

Черный отряд 2019
МГ «Лестница в небо»
Правила одним файлом



	1
Замечания по старту, ходу и завершению игры.	2
Власть	2
Выборы в Логове	6
Выборы в Розах	8
Выборы в Лордах	14
Выборы в Весле	16
Отряды	17
Правила по боевым взаимодействиям	20
Правила по Весенней и Осенней кампании	23
Вечная стража	28
Правила по монстрам	28
Правила по экономике	29
Принудительный труд	32
Магия	33
Правила по медицине	44
Эффекты медицины	56
Правила по допросу и пыткам	59
Правила по археологии	62
Правила по охранному кругу Курганья	63
Правила по библиотекам и текстам	64
Правила по антуражу и эстетике	68
Правила по сексу	70
Правила по смерти	71

Внимание: в документе представлены полные правила игры. Все, что касается оргинфо и АХЧ, смотрите в соответствующем разделе на сайте игры.

Замечания по старту, ходу и завершению игры.

1. Игра начнется через 1 час после общего парада. Время общего парада будет объявлено на полигоне, но предварительно стоит ориентироваться на 18:00 24.07 (среда).
2. До начала “тихого часа” (ночь со среды на четверг, 2 часа ночи) и во время “тихого часа” на игре нельзя умереть. Тяжелое ранение не приводит к смерти, добивание не работает и т.п. Все те, кто попал в плен, с началом “тихого часа” могут бежать. Старайтесь не создавать ситуации, в которых подобные правила будут приводить к нелогичным ситуациям. В медицине запрещены донорские операции. Жертвоприношения и казни не работают. Если вам очень нужно, попросите себе игротехника.
3. Археология и Курганье работают с 9:00 четверга. В среду не работают.
4. После того, как “тихий час” закончится (четверг 9:00 утра), все правила в силе. Не забудьте проплатить и выставить городскую стражу.
5. Мы рекомендуем ценить игровое время других людей. Старайтесь не держать в тюрьме более чем 20 минут (кроме случаев, когда вы пытаете, мучаете, вербуете — в таких случаях ни в чём себе не отказывайте любое время). Всегда есть масса того, что можно сделать с пленными: пытки, увечья, испытания лекарств, принудительный труд (2 раза в день по расписанию), казнь в конце концов. В частности мы запрещаем держать персонажей в тюрьме без игровых взаимодействий более 2 часов (пара комментариев и стакан воды не считаются). Если вас удерживают подобным образом, вы можете прийти до регионального мастера в белом хайратнике, и если всё корректно, он согласует ваш побег. Просто уходить из заключения (кроме пожизненных случаев — например, поход в туалет с возвратом) нельзя.
6. Мы рекомендуем воздерживаться от массового игрового геноцида. Безусловно, и в целом на играх, и тем более на игре по конкретному первоисточнику всегда есть место убийствам, уничтожению семей с дальними родственниками включительно, отрядов, террору в городах. Однако вырезание значительной части города в игровом мире вызовет негативную реакцию по отношению к вашей стороне, что может выражаться в различных формах, в том числе — сказаться на экономике вашей стороны.
7. Игра закончится в субботу во второй половине дня. Предварительно стоит ориентироваться на конец игры в 21:00.

Тихий час

1. Продолжается с 2:00 по 9:00
2. Тихий час существует для того, чтобы у игроков и мастеров была возможность выспаться, умыться и т.п.
3. Мы рекомендуем после начала тихого часа не спеша закончить игровой диалог, добраться до своей локации и лечь спать. По вашему желанию вы можете продолжать диалоги долго, но лучше оставить это до следующего утра.
4. Модельные правила (в частности боевка, магия, медицина) не действуют в это время. Допустимо закончить уже начатое игровое модельное действие (например, ритуал Взятия, который начался в час ночи, или врачебную операцию). Новые модельные действия начинать нельзя.
5. Время в любых эффектах замирает до 9 утра. Т.е. если у вас чума и вам 2 часа до смерти — из этого времени проходит столько, сколько успеет до 2 ночи, а далее время продолжает идти после 9 утра. Также если вы умерли после часа ночи, то в мертвятник приходите утром.
6. Строго запрещено делать что угодно в Курганье (Вечной Страже разрешено контролировать, что никто ничего не делает). Строго запрещено переносить ресурсы между локациями. Строго запрещены любые археологические раскопки, в т.ч. вне Курганья.
7. Во избежание спорных и нелогичных ситуаций планируйте свое и чужое время так, чтобы все игровые взаимодействия закончились до 2 часов ночи.
8. В любом случае городская стража всегда может после 2 часов ночи принудительно выставить вас из не вашего города голосом. Не оказывайте сопротивления, не возвращайтесь.

Власть

Карты власти

1. Основной элемент модели: карты власти. Карта власти — карточка с тематическим рисунком и текстом. При получении карты власти обязательно ознакомьтесь с текстом.
2. Любая способность/свойство в игре, кроме тех, которые прямо прописаны как общедоступные, должна базироваться на карте власти или на комбинации карт власти. Способность пользоваться магией всегда основана на картах власти, а конкретные заклинания реализуются через слова силы и свитки силы (которые не являются картами власти)
3. Карты власти бывают следующих типов:
 - Индивидуальные карты власти. Это карты власти, которые относятся к моделированию личной власти человека (сильный имеет власть над слабыми, харизматичный — над ведомыми, лекарь — над пациентами и т.п.)
 - Институциональные карты власти. Это карты власти, относящиеся к моделированию той власти, которую дают институты (человек может больше, когда он министр, чем когда он пенсионер):
 - Отрядные;
 - Городские;

■ Государственные.

4. Карты власти бывают одноразовыми (например, некоторые индивидуальные карты власти). Одноразовая карта власти должна быть порвана при использовании. Карты власти бывают многократными. Многократная карта власти в спорной ситуации должна быть предъявлена.
5. Карты власти находятся вне игрового мира, их нельзя найти при обыске, обсуждать в игровом диалоге и т.п.
6. Все карты власти нельзя просто так передавать друг другу. Действительно, если персонаж — хороший лидер, то он это свое свойство так просто не передаст соседу. Если карту власти можно передавать каким-то определенным способом, на ней будет прямо указано это и способ передачи. В случае если несколько карт малой власти получены группой игроков в определенный момент времени (например армия выполнила успешно миссию в рамках военной компании), то в таком случае (это будет прямо указано) они могут быть в этот момент распределены внутри этой группы.
7. Свойством карты власти можно заставить воспользоваться например через подавление воли (см. правила по пыткам, по магии). *Например, библиотекарь со сломленной волей может отвести своего мучителя в закрытую секцию.*
8. На некоторых картах власти помимо известного эффекта может быть написан и скрытый негативный эффект (например, капитан городской стражи назначает городских стражников и руководит ими и это дает ему определенную власть над простыми жителями города, которую велик соблазн использовать в личных интересах. Он должен или использовать её в личных интересах, или делать над собой определенное усилие. Пример может не соответствовать действительности).
9. Некоторые подробности будут известны специалистам через закрытые разделы правил, могут быть карты власти, связанные с профессиями.
10. Мы просим воздержаться от публичного разглашения информации о непубличных картах как до игры, так и на игре.
11. В рамках правил по магии упоминаются слова силы и свитки силы. Они не являются картами власти.
12. Детализация свойства в правилах больше, чем на карте власти (в силу размера карты). В спорных ситуациях — более точная и развернутая формулировка — в правилах.
13. Также для некоторых моделей потребуется колода карт для тонка, обычная колода из 54 карт, 52 карты и 2 джокера. Это не карты власти. Однако мы стараемся в других моделях также использовать карты для единства стилистического и символического поля.

Проявления личной власти и индивидуальные карты власти

В большинстве случаев, когда мы говорим об индивидуальных картах власти, мы говорим о возможностях простого человека своим поступком, убеждением, силой собственной воли или ума изменить или слегка скорректировать ход масштабных событий. И карты власти мы делаем, чтобы подсветить и усилить такие возможности.

Пример: “Яркое выступление”.

Вне боевой ситуации порви карту, подними руку без оружия вверх и начни говорить громко страстную речь. никакой магией, оружием или чем ещё её нельзя прервать. Все воздействия (напр удары мечом) дают эффект немедленно после завершения речи. После завершения монолога уподи или присядь без сил на 1 минуту. Пока ты читаешь монолог и сидишь без сил ты и сам не можешь делать ничего иного (в частности ходить, драться и колдовать).

Эту карту можно использовать 1 раз за игру для того, чтобы в рамках пропаганды или просто донесения своего мнения сделать сильное высказывание в таком месте, в котором в иной ситуации его сделать невозможно. Предполагается, что сила высказывания такова, что все, включая не согласных с высказыванием и/или правом высказываться, вначале дослушают до конца, а потом выразят свое несогласие действием.

В других картах также могут быть ситуации с выбором, например, нищий применяет карту власти и просит денег, и тот, к кому обращена просьба, должен или поделиться деньгами, или публично влупить пощечину и унижить просящего (что может негативно сказаться на его репутации среди горожан, если он, скажем, чиновник).

- Каждый игрок на старте получает 1 карту индивидуальной власти
- Новые карты могут быть получены в определенных ситуациях. Ситуации эти в целом не общеизвестны, но как минимум:
 - Такие карты могут появиться по итогам различных действий связанных с археологией;
 - Такие карты могут появиться по итогам взаимодействия с Властелином;
 - Отряд, у которого есть патрон, получает иногда индивидуальные карты власти;
 - Такие карты власти могут появиться в результате действий в рамках Весенней и Осенней кампании.

Городские и государственные должности

1. Городские должности присутствуют в 5 городах: Логово, Чары, Весло, Розы, Лорды.
2. Государственные должности присутствуют в 2 государствах: Империя и Восстание.
3. Названия должностей в данном тексте общие и не антуражные. В каждом регионе есть название должности соответствующее региональной специфике.
4. По итогам реализации механизмов назначения/переназначения на должность предыдущий владелец должности, а в его отсутствие региональный мастер, вручает чиновнику соответствующую карту власти
5. Городские должности действуют исключительно на территории городов, к которым имеют отношение. Так, например, городской судья имеет бонусы к организации процесса пыток исключительно пока находится на территории родного города.
6. Если вы попали в мертвятник и являетесь обладателем городской и государственной должности, обязательно упомяните об этом и сдайте карту власти.

7. Назначение на должности происходит не реже 1 раза в сутки.
8. Нельзя занимать одну и ту же должность более 1 суток подряд.
9. Нельзя занимать одновременно две должности из числа городских и государственных (занимать одновременно (1) отрядную должность и (2) городскую/государственную можно)
10. Для каждой должности описан явный механизм “наследования” (на случай смерти или пропадания без вести носителя должности). Для должности городского судьи и главного за безопасность государства этот механизм безусловный и максимально прозрачный. Завоевание города, воля проконсула и ничто иное не может изменить данный механизм никаким способом, кроме того, который описан в механизме (уникальном для каждого региона).
11. В механизм назначения на должность входят:
 - Собственно сам механизм: кто участвует, где, как проводится и в какой срок;
 - Механизм, согласно которому назначаются заместители;
 - Механизм назначения экстренных перевыборов;
 - (Для всех городов, кроме Логова) Роль имперских чиновников в назначении на должности. Эта роль должна быть такой, чтобы в случае утери Империей контроля над городом механизм продолжил работать с незначительными оговоренными корректировками.
 - Эти механизмы неизменны в игре иным способом, кроме как явно прописанным в них.

Общеизвестная информация про государственные должности

Главнокомандующий армией

- Более эффективно, чем иные полководцы, формирует армию за макроресурсы (со скидкой).
- В случае спорных ситуаций в рамках военных компаний принимает итоговые решения (например, войска Повешенного и Луногрыза вместе захватили Сделку, и возник спор, кто из них назначит капитана городской стражи из своих людей).
- Библиотекарь государства
- Имеет доступ во все закрытые секции всех библиотек.
- 2 раза в цикл (4 раза в день, первый день — четверг) может переложить книгу из любой библиотеки в столичную библиотеку за уплату макроресурсов.
- Может читать и выносить из библиотек книги обучения (магические и профессии). Забор книги из библиотеки осуществляется в присутствии технического мастера данного региона, проплата ресурсов осуществляется ему же. Если такая книга не добралась до столичной библиотеки (например, главный библиотекарь государства был убит по дороге), то книга должна вернуться в стартовую библиотеку (если вы нашли такую книгу — передайте ближайшему мастеру).

Казначей государства

- Имеет единоличный доступ к казне государства и распоряжается ею (сундук, стоящий около экономической печати столичного города, в котором можно хранить микро и макро ресурсы. Сундук и его содержимое непобитаемы. Открывать его может только казначей.)
- Получает от лица государства доход с виртуальных источников финансирования (если они есть).
- Может покупать дополнительные ленты городской стражи в любой город (по более высокой цене, чем местный казначей), для этого ему нужно находиться на территории данного города. Ленты поступают в распоряжение капитана городской стражи данного города.

Главный за безопасность государства

- Согласно регламентам фиксирует переход должности к заместителю по любой государственной должности в спорной ситуации.
- Если пытается, то достает на пытку 12 карт; если санкционирует пытку, то добавляет +2 карты тому, кто пытается (эти 2 карты не суммируются с другими бонусами на пытку, следует использовать один, самый большой бонус).
- Если пытается или присутствует при пытке и явно это заявляет, то может выведать и ту информацию, которая есть в летописи отряда пытуемого.

Общеизвестная информация про городские должности

Капитан стражи

- Назначает городскую стражу. Надевает ленты стражи (3 первые бесплатно, остальные после проплаты казначеем) и приказывает снять их. Сам не может носить ленту городской стражи, его заместители могут.
- В случае, если занимает должность по итогам военной кампании, то в момент занятия должности (и только в этот момент) может проплатить дополнительные ленты городской стражи на этот день без казначея. В этом же случае городскими механизмами его можно сместить не ранее, чем через 4 часа после конца кампании.
- Если один стражник убил другого стражника, то стражник восстанавливается только по решению капитана.
- Имеет доступ в казармы городской стражи.

Казначей города

- Проплачивает дополнительные ленты городской стражи.
- Единственный, кто может ставить официальную городскую печать на макроресурсы.
- Получает от лица города доход с виртуальных источников финансирования (если такие есть).

- Имеет единоличный доступ к казне города и распоряжается ею (сундук, стоящий около экономической печати города, в котором можно хранить микроденьги, но не макроресурсы. Сундук и его содержимое непобитаемы. Открывать его может только казначей).

Библиотекарь города

- Имеет доступ в закрытую секцию.
- Может перекладывать книги между открытой и закрытой секцией.
- Может за руку отводить в закрытую секцию. Одновременно в закрытой секции может находиться не более одного человека, проведенного библиотекарем.
- Может читать и выносить из библиотек книги обучения (магические и профессии)

Городской судья

- Наделяет госпиталь статусом городского и снимает этот статус.
- Назначает начальника трудовой площадки.
- Если пытается, то достает на пытку 10 карт. Если санкционирует пытку, то добавляет +2 карты тому, кто пытал (эти 2 карты не суммируются с другими бонусами на пытку, следует использовать один, самый большой бонус).
- Согласно регламентам фиксирует переход должности к заместителю по любой городской должности в спорной ситуации.
- Объявляет своим решением виновность/невиновность кого-то по конфликтному вопросу не более двух раз в день (это подразумевает поддержку широких масс провинции, если пойти наперекор этому решению — негативный экономический эффект).

Мастерская группа благодарит мастеров игры “Третья Эпоха”, Руту и других замечательных людей, чьими идеями мы пользовались.

О порядке назначения должностей в Империи и Чарах

Имперские должности

Доместик (Главкомандующий армией)

После окончания осенней военной кампании Госпожа через своих поверенных передает в Совет Полковников бланк с 3 местами под имена кандидатов. Совет Полковников вписывает в него 3 имени, и каждый полковник, который поддерживает выдвинутую кандидатуру, должен написать свое имя внизу под своим кандидатом. Далее бланк передается в Башню Госпоже для выбора. Госпожа визирует одного из кандидатов и передает решение в Совет Полковников, после чего назначение считается состоявшимся. Завизированный Госпожой кандидат первым делом при вступлении в должность назначает себе заместителей.

Квестор (Казначей государства)

Любой желающий участвовать в выборах Квестора (имперского казначея) покупает соответствующий бланк и пишет в нем сумму, которую он готов внести в казну. Казначеем становится один из тех, чья сумма больше. В Чарах бланки продает консулатура, а в других регионах — Проконсул. Заполненные бланки сдаются либо Проконсулам в городах, либо Консулу Вольто (либо его преемнику на посту куратора казначейства). Прием бланков идет до окончания осенней военной кампании. Консул обрабатывает полученные ставки, создает список из трех наибольших с указанием имен и размера ставок и передает Госпоже для утверждения. Госпожа выбирает одну из кандидатур. Далее кандидаты в условленный срок собираются в месте, где покупали бланки, и результаты озвучиваются. Выбранный кандидат немедленно сдает обещанную сумму консулатуре или проконсулатуре для дальнейшей транспортировки в Чары. В случае если капитал не соответствует заявленному, то побеждает кандидат со следующей по величине суммой. Итоговое решение Консул Вольто или его преемник фиксирует на соответствующем бланке и передает на визирование Госпоже. Только после ее визы решение вступает в силу. Решение о судьбе кандидата, который не смог внести свою ставку, принимает Проконсул или Консул. Завизированный Госпожой кандидат первым делом при вступлении в должность назначает себе заместителей.

Имперский Архивариус (Библиотекарь государства)

Каждый Проконсул выбирает двух человек. Они едут в Чары к назначенному сроку (через час после окончания осенней кампании) и сдают там экзамен на Имперского Архивариуса. Экзамен принимает комиссия под руководством Консула Мориона или его преемника с участием действующего Архивариуса, выбранных консулом Морионом экспертов и палача. После вопросов комиссии и выполнения кандидатами заданий Консул Морион или его преемник фиксирует рекомендации комиссии. Все записывается на соответствующем бланке и передается Госпоже для принятия итогового решения. Тот, кто сдал экзамен на отлично и был назначен Госпожой, становится имперским архивариусом и остается в Чарах. Сдавшие экзамен успешно становятся помощниками нового архивариуса, из их числа он назначает заместителей. Судьбу не сдавших экзамен решает комиссия.

Бдящий (Главный за безопасность государства)

Проконсулы оценивают уровень полезности и достоверности разведанных от кандидатов, выбирают двух финалистов и отправляют их в Чары. Экзамен принимает комиссия под руководством Консула Вдовы или ее преемника с участием действующего Бдящего, выбранных консулом Вдовой или ее преемником экспертов и палача. После вопросов комиссии и выполнения заданий Консул Вдова или ее преемник фиксирует рекомендации комиссии на соответствующем бланке и передает их Госпоже для принятия итогового решения. Сдавший экзамен на отлично и отобранный Госпожой кандидат становится Бдящим и

остается в Чарах. Сдавшие экзамен успешно остаются как помощники нового Бдящего, из их числа он назначает заместителей. Судьбу не сдавших экзамен решает комиссия.

