

Правила
полевой ролевой игры
“Сказки старой Руси”

Декларация Мастерской группы

Дорогие игроки!

Чтобы наша с вами игра была интересной, насыщенной и честной, мы обозначим несколько парадигм. Их понимание и принятие сделает игровой процесс комфортным как для вас, так и для нас.

Что мы **хотим** видеть на игре:

Отыгрыш.

Вы едете на ИГРУ. Из этого следует, что каждый должен придерживаться своей роли и вкладывать в нее душу. Ведь именно поэтому мы участвуем в подобных мероприятиях. Повседневная жизнь у вас 362 дня в году. Так можем же мы на 3 дня забыть о быте, работе, проблемах и погрузиться в волшебный мир меча и магии, где каждый из вас способен изменить мир.

Костюмы и антураж.

Все мы окажемся в другом мире, поэтому одежда, элементы быта, фурнитура и прочее должно соответствовать этому миру. Не стоит портить другим игру, одеваясь в повседневную одежду. Это будет только разрушать атмосферу и вызывать раздражение. А также за хороший антураж можно будет получить замечательные игровые бонусы.

Выполнение правил.

В группе представлены правила игрового процесса. Их не так много и не такие они уж и сложные, чтобы их игнорировать. Просто помните, что если вы нарушаете правила, то и другие сделают тоже самое. И удовольствия от этого не получит никто. Ответь на вопрос, зачем готовиться к игре, платить взносы, шить костюм и приехав на игру испортить ее саму себе?

Адекватное отношение к взносам.

Денежный вопрос всегда щепетилен. Поэтому обозначая размер взноса, поверьте, мы учитываем множество факторов, и стараемся сделать так, чтобы данная сумма не была обременительна для вас. Взнос будет увеличен ближе к игре, а также на полигоне. Поэтому просим вас своевременно его оплатить, чтобы мы могли больше времени уделить непосредственно подготовке мероприятия.

Что мы **не хотим** видеть на игре:

Пожизневка

У всех у нас есть друзья и люди, с которыми мы не ладим. Но может случиться так, что ваш лучший друг в игре окажется заклятым врагом. И отыграв эту ситуацию правильно, вы только добавите отличное воспоминание в историю вашей дружбы. Конечно, намного сложнее изобразить дружбу с неприятными вам людьми, но ведь это тоже своеобразное испытание. Тем более кто знает, как повернет игра, может вы еще и сможете скрестить с ним мечи)

Манчкинизм.

На игре нужно играть, а не выигрывать. Далеко не все роли предполагают, что вы станете самым умным, красивым и сильным на полигоне. Если вы отыгрываете, например, трактирщика или купца, то сделайте это правильно и достойно.

Чрезмерное употребление алкоголя.

Представить игру совсем без употребления спиртных напитков сложно, но это не повод “напиваться в хлам”. Вы можете причинить вред не только другим, но и себе. Не стоит никому портить отдых.

Запрещенные Вещества

Хочется верить, что этот пункт мы делаем “для галочки”, но все же. На игре запрещено хранение и употребление любых запрещенных веществ. Замеченные в нарушении данной парадигмы незамедлительно удаляются с полигона, заносятся в черный список нашей группы и настоятельно рекомендуются к занесению в черный список других мастерских групп.

Мусор

Игра будет проходить в лесу, не стоит усугублять их состояние. Ведь собрать за собой мусор это дело 5 минут. Давайте будем людьми, а не свиньями.

Дети.

Они неотъемлемая часть жизни многих людей, но им нет места на игре. Во-первых, лес опасен для детей без присмотра. Во-вторых, вы сами не сможете толком поиграть, нужно будет следить за ними. В-третьих, дети вряд ли смогут придерживаться роли, т.е. будет испорчена атмосфера. И в-четвертых, не все любят детей, давайте не будем играть на нервах у других.

Животные.

Животные — это хорошо, но не на полигоне. Они будут отвлекать ваше внимание и мешать другим игрокам. Да и аллергии никто не отменял.

Выделим еще одну парадигму - [мастера всегда правы.](#)

Мы вкладываем в эту игру свои силы, время, ресурсы. Стараемся чтобы вам было интересно играть, чтобы вы смогли почувствовать себя настоящим мудрым князем или коварным колдуном. Прописываем вам роли, общий сюжет и множество пересекающихся сюжетных линий, эпические квесты и романтические подвиги. Мы вкладываем в это свои знания и душу и ждем того же в ответ. Сделайте классный костюм, отыграйте так, чтобы профессиональные актеры завидовали вам, а главное оставайтесь людьми.

Если с какой-либо из этих парадигм вы не согласны, значит это не ваша игра.

Общие правила

- Данные правила являются основным регламентирующим документом для полевой ролевой игры "Сказки старой Руси".
 - Исполнение настоящих правил является обязательным условием участия в игре.
 - Никакие оправдания неспособности или нежелания понимать и соблюдать данные правила не принимаются.
 - Неисполнение или несоблюдение настоящих правил в любой форме является достаточным основанием для отстранения от участия в игре любого игрока в любой момент предыгровой подготовки или игры.
 - Подача игроком заявки на участие в игре одновременно означает и добровольное и неотменяемое до окончания игры принятие на себя обязательства безусловно соблюдать правила, а также признание права мастеров контролировать соблюдение правил, при необходимости осуществлять их толкование, применять санкции за их нарушение.
 - Обсуждение, оспаривание или коррекция правил допускается только до момента начала игры, если мастера сочтут необходимым таковое в качестве предыгровой подготовки.
 - Мастера полностью отказываются от ответственности за игроков, нарушающих данные правила.
- Игрок обязуется:
 - Известить Мастеров до начала игры о всех имеющихся у него заболеваниях, которые могут угрожать его жизни.
 - Подготовить и привезти с собой все необходимые лекарства.
 - В случае если существует риск для жизни, связанный со своевременным приемом лекарств, оповестить мастерскую группу, а также выбрать и проинформировать отдельного человека, который будет ответственен за ваше состояние здоровья.

