает полубог то урожай равен 6 часам. Вкладывая два часа через час! получает 6 часов, полубог – 12 часов. Древо можно прокачивать аграрными Течениями Времени.
11. Древо Мудрости – это Древо дает урожай из Течений Времени. Т.е. вкладывая час Времени, вы получаете по одному боевому и аграрному ТВ, полубог получает по два боевых и аграрных ТВ. При вложении двух часов 2 боевых и два аграрных, полубог – 4 боевых и четыре аграрных и т.д. Древо можно прокачивать аграрными Течениями Времени.

12. Древо Клинического Дебилизма – только на этом Древе можно вырастить Темпоральные ловушки. Темпоральные Ловушки бывают двух типов: личные и массовые (на комнату). На Древе Клинического Дебилизма за 1 час можно получить 2 ловушки, полубог 4 ловушки и т.д. Древо можно прокачивать аграрными Течениями Времени.

12. АРТЕФАКТЫ

1. Артефакт – материальное воплощение Течений Времени, оказывающие на носителя определенные воздействия.
2. Изготавливаются артефакты из Зерна Мысли, Философского камня и Течения Времени.
3. Артефакты бывают одноразовые и постоянного действия.
4. Некоторые артефакты требуют подзарядки.
5. Артефакт моделируется бейджиком.
6. Чтобы артефакт влиял на игрока, бейджик должен быть прицеплен к одежде на видно месте. В кармане артефакт не работает.
7. Показывать что за артефакт влияет на вас в данный момент необязательно.
8. Артефакт можно передавать.
9. Некоторые Артефакты могут быть двухуровневыми.
10. Чтобы получить определенный Артефакт первого уровня необходимо иметь Зерно Мысли или Философский камень и воздействовать на них соответствующим артефактным Течением Времени.
11. Для получения артефакта второго уровня воздействовать артефактным ТВ нужно на Философский камень и Зерно мысли одновременно.

13. ХРОНИКИ И ИХ ЧАСЫ

1. Игровое время делиться на ряд отрезков времени называемых часами продолжительностью 60 минут. У каждого Хроника есть свой час.
2. Час Будущего – Хронник Доктор
3. Доктор (добрый) согласно определенной системе дарит ТВ игрокам.
4. Молл – открывает для механиков Лимб, где они играют в мини-игру “Эврика”.
5. Супермен (злой) согласно определенной системе вызывает на нечестную дуэль, даже фантазеров.
6. Час Настоящего – Хронник Молл
7. Доктор (злой) согласно определенной системе заражает “Скукой смертной”.
8. Молл (добрая) согласно определенной системе раздает игрокам Зерна Мысли.

9. Супермен открывает для чистильщиков Чистилище, где они играют в мини-игру "Лабиринты Чистилища".
10. Час Прошлого – Хронник Супермен
11. Доктор открывает Чудоториум для фантазеров, где они играют в мини-игру "Времяварение".
12. Молл (злая) согласно определенной системе забирает игроков в Лимб.
13. Супермен (добрый) согласно определенной системе дарит игрокам Наличное Время.

14. ЛОВУШКИ

1. Ловушки – темпоральный энергетический алгоритм, позволяющий менять игрока или окружающую его реальность.
2. Для активации Ловушек, кроме вкладывания в них небольшого количества Времени, требуется дополнительное действие.
3. Ловушки можно получить только с Древа Клинического Дебилизма.
4. Ловушки бывают Личными и Массовыми (на комнату).
5. Защитить от действия Ловушки может только ТВ Талисман «Искра разума».

Боевые Течения Времени	Действуют на конкретного человека
<i>Время Ч</i>	<i>На 15 минут любой игрок в квартете становится механиком. При применении ТВ на механика последний становится рандомно либо фантазером, либо чистильщиком.</i>
<i>Ледниковый период</i>	<i>ТВ на час "замораживает" возможность игрока пополнять Личное Время.</i>
<i>Квант милосердия</i>	<i>Снимает полчаса Личного времени, но отменяет действие наркотика "Мгновения счастья".</i>
<i>Вы подлец!</i>	<i>Игрок вызывает другого на дуэль. Победитель в дуэли «полубог против полубога» получает возможность прокачать любое Древо, не только свое.</i>
<i>Минута молчания</i>	<i>Игрок попавший под действие ТВ не может кастовать ТВ в течении часа.</i>
<i>Пробил час</i>	<i>Отнимает час Личного Времени. За каждые дополнительные полчаса Времени игрок может увеличить урон на один час.</i>

42	Когда на игрока кастуется ТВ появляется Главный Вопрос ответ на который 42. Сколько минут на секундомере? Если больше 42-х, то игроку добавляется полчаса личного времени, если меньше 42 отнимается час. Если равно 42, то добавляется час.
Мгновения счастья	Увеличивает Личное Время игрока на 15 минут. Наркотик. Свыше трех применений рандомно отправляет в Лимб или Чистилище с потерей Личного Времени. Действует раз в полчаса.
Столетняя война	Состаривает или омолаживает игрока на 10 лет по выбору кастующего. За каждые дополнительные полчаса Времени игрок может состарить жертву еще на 10 лет.
Из последних сил	Срабатывает за доли секунды до смерти поверженного игрока, но только в том случае, если у игрока есть 100 минут Наличного Времени. Снимает с игрока нанесшего последний удар 2 часа Личного Времени.
Великая депрессия	У игрока пропадает все Наличное Время
Эпоха Возрождения	Воскрешает игроков из Чистилища или Лимба. Из Чистилища выходят с «Часовым пайком», а из Лимба с половиной Начального Личного Времени в Возрасте 20 лет.