Бланки для визирования решений Консулов Госпожой готовят Консулы.

Городские должности

Все результаты выборов на городские должности относятся для визирования Легату, назначенному Госпожой. На старт игры на эту ответственную должность назначен Легат Тень.

Префект лагеря (Капитан городской стражи)

Префекта лагеря выбирает Совет Полковников. Выборы происходят вечером, после окончания осенней военной кампании. Время выборов назначает Легат, назначенный Госпожой ответственным за выборы в Чарах. Решение Совета фиксируется на соответствующем бланке и передается на визирование Легату. Только после его визы решение вступает в силу. Совет выбирает и Префекта, и его заместителей.

Казначей Чар

Торговые дома и заведения Чар подают купленные в казначействе бланки представителю Легата, ответственному за процесс выборов. На этом бланке в свободной форме они пишут планы развития экономики Чар и свои заслуги перед Империей. Они также указывают своего кандидата на эту должность. Подача бланков происходит с утра и до окончания осенней военной кампании. После окончания приема бланки передаются Легату, и он выбирает наилучшее предложение. Победитель озвучивается на главной площади Чар. Он назначает себе заместителей из числа других кандидатов.

Судья

Ответственный за процесс представитель Легата проводит открытое голосование на должность городского судьи. Выборы проходят после окончания осенней военной кампании. Каждый Консул выдвигает по одному кандидату. Голосование проходит среди членов консулатуры. Это фиксируется на соответствующем бланке и передается на визирование Легату. Только после его визы решение вступает в силу. Первым делом судья назначает себе заместителей.

Библиотекарь

С утра четверга желающие стать библиотекарем Чар сдают тексты в библиотеку. Созданная Архивариусом комиссия и палач проводят конкурсный отбор среди этих текстов и выбирают библиотекаря — человека, принесшего лучший текст. Прием текстов идет до окончания осенней военной кампании. Решение комиссии фиксируется на соответствующем бланке и передается на визирование Легату. Только после его визы решение вступает в силу. Победителя озвучивают в библиотеке через 2 часа после окончания приема текстов. Победитель назначает себе заместителей из числа других конкурсантов.

Выборы в Логове

В Логове существует несколько выборных должностей на двух уровнях: высшие чиновники, городские чиновники, а также Секретарь Круга Восемнадцати.

Высшие чиновники: Первый Казначей Братства Белой Розы (казначей государства), Первый Летописец Братства Белой Розы (библиотекарь государства), Первый Полководец Братства Белой Розы (главнокомандующий государства), Первый Страж Братства Белой Розы (главный за безопасность государства).

Городские чиновники: Городской Казначей, Глава Городской Библиотеки, Капитан Городской Стражи, Городской Староста (городской судья)

Замещение должностей

1. Все должностные лица могут назначать себе заместителей и заместителей заместителей без ограничений (на случай своей смерти, пропажи без вести, потери способности исполнять обязанности и т.д.).
2. Вступление заместителя в должность, кроме секретаря Круга Восемнадцати, утверждается Городским Старостой (для городских чиновников) или Первым Стражем Братства (для высших чиновников).
3. Должностные лица могут набирать себе штат сотрудников и помощников на общественных началах, зарплата таким помощникам не полагается.

Ограничения

1. Один и тот же персонаж не может занимать одну и ту же должность более одного раза подряд и более 24 часов подряд.
2. Один и тот же персонаж не может занимать более одной должности одновременно.
3. Должностное лицо может быть смещено с должности решением Круга Восемнадцати, простым большинством голосов Магов Круга, присутствующих на северном фронте, если есть веские доказательства предательства должностным лицом интересов Братства.
4. Такое смещение не может не закончиться казнью либо того, кто занимал должность, либо того, кто выдвинул против этого должностного лица обвинение.

Секретариат и обеспечение выборов:

1. За процедурой выборов на все должности следит Секретарь Круга Восемнадцати и его помощники. Секретарь следит за процедурой выборов и ее легитимностью, а также подсчетом голосов.
2. Секретарь может быть переназначен в любой момент решением Круга Восемнадцати.
3. В процессе выборов Секретарь может объявить выборы недействительными, если на то есть веская причина. Тогда Секретарь должен предстать перед Кругом Восемнадцати немедленно и разъяснить причину.
4. Дальше Круг Восемнадцати голосует. Если большинство голосов отдано не в пользу решения секретаря, его казнят, а выборы продолжаются.
5. Если выборы признаются недействительными, вся процедура начинается с начала.
6. После выборов должностное лицо может быть смещено с должности только решением Круга Восемнадцати.

Секретарь Круга Восемнадцати:

- Занимается организацией выборов, подсчитывает голоса, следит за списками голосующих и кандидатов на высшие или городские должности.
- Единственный, кто может добавлять в списки или удалять из списков голосующих и кандидатов.
- Утверждается на должность простым большинством голосов Круга Восемнадцати, присутствующих на северном фронте Восстания, но не общим голосованием, в отличие от всех остальных должностей.
- Подчиняется только решениям Круга Восемнадцати, принятым простым большинством.
- Один и тот же персонаж может занимать эту должность без временных ограничений, в отличие от других должностей.
- Назначает себе заместителя.

Время голосования:

Назначение на должности происходит 1 раз в сутки. Выборы проходят в 21:30 каждого дня. Сначала выбираются государственные чиновники, потом — городские. Первое голосование на игре должно пройти в среду в 21:30. На нем будут выбираться: Глава Городской Библиотеки и главный Казначей Восстания.

Процедура голосования

Общие положения:

1. Выборы на должности Братства проходят путем прямого голосования отрядов, которые записаны в летописи Братства Белой Розы как отряды Братства Белой Розы. Выборы проходят публично и под наблюдением всех членов Братства, которые желают наблюдать, сокрытие процесса голосования и выборов запрещено.
2. Выборы на городские должности Логова проходят путем прямого голосования отрядов, проживающих в городе Логова и окрестных деревнях.
3. Само голосование по каждой должности тайное, но по итогам выбора каждой должности информация о том, кто как проголосовал, становится открытой.
4. В голосовании на государственные должности не могут участвовать отряды, которые не записаны в летописи Братства как члены Братства. В голосовании на городские должности не могут участвовать отряды, которые не записаны в список, проживающих в городе Логова и окрестных деревнях.
5. Быть избранными на государственные должности могут все члены Братства Белой Розы. Быть избранным на городские должности могут все, проживающие в городе Логова и окрестных деревнях.
6. Право голоса на выборах должностных лиц имеют только те отряды, у которых есть жетоны для голосования.
7. Каждый отряд, имеющий право участвовать в голосовании, назначает выборщика, который голосует от лица этого отряда так, как ему назначил этот отряд. Выборщиком не может быть капитан отряда, выборщик не может быть назначен капитаном отряда или другим должностным лицом: выборщик представляет мнение всех членов отряда, поэтому Секретарь Круга Восемнадцати в праве отказаться учитывать голоса выборщика, если есть подозрение, что тот выдвинут в нарушение этого простого правила. (Например, Секретарь может спросить у члена отряда, кто его представляет на голосовании, и если член отряда не может ответить на этот вопрос, то квалификация выборщика может быть поставлена под сомнение).
8. Выборщик может не быть членом отряда, который представляет.
9. Для участия в голосовании выборщик приносит подтверждение, заверенное летописцем отряда, и жетон на голосование Секретарю Круга Восемнадцати до начала голосования.
10. На основании подтверждений и жетонов Секретарь перед очередными выборами составляет список тех, кто имеет право участвовать в голосовании.
11. 1 жетон дает право на 1 голос в голосовании по 1 должности. 1 выборщик может подать не более 1 жетона на одно голосование.
12. В случае, если за 1 должность не подано ни одного голоса, а есть ещё выборщики с жетонами, то проводится повторный тур выборов.
13. В случае, если ещё есть должности, которые не выбраны, а все жетоны кончились у всех выборщиков, то на каждое из оставшихся голосований у каждого выборщика есть по 1 жетону.

Выдвижение кандидата:

1. Кандидат на должность может быть выдвинут любым отрядом из записанных в списки членов Братства (для государственных должностей) или проживающих в городе Логова и окрестных деревнях (для городских должностей).
2. Один отряд вправе выдвинуть одну кандидатуру на одну должность в день, то есть не более восьми должностей (четыре высших и четыре городских) в один день.

3. Списки кандидатов, утвержденные летописцами отрядов, подаются Секретарю Круга Восемнадцати не позднее, чем за полчаса до выборов, после чего Секретарь вывешивает списки кандидатов на площади Логова.
4. Каждый кандидат обязан назвать свое прозвище, принадлежность к отряду и то, какому магу он служит, если служит.

Регламент голосования:

1. Секретарь Круга Восемнадцати демонстрирует списки кандидатов и списки голосующих (то есть подавших жетоны выборщиков), сообщает, какое общее количество жетонов принимает участие в данном голосовании, объявляет начало публичного голосования за каждую должность.
2. Высшие должностные лица избираются в порядке: военачальник, казначей, библиотекарь, страж.
3. Городские должностные лица избираются в порядке: глава стражи, казначей, библиотекарь, староста.
4. Каждый кандидат на должность может выступить с тридцатисекундной речью. Секретарь засекает время и следит за регламентом, может остановить выступающего, если тот нарушил временной лимит.
5. После того, как все кандидаты на должность выступили, выборщики, имеющие право голосовать, по знаку Секретаря подают Секретарю листки с именем кандидата, которого они поддерживают.
6. Подсчет голосов производится после голосования за каждую должность публично Секретарем при участии действующего Первого Стража и Городского Старосты (либо их заместителей). Объявление победителей производится Секретарем, соответствующие записи делаются в летописи Восстания.
7. Процедура повторяется для каждой должности в указанной последовательности.
8. После объявления результатов голосования по каждой должности выборные жетоны гасятся зачеркиванием и откладываются в архив Секретаря.

Порядок получения жетонов:

1. Жетоны для голосования выдаются отрядам в следующих случаях:
 - a. Любой отряд численностью от 8 до 15 человек выдает своему выборщику 1 жетон в 1 сутки.
 - b. Любой отряд численностью более 15 человек выдает своему выборщику 2 жетона в 1 сутки.
2. До вечерних выборов, пока все собираются, происходит общее собрание, на котором отряды Братства рассказывают, каких успехов они достигли за день. Маги Круга Восемнадцати простым голосованием обязаны выдать особо отличившимся отрядам (например, победившим в войне, принесшим казне Братства больше всего ресурсов и т.п.) по одному жетону на 1 отряд в дополнение к остальным жетонам этого отряда.
3. Тот Маг Круга Восемнадцати, который совершил за день максимальное число проявлений Власти (см. правила по магии, получение свитков силы), получает ещё 1 дополнительный жетон, который может выдать в 1 отряд. Этот жетон также выдается вечером перед выборами, пока все собираются.
4. На жетоне пишется дата выдачи, день голосования, в котором жетон принимает участие, название отряда и имя выдавшего. Все эти данные фиксируются Секретарем Круга Восемнадцати и вывешиваются для публичного ознакомления за пятнадцать минут до выборов.
5. Выдача жетонов фиксируется Секретарем Круга Восемнадцати.
6. Жетон — это полностью игровой документ, бумага с соответствующими данными. Он может быть подделан магией, уничтожен и т.п. Наказание за преступление, саботирующее выборы, определяется соответствующими должностными лицами, но такого рода обман считается тяжким преступлением и карается мучительной казнью всех причастных.

Особые условия:

1. В случае, когда должностное лицо и его заместители не могут исполнять свои обязанности (например, при смерти должностного лица в отсутствие заместителя, одержимости должностного лица магией, предательства должностным лицом идеалов Братства), Круг Восемнадцати назначает временного исполняющего обязанности должностного лица (если до новых выборов меньше 12 часов) либо назначает перевыборы.
2. Временно исполняющий обязанности не может занимать должность дольше чем 12 часов, а также лишается права выдвигаться на любые должности навсегда.

Выборы в Розах

Вольный город Розы активно поддерживает свой статус “вольного” города. Это отображается не только в традициях города, но и в одном из самых главных процессов его жизнедеятельности — управлении городом и выборах.

ГЛАВА 1. ГОРОДСКОЙ СОВЕТ ВЫБОРЩИКОВ

Статья 1.1. Определение Городского совета выборщиков и его состав.

Основным органом, осуществляющим управленческую деятельность в городе, является Городской совет выборщиков (далее — Совет). Городской совет выборщиков (далее – Совет) – основной орган волеизъявления жителей города Розы. В его состав входят 12 выборщиков, которые в свою очередь являются представителями 4-х кварталов города:

- Северный квартал: 1 представитель от Совета университета, 1 представитель от студенческой общины, 1 представитель от торгового дома Весла.
- Восточный квартал: 1 представитель от торгового дома Кареро, 1 представитель от малого торгового дома-каравана, 1 представитель от госпиталя.

- Южный квартал: 2 представителя от проконсула, 1 представитель от торгового дома из Вяза.
- Западный квартал: 1 представитель от торгового дома Арчи, 1 представитель от похоронного агентства, 1 представитель от лавочников и ремесленников.

В случае, если конкретный выборщик уничтожен (например, отряд вырезан под корень), то капитаны отрядов квартала выбирают нового выборщика. Он не может принадлежать к тому отряду у кого уже есть выборщик. Это решение вступает в силу после согласования проконсула.

В состав Совета не могут входить жители города, занимающие должности, избираемые Советом. На данный момент — это Глава Торга. Если в дальнейшем состав избираемых Советом должностных лиц будет изменен, вышеуказанный список надлежит дополнить.

Статья 1.2. Полномочия Совета.

К полномочиям Городского совета выборщиков относятся:

- Избрание Главы Торга города Розы
- Принятие решения о признании нового Торгового дома (но Торговым домом отряд от этого не становится).
- Принятие решения о присвоении статуса Городского госпиталя. Решение реализует (в рамках модельных полномочий) Глава Торга.
- Принятие решения о статусе города Розы.
- Принятие решения по изменению действующего законодательства на территории города.
- Прочие решения, вынесенные на рассмотрение в соответствии с регламентом.

Статья 1.3. Регламент назначения выборщиков в Совет.

В торговых домах, госпитале, караванах, похоронном агентстве и консульстве выбор осуществляют главы дома, главы караванов, госпиталей, проконсул и т.д.

В совете университета, студенческой общине, среди лавочников выборщик избирается путем голосования — кто наберет больше голосов. После того, как кандидатура выборщика была избрана, необходимо назначить двух заместителей. После этого выборщик должен явиться к главе торга до 13:00 с письменным подтверждением от квартала о своем избрании и занести себя и своих заместителей в список выборщиков.

Около двух часов дня глава торга обязан вывесить на торге список выборщиков, указав в нем следующую информацию имя выборщика, имя его первого заместителя, квартал, который они представляют. Совет вступает в должность сразу, как Глава Торга вывешивает списки и остается при полномочиях до момента, как будут вывешены списки. Выборщик Совета имеет право быть избранным своим кварталом на следующий срок. Если на голосование не явился выборщик, его первый и второй заместитель, то квартал теряет голос и не может использовать его до следующего назначения Совета.

При Совете вводится должность — Секретарь Совета. Согласно обычаю города, секретарем Совета назначается житель города, который занимает должность секретаря ректора Университета Роз. В случае отсутствия на указанной должности человека или необходимости сменить действующего секретаря, данный пункт вносится в повестку Совета на общих основаниях.

Статья 1.4. Регламент определения места и времени собраний Совета.

Совет выборщиков собирается ежедневно в 20:00, после закрытия торгов. В случае, если возникла необходимость внеочередного собрания, то сторона-инициатор обязана уведомить под роспись не менее 10 выборщиков и разместить объявление на Доске Объявлений на Торге. Стороной-инициатором может выступать фракция, состоящая из не менее 3 действующих на данный момент выборщиков.

Статья 1.5. Необходимый минимум присутствия выборщиков на Совете.

В соответствии с законами города Розы, для принятия легитимного решения Советом необходимо присутствие минимум 10 выборщиков из 12. В случае отсутствия необходимого кворума выборщиков, решения Совета считаются недействительными.

Статья 1.6. Регламент работы Совета.

Секретарь Совета кратко озвучивает повестку собрания (не более 1 минуты на каждый пункт повестки) и инициаторов конкретных пунктов. Пример: «Сегодня на совете будут рассмотрены следующие пункты: Выборы главы торга. Инициатор: город. Внесение поправок в перечень торговых домов. Инициатор: торговый дом Карреро...»

Выборщики Совета предлагают дополнительные пункты для внесения в повестку путем поднятия руки и, после предоставления им слова секретарем, озвучивают его суть (не более 1 минут на пункт). Пример: «Главный врач Госпиталя предложил рассмотреть вопрос о увеличении финансирования госпиталя из казны города»

Для внесения дополнительного пункта в повестку необходимо, чтобы «за внесение» проголосовали не менее 3 выборщиков из числа присутствующих. Голосование проводится простым поднятием рук (не более 1 минуты на голосование по 1 вопросу). В случае успешного голосования, секретарь вносит пункт и инициатора в повестку. Пример: «Голосование показало, что представители Торгового дома из Весло и оба представителя Проконсула подняли руки. Секретарь внес новый пункт в повестку и зафиксировал инициатора.

Рассмотрение отдельных пунктов повестки проходит в порядке зафиксированной секретарем очередности: Инициатор тезисно озвучивает смысл пункта (не более 3 минут); Выборщики, желающие задать вопросы или высказать мнение, поднимают руку, и,

после предоставления им слова секретарем, озвучивают то, что хотели (не более 1 минуты на выборщика). Ответ инициатора – не более 1 минуты; После стадии вопросов и мнений, инициатор вправе воспользоваться возможностью и озвучить свои мысли по итогам обсуждения (не более 3 минут); Голосование проходит путем поднятия рук. Если необходимое количество голосов набрано, то решение принято. Если нет, то отклонено.

5. После рассмотрения всех пунктов повестки, секретарь подводит итоги Совета, перечисляя:

- Все принятые решения;
- Все отклоненные решения.

Статья 1.7. Количество голосов, необходимое для принятия решений Советом

Для принятия решений Советом путем голосования, необходимо обеспечить следующее количество голосов «ЗА»:

- Выборы должностных лиц (Глава Торга и тд) – каждый выборщик может проголосовать за каждого кандидата. Секретарь Совета записывает количество голосов, отданное за каждого кандидата. Те, кто набрал наибольшее количество голосов становится Главой Торга. В случае, если равное количество голосов, кандидаты проходят во второй тур, где каждый выборщик может отдать только один голос за одного кандидата. В итоге Секретарь составляет список по порядку убывания голосов, начиная с победителя.
- Выборы по статусу локаций (признание торгового дома, изменение статуса городского госпиталя и прочих локаций) – большинство (не менее 7 голосов).
- Принятие решения о статусе города Розы и изменения действующего законодательства – большинство (не менее 8 голосов). (см. Главу 7)
- Санкционирование применения магии на одного из участников Совета или свидетеля/эксперта – простое большинство (50% +1 голос)
- В случае рассмотрения иных вопросов в соответствии с регламентом – определяется индивидуально, но не менее простого большинства (50% +1 голос)

Статья 1.8. Ознакомление с принятыми на Совете решениями.