- Подготовить все необходимое для проживания в лесу в течение игры. Включая, но не ограничиваясь:
 - Палатка пригодная для погодных условий и местности проводимой игры.
 - Индивидуальный комплект питания, включающий походную посуду.
 - Теплые вещи и спальник.
 - Предметы личной гигиены.
 - Индивидуальный набор первой помощи.
- На полигоне вести себя корректно, не уничивать достоинство и взгляды других игроков, не инициировать конфликты, не воровать и не портить чужое имущество.
- Соблюдать технику безопасности при обращении с огнем.
- На игре присутствовать в соответствующем роли костюме и иметь необходимую атрибутику.
- Не оставлять в пожизневой зоне игровые предметы.
- Подготовить весь необходимый реквизит для игры.
- Соблюдать весь свод правил проведения игры. Включая, но не ограничиваясь:
 - Общие Правила
 - Правила по боевым взаимодействиям
 - Правила по экономике
 - Правила по Магии
 - Прочие правила
- Ознакомиться и согласиться с Декларацией Мастерской группы и соблюдать условия, обозначенные в ней.
- Мастера обязуются:
 - Своевременно извещать игроков о любых изменениях в датах проведения игры, месте проведения игры, установленном взносе и регламенте игры.
 - Подготовить для игроков комфортное место и атмосферу для игры и проживания в месте проведения.
 - Обеспечить игроков дополнительным питанием и напитками за игровую валюту в рамках проводимой игры.

- В случае возникновения чрезвычайных ситуаций, требующих эвакуации игрока из зоны проведения игры, провести эвакуацию.
- Обеспечить наличие медиков на полигоне.
- Провести подготовку игровой зоны и постройку игровых локаций.
- Составить все необходимые правила для проведения игры и своевременно проинформировать о них игроков, а также предоставить к ним доступ для ознакомления.
- Решение спорных ситуаций:
 - Большая просьба к игрокам решать спорные вопросы, не выходя из роли и образа.
 - Все спорные ситуации, не разрешенные самостоятельно, разрешаются ближайшим к месту возникновения мастером.
 - Слово мастера является решающим для любой спорной ситуации и не подлежит обжалованию.
- Нарушение правил:
 - Игрок, нарушивший правила, подвергается наказанию со стороны Мастерской группы.
 - Наказания могут быть любой степени жесткости от изъятия игрового предмета до удаления игрока с полигона.
 - Степень жесткости наказания определяется мастером, зафиксировавшим нарушение.
- 6. Игровое пространство
 - Вся территория полигона, за исключением пожизненного лагеря, считается игровой.
 - Палатки располагаются в отдельно стоящем пожизненном лагере.
 - Прятаться на неигровой территории и уносить туда игровые предметы нельзя.
 - В неигровом пространстве вы можете совершать всю необходимую подготовку к игре, оставлять на хранение личные вещи.
 - В неигровом пространстве невозможно совершение игровых действий.
 - Разглашение игровой информации и передача игровых предметов в неигровой зоне считается нарушением правил.

Особые персонажи и локации

На всех игровых локациях будет специальная зона, обнесенная киперной лентой. В этой зоне запрещены любые боевые взаимодействия, а также туда могут попасть только персонажи,

проживающие в данной локации. Радиус этих зон может варьироваться, также как и их местоположение. Также в этой зоне нельзя хранить никакие вещи.

Также на игре будет несколько видов игротехнических персонажей: бесплотные духи, сюжетные персонажи и игротехи Медной Горы

Бесплотные духи: их нельзя атаковать, они решают все игромеханические проблемы. В том числе чипуют артефакты и сопровождают ритуалы. По всем вопросам по правилам также нужно обращаться к ним. Они закреплены за локациями.

Мать Сыра Земля - Кощеево Царство.

Жива - Деревня русичей и ставка Владимира.

Альва - Чудной Лес.

Русский Дух - Глав. Мастер.

Игротехи Медной Горы сопровождают игроков в лабиринте. Загадывают загадки и проводят игроков по комнатам. Также в Горе есть монстра, но иногда она может покидать пределы горы, так что будьте начеку.

Персонажи - особые игротехи. Их также несколько, ниже о каждом подробнее.

Белый и Черный Волхвы - персонажи, закрепленные за князем Владимиром и Кощеем Бессмертным соответственно. Мудрые старцы живущие со времен зарождения магии. Дают полезные советы. В бой сами не лезут, но в обиду себя не дадут с помощью магии своей древней, лучше с мечом на них не идти.

Хозяйка Медной Горы. Если кто-то попытается атаковать Хозяйку, тут же он обратится в камень.

Баба Яга. Заведует мертвяком. Не брезгует полакомиться молодцами да девицами, попавшими к ней.

Лихо Одноглазое. Любой кто попытается ее атаковать, падает в тяжелых ранениях, либо умирает. Лучше держаться от нее подальше, ведь она обладает практически безграничными способностями к оглушению. Также если Лихо коснется кого-то, то тут же он тяжело раненым становится.

Способности и Эффекты

Сертификат — лист с информацией описывающий эффект воздействия на игрока (Вылечен, отравлен и прочее) и игромеханическое воздействие (+1 хит, 30 мин сна и прочее).

Закрытый Сертификат — запечатанный конверт, содержащий сертификат и/или чип.

Эффект - временное действие оказываемое на персонажа.

Паспорт — выдаваемый мастерами документ содержащий информацию о персонаже, его состоянии, носимый игроком во время игры.

Эффекты

На игре присутствует большое количество зелий, ловушек, хворей, ритуалов и прочего. Их действия могут оказать на персонажа некоторый эффект. Все эффекты сопровождаются либо сертификатом, либо указанием мастера.

Некоторые эффекты заносят (вклеивают) чип в паспорт игрока. Это значит, что персонаж находится под действием этого эффекта до момента его снятия. (Например хворь снимается проведенным лечением).

- Если в закрытом сертификате лежит чип, игрок обязан вклеить его в паспорт.
- Если эффект считается заметным окружающим, то на игрока дополнительно ставится метка соответствующего эффекта: завязывается лента определенного цвета или на теле ставится отметка гуашью.
- Эффект может быть наложен другим игроком в открытую (сертификат передается из рук в руки) или в закрытую (сертификат передается через мастера)
- Любой другой игрок может оказать на вас воздействие с помощью своих способностей, с помощью свитка или зелья, с помощью ритуала. Так же и вы можете оказать воздействие на другого персонажа.