Бомбы	Действуют на комнату
Кот Шредингера	После срабатывания бомбы все игроки в комнате попавшие под ее действие имеют шанс спастись. Если им повезло то они остаются живы. Если нет, то они отправляются в Чистилище либо Лимб. Определяется броском кубика.
Секунда до взрыва	Бомба отложенного действия. Условно снимает с игроков три часа Личного времени. Если в течении полутора часов игроку причиняется какой-либо вред (временной или возрастной), то эти три часа списываются из Личного времени игрока. Если же за полтора часа ничего не произошло, то действие бомбы аннулируется.

<i>Дефективное время</i>	<i>У всех игроков находящихся в комнате портятся имеющиеся на руках ТВ. Испорченные ТВ имеют 50% шанс срабатывания (определяется кубиком).</i>
<i>День сурка</i>	<i>Делает комнату недоступной на полчаса. У игроков в комнате не отнимается Личное Время.</i>
Артефактные ТВ	
<i>Високосный год (2 ур.)</i>	<i>Увеличивает возрастной порог на 10/25 лет</i>
<i>Халиф на час (2 ур.)</i>	<i>На один/два часа у игрока любого класса в любом возрасте наступает пик формы. Артефакт требует зарядки - 30 минут.</i>
<i>Эффект близнецов</i>	<i>Может быть применен на другой артефакт, удваивая его. Одноразовый.</i>
<i>Рог изобилия</i>	<i>Защищает Древо от одного действия ТВ "Голодный год". Одноразовый. Действует привентивно.</i>
<i>Альтернативная история</i>	<i>При ношении данного артефакта игрок имеет возможность изменить ход событий. Если на игрока применили ТВ, то игрок активировав данный артефакт виртуально отматывает время назад для совершения какого-либо действия: нанести привентивный удар, сбежать от бомбы и т.д. Одноразовый.</i>
<i>Второе дыхание (2 ур.)</i>	<i>Увеличивает в два/три раза эффективность применяемого ТВ. Если по каким-либо причинам это невозможно, то артефакт уменьшает в два раза стоимость применения ТВ, у артефактных ТВ понижает стоимость. Одноразовый.</i>
<i>Рубашка новорожденного</i>	<i>Защищает от первого ТВ</i>
<i>Годы вспять (2 ур.)</i>	<i>Если игрок применил на себя это ТВ, то у него на час возникает щит. Если игрока под щитом атакуют, то с него снимаются годы, молодеет, за урон равный 10/20 минутам игрок молодеет на один год, 1/2 час = 6 лет, 2/4 часа = 12 лет и т.д.</i>

Аграрные ТВ	
00:00	ТВ позволяет выращивать на любом Древе ТВ типа бомба. Увеличивает Время Созревания на 15 минут, а Временной Вклад на 60 минут.
Время собирать камни	ТВ позволяет выращивать на любом Древе ТВ типа талисманы. Увеличивает Время Созревания на 5 минут, а Временной Вклад на 30 минут.
Со скоростью света	Уменьшает Время Созревания на 30 минут. Время Созревания не может быть меньше 30 минут.
Овертайм	Позволяет выращивать на Древе дополнительные 4 часа Времени. Увеличивает Время созревания на 15 минут.
Хронобонус	Позволяет выращивать на Древе на выбор игрока либо 4 боевых, либо 2 аграрных, либо 2 артефактных ТВ. Увеличивает Время созревания на 15 минут.
Переосмысление мира	На один час у любого Древа можно изменить изначальные свойства на Древо Времени или Древо Мудрости. Древо Клинического Дебилизма с помощью этого ТВ получить нельзя. Древо сохраняет уровень. Аграрные апгрейды временно не работают.
Голодный год	Убирает на цикл все положительные свойства от аграрных ТВ (апгрейдов) примененных на Древа, но все дополнительные затраты сохраняются. Одноразовое.
Лето в один день	Древо дает урожай через 10 минут. Одноразовое ТВ.

Талисманы	
Джеронимо	Защищает от враждебных действий Доктора
Восточный экспресс	Защищает от враждебных действий Молл
Криптонит	Защищает от враждебных действий Супермена
Искра разума	Защищает от ловушек с Древа Клинического Дебилизма.

Ловушки	
<i>Похититель вечности (личное)</i>	<i>Крадет половину Личного Времени жертвы, а половину украденного времени присваивается охотником.</i>
<i>Memento mori</i>	<i>У всех игроков находящихся в комнате возрастной порог понижается на 30 лет. Навсегда.</i>
<i>Ящик Пандоры (личное)</i>	<i>При попадении жертвы в эту ловушку, следующее кастуемое ТВ не срабатывает должным образом, а превращается в случайное ТВ.</i>
<i>Момент истины</i>	<i>Игроки попавшие под действие ловушки рандомно состариваются или омолаживаются. Если игрок состаривается, то его Возраст равен Возрастному порогу минус один год. Если игрок омолаживается, то его Возраст равен одному году.</i>
<i>Черная дыра</i>	<i>Ловушка случайным образом раскидывает игроков по Лимбу и Чистилищу.</i>
<i>Прощай оружие</i>	<i>Уничтожает все артефакты оказавшиеся в поле действия этой ловушки (комната).</i>
<i>Петля времени (личное)</i>	<i>Ловушка запирает игрока в одной комнате. Игрок может покинуть комнату через посещение Чистилища, Лимба, либо применив талисман "Искра разума".</i>
<i>Последняя фантазия</i>	<i>Превращает всех игроков попавших под действие данной ловушки в фантазеров на час.</i>