Все принятые и непринятые на Совете решения подлежат опубликованию на Доске Объявлений на Торге в течение двух часов с момента проведения голосования. Ответственный – секретарь Совета. В случае принятия особо важных для города решений, они подлежат озвучиванию на торговой площади в течение часа с момента вынесения при участии всех выборщиков, проголосовавших за его принятие.

Статья 1.9. Присутствие прочих лиц на Совете.

Присутствие лиц, не являющихся выборщиками или секретарем, на заседании совета запрещено. По приглашению на заседании Совета без права голоса могут присутствовать выборные должности: Проконсул, Глава Торга, Казначей города, Глава городской стражи, Ответственный библиотекарь, Ректор Университета. Исключением являются выборы Главы Торга. В случае, если для принятия решения необходимо вызвать эксперта или свидетеля, он приглашается в зал совета только на момент своей речи (не более 3 минут), после чего обязан покинуть зал до момента голосования по пункту повестки.

Статья 1.10. Ответственность за несоблюдение регламента

Лицо, нарушающее правила данного регламента, подвергается административному наказанию. В случае нарушения правил регламента 3 (три) и более раз за 1 заседание, выборщик лишается права голосовать на текущем заседании и должен покинуть его.

Ответственность за нарушение регламента не обладает накопительным эффектом, а значит:

- Нарушения не переносятся на следующее заседание;
- Выборщик, покинувший заседание за нарушения регламента, может присутствовать на следующем заседании, если будет повторно выбран своей локацией.

Нарушениями считается:

- Оскорбление других участников Совета;
- Нарушение временных рамок регламента после первого предупреждения, озвученного Секретарем;
- Угрозы выборщикам.

В случае нападения одного выборщика на другого на Совете (с оружием или без), инициатор нападения лишается права участвовать в Совете пожизненно. В случае применения магии одним выборщиком на другого на Совете без его согласования (с целью повлиять на голосование или причинить вред участнику Совета), инициатор лишается права участвовать в Совете пожизненно. Исключением является те случаи, когда это применение санкционировано Советом путем голосования поднятием рук (аналогично добавлению пункта в повестку).

2. ГЛАВА ТОРГА

Статья 2.1. Определение Главы Торга.

Глава Торга (далее — Судья) — это тот человек, который в первую очередь осуществляет судебную власть в городе. Он единолично отправляет правосудие на основе законов города Розы и Империи.

Статья 2.2. Полномочия Главы Торга.

Глава Торга обладает следующими полномочиями:

- Рассмотрение и вынесение приговоров по гражданским спорам между гражданами, если один или оба участника разбирательства являются жителями Роз;
- Рассмотрение и вынесение приговоров по уголовным делам, если один или оба участника разбирательства являются жителями Роз.
- Рассмотрение и вынесение приговоров по уголовным делам, основанием для которых стали преступления, произошедшие на территории города Розы, вне зависимости от места проживания участников;
- Открытие и закрытие торгов;
- Приём заявок от кандидатов на Главу Торга и Выборщиков в Совет (в период с открытия Торгов до 13:00) и их обнародование (ежедневно в 14:00).
- Обнародование результатов выборов казначея (ежедневно в 14:00)
- Фиксация перехода власти к заместителям должностных лиц, в случае, если есть основания считать, что городской чиновник исчез и есть основания считать его погибшим/бежавшим навсегда.
- Наделение госпиталя статусом городского и снятие этого статуса (по представлению Совета Выборщиков).
- Назначение начальника трудовой площадки.
- Личное участие в пытках и санкционирование пыток.

Статья 2.3. Регламент проведения судебного производства Главой Торга.

Судебное производство состоит из следующих этапов:

1. Оглашение судьей предмета разбирательства (не более 3 минут)
2. Выступление представителей сторон разбирательства в порядке Истец – Ответчик. На каждое выступление отводится не более 3 минут.
3. Заслушивание показаний свидетелей, проходящих по делу (не более 3 минут на свидетеля)
4. Вопросы к свидетелю. Порядок оглашения вопросов: истец, ответчик, судья. Ограничения по времени: вопрос (не более минуты), ответ (не более минуты).
5. Выступление представителей сторон разбирательства в порядке Истец – Ответчик. На каждое выступление отводится не более 3 минут.
6. Принятие решения и его оглашение Главой Торга.
7. Опубликование решения суда на Доске Объявлений города Розы
8. Глава Торга вправе прервать судебное заседание после первого выступления сторон (пункт 2), если считает, что предмет дела ему понятен, и перейти к стадии вынесения решения (пункт 6).

Статья 2.4. Вступление решения в законную силу, вынесенного Главой Торга.

Решение суда вступает в законную силу в момент его вынесения Главой Торга. Допустима отсрочка вступления решения в законную силу по усмотрению Главы Торга, но не более, чем на 6 часов.

Статья 2.5. Ознакомление с судебными решениями, вынесенными Главой Торга.

Все судебные решения публикуются на Доске объявлений города Розы в течение часа с момента их вынесения. Указываются:

- Истец;
- Ответчик;
- Предмет разбирательства;
- Судебное решение;
- Время вступления в законную силу.

Статья 2.6. Штрафы и санкции, дозволенные Главе Торга.

Судья вправе оштрафовать или удалить из суда участников за следующие действия:

1. Оскорбление Главы Торга
2. Оскорбление участников делопроизводства
3. Применение силы или магии к участникам производства, несанкционированное Главой Торга
4. Систематическое нарушение регламента проведения судебного разбирательства (два и более)

Вид и размер наказания определяется Главой Торга индивидуально по каждому разбирательству.

Статья 2.7. Регламент выдвижения на пост Главы Торга.

Выдвинуть на пост главы торго свою личность имеет право любой житель Роз. К участию в выборах не допускается более 10 кандидатов за раз. Действующий глава торго не может принимать участие в выборах, но имеет право выдвинуться на следующие выборы. Для того, чтобы стать кандидатом, необходимо:

Подать заявку действующему Главе торго на участие в выборах до 13:00;

1. Внести пожертвование в казну города (сумма пожертвования устанавливается действующим казначеем);
2. Получить письменное согласие проконсула на участие в выборах и предоставить его действующему Главе торго;
3. Провести предвыборную кампанию;

4. Принять участие в дебатах.

Статья 2.8. Регламент выбора Главы Торга.

Глава Торга избирается Городским Советом выборщиков. Регламент работы Совета описан в Главе 1. Система выборов Главы Торга неизменна и не зависит от результатов военной компании. Выборы Главы Торга проходят в 20:00 на Торге. На представлении кандидатов имеют право присутствовать все жители города. За нарушение дисциплины городская стража имеет право выгнать нарушителей с Торга. Каждый кандидат в течение 3 минут обязан представить свою программу и ответить на вопросы Совета. После выступления кандидатов Совет удаляется на закрытое голосование. Регламент голосования описан в статье 1.5. По окончании выборов Секретарь Совета передает список действующему Главе Торга для оглашения результатов.

Статья 2.9. Оглашение результатов выборов и вступление в должность Главы Торга.

По итогам выборов составляется список результатов голосования и вывешивается на Торге в порядке убывания голосов, начиная с победителя выборов. Новый Глава Торга заступает на должность и открывает Торги в 9:00. В случае, если выбранный Глава Торга не заступил на должность, его место занимает второй по количеству голосов в списке кандидат. В случае, если в списке не осталось кандидатов, а последний действующий Глава Торга умер/пропал, то Городской Совет Выборщиков имеет право провести экстренное собрание.

Традиционно, во время исполнения своих обязанностей Глава Торга не покидает город. Если он исчез и не появляется в городе в течение часа и более, то власть переходит к его заместителю по требованию любого другого должностного лица в городе (Казначей, библиотекарь, проконсул, капитан городской стражи) решением регионального мастера. В случае, если есть основания считать, что любой другой городской чиновник исчез и есть основания считать его погибшим/бежавшим навсегда, именно глава торго фиксирует переход власти к его заместителю.

3. КАЗНАЧЕЙ

Статья 3.1. Определение Казначея

Казначей — ответственный человек, который заведует казной города. Это тот человек, который может распоряжаться деньгами для найма новых войск и регулировать финансовую деятельность города.

Статья 3.2. Полномочия Казначея.

Казначей в Розах выполняет следующие задачи:

- Сбор городских налогов.
- Проплачивает дополнительные ленты городской стражи.
- Единственный, кто может ставить официальную городскую печать на макроресурсы.
- Получает от лица города доход с виртуальных источников финансирования (если такие есть).
- Имеет единоличный доступ к казне города и распоряжается, в том числе выделяет деньги на Городскую стражу, Университет, Библиотеку, Госпиталь и тд.

Статья 3.3. Регламент выделения денег из городской казны.

Локации, важные для жизнедеятельности города, такие как Университет, Библиотека, Госпиталь и другие имеют право запросить у городской казны финансирование.

Регламент запроса и согласования на выделение денег:

1. Подать прошение на финансирование Казначеем города;
2. Описать в прошении нужны, на которые необходимы деньги и рассчитать бюджет;
3. Казначей города обязан согласовать траты с Проконсулом;
4. Казначей выносит финальное решение по выделению денежных средств.

Статья 3.4. Выборы Казначея.

Выдвинуть свою кандидатуру на пост Казначея имеет право любой житель Роз. Действующий Казначей не имеет право выдвигать свою кандидатуру на выборы. Система выборов Казначея неизменна и не зависит от результатов военной кампании. Кандидат на пост Казначея обязан купить у действующего Казначея бланк, на котором он пишет сумму, которую готов пожертвовать в казну города. До 13:00 кандидаты обязаны подать бланки Казначеем города. В 13:30 Казначей передает Проконсулу бланки и список кандидатов в ранжированном порядке (от кандидата, предложившего большую сумму, к кандидату, предложившего меньшую сумму) для утверждения. В 14:00 Глава Торга объявляет на Торге кандидата (из числа утвержденных проконсулом), который предложил наибольшую сумму. После объявления, кандидат, предложивший наибольшую сумму обязан сразу же её внести в Казну города. После чего Глава Торга фиксирует передачу должности от действующего Казначея к выбранному Казначеем. В случае, если кандидат не смог внести обещанную сумму, то побеждает кандидат, со следующей по величине сумме, если он смог внести её в казну города.

Немедленно, по вступлению в должность, Казначей назначает себе двух последовательных заместителей из числа тех, кто участвовал в выборах Казначея. При вступлении заместителя в должность, они так же должны перечислить в казну сумму своего пожертвования.

4. РЕКТОР УНИВЕРСИТЕТА

Статья 4.1. Определение Ректора Университета.

Ректор Университета — главная должность в Университете. Он отвечает за деятельность и жизнь Университета, задает ему вектор развития. Выносит итоговое решение по каждому студенту и следит за порядком в Университете.

Статья 4.2. Полномочия Ректора Университета.

Ректор Университета в Розах выполняет следующие задачи:

- Является председателем во всех собраниях и комитетах Университета;
- Отвечает за внутренний порядок в Университете;
- Отвечает за сохранение и исполнение Устава Университета;
- Отвечает за найм и увольнение сотрудников Университета;
- Принимает участие в испытаниях для абитуриентов Университета;
- Имеет право решающего голоса в Совете Университета;
- Подписывает Указы Университета и является хранителем Университетской печати;
- Имеет право подать прошение на дополнительное финансирование Университета из казны города;
- Является судьей в Университетском делопроизводстве;
- Назначает Секретаря Университета.
- Более подробно деятельность Ректора Университета описана в Уставе Университета города Розы.

Статья 4.3. Выборы Ректора Университета.

По уставу Университета Ректором может стать любой преподаватель Университета. Система выборов Ректора Университета неизменна и не зависит от результатов военной кампании. Кандидат обязан выдвинуть свою кандидатуру на рассмотрение Совета с подробным описанием того, как он видит дальнейшее развитие Университета. Выборы проходят сразу после проведения аттестационного экзамена в Университете, который проходит каждый год. Собирается закрытое заседание Совета Университета, голоса в котором есть у: ректора, преподавателей факультетов, представителя студенческого совета. На собрании Совета, каждый кандидат имеет 3 минуты на то, чтобы представить свою программу и ответить на вопросы. По завершению выступления Секретарь объявляет начало голосования и фиксирует результаты. Побеждает кандидат, набравший 50% + 1 голос. Ректор объявляет победителя и передает ему полномочия. Новый ректор вступает в должность сразу после выборов. Секретарь обязан обнародовать результаты закрытого голосования, вывесив протокол выборов на Доске Объявлений на Торге После заступления в должность, ректор Университета имеет право назначить нового Секретаря Университета.

5. ОТВЕТСТВЕННЫЙ БИБЛИОТЕКАРЬ

Статья 5.1. Определение Ответственного Библиотекаря.

Ответственный библиотекарь следит за соблюдением правил библиотеки и отвечает за функционирование закрытой секции.

Статья 5.2. Полномочия Ответственного Библиотекаря.

- Выдача читательских билетов.
- Контроль соблюдения правил Библиотеки.
- Личный доступ в закрытую секцию и распределение книг между открытой и закрытой секцией.
- Личное сопровождение не более 1 посетителя в закрытую секцию. Одновременно в закрытой секции может находиться не более одного человека, проведенного библиотекарем.
- Может читать и выносить из библиотеки Роз книги обучения (магические и профессии).

Статья 5.3. Выборы Ответственного Библиотекаря.

Ответственным библиотекарем может стать любой служащий библиотеки, а также читатель, получивший читательский билет и выполнивший ряд условий. Нельзя занимать должность ответственного библиотекаря более чем сутки. Система выборов ответственного библиотекаря неизменна и не зависит от результатов военной кампании.

Для выдвижения на пост Ответственного Библиотекаря необходимо:

- Предоставить/написать не менее 2х трактатов, который поступит в библиотечный фонд;
- В течение дня отработать на благо Библиотеки города Роз не менее 3-х часов и получить письменное одобрение от действующего Ответственного Библиотекаря на участие в выборах;
- После закрытия торгов ответственный библиотекарь передает действующему Ректору Университета список не более, чем из 5 кандидатов на пост, которые получили его одобрение и выполнили все условия.
- Ректор Университета выбирает из их числа ответственного библиотекаря. Итоговая кандидатура получает обязательное согласование у проконсула. В случае отказа проконсула Ректор предлагает новую кандидатуру.
- Ответственный Библиотекарь вступает в должность утром следующего дня, в 10:00, после открытия торгов. Глава Торга фиксирует на Торге передачу должности.
- После вступления на должность ответственный библиотекарь немедленно назначает себе двух последовательных заместителей из числа тех, кто приносил в течение предыдущего дня новые и уникальные книги в библиотеку.

6. ГЛАВА ГОРОДСКОЙ СТРАЖИ.

Статья 6.1. Определение Главы городской стражи.

Глава городской стражи осуществляет патрулирование города вместе со стражниками и следит за порядком.

Статья 6.2. Полномочия Главы городской стражи.

- Назначает городскую стражу. Надевает ленты стражи (3 первые бесплатно, остальные после проплаты казначеем) и приказывает снять их. Сам не может носить ленту городской стражи, его заместители могут.
- В случае, если занимает должность по итогам военной кампании, то в момент занятия должности (и только в этот момент) может проплатить дополнительные ленты городской стражи на этот день без казначея. В этом же случае городскими механизмами его можно сместить не ранее, чем через 4 часа после конца кампании.
- Если один стражник убил другого стражника, то стражник восстанавливается только по решению капитана.
- Имеет доступ в казармы городской стражи.

Статья 6.3. Выборы Главы городской стражи.

Глава стражи назначается новым Главой Торга сразу после его выборов ещё до официального вступления в должность утром с открытием Торга. Далее выбранный кандидат обязан получить согласование у Проконсула. Если согласование получено, Глава городской стражи сразу заступает на должность и назначает себе двух последовательных заместителей. Нельзя занимать позицию главы городской стражи более чем сутки. Система выборов главы городской стражи может зависеть от результатов военной кампании. В случае, если город был захвачен, глава городской стражи может быть назначен победителем военной кампании.

7. СМЕНА ВЛАСТИ, ВОЕННЫЙ ЗАХВАТ, ОБЪЯВЛЕНИЕ НЕЗАВИСИМОСТИ.

Статья 7.1. Объявление независимости.

Избежать согласования у проконсула можно в том случае, если Городской Совет выборщиков собирается именно на Торге и публично проголосует за объявление независимости от Империи, набрав не менее 9 голосов “ЗА”. Такое голосование обязательно должно сопровождаться публичными выступлениями с обоснованием позиции каждого члена Городского Совета, кто голосует “ЗА” объявление независимости. Длина каждого выступления — не менее 1 минуты. Такое собрание должно происходить от своего начала до конца в небоевой обстановке.

Независимость города не дает возможности изменить систему выборов Главы Торга, Казначея, Ответственного Библиотекаря, Капитана Городской Стражи и Ректора Университета.

Статья 7.2. Военный захват

Избежать согласования у проконсула можно после если того, как город будет захвачен в рамках военной кампании. После такого захвата захватчик может отменить (или восстановить) должность проконсула (в случае, если захватившая сторона — Восстание, то должность может быть названа иначе), либо назначить своего человека на данную должность. В случае, если город был захвачен в рамках военной кампании, собрание Городского Совета Выборщиков Роз возможно не ранее, чем через 4 часа после завершения военной кампании, в рамках которой был сменен капитан городской стражи.

8. ПОЧАСОВОЙ РЕГЛАМЕНТ ВЫБОРОВ В РОЗАХ

9:00 — Открытие Торгов. Заступление на должность Главы Торга.

10:00 — Выборы Ответственного Библиотекаря.

9:00 — 13:00 — прием заявок на выборщиков в городской Совет, кандидата Главы Торга, Казначея.

14:00 — вывешивание списков выборщиков и кандидатов на Главу Торга. Выборы Казначея.

20:00 — Закрытие Торгов. Заседание Городского Совета Выборщиков. Выборы Главы Торга. 21:00 — Назначение капитана городской стражи.

02:00 — 09:00 — Тихий час. Никакие действия в рамках системы выборов в Тихий час не возможны.

Выборы в Лордах

Совет Пяти был основан в 103 году генералом Белой Розы Гвидо Гилбери. Первоначальный состав Совета — Чезаро, Джалена, Корвус, Кареро и Гилбери. Примерно тогда же появляется Большая Игра (правила Большой Игры будут опубликованы позднее) — свод правил, которые регламентируют борьбу домов за власть в совете. По итогам Большой Игры может произойти смена домов, входящих в совет (однако не изменение числа домов в нем), или же дома могут получить дополнительные голоса, чтобы использовать их в ближайших голосованиях. Места в совете закреплены за домом, дом сам решает, кто будет представлять его, однако по традиции эту роль выполняет старший мужчина дома. Также не принято менять представителя дома в совете, кроме как в случае смерти одного, однако такие прецеденты были. Любые изменения Совета Пяти фиксируются в городском архиве Великой библиотеки города Лорды. Текущий состав Совета Пяти — Чезаро, Младшие Чезаро, Джалена, Корвус, Ноктрис.