Наложение эффекта

Существует несколько способов наложить эффект:

- **Касание**
Игрок касается цели в любом (защищенном или нет месте), после чего передает закрытый или открытый сертификат с надписью “Касание” игроку на которого хочет оказать эффект.
- **В открытую**
Игрок зачитывает свиток с заклинанием, проводит ритуал и прочее. После чего передаёт

цели сертификат с надписью “В открытую”

- **В закрытую**

Сертификаты “В закрытую”, можно играть по правилам “В открытую” при согласии или безволии (пленение, очарование) цели. Массовые эффекты не могут быть наложены в закрытую.

В остальных случаях проводится соответствующее эффекту действие: Ритуал, прочтение заклинания, подсыпка яда и т.д. на глазах игротеха либо мастера. После чего мастеру/игротеху передается сертификат “В закрытую” и называется имя цели. Мастерская группа самостоятельно осуществляет доставку сертификата.

- **Массовые.**

“Боевые” негативные эффекты, оказываемые более чем на одного игрока, считаются массовыми. Моделируются с помощью громких устройств (хлопушки, петарды и т.д.), не сопровождаются чипом. Считается как накладывание эффекта в открытую.

Таковыми эффектами являются исключительно «Сон» и «Оглушение».

- **Эффекты Горы.**

Некоторые эффекты, наложенные в «Горе Самоцветов» не сопровождается чипами, мастер вслух описывает, что происходит с игроком. По выходу из горы все негативные эффекты снимаются, но игрок переходит в состояние “Тяжело ранен”.

Массовые способности

Эффекты, воздействию которых вы можете подвергнуться на игре, как говорилось ранее, описываются либо в сертификате, либо мастером. Но есть два исключительных эффекта действия, которых **должен знать каждый игрок: массовые «Сон» и «Оглушение»**

Наложение этих эффектов сопровождается звуковым сигналом (хлопушкой и рожком/дудкой). Эффект действует на всех, кто слышит сигнал (в разумных пределах, не на всём полигоне), без исключения. Это означает, что эффект накладывается как на врагов, так и на союзников в радиусе поражения. Тот, кто накладывал эффект, единственный избегает его действия.

Сон

Моделируется рожком/дудкой. Все в радиусе поражения погружаются в сон на 5 минут. Погруженный в сон закрывает глаза и не может двигаться на протяжении всего действия эффекта. Эффект можно снять «разбудив» цель, для этого необходимо взять цель за руку/плечо и слегка потрясти.

Оглушение

Моделируется хлопушкой/петардой. Все в радиусе поражения оглушаются на 2 минуты. Оглушенные не могут совершать какие-либо действия под этим эффектом. Эффект нельзя снять или прервать.

Вне территории Горы Самоцветов массовых эффектов больше нет.

Массовые эффекты в горе самоцветов могут быть наложены мастером-проводником, они объявляются громко вслух и могут быть абсолютно любыми.

Яды:

На нашей игре вам представлено два способа отравить своего недруга.

Способ 1

Для того чтобы подлить яд в закрытую, игрок должен оповестить о намерениях ближайшего игротеха и передать ему сертификат яда. Затем, подлить или подсыпать яд в стакан цели. В случае успеха, игротех передаёт сертификат цели с известием, что он подвергся действию эффекта указанного в сертификате.

Способ 2

Если рядом нет игротехов или действовать надо быстро, игрок должен подлить или подсыпать яд в стакан цели и подложить сертификат ему под стакан. Если игрок поднял стакан, то он подвергается действию сертификата, лежащего под стаканом, если на нем не наложены эффекты защиты от яда.

Яды так же можно вливать или скармливать насильно.

Примеры:

Пример 1:

Вы выпиваете зелье Прозрения.

Вскрываете сертификат, приложенный к зелью.

В сертификате описан эффект зелья, а также указано случайное побочное действие - "Каменная хворь" и чип этой болезни. Чип тут же вклеивается в паспорт.

После того как вы излечитесь от болезни, сверху на этот чип, будет наклеен чип "Вылечен".

Пример 2:

Вам подмешали приворотное зелье.

Мастер контролирующий процесс выдаёт вам закрытый сертификат, соответствующий зелью.

В сертификате описан эффект "Очарован" и время действия этого эффекта.

Пример 3:

Плутая по лабиринтам Горы Самоцветов вы наткнулись на Ловушку, которая накладывает эффект на всю группу.

Мастер сопровождающий вас по лабиринту сообщает, что на вас действует эффект "Оглушен" на определенное мастером время

Пример 4:

В горе самоцветов вы потеряли левую руку и не могли пользоваться ей во время прохождения лабиринта. Когда вы выбрались вы вновь можете пользоваться рукой, но ваш персонаж теперь тяжело ранен.

Правила по боевым взаимодействиям

Допуск оружия

К игре допускаются:

- Одноручные мечи подходящие стилистически, длиной не превышающие 110 сантиметров, без зазубрин, сколов и острых граней.
- Топоры с рабочей частью из пенорезины или схожего по свойствам материала, и общей длиной не превышающей 150 сантиметров.
- Ножи и реплики, подходящие стилистически, без острых граней и со скругленным острием. Ножом считается оружие общей длиной не превышающее 35 см.
- Копья длиной не более 200 см с рабочей частью из пенорезины или схожего по свойствам материала.
- Кистени, палицы и одноручные молоты, выполненные из пенорезины или схожего по свойствам материала.
- Щиты, подходящие стилистически.
- Луки и арбалеты с силой натяжения до 15 килограмм.
- Стрелы и болты с «гуманизатором» диаметром не менее 4 см, крепко и без люфтов посаженными на деревянное древко.

В случае сомнений в безопасности оружие проверяется на владельце.

К игре НЕ допускаются:

- Катаны и любое экзотическое оружие, выходящее далеко за рамки сеттинга.

- Рапиры и шпаги.
- Двуручные мечи.
- Молоты типа « двуручный диван на палке».

Оружие нестандартной конфигурации обсуждается и чипуется в индивидуальном порядке.

Боевые правила

Допуск оружия

К игре допускаются:

- Одноручные мечи подходящие стилистически, длиной не превышающие 110 сантиметров, без зазубрин и сколов и острых граней.
- Топоры с рабочей частью из пенорезины или схожего по свойствам материала, и общей длиной не превышающей 150 сантиметров
- Ножи и реплики подходящие стилистически, без острых граней и со скруглённым остриём. Ножом считается оружие общей длиной не превышающее 35см.
- Копья длиной не более 200 см с рабочей частью из пенорезины или схожего по свойствам материала.
- Кистени, палицы и одноручные молоты выполненные из пенорезины или схожего по свойствам материала.
- Щиты подходящие стилистически
- Луки и арбалеты с силой натяжения до 15 килограмм.
- Стрелы и болты с « гуманизатором» диаметром не менее 4 см, крепко и без люфтов посаженным на деревянное древко.
- В случае сомнений в безопасности оружие проверяется на владельце

К игре НЕ допускаются:

- Катаны и любое экзотическое оружие выходящее далеко за рамки сеттинга
- Рапиры и шпаги
- Двуручные мечи
- Молоты типа « двуручный диван на палке»

Оружие нестандартной конфигурации обсуждается и чипуется в индивидуальном порядке.

- Боевая система:

Основные правила:

- Боевая система похитовая, зона поражения все тело (Исключая голову, шею, кисти, пах и стопы)

- На недодоспешеном персонаже 1 хит.
- Легкая броня даёт 1 дополнительный хит. Возможно ношение без шлема. Легкой броней является защита, выполненная из кожи, возможно включение металлических элементов, либо металлическая (или имитирующая металл) броня защищающая менее 50% тела. (Например тело+плечи+наручи). Так же в качестве легкого доспеха допускается плотная стеганка закрывающая не менее 50% тела.
- Тяжелая броня дает 2 дополнительных хита и не пробивается ножом. Обязательно наличие шлема. Тяжелой броней считается только металлическая или имитирующая металл броня защищающая более 50% тела.
- Наличие антуражной бутафории дает 1 дополнительный хит
- Физическое Оглушение проводится с помощью дубинки (протектированной и достаточно мягкой, чтобы не нанести травм другим игрокам) и длится 5 минут.
- Топоры можно использовать для выламывания дверей и ворот при штурмах.
- Некоторые игротехнические персонажи могут иметь иммунитет к оружию и магии.

Бой и ранения.

- Все виды оружия ближнего боя наносят 1 хит повреждения.
- Стрелковое оружие наносит при попадании 2 хита
- Серия сверхбыстрых ударов (швейная машинка) в одну точку засчитывается за 1
- Колющие удары мечем запрещены.
- Каждый сам считает свои .
- При потере одного хита (при количестве хитов персонажа более одного) персонаж считается легко раненым . До потери последнего хита персонаж остается полностью дееспособным, но в течении 15 минут после боя нуждается в оказании первой помощи. Если в течении 15 минут первая помощь не оказана, то персонаж переходит в состояние тяжело раненого.
- При потере всех хитов персонаж считается тяжело раненым. Тяжелораненый персонаж нуждается в серьезной медицинской помощи (см правила по медицине), не может передвигаться самостоятельно и совершать какие-либо активные действия. Только стонать и звать на помощь. Если с персонажем не совершается каких либо действий в течении 10 минут, то он надевает белый хайратник и идет к избушке бабы Яги для получения дальнейших инструкций.
- Добивание тяжелораненого персонажа можно провести только с помощью обряда. Никаких других способов добивания нет.

Ночь и ночная боевка. Период с 21.00 до 6.00

- К ночной боевке допускается только оружие ближнего боя не превышающие в длину 40см. Луки и арбалеты запрещены.
- Нетрезвые и несовершеннолетние не допускаются до ночной боевки.
- Бои 1 на 1, дуэли, ардалии и прочие бои чести можно проводить в хорошо освещенном участке с использованием «дневного» оружия.

- Всегда помните о своей безопасности и о безопасности окружающих вас людей.

Правила по ритуалистике.

Ритуал - совокупность обрядов, действий и магических элементов для достижения какой-то цели. Как будет выглядеть ритуал, решают сами игроки. Для проведения ритуала нужен бесплотный дух: игротех или мастер. Его необходимо призвать (воззвать к высшим силам).

Высшие силы будут оценивать ритуал по шкале ниже и, в зависимости от оценки, сообщат результаты. Для ритуала необходим магический предмет (свиток, зелье, артефакт и др.), на основе свойств которого проводится ритуал. Чтобы провести ритуал нужно четко обозначить желаемый эффект высшим силам (игротеху) перед началом ритуала.

Ритуалы необходимы для следующих целей:

- Выполнять действие на расстоянии (например, берется свиток страха, выбирается цель, которой нет рядом, и на нее насыщается страх, если ритуал был успешен)
- Усиливать действие (например, берется слабое зелье лечения, проводится ритуал, и получается зелье лечения с двойным эффектом) Усиление удваивает эффект предмета (на одно использование)
- Извращать действие (например, яд превратить в противоядие или с помощью лекарства наслать хворь)

Эти цели можно комбинировать, но это усложняет ритуал.

Критерии:

- Количество участников
- Магические элементы (артефакты и т.д.)
- Подготовка ритуала
- Зрелищность
- Участие ритуалиста

По каждому критерию можно получить от 1 до 5 баллов. Суммарное число баллов определяют силу ритуала.

Проведение ритуала:

- Подготовить необходимые предметы
- Призвать Высшие силы
- провести ритуал (оценку)

После Ритуала игротех заберет магический предмет либо поставит пометку (усилен или обратное действие) на сертификате.

Правила по артефактам

Артефакт — это магический зачипированный предмет, обладающий уникальными волшебными свойствами. У каждого артефакта есть паспорт артефакта, в котором записаны его свойства и условия его действия, а также время активации. Артефакт без паспорта считается не активированным, и пользоваться его свойствами нельзя. Активировать артефакт может только артефактник (специализированный персонаж) или, в случае вмешательства высших сил, игротех или мастер.

Если артефакт был передан добровольно, то паспорт передается вместе с ним, и артефакт остается активированным. Если артефакт был украден или забран каким-то другим насильственным методом, то паспорт артефакта разрывается, а артефакт становится вновь разряженным. Паспорт артефакта также выступает в роли открытого сертификата.