Любое голосование по вопросам должностей (Капитан Стражи, Юстициарий, Городской Казначей) проводится в присутствии регионального мастера. Любое голосование совета сопровождается протоколом, в который заносится вопрос голосования, итоги (в том числе использование дополнительных голосов) и время голосования. Оригинал протокола сдается после голосования в Великую Библиотеку города Лорды.

Голосования Совета Пяти проводятся строго в месте, согласованном с мастерами. До игры это здание Зиккурата (городской ратуши). На игре место голосования можно перенести, также по согласованию с мастерами. В таком случае необходимо, следуя правилам о листовках, разместить соответствующий текст о переносе на стене главной площади. Возможность посылать вместо себя заместителя регулируется правилами Большой Игры.

При сдаче города Хромому в 477 году Империя заключила с городом пакт, на основании которого в город Чарами назначается Проконсул, контролирующий деятельность Совета. Проконсул имеет право вето по вопросам назначения должностей в городе. Проконсул имеет право назначить одного заместителя, который сможет выполнять эту функцию. Проконсул назначается Империей и имеет бумагу, подтверждающую его полномочия, завизированную по правилам бюрократии Чар. Назначение и отзыв Проконсула дублируются в Великой Библиотеке города Лорды в летописи города.

Члены Совета Пяти, их заместители, Проконсул и его/её первый заместитель, а также все, кто находится на городских должностях, не имеют права вступать в городскую стражу (носить ленты городской стражи).

Право вето: не чаще чем раз в час Проконсул имеет право отозвать полномочия человека на любом посту (одном). Тот, у кого были отозваны полномочия, не может быть выбран на любую другую должность в городе до конца текущего экономического цикла, если только город не был захвачен (тогда можно снова назначать всех, при соблюдении прочих модельных ограничений). До момента выборов Проконсул может назначить на должность заместителя для выполнения необходимых функции, но это не отменяет обязанности провести выборы в кратчайший срок. Все документы о назначении, в том числе и заместителя, дублируются в городской архив.

Совет Пяти также имеет возможность отозвать любую городскую должность, кроме библиотекаря. Совет Пяти может пользоваться этим правом не чаще чем раз в час. После этого Совет заново проводит выборы на должность. В отличие от проконсула Совет Пяти может одновременно отозвать любое количество людей на любых подконтрольных ему должностях. Вне зависимости от количества отзываемых должностей в следующий раз процедуру отзыва можно провести не раньше чем через час. Голосование по каждой из должностей на выборах после процедуры отзыва происходит отдельно.

Исключением из этого правила является должность капитана стражи. Если капитан стражи был назначен при силовом захвате города, его может сменить Совет Пяти или Проконсул только спустя 4 часа.

Порядок выбора людей на должности следующий: каждый член Совета Пяти может выдвинуть одного кандидата на голосование. Побеждает простое большинство голосов; если по результатам голосования победитель не выявлен, проводится второй тур для кандидатов, набравших одинаковое наибольшее количество голосов. В ходе голосования возможно использовать одноразовые дополнительные голоса, порядок их получения и использования регулируется правилами Большой Игры.

Любой человек на должности назначает себе заместителя. В случае преждевременной кончины или досрочного отзыва заместитель выполняет игротехнические функции до ближайшего голосования Совета Пяти. Полномочия заместителя визируются у судьи. У Проконсула и Совета Пяти есть право заблокировать переход должности к заместителю, если они отзывают должность предыдущего владельца, и тогда они сами назначают временного заместителя до следующих выборов.

Великая Библиотека города Лорды контролирует исполнение правил Большой Игры и объявляет результаты по итогам каждого кона (какие дома входят в Совет по итогам игры). Инфериором Великой Библиотеки может стать любой желающий, кто принесет в Библиотеку текст и даст клятву посвятить себя сбору знаний. Инфериоры, которые показали себя самыми преданными служителями Знания, получают ранг Ивоката. Когда приходит время выбора Лексикания (Главы Библиотеки), Ивокатов можно выдвигать на этот пост, после голосованием среди них выбирается тот, кто займет эту почетную должность.

Совет Пяти может менять правила Большой игры, правила выбора должностей остаются неизменными. Для изменения этих правил требуется единогласное решение Совета, визируемое Великой Библиотекой города Лорды и согласованное Проконсулом.

Независимость города Лорды. Город может объявить независимость не ранее чем через 4 часа после силового захвата. В таком случае он становится нейтрален и к Чарам, и к Логову, все бонусы, которые должны были быть получены за нахождение города под контролем определенной стороны, аннулируются. На позицию отрядов на макрокarte это не влияет. Все прочие последствия, например налоги, являются игровыми моментами. Для того, чтобы привести такое решение в действие, Совет пяти должен:

- Выпустить манифест, заверив его у Юстициария или Капитана Стражи (моделируя законодательную и силовую поддержку). Манифест принимается, только если набрал не менее четырех голосов из Совета Пяти при присутствии всех его членов;
- Распространить его не менее чем в 3-х листовках по городу;
- Выслать из города/заточить/публично казнить всех широко известных эмиссаров контролирующей город стороны;
- Подготовить письма о независимости и об установлении дипломатических отношений для отправки в Логово и Чары, а также во все прочие независимые города, и направить их с курьерами.

Город не получит право собирать собственную армию, однако другие армии могут сражаться в поддержку его независимости (когда они будут брать точки, эти точки не будут переходить сторонам конфликта). Такие армии должны явно обозначиться для мастера/маршала и вести себя соответствующе (например, не назначать капитана стражи, оставляя это городу). В случае обретения городом независимости Совет Пяти имеет право пересмотреть правила и порядки выбора любых должностей.

Силовой демонтаж власти

Если контролирующая город сила:

- Выпускает манифест о своих действиях, визирует его у капитана стражи;
- Распространяет его не менее чем в 3х листовках по городу;
- Публично судит/казнит всех членов СоветаПяти (или той структуры, которая будет на текущий момент определять выбор должностей);
- Имеет в городе военный гарнизон не менее чем из 10 касок;

- Обеспечивает, что в городе не идут бои на улицах, массовые акции протеста, бунты и поджоги в течение 2х часов (1-2 разовые акции допустимы),

то она может установить новый порядок Большой Игры и состав Совета Пяти.

Бунт

Выбор всех должностей происходит только в Зиккурате. Если кто-то или что-то мешает провести процедуру, то нельзя осуществить назначение нового человека на должность. Но старые назначения на должности продолжают действовать, пока жив их обладатель или не наступил следующий цикл.

Выборы в Весле

Судья

На должность судьи может претендовать любой горожанин (свободный человек, проживающий в Весле), не занимающий в данный момент иной должности. Выборы происходят на тинге, перед выборами Тана. 1 представитель рода = 1 голос. (Пример: если пришли 15 представителей рода Эмрис и проголосовали за кандидата Кайдена, а за кандидата Ингвара проголосовали 8 представителей рода Вальбранд и 6 представителей рода Ингмунд, то выборы выиграл кандидат Кайден). После избрания на должность судья назначает себе двух заместителей, которые исполняют обязанности судьи в случае его болезни или смерти до следующих выборов. Поскольку власть судьи не распространяется за пределами Весла, а жители города постоянно нуждаются в совете и наставлении, судья никогда не покидает город. Выборы происходят либо перед выборами Тана, либо вечером на закате. Избранный судья в дальнейшем осуществляет процедуру выбора Тана.

Городской судья наделяет госпиталь статусом городского и снимает этот статус; более эффективно, чем другие персонажи, пытается. Визурует в экстренных ситуациях переход должности от исполнителя к его заместителю (для должностей капитан городской стражи, казначей и библиотекарь города). Объявляет своим решением виновность/невиновность кого-то по конфликтному вопросу не более двух раз в день (это подразумевает поддержку широких масс провинции, если пойти наперекор этому решению — негативный экономический эффект).

Тан

Выборы Тана происходят как минимум один раз в игровой день или чаще, в случае его неспособности выполнять обязанности. Очередные выборы в штатной ситуации приурочиваются к очередному тингу. Традиционно тинг проходит вечером. Выборщиками служат главы родов. Кандидат не может быть главой рода (но выдвигается по его рекомендации), не может занимать одновременно другую государственную и/или городскую должность. При выборах 1 род = 1 голос. У проконсула есть право снять любую кандидатуру с выборов. В таком случае проконсул должен публично озвучить обоснование для подобного решения. Тан не может избираться два срока подряд. Если голоса при выборе Тана равны, нужно устроить состязания. Тан должен быть прекрасен во всем: уметь показать и свою воинскую доблесть (поединок с другими кандидатами), и щедрость (раздача даров и милостыни), и мудрость (сочинить оду о любви к Веслу). В случае смерти Тана либо иной причины, мешающей ему исполнять обязанности, назначается заместитель, которого указал Тан в качестве своего преемника. Заместитель Тана обязан собрать глав родов для новых выборов.

Именно Тан замещает любую (одну) из 4 городских должностей в случае необходимости (чиновник убит, арестован, бежал, пропал и т.п.), может выполнять функции вместо любой выборной должности, но не более одной. Только если Тан не может замещать должностное лицо или уже замещает иное — должность переходит к заместителю. Новый Тан после вступления в должность назначает Тэна (Капитана городской стражи). Проконсул согласует кандидатуру Тэна. В случае отсутствия согласования Тан предлагает новую кандидатуру. Тэн сразу назначает себе заместителей.

Тан назначает городскую стражу (выдает ленты городской стражи и снимает их; сам не может носить ленту городской стражи). В случае, если он получил должность по итогам военной кампании, может одновременно купить новые ленты городской стражи в обход казначея.

Казначей выбирается Таном из числа кандидатов, предложенных торговыми домами города Весло. Каждый торговый дом может предложить максимум одну кандидатуру. Вместе с выдвинутой кандидатурой торговый дом сразу вносит денежный взнос в казну города. Денежные взносы одновременно сдаются и озвучиваются публично, и после этого их нельзя менять. Именно из них формируется городская казна. Традиционно считается дурным тоном выбрать того, кто внес не больше всех денег. Однако Тан и только он имеет право «докинуть» от себя (или своих друзей) денег одному из кандидатов. Проконсул имеет право не согласовать кандидатуру Казначея. В этом и только этом случае денежный взнос возвращается. Казначей после вступления в должность назначает себе заместителей из числа других кандидатов на роль казначея. На этих городских должностях так же не допускается пребывание более одного срока подряд.

Казначей города может оплачивать дополнительные ленты городской стражи и отменять проплату. Он единственный, кто может ставить официальную городскую печать на макроресурсы, кто имеет доступ к городской казне и может тратить её на благо города.

Главный архивариус

Для исполнения обязанностей главного архивариуса избирается один из библиотекарей и служащих архива, известный достойной жизнью и поведением, законнорожденный. Прежний главный архивариус не должен снимать с себя обязанности, пока не принята присяга нового. Служащие Городского Архива самостоятельно избирают главного среди себя, Тан уважает их мнение и не

вмешивается в данный процесс, однако в случае восстановления Университета Весла необходимо будет также получить одобрение ректора Университета.

Выборы главного архивариуса происходят после окончания боевого времени каждый игровой день на общем собрании библиотекарей и служащих архива простым большинством голосов. Также в голосовании принимает участие проконсул (у него тоже 1 голос). Главный архивариус не может занимать эту должность два срока подряд. После завершения выборов главный архивариус дает клятву, текст которой сохранен отдельно и является одной из ценностей этого места, и назначает заместителя. Все остальные служащие Городского Архива также дают обещание подчиняться ему.

Главный архивариус имеет доступ в закрытую секцию библиотеки и может перекладывать книги между открытой и закрытой секцией. Может отводить людей в закрытую секцию (лично сопровождая и держа за руку).

Смена власти, военный захват, объявление независимости.

Избежать согласования у проконсула можно исключительно в том случае, если на тинге пройдет общее собрание родов Весла и квалифицированное большинство голосов ($\frac{2}{3}$ от собравшихся представителей родов и при этом не менее чем $\frac{1}{2} + 1$ голос от числа действующих членов родов) примет решение о том, что город Весло становится независимым городом, или после если того, как город будет захвачен в рамках военной кампании. После такого захвата захватчик может отменить (или восстановить) должность проконсула (в случае, если захватившая сторона — Восстание, то должность может быть названа иначе) либо назначить своего человека на данную должность.

В рамках этого же тинга ($\frac{1}{2} + 1$ действующий представитель родов в наличии) могут быть проведены экстренные перевыборы должностей согласно описанным регламентам. В частности собрание можно провести ради экстренных перевыборов без провозглашения независимости (например, если текущий состав чиновников достал всех, а Империя и проконсул всех устраивают).

В случае, если город был захвачен в рамках военной кампании, такой тинг (общее собрание родов Весла) возможен не ранее, чем через 4 часа после завершения военной кампании, в рамках которой был сменен капитан городской стражи. Общее собрание не возможно в Тихий час (02:00-09:00).

Отряды

Минимальные формальные требования к отряду:

- Не менее 8 и не более 25 человек на начало игры, не менее 3 и не более 35 человек в процессе игры
- Правильно оформленная летопись.
- Участники отряда, занимающие должности капитана и лето*писца.
- Правила передачи этих должностей.

У отряда есть общая деятельность и цели. Кроме этого, у отряда обычно есть разделяемая всеми членами отряда идеология. Минимально — принятые в отряде правила поведения.

Разделение свой/чужой. Внутри отряда у людей могут быть разные отношения, отдельный персонаж может не любить или сомневаться в другом отдельном персонаже, но по умолчанию вы всегда доверяете своим (людям из своего отряда) больше, чем чужим.

По желанию — возможно, ваш отряд, кроме общей цели и истории, объединяет общий враг или конкуренция с другим отрядом. У отряда обязательно есть название и символика. Минимальная символика — эмблема или элемент одежды, отличающий члена отряда. У отряда может быть герб, знамя, общий стиль в одежде, девиз. Вы можете также разработать свой жаргон, понятные только членам отряда жесты, свое специфическое приветствие и т. п.

У отряда может быть патрон — покровитель, один из великих магов (и, возможно, Белая Роза). То, как происходит присяга, определяет патрон. Но она в любом случае требует личного присутствия патрона и минимум двух третей отряда, включая капитана. Присягнувшие патрону отряды раз в день получают дополнительные карты власти (от регионального мастера). Если отряд предает патрона или нарушает его прямой приказ, патрон может проклясть отряд и/или забрать жизнь капитана отряда. Если отряд и патрон разывают отношения по обоюдному согласию, таких последствий не будет.

У отряда есть история. История отображается в Летописи. Об этом см. ниже.

У отряда есть традиции (обычаи, ритуалы). Они могут быть как серьезными (пример из книг — Костоправ читает Черному Отряду летописи), так и не очень (пример — в свободное время члены Черного Отряда играют в тонк).

Обязательные традиции, которые должны быть у отряда:

- Прием в члены отряда (может включать в себя испытание).
- Назначение/выборы/подтверждение должностей членов отряда.
- Чтение вслух летописей (или другая подобная традиция, призванная сплотить отряд и напомнить о его ценностях и истории).
- Похороны и прощание с членами отряда, написание эпитафии (зачем это нужно — см. правила по смерти).

Рекомендуем разработать не менее трех традиций, лучше больше.

Размер отряда и должности

Размер отряда

Мы принимаем заявки на отряды в размере от 8 до 25 человек. На игре в отряде может быть минимум 3 человека. Если в течение 3 часов в отряде менее 3 человек, отряд перестает существовать. Верхний лимит на игре — 35. За каждого нового члена отряда от 25 до 35 человек необходимо будет доплатить.

Должности в отряде

Обратите внимание, должность в отрыве от отряда не существует. Т.е. если человек выходит из отряда, он перестает быть капитаном или казначеем. Каждая должность в отряде существует в единичном количестве (т.е. не может быть двух летописцев или фуражиров).

Обязательные должности

- Капитан (лидер, хозяин, глава дома и т.п.). Капитан отвечает за всех, принимает решения, без него нельзя принять или исключить человека из отряда. Отряд без капитана не может присягнуть патрону. У капитана есть особая карта власти. Пока отряд входит в состав армии, у капитана +1 хит.
- Летописец. Ведет летопись — фиксирует все события в жизни отряда и хранит традиции. Может “выкупать” из мертвятника игроков обратно в свой отряд.

Возможные должности

- Торговец — человек с уникальными торговыми навыками. Может водить караваны с ресурсами, см. правила по экономике. Эта должность бывает только в торговых домах (её можно выбрать как одну из стартовых должностей только по согласованию с региональным мастером и мастером по экономике). Карта торговца имеет срок действия — один цикл. Отряд получает в начале игры карты по числу циклов. Это нужно для того, чтобы отряд мог принять взвешенное решение, давать ли торговцу карту на текущий цикл и следующий или же только на текущий. Тогда, если торговец пропал, то в начале следующего цикла можно запустить следующего торговца.
- Казначей — распоряжается финансами отряда. Казначей необходим для получения виртуального дохода, см. правила по экономике (например, доход с поместий аристократической семьи). Размер дохода зависит в том числе от истории отряда. Так, казначей древнего баронского рода будет приносить в отряд больше денег, чем казначей лавки торговцев пушниной. Это редкая должность и считается как две (подробности ниже).
- Палач — опытный солдат. Может добывать без карты добывания, но только вблизи отрядного знамени (см. правила по боевке), лучше пытается (см. правила по пыткам).
- Лейтенант — заместитель капитана, который помогает ему управлять отрядом, замещает его в случае временного отсутствия или смерти капитана. Например, если капитана вызвали на многочасовое совещание генерального штаба, а в отряд нужно принять новобранцев, это может сделать лейтенант. Может исполнять все функции капитана во время его отсутствия. Пока отряд входит в состав армии, у лейтенанта +1 хит.
- Фуражир — занимается снабжением отряда. При ограблении каравана позволяет получить больше дохода от награбленного.
- Хранитель — может спасти себя и ценные документы отряда. Может укрыться в казармах городской стражи (см. правила по градостроительству), забрав с собой ценные предметы и документы.

- Сколько должностей может быть в отряде (помимо капитана и летописца)?
- Если в отряде от 8 до 12 человек, есть 1 слот для должности
 - От 13 до 16 — 2 слота.
 - От 17 до 20 — 3 слота.
 - От 21 — 4 слота.

Все должности занимают 1 слот, кроме казначея — для него нужно 2 слота. Капитан и летописец слоты не занимают. Один человек не может занимать одновременно две должности в отряде.