Зарядка артефакта:

Зарядить артефакт может только артефактник. Каждый артефакт принадлежит какому-то типу, определяющему направления действия и способ зарядки.

Тип артефакта можно определить по чипу. Артефакт заряжается с помощью волшебных камней подходящего типа.

Артефакты бывают следующих типов:

- Обычный артефакт - серый волшебный камень
- Артефакт силы - красный волшебный камень
- Природный артефакт - зеленый волшебный камень

- Артефакт разума - фиолетовый волшебный камень
- Особый артефакт - особый оранжевый волшебный камень

Процесс зарядки артефактов:

- 1) Определить тип артефакта и подобрать волшебный камень.
- 2) Провести ритуал по зарядке артефакта.
- 3) Ритуал проводится по правилам ритуалистики, но наличие артефактника обязательно.
- 4) Чтобы зарядка прошла успешно, ритуал должен набрать баллов больше, чем сила артефакта (чем сильнее артефакт, тем мощнее должен быть ритуал).
- 5) Если зарядка успешна, игротех или мастер выдают паспорт артефакта.

Правила по рейдовым локациям

Гора самоцветов по своему существу является рейдовой локацией для сбора ресурсов, получения артефактов и выполнения квестов. **Походы в Гору строятся по принципу Данжен-кроула**

Всего внутри может находиться до 3 групп, численностью до 6 человек. С каждой группой должен идти провожатый в лице Игротеха или Мастера.

Длина прохождения ограничена (15-45 минут в зависимости от направленности и сложности рейда), по истечению - те кто остался внутри окаменевают и если их никто не спасет или не заберет все пожитки в течение 5-10 минут, то они погибнут, потеряв всё имущество.

Особые правила горы

Гора таит в себе множество опасностей. Ее населяют агрессивные монстры, а комнаты помимо несметных сокровищ наполнены множеством опасных ловушек. Поэтому на территории горы действуют особые правила.

В ходе рейда на персонажей могут быть наложены различные негативные эффекты, которые при выходе из горы трансформируются в легкие или тяжелые ранения (-1 хит за 2 перманентных негативных эффекта).

С агрессивными монстрами взаимодействия происходят по общим боевым правилам, количество хитов монстров неизвестно, но степень опасности можно определить по цветовому маркеру (зеленые достаточно слабые, красный маркер сигнализирует о том, что предстоит трудный бой).

На монстров могут не действовать некоторые виды воздействия, в числе которых Физическое оглушение.

Все боевые столкновения с другими игроками идут в согласии с правилами Боевых взаимодействий.

И главное правило горы: ведущий ВСЕГДА прав. Самые рьяные спорщики впадут в немилость к хозяйке горы и будут изгнаны.

Поход

- 1) Чтобы попасть в гору, необходимо прийти к главному входу и сформулировать свою просьбу Хозяйке медной горы.
- 2) Чтобы ваш поход вел к успеху, просьба должна быть сформулирована чётко и понятно.
- 3) Затем игротех, привязанный к вашей группе, будет указывать, какие пути открыты для вашего похода.
- 4) Каждая комната содержит ловушку/подсказки/загадки, чтобы получить награду и перейти в следующую комнату, нужно решить загадку комнаты.

Поход оканчивается если выполнено одно из двух условий:

- Вся команда окаменела или погибла внутри горы (В таком случае всё имущество остается в горе)
- Группа в полном или частичном составе выбралась из горы, при этом в горе не осталось живых и не окаменевших персонажей.
-

Знания

Мы пытаемся создать такое взаимодействие, при котором игроки должны обращаться к другим за помощью. Здесь описаны основы, которые помогут вам разобраться, что за странный чип вы видите на себе/в паспорте/ на предмете.

В процессе игры вы можете быть отравлены, можете найти неизвестное зелье, магический артефакт или заболеть страшной болезнью. Но не любому дано знать об опасностях этого мира.

Ингредиенты, зелья, ловушки помечаются на игре чипами. Вы можете попытаться узнать, что перед вами, из легенд и сказаний, но точно вам скажет только тот, кто обладает необходимыми познаниями.

Каждая механика так или иначе связана со знаниями:

Медицина - через хвори, яды, ловушки

Зельеварение - через яды, неизвестные зелья, проклятия (приворот/зачарование и проч.)

Магия - через Свитки, Артефакты, проклятия

Итак, собственно, правила по механике Знаний:

- Неизвестные объекты или объекты с неизвестными свойствами помечаются чипом (набором чипов). Их свойства или способы взаимодействия указаны в свитках и книгах со знаниями, которые могут уже быть у некоторых персонажей (Алхимик, маг и др), а могут быть найдены непосредственно на игре.
- Знания можно запоминать, переписывать (по договоренности или же своровать), спрашивать и рассказывать другим.
- Каждое свойство имеет за собой зафиксированный чип (чипы могут повторяться на различных предметах)
- Некоторые зачипованные предметы имеют поле для названия, которое может быть заполнено после распознавания предмета.
- Не все предметы изначально являются неизвестными, информация о некоторых может быть доступна, например, подписанные зелья.
- Артефакты не имеют подписи, но имеют собственный паспорт выдаваемый Артефактником (подробнее в правилах по артефактам).
- Подпись предмета может быть обманчива, только чипы или сертификаты, приложенные к предмету, являются подлинными.

Обозначения на игроках:

Данный раздел дублирует информацию из пункта про *Способности и эффекты*:

- Некоторые эффекты заносят (вклеивают) чип в паспорт игрока. Это значит, что персонаж находится под действием этого эффекта, до момента его снятия. (Например, хворь снимается проведенным лечением).

- Если эффект считается заметным окружающим, то на игрока дополнительно ставится метка соответствующего эффекта: завязывается лента определенного цвета или на теле ставится отметка гуашью.
- Если в закрытом сертификате лежит чип, игрок **обязан** вклеить его в паспорт.

Хвори и Болезни

Болезнь - состояние персонажа полученное в течение игры и оставляющее на нём определенный негативный эффект до момента излечения.