Маги и лекари (на старт игры)

Отряд от 8 до 13 человек не может иметь ни собственного мага, ни собственного лекаря. Отряд от 14 до 19 человек может иметь лекаря или мага. Отряд от 20 до 25 человек может иметь и лекаря, и мага. Маг и лекарь могут занимать отрядные должности, но мы не рекомендуем так делать, если есть другие варианты. Маг и лекарь не являются командными должностями. Маг и лекарь могут занимать отрядные должности, но мы не рекомендуем так делать, если есть другие варианты. Исключение по количеству лекарей может быть сделано для отряда, чья основная деятельность связана с медициной (например, госпиталь). В этом случае количество лекарей необходимо согласовать с региональным мастером. В течение игры в отряде могут появляться новые должности. Но на игре это будет происходить вне привязки к численности отряда. Информацию по тому, как получать должности, ищите в мире игры.

Выборы на должности

Как уже указано выше, выборы/назначение на должности — обязательная традиция каждого отряда. Раз в день отряд обязательно собирается, чтобы провести выборы на должности. На собрании должно присутствовать не менее $\frac{2}{3}$ отряда. В случае, если для определенного отряда это требование не реализуемо (например, отряд — это шпионская сеть), то отряд совместно с региональным

мастером выбирает, какое действие будет для отряда заменять общее собрание. Кстати, такое собрание — отличное место, чтобы прочитать и дополнить летопись. Даже если всех устраивает человек, занимающий сейчас конкретную должность, его полномочия нужно подтвердить. Для остальных членов (особенно в больших отрядах) рекомендуем разработать систему уровней (рядовой — сержант — офицер, ученик — подмастерье — мастер и т. п.). Субординацию следует соблюдать.

Как создавать новые должности, если отряд увеличился в размере во время игры? Эту информацию вы можете получить на игре, изучив игровые тексты.

Как сформировать отряд?

Если на игре соберется от 8 человек, желающих создать новый отряд, они могут это сделать. Необходимо будет потратить макроресурсы, а также продумать идеологию, традиции отряда, создать летопись и совершить общий поступок, который станет отправной точкой единой исторической судьбы нового отряда. Вам смогут помочь и точно всё рассказать в одной из городских библиотек.

- Можно ли быть одновременно членом двух отрядов?
- Нет, нельзя.

Роспуск отряда

Если больше трех часов в отряде состоят меньше трех человек, отряд распускается. Также отряд может разойтись по собственному желанию. В случае роспуска летопись отряда попадет в библиотеку, карты власти отрядных должностей игроки сдают мастерам.

Отрядное знамя

У отряда может быть отрядное знамя. Оно используется в разных моделях. В частности, около него может добывать палач, а также это знамя может использоваться как знамя армии. Такое знамя должно быть размером не менее 0,7 на 0,7 метров, на древке длиной не менее двух метров и должно однозначно ассоциироваться с отрядом. В частности, нельзя знамя спрятать или, например, накрыть его тряпкой для того, чтобы наблюдатели не разобрались, кто добывает.

О летописях

Что должно быть в летописи?

Летопись является неотъемлемой частью отряда. Мы рассчитываем, что к игре у каждого отряда будет интересная и оформленная по вашему вкусу летопись (хроника, анналы, гроссбух, семейный архив). Во время игры летописец продолжает вести хронику и записывает важные события из жизни отряда, а также в неё можно переписывать краткое содержание найденных на игре текстов.

В летописи обязательно должны быть:

- Кодекс отряда (идеология, правила поведения).
- Традиции отряда, включая механизм выборов на должности и принятия в отряд.
- Минимум три истории из прошлого отряда.

Если не знаете, с чего начать, обсудите и запишите: Когда и как появился отряд? Кто его создал? Зачем? Если отряд уже существовал, что делал во время становления Госпожи? А во времена Властелина? Мы не принуждаем вести летопись в том или ином формате, но описываем правила и бонусы ее заполнения.

Технические требования к летописи:

Летопись должна быть легко читаема для любого человека, то есть вести ее нужно на русском языке без шифрования. На ее первых страницах должны содержаться:

- Название отряда;
- Полный список действующих членов отряда — настоящие имена могут быть заменены на прозвища, реально используемые персонажами на игре;
- Доступные отряду должности (можно без указания персонажей, их занимающих).

Общие правила и бонусы

Если в летопись в явном виде вносится тот или иной факт (например, имя патрона, место сбора отряда, что делал отряд в определенное время), то посредством пыток его невозможно узнать от любого действующего члена этого отряда. Процесс внесения такой информации в летопись происходит по возможности при всем отряде так, чтобы все его члены слышали, что именно записывается. Если член отряда в явном виде не услышал занесенную в летопись информацию, то защиты для пыток у него нет.

Пояснение: речь идет о получении информации через пытки. По собственному желанию эту информацию выдать можно. Например, пытки не смогли заставить вас заговорить. А вид любимого человека, к горлу которого приставлен нож, может и заставить по вашему выбору. Исключение — если допрос ведут (или присутствуют при нем) руководители службы безопасности Империи/Восстания (в соответствии с их карточками власти).

Летопись по ходу игры находится у летописца. Естественно, летописец может в какой-то момент оставить её ненадолго у себя в лагере и отойти. В это время читать и забрать летопись нельзя. Заполнять летопись может только летописец соответствующего отряда. Читать летопись можно только рядом с живым летописцем (в том числе при отсутствии у него такового желания)

соответствующего отряда. Летописец должен быть в сознании. Пояснение: трактуйте это так, что без автора текста крайне сложно разобраться в его содержании. И мы, конечно, не хотим, чтобы летописцев убивали ради летописей.

Летопись непобираема. В случае смерти ее носителя она передается ближайшему члену отряда, который максимально оперативно передает её новому летописцу. Если никого из членов отряда рядом нет или все члены отряда погибли, летописец забирает летопись с собой в мертвятик. Мастера вернут ее в отряд, если кто-то остался в живых. В случае, если погиб весь отряд, летопись в качестве уникального текста (см. правила по библиотекам) вводится в игру.

Если вы случайно нашли или каким-то образом получили чужую летопись, передайте ее ближайшему региональному мастеру.

Правила по боевым взаимодействиям

1. Оглушение, кулуарное убийство, связывание, обыск, переноска раненых.

Оглушение производится в небоевой обстановке касанием плеча сзади рукоятью оружия и произнесением слова «оглушаю». Оглушенный опускается на землю и не может производить никаких действий в течение трех минут (можно неторопливо досчитать до 200). Можно вывести человека из состояния оглушения, похлопав по щекам. Шлем защищает от оглушения.

Кулуарного убийства на игре нет.

Связывание производится «по игре» не туго завязанной веревкой. Со связанными руками невозможно воевать, со связанными ногами невозможно ходить. Можно освободиться самостоятельно или с чьей либо помощью, «перерезав» веревки игровым оружием.

Обыск персонажа производится «по игре». Обыскивающий объявляет обыск (словесный маркер: «я провожу обыск»). Если обыскиваемый согласен или не может оказать сопротивление, то он обязан показать все укрываемые игровые предметы, в противном случае он говорит словесный маркер «нет обыску» и обыск не удался.

Переноска персонажа, неспособного к самостоятельному перемещению по тем или иным причинам, осуществляется одним человеком (закидываем руку на плечо, идем шагом).

2. Дневное, ночное время, тихий час.

Дневное время 9:00—21:00. Полностью действуют правила по боевке. Можно пользоваться любым оружием (LARP в том числе) с учетом пункта №3.

Ночное время 21:00—2:00. Можно пользоваться только протектированным оружием (LARP), либо ножами. Запрещено использование щитов (даже LARP), копий и дистанционного оружия.

Тихий час 2:00—9:00. Время отдыхать. Правила по боевке, а также все остальные игровые взаимодействия не действуют.

3. Использование оружия персонажами в городах.

Обращаем особое внимание на данный пункт правил! На территории городов запрещено пользоваться щитами, включая баклеры, дистанционным оружием (луки, арбалеты, осадная техника), копьями всем персонажам за исключением городской стражи. Вне городов ограничений нет. «Запрещенное» оружие можно при необходимости переносить по территории города, но пользоваться им нельзя.

4. Поражаемая зона, разрешенные и запрещенные действия.

Поражаемая зона для любого оружия, кроме осадных машин и заклинаний, полная, за исключением головы, шеи, паха, кистей, стоп. Поражаемая зона для осадных машин и заклинаний полная.

Запрещены колющие удары любым оружием, кроме копий. Запрещены удары руками и ногами, в том числе в щит, броски, заломы, подсечки и иные приемы рукопашного боя. Запрещено хватать за поражающие элементы оружия — лезвия мечей и наконечники копий, например.

Разрешено хватать за непоражающие элементы древкового оружия. Разрешено хватать за кромки щитов.

5. Хиты, хиты за доспехи.

Базовое количество хитов у персонажей — 2. Может быть больше или меньше. Но если никакой дополнительной информации нет, то 2.

Допускаются доспехи, выполненные из кожи, пластика, металла. Они не должны иметь выступающих острых элементов, потенциально опасных для окружающих (металлические рога на шлеме). Доспех должен быть красивым и соответствовать вашему персонажу. Доспех — часть вашего образа, ваше лицо, а не только неудобная штукавина, дающая хиты. Шлем должен защищать от случайных ударов допущенным оружием. Настоятельно рекомендуется использовать шлемы, в глазницы которых не пролезает стрела, а также защиту паха, суставов и кистей.

- Стеганка +0 хитов.
- Шлем +1 хит.
- Легкий доспех +1 хит. Любой доспех, кроме стеганки, закрывающий корпус (минимум грудь).

- Тяжелый доспех +2 хита. Любой доспех, кроме стеганки, закрывающий корпус (минимум грудь), плечи и локти, бедра и колени. Суставы обязательно должны быть закрыты жесткой защитой — отдельными налокотниками и наколенниками, либо наручами и поножами. Отдельно взятая длинная кольчуга или иной нежесткий длинный доспех не являются тяжелыми.

6. Съём хитов, ранения, добивание.

Любое оружие ближнего боя снимает по базе 1 хит. Стрелковое оружие снимает 2 хита. Осадное орудие любым снарядом снимает 5 хитов даже при попадании в щит. Хитосъём оружия ближнего боя может быть увеличен на +1 хит. При этом оружие снабжается хорошо заметной красной ленточкой. К такому оружию обязательно прилагается мастерский сертификат. Сначала с персонажа снимаются все «доспешные» хиты, потом — его собственные. Если снят хотя бы один собственный хит, но хитов все еще больше 0, он входит в состояние легкого ранения; если сняты все хиты, персонаж входит в состояние тяжелого ранения.

Легкое ранение не накладывает никаких ограничений на персонажа. Без перевязки каждые 15 минут снимается 1 хит, что может привести к тяжелому ранению. В тяжелом ранении персонаж может только негромко говорить, не может самостоятельно перемещаться и использовать оружие. Без перевязки через 15 минут умирает.

Здесь указаны базовые параметры. Они могут быть изменены в ходе игры. Про перевязку ранений и их лечение см. правила по медицине. Доспешные хиты восстанавливаются сами собой через 30 минут после окончания боевого эпизода, в котором они были сняты.

Добивание. Добить персонажа можно в двух случаях. Во первых, это может сделать персонаж, занимающий отрядную должность “Палач” в радиусе 3 метров от знамени своего отряда. Палач может также казнить человека, не находящегося в тяжелом ранении, а оглушенного или связанного. Такая казнь — это не сиюминутное действие. Она производится в небоевой обстановке. Как минимум должен быть устно громко объявлен приговор, в котором — озвучен непосредственно сам приговор и причина казни (преступление, давняя вражда, садистские наклонности, что угодно), название отряда, под знаменем которого производится казнь.

Во-вторых, любой персонаж может добить другого, находящегося в состоянии тяжелого ранения, используя соответствующую карту власти (порвав её). Текст на карте власти: “Положи руку на тело тяжелораненой жертвы, медленно сосчитай до трех (901, 902, 903) и нанеси добивающий удар. Жертва добита. Порви карту.” Также на карте власти могут быть написаны и другие требования к действию и/или последствия.

7. Требования к оружию, щитам и осадной технике.

Все оружие и осадная техника чипуется перед игрой или уже в процессе. Щиты не чипуются. Незачипованным оружием пользоваться нельзя. Чипы для дневного и ночного оружия разные. Ночным оружием можно пользоваться днем, дневным ночью нельзя.

Клинковое оружие. Допускаются выполненные из пластика, стеклотекстолита, реактопласта, а также по технологиям LARP модели мечей, сабель, кинжалов и ножей. Дюраль запрещен. Вес не более 1500г. Длина не более 150см. Баланс не далее 15 см от гарды. Оружие должно иметь обработанные кромки без заусенцев, скругление на конце диаметром не менее 2 см. Оружие не должно иметь потенциально опасных острых стальных элементов. Ограничений “историчности” моделей клинкового оружия нет.

Древковое оружие. Модели топоров, булав, шестоперов, молотов, клевцов. Алебард на игре нет (т.е. древковое оружие либо колющее и проходит по правилам для копий, либо рубящее и тогда это топор не длиннее 150 см). Модели должны быть выполнены из резины, либо по LARP технологии. Вес не более 1500 г, длина не более 150 см. В жесткой резине обязательно должны быть вырезаны «окна» для дополнительного смягчения. Не должно быть потенциально опасных выступающих железных элементов.

Копья. Древко должно быть выполнено из дерева, наконечник — из резины, реактопласта или по LARP технологии. Допустима конструкция, где резиновый наконечник закреплен между железными пластинами и амортизирует за счет сгибания (должен выступать минимум на 7 см). Металлические детали не должны иметь острых углов и торчащих заклепок. Конструкции типа «чупа-чупс» запрещены.

Поражающие элементы всего оружия должны быть окрашены в серебряный или черный цвета.

Оружие для ночной боевки. Только LARP (требования по весу и габаритам как к дневному оружию, LARP-копья тоже можно при условии смягчения древка — см. требования копьям на LARP-играх), либо ножи без гарды (либо с минимальной безопасной гардой) из твердых материалов длиной не более 20 см. Допустимы различные вариации тренировочных ножей, не имеющие явного современного вида (Cold steel и прочее).

Щиты. Любым щитом, в т.ч. баклером, нельзя пользоваться без шлема. Щиты не должны иметь стальной кромки. Кромка и плоскость щита должны быть оклеены тканью. Желательно кромку обшить кожей. Кроме дерева щиты могут быть также выполнены из пластика, либо по LARP технологии. Для круглых щитов диаметр не более 85 см, остальные должны вписываться в прямоугольник 120х65 см. Если щит гнутый, измерение считается по дуге, а не по прямой.

Луки не должны иметь натяжение более 15 кг, не должны иметь современных элементов. Допустимы рукоятки с полочками. Арбалеты не должны иметь натяжение более 20 кг, должны напоминать исторические аналоги. Смягчение на стрелы и болты должно быть не менее 30мм диаметром. Обязательно должен присутствовать элемент, препятствующий пробиванию смягчителя древком. Луки и арбалеты чипуются только вместе со стрелами или болтами, которыми планируется из них стрелять. Чужими стрелами и болтами пользоваться нельзя.

Осадные орудия. Служат для пробития брешей в укреплениях, уничтожения ворот или стрельбы по живой силе. Представляют собой модели катапульта, баллист, скорпионов и прочих дротико-/каменометов. В качестве снарядов могут использоваться теннисные мячики или дротики. Дротики выполняются из ПВХ трубы или дерева, весят не более 700г. Длина 80-150см. Смягчение не менее 7 см в диаметре. Также может быть предложен собственный вид снаряда помимо указанных здесь. Осадное орудие должно либо перевозиться на телеге/колесах, либо переноситься минимум двумя людьми. У осадного орудия обязательно должен присутствовать фиксатор и спусковой механизм! Хитосъем осадного орудия определяется индивидуально в зависимости от его пафосности. Хитосъем указывается на чипе орудия. Указанный на чипе хитосъем касается только укреплений. При попадании в человека, даже в щит, любое осадное орудие снимает 5 хитов. Во избежание неприятных неожиданностей, постарайтесь согласовать проект либо уже имеющееся орудие с мастером по боевке до игры. Осадные орудия неуничтожимы и непобираемы! Во время боя можно “вывести его из строя”, попав по нему из другого осадного орудия, либо фаерболом. Выводится осадное орудие из строя до окончания боя или на 30 минут — что наступит ранее.

Таран. Тараном можно снимать хиты с ворот укреплений (не с бойниц). Таран — это деревянное бревно (а не выполненная по LARP технологиям модель бревна) диаметром минимум 10 см и длиной минимум 3 метра. Таран должен иметь приспособления для удерживания его бойцами. Перекладинами или веревками. Держаться за само бревно при ударах нельзя. Это все-таки осадная техника! Чтобы снять хиты с ворот, тараном нужно стучать в ворота с интервалом не менее 2х секунд между ударами. При этом таран должны удерживать не менее 4х человек одновременно. Удар тарана снимает 1 хит с ворот за удар. Таран не чипуется, его можно украсть по жизни.

8. Фортификация, штурмы, взлом дверей, поджоги.

Крепость на игре — это участок штурмовой стены с бойницами и воротами для штурма. Крепостей на игре мало, и конструкция каждой должна обсуждаться с мастером по боевке отдельно до игры. Крепости точно будут в Логове и Чарах, также могут быть еще три крепости на полигоне, каждая из которых относится к своему городу — Розам, Лордам и Веслу. Возможно, небольшие укрепления будут в городах оборонять здание администрации и казармы стражи. Эти укрепления или соответствуют правилам по градостроительству, или согласуются индивидуально с мастером по боевым взаимодействиям.

Для того, чтобы примерно ориентироваться в масштабах: минимальная длина штурмового участка — 15 метров, минимальная ширина бойницы — 1,5 метра, минимальная ширина ворот — 3 метра. Максимальная высота нижнего края бойницы от земли — 60 см. Крепость не должна стоять углом, не должна иметь далеко выступающих элементов вроде башен. Башни и парапеты над воротами допустимы. Все дополнительные фортификационные ухищрения — только по согласованию с мастером по боевке.

Штурм осуществляется через ворота и бойницы. Ворота и бойницы имеют хиты (число хитов на воротах и бойницах может быть индивидуальным для каждого укрепления и указано на прикрепленном к нему чипе). Чтобы через бойницу нельзя было осуществлять штурм, ее можно закрыть чем-нибудь, по чему можно стрелять из осадного орудия или фаерболом. Можно просто повесить нетканку, можно сделать красивый щит. Чтобы через ворота нельзя было осуществлять штурм, их следует закрыть и запереть. Ворота “разрушаются” фаерболом, осадными машинами и тараном, бойницы “разрушаются” фаерболом и осадными машинами. Ворота и бойницы можно мгновенно восстановить за деньги (при наличии мастера), если с момента окончания боя за данное укрепление прошло не менее 20 минут.

Укрепления могут штурмовать только бойцы, состоящие в армии. Все бойцы, непосредственно принимающие участие в рукопашной, должны быть в шлемах. Без шлемов могут быть лучники и обслуга осадных машин, но если боец, состоящий в армии, касается их оружием, они мгновенно попадают в состояние тяжелого ранения. Сражаться не могут, могут только убегать при необходимости.