Хворь - вид болезней, которые могут с течением времени усиливаться или даже приводить к смерти персонажа.

О том что вы заболели вас оповестит либо закрытый сертификат (например, с неаккуратно приготовленным зельем), либо мастер. Заболевание (Хворь или болезнь) сопровождается вклеиванием чипа в паспорт игрока. Некоторые хвори имеют заметную отметку (лента, гуашь) оставляемые мастером, о таких болезнях можно узнать только лично от мастера.

Болезнь держится на персонаже *до момента её излечения*. Если вы умерли не из-за болезни, то болезнь всё равно сохраняется. Хвори могут приводить к печальному смертному исходу. Если вы умерли от такой хвори, она спадает, но на вас остаётся неприятный дебафф на всю игру.

Вылечится от болезни и хвори можно с помощью лекарства, которое может сварить алхимик, либо у медика знающего способ борьбы с заболеванием. *Узнать, чем вы больны можно только у медика!*

Все болезни и хвори имеют за собой зафиксированного вида чип (наклейку) вклеиваемый в паспорт. Этот чип является одним из индикаторов болезни (единственным, если нет других). У различных болезней могут быть одинаковые эффекты.

Лечение

- Лечить болезни может только медик.
- Медик с помощью своих знаний определяет заболевание и подбирает лечение.

- Если медик не может определить заболевание, то он может попытаться вылечить больного набором лекарств. Данное действие фиксируется игротехом.
- Если лечение прошло удачно больной выздоравливает, если нет, то болезнь остается.
- Некоторые болезни уникальны для этого типа местности и информацию о них можно найти только у других медиков или на полигоне.

Процесс лечения

- 1) Медик заглядывает в паспорт игрока и находит чип болезни.
- 2) Сравнивает чип с имеющимися у него знаниями.
- 3) Подбирает лекарства и уход за больным.
- 4) В случае успешного лечения заклеивает чип хвори чипом медика.

Правила по Первой помощи и лечению раненых

Полевая медицина

Хиты персонажа восстанавливаются **ТОЛЬКО** с помощью лекарей и зелья.

Легко раненым персонажем считается любой персонаж, число хитов которого ниже его максимума, но больше нуля. Легко раненый персонаж остается дееспособным, но нуждается в первой помощи.

Первая помощь может быть оказана кем угодно и заключается в перевязке легко раненого персонажа приобретенным у лекаря набором первой помощи. Дальнейшее лечение назначается в лазарете.

- Легко раненый персонаж, которому в течение 15 минут не была оказана первая помощь, переходит в состояние «тяжело ранен»
- Тяжело раненым считается персонаж, значение хитов которого равно или ниже нуля. Данный персонаж является недееспособным: не может передвигаться, использовать оружие, комплект первой помощи, зелья.

- Тяжело раненый персонаж, которому в течение 10 минут не оказана никакая помощь, уходит к Избушке на курьих ножках (мертвятник).

Лазарет и лечение

Легко раненый персонаж, которому была оказана первая помощь, исцеляется в лазарете за 5 минут. Для исцеления необходимо использовать на выбор: целебные травы, любое зелье лечения, простой волшебный камень. Целебной травой является любое зачипованное растение.

Тяжело раненый персонаж исцеляется в лазарете по следующей схеме:

Для начала лечения необходимо потратить либо зелье лечения, либо волшебный камень.

Далее производящий лечение определяет степень тяжести больного и бросает набор кубиков в соответствии со своей квалификацией (один кубик для помощника лекаря, два кубика для самого лекаря и три, если они проводят лечение вместе)

В зачет идет наименьшее значение на из всех бросков:

- При значении «1» (Легкие ранения) лечение длится 10 минут.
- При значении «2» (Легкая травма) лечение длится 15 минут.
- При значении «3» (Глубокие ранения) лечение длится 20 минут.
- При значении «4» (Серьезные травмы) лечение длится 30 минут.
- При значении «5» (Критическое состояние) лечение длится 40 минут.
- При значении «6» (несовместимые с жизнью) раненый воин погибает.
- Для отсчета времени, лекарям будут выданы личные наборы песочных часов.

Лекарь может использовать дополнительный ингредиент (только один) для ускорения лечения. Например:

- Лечебная трава (-5 минут)
- Волшебный камень (-10 минут)
- Любое зелье лечения (-20 минут)
- Красный камень (-30 минут)

и другие (подробнее можно узнать у экспертов, алхимиков, лекарей)

Примечание: в игре существует(-ют) Артефакт(-ы), способный(-ые) ускорять процесс лечения.

Смерть персонажа

В результате игровых взаимодействий персонаж игрока может погибнуть. Это может произойти вследствие падения показателя хитов до 0 “тяжелые ранения” и отсутствия последующего лечения, во время пыток, из-за яда, хвори или многих других обстоятельств. Смерть персонажа может быть явно объявлена мастером или обозначена в открытом или закрытом сертификате, переданном ему.

После смерти игрок должен находиться на месте его гибели 10-15 минут, либо до того момента пока рядом не останется ни одного другого игрока способного совершить над ним мародерство. После чего игрок следует до области мертвяка в белом хайратнике (белая полоска ткани повязывается вокруг головы).

Мародерство

Игрока, находящегося в беспомощном положении (тяжело ранен, парализован, умер), можно обворовать. Для этого необходимо сказать ему, что его осматривают. Игрок, над которым производится мародерство, обязан предоставить все хранящиеся у него “отчуждаемые” предметы (предметы на которых нет чипа “неотчуждаемое”) игроку, который его “осматривает”.

Мертвяк

Мертвяк находится рядом с локацией “Избушка Бабы-яги”. В самом мертвяке погибший игрок считается заплутавшей душой, прибывшей к Бабе-яге. Его дальнейшую судьбу определяет она.

Окончательная смерть

После посещения мертвяка игрок через какое-то время возвращается в игру с той же ролью, с которой он погиб, но теряя все полученные предметы или возможно больше (по решению Бабы-яги).

Тем не менее, окончательно убить персонажа возможно, проведя над его телом определенный ритуал, о котором можно узнать в процессе игры.

Воскрешение

Персонаж, находящийся в мертвяке, может быть “призван” оттуда раньше срока в результате ритуала “Воскрешение” (информацию о ритуале можно найти в процессе игры).