Двери. Подробно про двери можно почитать в правилах по градостроительству. Дверь можно делать при входе в помещение либо в другом месте по согласованию с мастером по боевке. Дверь можно взломать магией или выстрелом из осадного орудия мгновенно либо через 3 минуты громкого стука по ней оружием (удар примерно каждые 1-2 секунды).

Можно выкурить людей, засевших в помещении, если нет желания штурмовать его. Моделируется криками “пожар-пожар”, сопровождаемыми каким-нибудь громким стуком с периодичностью примерно 15 секунд на протяжении 10 минут. По истечении этого времени все находящиеся внутри помещения разом теряют все свои хиты и попадают в состояние тяжелого ранения. Если на персонаже есть защита от фаерболов, на него этот эффект не распространяется.

Подземные ходы. Подземных ходов на игре нет.

9. Армии.

Основные информация по Армиям находится в правилах по макрокарте. Там вы узнаете, как армия формируется, как сражается, какие у нее цели и задачи. Эта информация больше полезна игрокам на командных должностях, здесь же отметим то, что должен знать каждый.

У армии есть знамя, на бойцах армии есть ленты (через плечо), означающие принадлежность к армии. Персонаж считается “в армии”, если он находится в радиусе 50 метров от знамени своей армии. Если отошел от знамени дальше, нужно снять ленту, если после этого вернулся, можно надеть обратно. Персонаж также выходит из состава армии в тот момент, когда попадает в состояние тяжелого ранения. Излечение не возвращает его в строй. Его лента в этот момент сгорает. Нужно будет вводить его обратно в армию в соответствии с правилами (см. Правила по макрокарте).

Персонажи, состоящие в армии, полностью неуязвимы для персонажей, которые в армии не состоят. Исключение — Великие маги. Они вольны сражаться с армией просто как с группой персонажей. Персонаж, состоящий в армии, переводит в состояние тяжелого

ранения любого персонажа не состоящего в армии (кроме Великих магов) любым касанием оружия. Стрелять в армию персонажам, не состоящим в армии, нельзя. Исключение — магия. Существует список заклинаний (фаерболы, ломание оружия и щитов и т.д. подробнее см. правила по магии), которые персонаж, не состоящий в армии, может колдовать на армию и добиваться успеха, даже если не является Великим Магом. Во время весенней или осенней военных кампаний армия может перемещаться из Логова или Чар по полигону свободно, но не может заходить в города.

10. Городская стража (ГС) и ее Капитан.

В городах нет стен и ворот, и потому для поддержания в них порядка в городе есть ГС. Городскую стражу назначает персонаж на должности «Капитан городской стражи». Количество персонажей в ГС ограничено исключительно экономически, но каждый из них стоит денег. Стражник отличается от обычного персонажа тем, что может бесконечно респавниться (оживать) в казармах ГС у знамени ГС, и на нем надета перевязь, явно обозначающая его принадлежность к ГС. Также стражник может пользоваться любым вооружением без ограничений. Знамя ГС выносить из казарм нельзя. Как только стражник оказывается в тяжелом ранении, он считает до 10 и, дав понять окружающим, что больше пока не воюет (подняв правую руку вверх, например), отправляется в казарму оживать. Если стражника убил другой стражник (например, в ситуации гражданской войны), то убитый стражник возрождается только с прямого согласия капитана ГС. ГС сгорает после принудительной (в рамках военной кампании) смены Капитана ГС, а также с началом тихого часа (купить лент на завтра можно). Способность персонажей, состоящих в ГС, к воскрешению действует только внутри города. Не всякий персонаж может стать ГС, например, капитан ГС, судья, библиотекарь, казначей, проконсул, Тан в Весле, член совета Пяти в Лордах и т.п. — не могут. Не нужно надевать ленту городской стражи на персонажа, которого надо спасти от покушений. Заместитель капитана ГС может быть в ленте до момента, как должность капитана ГС перейдет к нему.

11. Военные кампании (весенняя и осенняя).

Все информация про кампании находится в правилах по макрокарте. Здесь обозначим только ключевые моменты. Время военных кампаний 10:00–12:00 и 16:00–18:00 (весенняя и осенняя соответственно). Во время кампаний сформированные заранее до начала очередной кампании армии перемещаются по полигону (не заходя в города) и взаимодействуют друг с другом и окружающим миром. По окончании кампании армии расформируются и по определенным правилам (по макрокарте) персонажи расходятся по своим делам.

Правила по Весенней и Осенней кампании

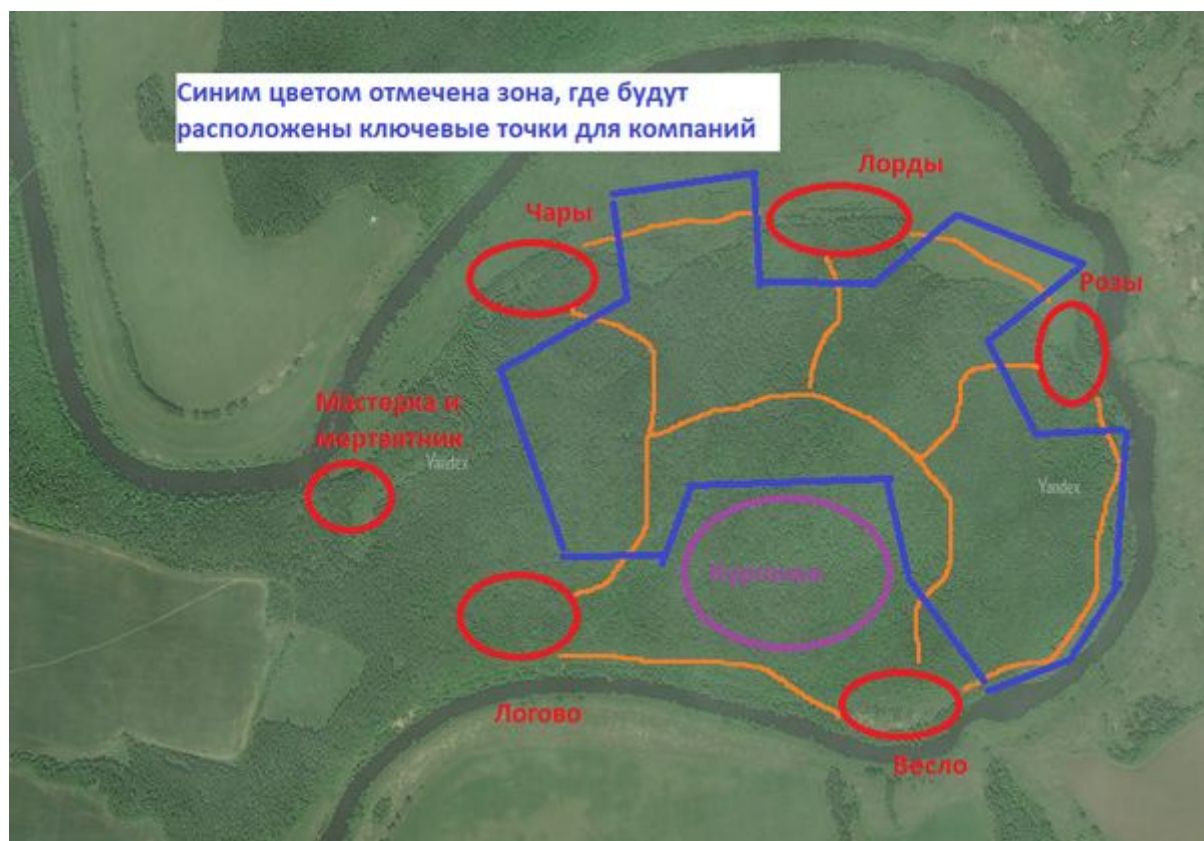
1. Описание

Война занимает существенное место в мире, а потому большие армии должны играть существенную роль в том, как меняется мир. Могущественная магия может усилить или ослабить армию, сместить баланс с одной стороны поля боя на другую, но как бы то ни было армии играют наиболее существенную роль в написании истории мира. Поэтому на игре присутствуют армии.

Военные действия армий четко привязаны ко времени. Все знают, что к “часу X” целесообразно надеть доспехи, что 2 часа будут идти активные военные действия, что потом можно снять доспехи без вреда для исхода войны и играть в другое: лагерную жизнь, поиск истинных имен в библиотеках, археологию и все остальное. Мы считаем очень плохой идеей, когда война проходит отдельно, а ролевая игра — отдельно. Потому мы привязываем войну к игре разными средствами.

- Модельно:
 - Для успеха войны нужны успехи в экономике, в литературе, в подрывной и/или контртеррористической деятельности и т.п.
 - И, наоборот, для успехов многих (торговых домов, археологов и иных), нужно, чтобы война шла определенным способом, захватывались / удерживались определенные точки.
- Сюжетно. Война является средством реализации интересов не только Госпожи или лидеров Восстания, но и различных групп жителей городов. Ну и без Властелина такая история, как война, не обойдется.
- Территориально. У нас не будет специальной зоны, где сражаются войска отдельно от игры. Зона войны — вся доступная территория, кроме городов и Курганя.
- Для значительной части персонажей первоисточника и персонажей на игре сюжеты, связанные с войной и жизнью на войне, являются основными. Для таких персонажей гибель товарища на войне, переживания на этот счет — значительная часть жизни. Риск гибели — фактор, влияющий на поступки.
- Мы считаем, что очень вредно для игры, когда город находится в осаде полдня: на это время в нем замирает игра. Поэтому укрепления будут вынесены наружу, за пределы города. Т.е. армия штурмует не город Розы, а, например, крепость Мейстрикт, которая является ключом к городу Розы.
- Учитывая, что война является по сути своей в значительной степени гражданской, для нас важно, чтобы власть в городах могла меняться не только за счет взятия города армией одной из сторон, но и за счет внутренних событий (интриг, восстаний). Поэтому контроль над городом заключен в четырех должностях: капитан городской стражи, судья, казначей и главный библиотекарь (в разных городах может быть разное название). Силовой контроль над городом в первую очередь привязан к должности капитана городской стражи, и занимающий эту должность может быть изменен как по итогам военных кампаний, так и в силу интриг и действий внутри города.

2. Ключевые точки.



№	Суть	Название	Примечание
1	Чары — крепость	Чары	
2	Логово — крепость	Логово	
3	Лорды — крепость	Кварц	эпидемиопасна
4	Лорды — полевая точка	Обелиск Разрушителя	
5	Розы — крепость	Мейстрикт	эпидемиопасна
6	Розы — полевая точка	Долина засохших цветков	
7	Весло — крепость	Сделка	эпидемиопасна
8	Весло — полевая точка	Чертоги Сигерсона	
9	Торговая точка с Опалом	Лестница Слёз	
10	Торговая точка с Вязом	Мост Королевы	
11	Торговая точка с Медополем	Обмороженный тракт	
12	Дополнительная точка	Рудники Скорби	

- Во время военных кампаний будут всегда доступны 10 ключевых точек (в таблице выше их номера с 3 по 12). Еще две (1 и 2) становятся доступными только при выполнении определенных условий, о которых будет написано далее.
- Каждый из трех городов (Лорды, Розы и Весло) имеет две точки, доступные для захвата и удержания — крепость и полевую точку.

- Для захвата/удержания города на конец военной кампании необходимо, чтобы и крепость, и поле принадлежали одной из двух противоборствующих сторон.
- У ключевых точек будет дополнительный функционал, завязанный в первую очередь на другие модели.
- Ключевые точки могут быть укрепленными, а могут быть просто перекрестком дорог.
- Возможно, после разметки точек будет введено еще несколько дополнительных точек.

3. Военные кампании.

- Дважды в день будут проходить военные кампании — весенняя и осенняя.
- Во время военных кампаний происходят фазы войны, в течение которых армии и персонажи могут свободно перемещаться, сражаться, штурмовать и удерживать ключевые точки.
- Время проведения весенней кампании: 10:00-12:00.
- Время проведения осенней кампании: 16:00-18:00.
- Во время военной кампании армия может перемещаться из Логова или Чар по полигону свободно, но не может заходить в города и Курганье.

4. Формирование армии.

- Армия может быть собрана только персонажем, обладающим навыком “полководец”. “Полководец” отдает мастеру ресурсы на формирование армии.
- У каждой из сторон есть Главнокомандующий. Главнокомандующий считается обладающим всеми возможностями “полководца”. Он пользуется скидкой для формирования армии и имеет право на принятие некоторых важных решений.
- Армия может быть сформирована в Логове или Чарах за чертой укреплений — на плацу. Плац не может быть атакован армией противоборствующей стороны.
- Начинать формировать армию можно за час до начала весенней или осенней военных кампаний и на всем их протяжении. Выходить с плаца армия может только в момент начала кампании.
- Местоположение существующего плаца может переместиться в случае утраты одной из сторон столичного города, но при сохранении контроля за другими городами.
- Новый плац может появиться у Властелина.
- Если нужно до начала военной кампании занять точки, которые армия занимала по окончании прошлой кампании, она делает это максимально быстро и не отвлекаясь ни на что более (делайте это по возможности с игротехником/мастером). Это разрешается делать не ранее чем за 30 минут до начала каждой военной кампании.
- У армии обязательно должно быть знамя, которое она носит с собой. Знамя армии — это любое знамя, в том числе, возможно, отрядное, на которое дополнительно навешена специальная лента. По окончании военной кампании данная специальная лента со знамени должна быть снята. Такое знамя должно быть размером не менее 0,7 на 0,7 метров, на древке длиной не менее двух метров.
- На каждом бойце, состоящем в армии, должна быть специальная лента через плечо. По окончании военной кампании данная специальная лента с персонажа должна быть снята.
- Игрокам рекомендуется озаботиться лентами (как личными, так и для знамени армии) самостоятельно и заранее. Тогда они будут оригинальными и красивыми. В противном случае мастера будут выдавать яркие, синтетические и некрасивые ленты.
- Базово армия состоит из одного знамени армии и десяти бойцов. За каждое дополнительное знамя и бойца нужно платить отдельно.
- Купить бойцов в армию во время военной кампании можно только на плацу.
- При добавлении бойцов в уже существующую армию каждый оплачивается отдельно.
- При формировании новой армии во время военной кампании сохраняется ограничение на “базовую армию” — не менее 1 знамени и не менее 10 бойцов.

5. Расформирование армии.

- Все армии расформируются, а все ленты “сгорают” два раза в день после окончания весенней и осенней военных кампаний. Для следующей кампании необходимо комплектовать армии заново.
- Лента бойца, попавшего в состояние тяжелого ранения, сгорает и перевесить ее на другого персонажа нельзя. Однако, если тяжелораненого бойца вылечили, то он снова может войти в состав армии при дополнительном наборе и оплате его, как нового бойца.
- Если по тем или иным причинам в армии становится меньше 5 бойцов, то она расформируется после завершения боевого эпизода, а все оставшиеся бойцы лишаются лент.

Пример 1. После боевого столкновения между двумя армиями победила Империя — на ее стороне 6 человек и 2 знамени. Таким образом, можно сохранить армию, но оба знамени необходимо держать вместе, т.к. нельзя чтобы один и тот же персонаж относился к разным армиям в одно и то же время. В случае, когда из этих 6 погибнут / получают тяжелое ранение еще 2, тем самым оставив всего 4 бойцов на 2 знамени — они все перестают считаться частью армии, а со знамен следует снять специальную ленту армии.

Пример 2. После боевого столкновения между двумя армиями победила Империя — на ее стороне 6 человек и 2 знамени. Столкновение произошло недалеко от плаца Империи, поэтому Главнокомандующий оплачивает ленты для нескольких бойцов,

например, 4. Таким образом, все 10 членов армии могут ходить вместе с двумя знаменами, а могут разделиться на 2 армии, каждая со своим знаменем и численностью в 5 бойцов.

- В случае, если у одной армии несколько знамен, то их надо держать недалеко друг от друга. Рекомендуемое расстояние — не более 10 метров.
- Во время штурмов и удержания крепостей в каждой из них будет находиться игротехник / представитель МГ, который дополнительно проверит, что около знамени не менее 5 персонажей.
- Персонаж, отошедший от знамени на 50 и более метров не числится в армии и должен снять ленту. Он может вернуться в армию просто вернувшись к знамени армии и надев ленту обратно.
- Если в случае отхода персонажей от знамени останется менее 5 бойцов у знамени, то армия расформируется. Отошедшие (и уничтожившие таким образом армию) теряют возможность вернуться в армию просто вернувшись к знамени армии. Следите, чтобы дезертиров не было!
- По окончании военной кампании можно принять решение — поднять белый флаг (никогда не лишне его иметь с собой) и незамедлительно отправиться на место, где армия была сформирована, либо расформироваться прямо на месте и тогда персонажи могут отправиться по своим делам.

6. Захват городов.

- Для захвата города на конец военной кампании необходимо, чтобы крепость и полевая точка одного города принадлежали одной из противоборствующих сторон.
- Захват полевой точки определяется на конец военной кампании — знамя чьей армии поднято, та сторона и удерживает точку.
- Если на конец военной кампании не происходит боевых столкновений на полевой точке, но на ней представлены обе стороны, то точка считается удержанной стороной, владевшей городом в начале военной кампании.
- Захват крепости определяется на конец военной кампании — знамя чьей армии поднято, та сторона и удерживает точку.
- Важное отличие захвата крепости от захвата полевой точки заключается в том, что крепость нужно не только захватить, но и удерживать в течении продолжительного периода времени.
- Время удержания крепости начинает считаться с момента, когда не осталось защитников крепости, состоящих в армии, и присутствует как минимум одно знамя армии стороны, которая не владела городом на начало кампании.
- Базовое время захвата крепости — 90 минут.
- Время захвата крепости может быть изменено из-за магии, болезней, диверсий или погодных условий.
- Если в городе есть эпидемия болезни, то время захвата крепости уменьшается в зависимости от болезни.

Пример. В Весле свирепствует холера, ученые мужи однозначно постановили, что это ни много ни мало, а целая эпидемия! Из-за эпидемии захват Сделки (крепости Весла) ускорен на 30 минут.

- Наличие эпидемии в городе зафиксировано на воротах крепости (в виде специального сертификата, на котором и отображен бонус к захвату) и доступно всем.
- Единоновременно только одна болезнь может оказывать влияние на время захвата крепости.
- В случае, если удалось излечить болезнь в городе и эпидемия прекратилась, бонус к захвату крепости пропадает.
- Некоторые Великие Маги могут накладывать заклинания на города. В зависимости от наложенного заклинания время захвата крепости изменяется (увеличивается или уменьшается) на некоторое время.
- Наличие заклинания на городе проверяется на начало каждой военной кампании. Данная информация доступна Главнокомандующему. Известно на сколько изменено время, но не известны маги, наложившие заклинания.
- Единоновременно на город может быть наложено несколько подобных заклинаний, но используется всегда наиболее сильное заклинание для определения бонуса/штрафа (по одному на каждый тип).

Пример 1. Хромой проклинает Розы, чтобы армия Империи захватила этот город на 15 минут быстрее. Безликий, в свою очередь, проклинает Розы, чтобы захват происходил на 30 минут быстрее. Оба Великих Мага наложили заклинания, но только заклинание Безликого будет полезным для Империи.

Пример 2. Хромой проклинает Розы, чтобы армия Империи захватила этот город на 15 минут быстрее. Маги Круга, проведя вместе ритуал, укрепляют защиту Роз и теперь захватить его гораздо сложнее — нужно потратить на 30 минут больше времени. С учетом обоих заклинаний — захват крепости увеличен по времени на 15 минут.

- В случае, если идет захват крепости, но время военной кампании подошло к концу, то захват продолжится во время следующей военной кампании. “Захватывающая” армия имеет право разместить бойцов внутри крепости — для тех, кто достиг успеха в предыдущей военной кампании не требуется повторный штурм. Для итогового захвата крепости в таком случае время удержания будет считаться с обеих кампаний. Однако — захват крепости определяется только в конце каждой военной кампании.

7. Выборы капитана городской стражи по итогам военной кампании.

- Если одна из сторон захватила город, она получает право сменить капитана городской стражи.
- Капитан городской стражи выбирается персонажами, обладающими навыком “полководец” и капитанами отрядов, которые представлены у знамени армии на каждой точке, необходимой для захвата города, на конец военной кампании. Если капитана отряда нет, то лейтенантами отрядов.
- Кандидатура должна быть одобрена единогласно всеми, имеющими право голоса из состава тех, кто удерживали точки на момент окончания военной кампании.

- В противном случае капитана городской стражи города определяет Главнокомандующий.
- После выборов новый капитан городской стражи и те, кого он планирует назначить стражниками (можно совершить оплату на месте без казначея в данной ситуации), идут с мастером в город и там сменяют старого капитана городской стражи и городских стражников (надевают ленты, занимают казармы городской стражи и приступают к обязанностям).
- Если капитан городской стражи назначен по итогам военной кампании, то сместить его городскими механизмами можно не ранее чем через 4 часа после конца кампании.

8. Штурм Логова/Чар.

- Для штурма столиц (Логово или Чары) необходимо, чтобы не менее 2 капитанов городской стражи (Розы, Весло, Лорды) постановили, что “дорога на Логово/Чары открыта”.
- Капитан городской стражи может открыть дорогу как на одну столицу, так и на обе.
- Постановление об открытии дороги на столицу происходит через час после окончания военной кампании. О данном постановлении у капитанов городской стражи спрашивает игротехник.
- Данное решение принимается исключительно добровольно — нельзя заставить капитана городской стражи открыть дорогу посредством временной власти над разумом (через магию), т.к. это отображает долгую подготовку к важной части войны. Однако, человека можно запугать, взять в заложники семью и так далее, при этом решение он примет сам.
- Помимо постановления капитанов городской стражи, требуется оплатить макроресурсы “на логистику” до формирования армий ко времени следующей военной кампании. Сдает ресурсы на логистику Главнокомандующий. Оплата логистики является открытой информацией, доступной лидерам каждой из сторон. Следует дополнительно отметить, что это действительно большая сумма, так что готовьтесь заранее и основательно!
- При соблюдении обоих этих пунктов во время следующей военной кампании становится доступна точка, отображающая крепость Логова и/или крепость Чар. То есть становится возможен захват столицы.
- В случае штурма Чар или Логова возможна ситуация, когда армии нужно пройти через город к крепости, находящейся внутри города. В таком случае армия идет по кратчайшему пути к крепости, и штурмует ее. Штурмовать дома, уходить на другие улицы армия не может. Такой штурм проводится в присутствии мастера по боевым взаимодействиям.

9. Взаимодействие с другими моделями.

- Для некоторых личных и/или общих сюжетов будут важны определенные ключевые точки на карте. Какие кому точки важны — знают это в личном порядке.
- В ряде случаев удержание некоторых ключевых точек по итогам военной кампании может давать определенный бонус тем, кто захватил / удержал точку.

Пример. Отряд из числа повстанцев “Всадники Бури” удерживал Обелиск Разрушителя в течение 45 минут. В итоге их люди контролируют ключевые дороги на восток и в их власти существенно влиять на события в Степи. Степь теперь в значительной степени контролируется ими до тех пор, пока кто-то другой не повторит эти же действия. В качестве бонуса — отрядный казначей теперь получает некоторый доход от этого.

- Взаимодействие с ключевыми точками будет важно для магов. Как именно — они знают сами, но вот примеры, на которые можно ориентироваться.

Пример 1. Маг Вислоух узнал, как ему стать сильнее. Для этого он договорился с неким библиотекарем из Чар и тот предоставил ему рецепт ритуала. Это не так уж сложно, но и не просто — Вислоуху нужно в течении 30 минут проводить ритуал в Долине Засохших Цветов, причем он не должен ни на что отвлекаться. И время для ритуала очень важно — и оно совпадает с весенней военной кампанией.

Пример 2. Маг Вислоух достаточно силен и стоит в одном шаге от того, чтобы стать Великим Магом. Ему известно, что один из последних шагов для достижения столь желанной цели — это проведение долгого и опасного ритуала. Он знает, что место проведения важно и оно — крепость Сделка, что хранит подступы к Веслу. Ему нужно проводить ритуал в течении часа во время ближайшей военной кампании: находиться всё это время в Сделке и на конец проведения ритуала ему нужно самолично убить трех людей, которые делили с ним хлеб.

- Взаимодействие с ключевыми точками будет важно для воскресителей. Как именно — они знают сами, но вот пример, на который можно ориентироваться.

Пример. Лавочник Толстобрюх из Вяза является тайным слугой Властелина и всячески старается приблизить его воскрешение. Во время очередной вылазки в Курганье Толстобрюх нашел древний свиток, в котором описан ритуал возвращения части силы его повелителю. Он не слишком сложен, поэтому торговец платит палачу Жаку, чтобы тот во время следующей военной кампании казнил не менее 10 солдат Империи, что рискнут штурмовать Лорды. От Жака и требуется всего ничего — после каждого отрубания головы громко произносить слово “Рапуркан!” Когда десятый будет казнен и в десятый раз будет произнесено волшебное слово — сон Властелина станет менее крепким.

- Во время военных кампаний будут работать игротехнические рынки в Опале, Вязе и Медополе. Торговые дома, которым известен маршрут в один из этих городов, смогут поставить там печать на сертификаты ресурсов. Также на рынке в Опале (возможно, будут и другие рынки) персонаж с навыком “торговец” может продать археологические древности.
- Во время военных кампаний будет возможность производить раскопки на одной из ключевых точек. Это может быть полезно для торговцев, археологов и/или магов. Ключевая точка, доступная для раскопок, может быть изменена по ходу игры.

- В торговых точках можно будет «опознать» найденную (например, в Курганье) редкую траву и получить сертификат, позволяющий использовать её в зельях. Важно учитывать, что не всегда именно в той точке, куда вы пришли знают о найденной траве — в таком случае следует отправиться на другую торговую точку.
- Для интересующихся документами из библиотек будет доступна возможность “заказать” копию текста в Опале, Вязе, Медополе. Но важно учитывать, что чем точнее описание желаемого, тем больше вероятность, что получите именно то, что нужно. Следует ожидать копию (если, конечно, текст найдется) к началу следующей военной кампании.

Пример 1. Маг Вислоух ищет тексты, содержащие истинное имя Костоглода — и это все, что он указал в своем запросе. Его люди дошли до Лестницы Слез и оставили там запрос в Опал. Ответ их не порадовал — “Извините, мы не знаем как определить содержит ли текст истинное имя Костоглода или нет”.

Пример 2. Маг Вислоух ищет легенды о Белой Розе, на что получает ответ довольно скоро — “Вот, пожалуйста, три варианта. Эти два по три монеты, этот — за десять”.

Пример 3. Капитан Жало заказывает записи об осаде Граната в 242-243 годах от С.В. и получает по итогам хроники Граната за 200-300 годы.

- Для тех, кто ищет Белую Розу, тоже будет чем заняться. Будет ряд задач во время военных кампаний, выполнение которых позволит или получить подсказки для нахождения Белой Розы, или иным образом поучаствовать в ее судьбе.

Вечная стража

Вечная Стража (ВС) — это армейское подразделение, которое занимается охраной Курганья. На ВС распространяются правила городской стражи, то есть представители ВС могут носить маркеры городской стражи и, в случае попадания в тяжелое ранение, представитель ВС может прийти в казармы ВС и ожить/“респауниться” бесконечное число раз (в игровом мире следует трактовать, что убили не его, а его товарища). ВС, в отличие от обычной городской стражи, может быть не более 5 лент, 3 из которых могут использоваться исключительно в лагере ВС в Курганье (этот лагерь должен соответствовать требованиям по игровым строениям и иметь дверь, соответствующую этим правилам и достаточно прочно и качественно сделанную). 2 оставшиеся ленты могут использоваться и в лагере ВС в Курганье, и на территории внешнего периметра Курганья (ВС будет знать зону действия лент).

Ленты выдает капитан ВС. Эти ленты точно так же, как и обычные ленты ВС, необходимо покупать. Последние много лет этот расход лежит на центральном имперском бюджете. Но, вообще говоря, совершать проплату может кто угодно через капитана ВС и/или региональщика г.Весло. Капитана ВС можно сменить, а еще ВС возможно распустить. Для этого требуется прямой приказ верховного руководства государства, к которому Весло принадлежит. Тан Весла и капитан городской стражи Весла имеют право подавать запрос верховному руководству о роспуске или смене капитана ВС. На начало игры это государство — Империя, и требуется согласие лично Госпожи, зафиксированное в документе. В случае, если Весло принадлежит к Восстанию, потребуется согласие Круга Восемнадцати, полученное в рамках внутренних регламентов работы Круга и зафиксированное в документе. Если г.Весло станет независимым городом, то потребуется только согласие руководства г.Весло. Так как военное поселение находится вне Весла, то решение о смене руководителя ВС или роспуске ВС вступит в силу только через 4 игровых часа (тихий час не считается) после принятия данного решения, если не будет отменено (эта мера в частности требуется для того, чтобы защитить ВС от роспуска в случае временного взятия власти в г.Весло авантюристами или сторонниками Властелина. Т.е. сторонникам Властелина потребуется удерживать Весло в течение как минимум 4х часов).

Курганье не является территорией города, а потому щиты, луки и копья на его территории могут использовать все. Лагерь ВС является городом, а потому щиты, луки и копья на его территории может использовать только ВС в лентах. В лагере ВС должно быть специальное здание/комната с функционалом “казарма городской стражи” — именно то место, где происходит “респаун”.

Пример 1: большой отряд воскресителей или просто интеллигентных историков-археологов идет по Курганью и видит двух представителей ВС в лентах. Интеллигентные археологи набрасываются толпой на стражников и снимают с них все хиты. Представители ВС должны идти в лагерь ВС для восстановления. Лагерь находится достаточно далеко и у археологов есть 15 (например) минут для их исторических изысканий.

Пример 2: большой отряд воскресителей или просто интеллигентных историков-археологов идет по Курганью и видит двух представителей ВС в лентах, четырех представителей ВС без лент, а вместе с ними отряд из 10 человек усиления из Чар (тоже без лент, естественно). Интеллигентные археологи решают, что сейчас не время для занятий наукой и убегают. Если же историков достаточно много, чтобы справиться и с таким отрядом, то после боя двое представителей ВС в лентах идут в лагерь для восстановления, а остальные четыре представителя ВС без лент и 10 солдат из Чар остаются лежать на месте в тяжелом ранении.

Правила по монстрам

Монстры на игре бывают двух типов. Игроки, играющие роли монстров, и монстры-игротехники.

Монстры-игроки могут иметь следующие способности (одну или две из списка ниже), подтвержденные сертификатом:

- +1 хит (но не более 5 хитов);
- +2 хита (но не более 5 хитов) при наличии как минимум стеганой защиты, защиты локтей и коленей, защиты головы; не может быть выбрана одновременно со способностью +1 хит;
- Иммуниет к стрелам (маркируется специальным образом);
- Иммуниет к оглушению;

- Иммуниет к пыткам;
- Автоматическое восстановление из легкого ранения за 5 минут вне боевой ситуации;
- Иммуниет к одному заклинанию в сутки.

Монстр может иметь специальное оружие (клешни, когти и т.п.). Это оружие снимает столько же хитов, сколько обычное клинковое оружие, обладает теми же ограничениями, оговаривается и чипуется индивидуально мастером по боевке. Никаких других способностей монстры-игроки иметь не могут.

Прочие тезисы про монстров-игроков:

- Бывают персонажи-оборотни, которые часть времени проводят в форме человека, а часть — в форме монстра. Преображение из монстра в человека и наоборот требует определенных действий/ресурсов и не может происходить чаще раза в 1 час в одну сторону.
- Все способности из списка выше действуют исключительно в случае, когда на игроке надет костюм монстра, который позволяет его однозначно опознать как монстра (согласуется с региональным мастером).
- В армии ни одна способность из списка не работает. Вне армии монстр не может атаковать армию.
- Монстр-игрок не может быть форвалакой.
- Монстр-игрок обладает специальным безумием/модельным ограничением. Например: “Обязан срываться на волчий вой каждый раз, когда слышит определенное слово”.
- Подробности про роли монстров следует обсуждать с региональными мастерами. По итогам обсуждения мастер на полигоне выписывает в специальный сертификат монстра зафиксированные договоренности.

Монстры-игротехники могут всё то, что сочтут необходимым мастера.

Если у мастерского монстра более 5 хитов, он будет в достаточном защитном снаряжении и будет промаркирован так же, как и Великий маг в боевой форме.

Правила по экономике

Общие положения

1. Микроэкономика на игре будет представлена традиционным для РИ денежным оборотом, обеспеченным едой в кабаках и прочими товарами и услугами.
2. Макроэкономика построена вокруг перемещения караванов с макроресурсами (далее везде “ресурсы”) между городами и по территории зоны Военной кампании.
3. На территории Военной кампании будут находиться игротехнические объекты интересные с точки зрения экономики: данжи, торговые города, археологические раскопки и т.д.
4. Действия армий на территории Военной кампании могут влиять на экономическую ситуацию в игровых городах.
5. В день будет 2 экономических цикла: первый с 9:00 до 15:00, второй с 15:00 до 02:00

Микроэкономика

1. Мастерская группа приветствует любые игровые товарно-денежные отношения между игроками, предоставление различных услуг, совершение всевозможных сделок и прочие экономические взаимодействия.
2. Обращаем особое внимание, что на игре хождение имеют только игровые деньги. За реальные деньги можно торговать только до и после игры. На игре допустима схема, когда игровая продажа — это сдача в аренду до конца игры.
3. Запрещено создание на игре альтернативной валюты (в том числе в форме векселей и т.п.) Допустимы отдельные долговые расписки персонажей.
4. Стартовый капитал выдается всем игрокам мастером по экономике или на регистрации. В согласовании стартовой суммы участвуют мастер по экономике, региональщик и сюжетник. Размеры стартового капитала определяются до игры, исходя из роли игрока и его отряда.
5. На игре будут иметь хождение монеты: медные, серебряные (=10 медных), золотые (=10 серебряных). Также на игре могут встречаться монеты эпохи Владычества, использование которых ограничено игровым законодательством, а их курс по отношению к основным игровым деньгам является плавающим.
6. Кабакам не будут списываться взносы, но мастерская группа выделит финансирование в определенном размере в качестве компенсации затрат на покупку еды.
Кроме того, каждый цикл региональный мастер соответствующего региона будет собирать с кабаков 40% их игровых доходов. Это не является игровым действием, а моделирует накладные расходы заведений. Очень рассчитываем на честность владельцев кабаков: эта мера необходима для сохранения экономического баланса в игре. Дополнительно правители земель вправе собирать ещё и игровые налоги, но это игровой вопрос.
7. В зависимости от рода занятий персонажа игрок может получать жалование, милостыню, другие доходы. Мы предполагаем, что большая часть доходов персонажей и отрядов на игре будет получена от других игроков: жалование на службе Империи, работа на аристократические или торговые дома, доходы от торговли товарами и т.п.
8. Виртуальный доход
 - i. Наличие в отряде персонажа в должности Казначей (см. правила по отрядам) позволяет отряду получать виртуальный доход. Это единственный способ получения виртуального дохода для отряда.

- ii. Доход будет начисляться раз в цикл, получить его можно будет у своего регионального мастера.
- iii. Размер виртуального дохода зависит от текущей игровой ситуации вокруг получателя.

Макроэкономика

1. Макроэкономика построена вокруг перемещения караванов с ресурсами между городами и по территории зоны Военной кампании. Вozить ресурсы могут только караваны, в составе которых перемещается персонаж с навыком “торговец” (если ресурсы испорчены — см. пункт 4 ниже — перевозить их может и отряд, в котором есть персонаж с навыком “фуражир”). По мере продвижения каравана по полигону торговец получает на сертификат ресурса печати, которые многократно увеличивают ценность (стоимость) ресурсов (на испорченные ресурсы новые печати ставить нельзя).
2. “Торговец” и “фуражир” — должности в отряде (подробнее см. правила по отрядам).
 - a. Должность “торговец” бывает только в торговых домах. Ее можно выбрать на старт игры по согласованию с региональным мастером и мастером по экономике. Карта торговца имеет срок действия — один цикл. Отряд (торговый дом) получает в начале игры карты по числу циклов. Это нужно для того, чтобы отряд мог принять взвешенное решение, давать торговцу карту на текущий цикл и следующий или же только на текущий. Тогда, если торговец куда-то пропал, в начале следующего цикла можно запустить следующего торговца.
 - b. Должность “фуражир” может быть в любом отряде, не только в торговых домах
3. Ресурсы
 - a. Существует один универсальный тип ресурсов.
 - b. Каждый ресурс сопровождается маршрутным листом (сертификатом), в который проставляются печати по маршруту каравана.
 - c. Сертификаты (без печатей) выдаются торговым домам раз в цикл. На сертификате указывается торговый дом, которому был выдан сертификат.
 - d. На сертификате в числе прочего указан цикл, в который ресурс был сгенерирован в первый раз (вход в игру). Через каждые два цикла ресурс теряет 50% своей стоимости.
 - e. Ресурсы, при наличии, конечно, можно купить на черном рынке за игровые деньги. Однако перевозить их может только караван, в составе которого есть персонаж с навыком “торговец”.
 - f. Нельзя хранить ресурсы на неигровой территории (в палатке и т.п.).
4. Для чего могут быть нужны ресурсы:
 - a. Война. См. раздел Военная кампания и правила по боевке.
 - b. Медицина. Для лечения или вызова эпидемий, развития умений лекаря (см. правила по медицине).
 - c. Магия. Для становления Великих магов и прокачки их навыков.
 - d. Улучшение навыков казначея отряда (увеличение размера виртуального дохода).
 - e. Улучшение возможностей отряда в торговле (возможно, улучшения будут связаны с количеством доступных сертификатов и новыми маршрутами).
 - f. Кроме того, ресурсы можно пытаться продать игротехническому торговцу или другим игрокам на черном рынке за деньги или, например, закопать в Курганье.
5. Караваны
 - Вozить ресурсы могут только караваны, в составе которых перемещается персонаж со специальным навыком “торговец” (если ресурсы испорчены — см. ниже — перевозить их может и отряд, в котором есть персонаж с навыком “фуражир”).
 - Караван не может одновременно перевозить большее количество сертификатов ресурсов, чем число людей в караване. Причем число людей в караване в течение всего пути должно быть не меньше, чем количество сертификатов, которые они везут. Если в какой-то момент число людей в отряде стало меньше, чем число сертификатов, отряд должен оставить лишние ресурсы и дальше двигаться без них.
 - Количество единиц ресурса зависит от количества печатей на сертификате ресурса.
 - Караваны не могут перемещаться в течение “тихого часа” с 2:00 до 9:00.
 - Можно грабить караваны. В зависимости от того, какие должности заняты в отряде диверсантов, они получают разный навар при грабеже:
 - Если в отряде есть персонаж с навыком “торговец”, отряд может забрать ресурсы целиком;
 - Если в отряде есть персонаж с навыком “фуражир”, отряд может забрать все ресурсы в испорченном виде;
 - Если в отряде нет ни торговца, ни фуражира, отряд получит только остатки, за которые можно получить лишь микроденьги.