Пленение и пытки

Пленение:

Оглушенный персонаж или персонаж в тяжёлых ранениях может быть пленён и конвоирован. Для этого нужно набросить ему на запястья петлю из веревки и положить руку на плечо.

Пленный персонаж оставленный без присмотра более чем на 10 минут может попытаться бежать.

Один персонаж может пленить и конвоировать не более чем одного персонажа. После полутора часов пленения, плененный персонаж умирает от истощения.

Пытки:

Пытки может проводить только специально обученный персонаж – *палач*.

У каждого персонажа есть набор «слабостей» от 1-й до 3-х. Они зафиксированы в паспорте персонажа и известны только владельцу паспорта. Количество «слабостей» зависит от силы персонажа (количества хитов). Чем слабее персонаж тем больше у него «слабостей»

Пытки проводятся в специально оборудованной комнате в заранее установленном месте. Задача пыточных дел мастера заключается в том, чтобы угадать «слабость» персонажа (провести соответствующую пытку) и получить ответ на поставленный вопрос (вопрос может быть как простой, так и требующий развёрнутого ответа).

С помощью пыток так же можно получить знания персонажа (рецепт зелья, страница из книги знаний и прочее).

Если пыточных дел мастер угадал «слабость» пытаемого, то последний обязан ответить на вопрос максимально точно, без утайки и иносказания. Если же палач не угадал, то плененный может кричать плеваться и сыпать проклятиями. Врать и вводить в заблуждение не допускается.

Процесс пыток:

- Плененный персонаж, доставленный к палачу, помещается на выбранное палачом приспособление для пытки.
- Перед началом пытки пытаемому задается вопрос, на который палач хочет получить ответ.
- Палач проводит пыточные манипуляции согласно выбранному процессу пытки. Пытаемый должен соответственно пытке отыгрывать боль и страдания, получаемые в процессе. Длительность процесса может быть от 2 до 7 минут.
- Если выбранная пытка совпадает со «слабостью» пытаемого, указанной в паспорте, то он обязан честно и без утайки ответить на заданный вопрос.
- После окончания пытки, в независимости от её успешности, пытаемый теряет 1 хит.
- Если количество хитов пытаемого упало ниже нуля, пытаемый умирает.
- Если пытаемый остался жив, палач может приступить к другой пытке незамедлительно.

Замечание: над пытаемым можно проводить процесс лечения между пытками, если он находится в состоянии легких или тяжелых ранений.

Пытки на игре:

- Огненная «Парилка» — подожжённым банным веником «парят» пытаемого, оставляя ожоги по всему телу. Время проведения: не менее 3 минут.
- Деревянная лошадь — пытаемого сажают на заостренную сверху скамью, к его ногам привязываются грузы. Сила тяжести начинает рвать его плоть, принося невиданные мучения. Время проведения: не менее 5 минут.
- Яма с гадами — в вырытую яму, заполненную змеями, пауками и прочими гадами, помещают человека. Время проведения: не менее 5 минут.
- Пытка водой — на голову (или любую другую часть тела) пытаемого льют кипящую воду. Время проведения: не менее 5 минут.
- «Русская виска» (дыба) — пытаемого подвязывают к двум подготовленным столбам и натягивают веревки. Палач тянет за подготовленную веревку, растягивая конечности и принося страдания. Время проведения: не менее 3 минут.
- Распил — с помощью огромной пилы, связанного персонажа начинают распиливать вдоль тела, пилу вонзают не слишком глубоко, чтобы причинить боль, но не убить пытаемого. Время проведения: не менее 3 минут.
- «Хожение по спицам» — на выделенной местности из земли торчат острые спицы. Пытаемого отправляют в «пляс» по ним. Время проведения: не менее 7 минут.
-

Алхимия на игре

Для создания любого алхимического зелья требуется:

- Алхимик, производящий реакцию.
- Лаборатория и алхимические инструменты, приборы.
- Рецепт зелья.
- Ингредиенты.

Терминология правил

Алхимик — персонаж, имеющий навыки приготовления зелий/лекарств. Список персонажей владеющих алхимией определяется до игры, так же зельевар может брать себе одного помощника, и **ТОЛЬКО** одного помощника.

Помощник — персонаж, назначенный Алхимиком, при прохождении обучения способен самостоятельно варить на оборудовании Алхимика выученные зелья. Помощник может

самостоятельно варить зелья, рецептам которых его научил Алхимии.Обучение проходит следующим методом:

- 1) Алхимик варит зелье в присутствии помощника.
- 2) Помощник записывает в СВОЮ книгу (несколько листов и тд) рецепт зелья.
- 3) После этого Помощник может самостоятельно без обязательного присутствия Алхимика Варить зелья.

Сертификат — лист с информацией описывающий состояние приобретенное игроком (Вылечен, отравлен и прочее) и игромеханическое воздействие зелья (+1 хит, 30 мин сна и прочее).

Закрытый Сертификат — запечатанный конверт содержащий сертификат и/или чип.

Зелье — Жидкость/порошок и прочее в подходящей емкости с прикрепленным сертификатом.

Чип — наклейка/вкладыш с изображением. Обозначает элемент игры.

Чип зелья — Участок на сертификате, либо отдельно выделенный вкладыш на который наклеиваются чипы ингредиентов.

Требования к алхимической лаборатории и инструментам:

Для выполнения алхимических процессов Алхимик должен обладать следующим имуществом:

- *Стол* для опытов.
- *Стол или полки* для хранения ингредиентов.
- *Игровую библиотеку* (книги, свитки, трактаты, письменные принадлежности, нитки и т.д.).
- *Книга алхимика*, куда он записывает рецепты зелий, свойства ингредиентов. Частично заполненная книга выдается мастерской группой перед игрой (Подробнее у Мастеров в личном порядке). Представляет собой набор знаний конкретного Алхимика и является неотчуждаемым предметом.
- *Подручные средства для изготовления зелий*:
 - источник огня (моделируемый очаг: свеча или твердое топливо в таблетках) ;
 - котелок для изготовления зелий
 - тигель для выпаривания жидкости и получения кристаллов
 - реторта для процесса дистилляции

- сосуды для хранения зелий;
- емкости для хранения ингредиентов,
- ножи для нарезки;
- ступку и пестик для измельчения ингредиентов.

Личный инвентарь и его моделирование в обязательном порядке обговаривается с Мастером.

- *Защитные средства*, необходимые во время проведения опытов:
 - маска (кусок полотна с завязками, прикрывающий нос и рот);
 - фартук или балахон;
 - перчатки (кожаные, полотняные)

Защитные средства являются антуражным дополнением и не обязаны быть действенными защитными средствами.

Рецепты и ингредиенты

- Для приготовления любого зелья требуются ингредиенты и рецепт. Рецепт может быть в книге у алхимика или в свитке, которые можно найти/приобрести во время игры.
- Чипы на зелья представляют собой закрытый сертификат с выделенным участком на нем в который необходимо вклеить чипы ингредиентов согласно рецепту и поставить подпись алхимика.
- Сертификат прикрепляется к зелью и вскрывается согласно правилам по конкретному виду зелий.
- Ингредиенты могут иметь свойство не в составе зелья. Моделируется через дополнительный закрытый сертификат, прикрепленный к ингредиенту, который вскрывается после употребления.
- Алхимики могут меняться рецептами между собой. Для этого необходимо переписать рецепт из книги алхимика, умеющего готовить зелье, в книгу обучаемого.
- Обмен рецептами происходит только с согласия Алхимика, передающего рецепт.
- Согласие Алхимика на передачу рецепта можно получить посредством пыток.
- Книга рецептов — неотчуждаемый предмет. Алхимик обязан всегда носить её с собой. (Она является игромеханическим воплощением знаний Алхимика)

Отыгрыш изготовления зелий

- Алхимик должен иметь нужный рецепт в книге/свитке и собрать все ингредиенты
- Изготовления должно состоять из одного или нескольких процессов. Каждый процесс должен отыгрываться в соответствии с последовательностью указанной в рецепте. Каждый

процесс занимает период, отслеживаемый при помощи песочных часов, выдаваемых заранее мастерской группой.

- Зелье готово, когда полностью выполнены указания рецепта и заполнен сертификат.
- Процессы лишь моделируют реальные химические манипуляции. Проводить полноценные химические реакции нет необходимости.
- После изготовления зелья Алхимик прикрепляет сертификат (закрытый или обычный) к заранее заготовленной ёмкости с жидкостью. С этого момента зелье считается готовым к использованию.
- Каждый полностью заполненный чип зелья является одной дозой. За раз можно приготовить несколько доз, если на каждую хватает полного набора ингредиентов
- Все Сертификаты зелий находятся у Алхимика и заранее рассортированы по зельям.

Процессы применяемые при изготовлении зелий:

- Варка
- Выпаривание (сгущение)
- Дистилляция
- Ректификация
- Прокаливание

Правила по магии

Свитки:

- Вся магия на игре работает через использование свитков.
- Свиток представляет из себя лист бумаги с надписями (стихотворный текст, косвенное описание того, что он делает, магические операции (например, пасы руками) и чипы). К нему всегда прикреплен закрытый сертификат с печатью мага, иначе свиток считается не заряженным и им пользоваться нельзя.
- Пользоваться свитками может любой игрок, но создавать и заряжать их может только маг, имеющий специальное оборудование.
- Чтобы воспользоваться заряженным свитком, необходимо вслух зачитать стихотворный текст с него и выполнить указанные на свитке действия (сесть в круг, сделать какие-то движения руками и т.п.), а затем передать сертификат игроку, на которого накладывалось заклинание (можно накладывать и на себя), либо, если это свиток массового действия, вскрыть сертификат и зачитать эффект. При необходимости наклеить чипы.
- Все свитки многоразовые. После использования свитка рвется печать сертификата и им пользоваться больше нельзя, пока маг не перезарядит его и не наклеит новую печать.
- Узнать действие свитка можно либо из текста самого свитка, либо после его использования, либо с помощью информации, которую можно получить во время игры (страницы из книг, легенды и рассказы других персонажей)

- Порванным и сильно поврежденным свитком пользоваться нельзя.

Процесс создания свитков:

- Чернила необходимые для свитка заливаются в чернильницу.
- С помощью магического пера (заранее зачищенного мастерами) на чистом свитке записывается необходимое заклинание и приклеиваются чипы чернил.
- Свиток считается созданным, но НЕЗАРЯЖЕННЫМ, то есть пользоваться им ещё нельзя.

Процесс зарядки свитков:

- На специально оборудованном ритуальном столе проводится зарядка в виде мини ритуала: проговаривание текста необходимого заговора и использование нужных ингредиентов.
- При первой зарядке чипы ингредиентов наклеиваются в произвольное место, при последующих рядом с подобными чипами.
- К свитку прикрепляется закрытый сертификат с печатью мага.
Если сертификат с прошлого использования сохранился, его можно запечатать заново.

У каждого свитка всегда свой процесс зарядки, но для него нужно меньше ингредиентов, чем для создания чернил. Процесс зарядки проходит как мини ритуал. Для каждого свитка свой уникальный процесс (разные ингредиенты и разные зарядные заклинания).

Оборудование Мага

Чернила

Существует несколько видов магических чернил. Одни и те же чернила могут подходить для создания различных свитков.

Чернила могут создавать Алхимики если у них есть подходящий рецепт. Чтобы зарядить уже использованный свиток, снова создавать чернила нет необходимости. Каждому виду чернил соответствует свой заговор для зарядки свитка.

Перо и Чернильница

Для создания свитка необходимо иметь перо и чернильницу, с помощью которых пишется свиток. (Перо — пишущая ручка с антуражным элементом под перо, чернильница — емкость для игровых чернил). Перо и Чернильницу необходимо зачищать у мастера при загрузке на игру.

Ритуальный стол

Ритуальный стол мага заранее обозначается и создаётся мастер группой на игре. Маг может предоставить дополнительный антураж, который может ускорить создание и зарядку особо сложных свитков.

Рецепты свитков

Не все свитки имеют фактический рецепт. Свиток можно создать, зная текст свитка, ингредиенты для зарядки и необходимые чернила.

(Можно догадаться, например по кусочкам свитка)