Здесь описано, как именно ресурсы портятся и превращаются в остатки.

- Ресурс представляет собой доску длиной около полуметра с наклеенным сертификатом. Ресурс может пребывать в трех состояниях:
 1. Целый ресурс (сертификат цел). Может перевозиться только караваном, в составе которого есть торговец.
 2. Испорченный ресурс (от сертификата оторван специальный корешок). Может перевозиться караваном, в составе которого есть торговец или фуражир (ограничение, что количество людей в караване не меньше количества сертификатов, продолжает действовать). Испорченный ресурс остается макроресурсом, но его ценность существенно ниже, чем у целого. Ставить новые печати на такой ресурс уже нельзя.

3. Остатки (только корешок, оторванный от сертификата). Не являются макроресурсом, могут быть реализованы на игротехническом рынке за микроденьги. Перевозить может кто угодно.

Таким образом, если ресурсы достаются отряду без торговца или фуражира, отряд может забрать только корешки сертификатов ресурсов. Если в отряде есть фуражир, можно забрать испорченные ресурсы и корешки. Если есть торговец — целые или испорченные ресурсы. Когда ресурсы переходят из рук в руки, торговец-владелец может (и должен) проверить, какие должности есть у отряда, и произвести необходимые действия с ресурсами (оторвать корешки). Это игротехническое действие, его может провести игрок-торговец, даже если персонажа убили.

- Если при ограблении или по другим причинам живых персонажей в караване не осталось, а ресурсы никто не забрал, они остаются лежать там, где это произошло.
- Если отряд или персонаж нашел ресурсы, их можно забрать с собой, соблюдая описанные выше правила: отряд с торговцем может забрать целые ресурсы по числу людей в отряде, отряд с фуражиром может забрать испорченные ресурсы и корешки (раздельно), отряд без таких должностей — только остатки (оторванные корешки).
- Если по каким-то причинам торговец в отряде погиб, отряд может выбрать нового торговца (в соответствии со своими традициями). Это должно быть сделано сразу или при ближайшей возможности (например, отбились от диверсантов, дошли до привала, определили нового торговца).
- Проставление печатей на сертификаты ресурсов.
- Печати бывают трех типов:
 - Официальные городские печати (Логово, Чары, Весло, Лорды, Розы). Ставятся городским казначеем в его приемной (и только там).
 - Печати в игротехнических торговых городах Военной кампании (например: Опал, Вяз, Медополь). Ставятся игротехником на черном рынке.
 - Подпольные контрабандные печати в игровых городах. Могут быть у самых разных людей. Ставятся только в конкретных местах на территории конкретного города и конкретными людьми. Гибнет человек — печать сгорает, но через некоторое время в городе может появиться новая зона контрабанды.
- Печать на сертификат может получить только персонаж с навыком “торговец”.
- Все печати на сертификате должны быть разные (нельзя ставить два раза печать одного и того же города, даже если одна из них контрабандная).
- Печати (и официальная, и контрабандная) непобираемы и строго привязаны к должности Казначей / функции контрабандиста. Печать Казначей нельзя выносить из его приемной. Контрабандную печать нельзя выносить из города.
- Завершение маршрута ресурсов
 - Когда караван хочет завершить маршрут ресурса (и не ставить больше печатей), необходимо “погасить” ресурс у игротехника в одном из городов. После этого проставление дополнительных печатей невозможно, ценность ресурса фиксируется. Испорченный ресурс без корешка тоже надо погасить у игротехника перед использованием.
 - После этого ресурсы могут переносить все персонажи (без обязательного участия торговца), но ограничение “не более одного сертификата на человека” остается в силе.
 - После погашения ресурс можно использовать для оплаты армий и других целей.

Военная кампания

1. На формирование армий расходуются ресурсы (оплата лент, которые отличают солдат в армии от обычных боевых персонажей). Оплатить армию (обменять у игротехника ресурсы на ленты) может только персонаж с навыком «создание армии» («полководец»). Стоимость лент будет представлена позднее. Каждый солдат в момент включения в армию получает жалование (в деньгах) от игротехника. Оплата армии действует только в пределах одной Военной кампании, после окончания кампании армии расформируются.
2. Оплата армии может производиться либо в месте формирования армии (погашенные ресурсы необходимо принести туда), либо в городском Казначействе (для этого нужно сложить ресурсы в Казначейство и позвать туда игротехника).
3. В зоне Военной кампании есть данжи. Доступ в данжи может быть платным (плата может взиматься как в деньгах, так и в ресурсах).
4. В зоне Военной кампании есть игротехнические торговые города — Опал, Вяз, Медополь. Некоторые торговые дома могут торговать с ними и получать дополнительные бонусы от торговли с этими городами.

Археология и экономика

1. В этом разделе описаны основные связи между археологией и экономикой игры. Подробнее про археологию см. правила по археологии.
2. В древних курганах и захоронениях можно найти тексты, деньги, артефакты, иные предметы древних времен. Тексты и артефакты имеют самостоятельную ценность (в соответствии с теми знаниями и свойствами, которые они дают). Другие предметы (далее “древности”) могут быть проданы ценителям древностей.
3. Для продажи древностей человек с навыком “торговец” во время Военной кампании может дойти с караваном до игротехнической точки Опал (возможно, будут и другие точки) и продать там предмет игротехнику.
 - a. Большинство археологов не обладают навыком “торговец” и не ходят с караванами в Опал. К тому же некоторые аспекты археологии и некоторые находки в Империи запрещены игровым законодательством. Поэтому обычно археологи продают древности контрабандистам на черных рынках, которые, говорят, существуют во многих крупных городах империи.

4. В процессе игры могут быть открыты более богатые предметами захоронения (благодаря достижениям в военной кампании, расходу денег и ресурсов).

Государственный и городской казначей

1. Государственный казначей Империи/Восстания
 - a. Имеет единоличный доступ к казне государства и распоряжается ею (сундук, стоящий около экономической печати столичного города, в котором можно хранить микро и макро ресурсы. Сундук и его содержимое непобораемы. Открывать его может только казначей.)
 - b. Получает от лица государства доход с виртуальных источников финансирования (если они есть)
 - c. Может покупать дополнительные ленты городской стражи в любой город (по цене дороже, чем местный казначей), для этого нужно находиться на территории данного города. Ленты поступают в распоряжение капитана городской стражи данного города.
2. В каждом городе есть должность городского казначея. Казначей города
 - a. Проплачивает дополнительные ленты городской стражи.
 - b. Единственный может ставить официальную городскую печать на макроресурсы.
 - c. Получает от лица города доход с виртуальных источников финансирования (если такие есть).
 - d. Имеет единоличный доступ к казне города и распоряжается ею (сундук, стоящий около экономической печати города, в котором можно хранить микроденьги, но не макроресурсы. Сундук и его содержимое непобораемы. Открывать его может только казначей).
 - e. Если казначей хорошо собирает налоги в городе, его патрон получает уникальные свитки силы.

Принудительный труд

Принудительный труд реализуется на специальных местах — трудовых площадках. Трудовых площадок может быть 6: трудовые площадки могут быть построены снаружи, рядом с одними из ворот пяти городов: Логова, Весла, Роз, Лордов, Чар, а также Властелин может разместить трудовую площадку в известном ему месте.

Трудовые площадки при городах функционируют:

- в период с 12:00 по 13:00 (срок, когда можно приводить работников). Дорабатывать можно до 13:30.
- в период с 18:00 по 19:00 (срок, когда можно приводить работников). Дорабатывать можно до 19:30.
- Трудовая площадка Властелина функционирует в известное ему время.

Трудовая площадка должна быть огорожена стенами и должна иметь одни или несколько ворот, аналогичных воротам города (согласно правилам по градостроительству). Они должны быть расположены на расстоянии не ближе чем 5 метров от ворот уже собственно города. Если трудовой площадки у города на начало игры нет, она может быть построена на игре за макроресурсы (подробности уточняйте у регионального мастера).

Трудовая площадка должна содержать как минимум тент, книгу учёта работников и инструменты для письма в ней, всё необходимое для выбранной модели принудительного труда и согласованный антураж. Книга учёта работников — непобораемый предмет, в котором могут писать руководитель трудовой площадки, мастера и игротехники. Книга учёта работников всегда остается на своем месте. Начальника трудовой площадки назначает городской судья данного города. Он же может отозвать назначение. Должность нельзя занимать более суток подряд.

Характер труда на трудовой площадке, антураж трудовой площадки согласуются у регионального мастера. Труд на трудовой площадке не должен быть по жизни унижительным. Если ваш персонаж хочет унижить работника, делайте это через игровые взаимодействия. Поступивший работник вносится в книгу учёта работников: имя/кличка, время поступления — и приступает к работам. Через 30 минут принудительного труда в книге учёта проставляется время завершения обязательной части работ.

Работник, поступивший на трудовую площадку, не может использовать оружие и магию и не может самостоятельно выйти за пределы трудовой площадки. Его могут вывести другие персонажи, не являющиеся работниками. Либо персонаж сам должен являться Великим Магом: именно им магию использовать можно. Если вы в качестве работника привели Великого Мага — ваши проблемы. Трудиться могут только здоровые работники. Если у вас тяжелораненый, сначала его нужно вылечить. Каждый, кто привел здорового работника (или раненого, но позже кем-либо вылеченного) в трудовой лагерь, получает (от мастеров) небольшую компенсацию игровыми деньгами (не ресурсами).

Если работник не трудился, результаты не засчитываются. Критерии, по которым определяется, трудился ли работник, устанавливаются совместно с региональным мастером отдельно для каждой площадки и зависят от характера деятельности. Это не будут 30 минут постоянного труда — будет время и на попытки отлынивания и на то, чтобы перевоспитывать персонажа в процессе. Если у вас не получается заставить работника трудиться, обратите внимание на раздел “подавление воли” в правилах по пыткам. Соотношение работники/надзиратели на площадке должно составлять не менее 1го надзирателя на 3х работников. Надзиратели могут погонять работников хлыстами или, наоборот, вести с ними идеологические беседы и перевоспитывать.

В момент, когда ставится отметка об успешном выполнении трудовых работ, работник тянет из мешка камень. Если он вытягивает черный камень, он умер от истощения. Если он вытянул белый камень, то он жив и принимает решение, бежит он или нет. В случае, если он принимает решение бежать, он получает талон, на котором написано время побега, и гарантировано является сбежавшим. То есть его нельзя преследовать, и он гарантировано добирается до желаемого лагеря (работник может надеть белую

повязку). Работник может принять решение не бежать, а остаться. В таком случае его можно казнить, отпустить как перевоспитавшегося и т.п. Один и тот же работник в течение одного цикла может не более чем 1 раз успешно участвовать в трудовых работах.

Если вы хотите, чтобы ваш работник не бежал, а был официально отпущен, проинформируйте его до завершения срока, что он получает освобождение, и работник решит, доверять вам или нет. Если вы убьете работника до завершения обязательной части работ (и до получения им возможности гарантированно бежать), то экономической пользы он не принесет. Трудовые работы увеличивают поступление макроресурсов в торговые дома на некоторое время. Это увеличение не суперсущественно, но заметно. Цифры станут известны игрокам позднее. Поступающие дополнительные ресурсы распределяются назначенным судьей надзирателем между торговыми домами данного города, то есть надзиратель сообщает об этом региональному мастеру. Торговый дом при этом может получить только на один бланк ресурса больше, чем любой другой торговый дом.

Пример: Лагерь перевоспитания в Вязе произвел 2 макроресурса. В Вязе 3 торговых дома. Надзиратель выбирает, какие 2 из 3х домов получают 1 ресурс. Сделать так, что какой-то торговый дом получит 2 ресурса, а другие — по 0 ресурсов — нельзя.

Мастерская группа благодарит Хромого и других энтузиастов, которые участвовали в разработке этих правил.

Магия

Важные тезисы

- Все примеры заклинаний — именно примеры, список заклинаний см. в конце раздела.
- Любые эффекты оглашаются магом, верьте ему и не мешайте их технически оглашать.
- Если у вас есть вопрос к соблюдению правил (количество слов, формулировки эффекта и т.д.), поинтересуйтесь после этого о наличии соответствующих сертификатов, аккуратно, не нарушая процесс, при необходимости можете сделать это через мастера.
- Все карточки, сертификаты, фальшфееры, дымы, ленты видно по игре, вы понимаете, что это либо явно заколдованный человек, либо какие-то странные колдовские предметы, символы и знаки. Хотите скрывать ваши магические способности — убирайте все в карманы, тубусы, сумки. Если эффект требует носить заметный маркер — значит, скрыть что вы используете магию невозможно.
- Магам для колдовства нужны так называемые Свитки Силы. Это небольшие карточки, на которых явно написано, что это Свитки Силы. Это игровой предмет, его можно отобрать силой, найти при обыске, добровольно передать кому-то. После смерти их надо оставить на месте с остальными игровыми предметами.
- Существуют магические амулеты и талисманы, которые могут дать обладателю возможность использовать то или иное заклинание. Такие предметы всегда сопровождаются сертификатом и действуют по обычным для магии правилам: вы должны тратить свитки силы. Любой человек интуитивно чувствует, что предмет заколдован и понимает, как он работает, если на сертификате не написано иного. То есть видите предмет с чипом и сертификатом — понимаете, что это артефакт.
- Многие заклинания не действуют на людей в армии (с лентой) и на Великих Магов, в обоих случаях — только если они сопротивляются (не оглушены и не в тяжелом ранении). В списке заклинаний отмечено, как действуют какие заклинания. Великий Маг, если использует это свойство, явно обозначает это голосом (с формулировкой: моя власть выше твоей) и при необходимости показывает соответствующую карту власти.

Действия в процессе колдовства

Процесс наложения магических эффектов состоит из нескольких частей:

1. Зачитывание заклинания. Маг произносит магические слова на древнем языке. Этих слов обычно несколько, от одного до более чем десятка в случае особо мощных заклинаний.
2. Указание цели заклинания. На вас действует заклинание, если одновременно выполняется следующее:
 - a. Вы находитесь в прямой видимости относительно мага в течении всего наложения заклинания. (маг может накладывать заклинание за спиной других людей или прикрывшись частично деревом, но не крепостной стеной)
 - b. Вы слышите слова заклинания (это означает, что можно как громко прочесть их, чтобы слышали все, так и прошептать цели на ухо, но нельзя прошептать про себя вдалеке от цели)
 - c. Дистанция между вами и магом не больше 10 метров на момент начала и окончания наложения заклинания (мы призываем не отмерять точно, при спорном случае считаем, что заклинание подействовало);
 - d. Маг явно при наложении заклинания указал на вас как на цель заклинания, любым способом, который вы поняли.
3. Трата свитков силы. Непосредственно перед, после либо во время зачитывания заклинания маг тратит Свитки Силы. Их может быть меньше, чем слов заклинания, т.к. у мага могут быть свои собственные постоянные слова силы.
4. Если маг указал вас как цель и наложил заклинание, перейдя к оглашению эффекта, убежать уже поздно, как и нападать на мага. Если маг еще читает слова силы, то можно убежать или нападать, спорные случаи трактуются в пользу мага. Если у мага стало 0 хитов, а он еще не закончил читать слова и тратить свитки силы — заклинание не будет наложено.
5. Оглашение эффекта. Маг называет заклинание и всегда зачитывает эффект с карточки. Во время оглашения эффекта игра не прекращается, просто учтите, что не нужно мешать магу завершать эту часть наложения заклинания, и не пытайтесь убежать, если эффект направлен в вас. Атака на мага в этот момент тоже не пройдет. Чтение эффекта находится вне игры,

ваши персонажи могут судить о последствиях только по проявлениям (вы не знаете, что ваш друг заколдован, пока он не поведет себя соответствующе).

Отметим, что:

- Маг может двигаться во время наложения заклинания, если это не нарушает прочие требования.
- Маг может кастовать будучи связанным, но не может, будучи оглушенным.

Магические Эффекты и Маркеры

Фиолетовые ленточки

- На шее или голове — защита от фаерболов, поджогов и осадных орудий
- На теле через правое плечо — защита от стрел
- На теле через левое плечо — защита от оглушения
- На левой руке — защита от слома щита
- На правой руке — защита от слома копья
- На поясе — защита от страха и дыма
- Много свисающих лент — боевая аватара, имеет по умолчанию защиту от ломания оружия, от стрел, оглушения и дыма; от фаерболов может иметь, а может не иметь — это отдельная ленточка на голове или шее

Любой персонаж на игре может иметь одновременно не более двух эффектов, обозначенных выше. (т.е. не более двух лент, если это не заклинание превращения в боевую аватару или особое игротехническое животное). Обратите внимание, большинство такого рода эффектов и иных длительных эффектов, если прямо не сказано иное, спадают с концом ближайшей военной кампании (то есть в 12:00 или 18:00) или тяжелым ранением. Таким образом, если на вас какой-то маг наложил такое заклинание и прямо не указал на иное, то в 12:00/18:00/когда вас тяжело ранили — снимите ленту. Эффект заклинания закончился.

Фальшфейер

Маг с фальшфейером неуязвим, может ходить где угодно, не мешайте ему проходить, но и он не может мешать вам передвигаться. Маг может колдовать из-под фальшфейера, на мага с фальшфейером можно колдовать. Правила по боевым и прочим заклинаниям не изменяются. Маг с фальшфейером может пройти в штурмовую бойницу, может пройти через тканевую стену (соблюдайте пожарную безопасность), не может пройти через закрытые ворота крепости. Разрешено использовать фальшфейеры, которые горят не более 30 секунд.

Дым

Дымовая шашка моделирует страх, если вы в дыму и у вас нет защиты, немедленно выйдете, пока он не развеялся. Страх действует 30 секунд с момента задымления и в 10 метрах от дымовой шашки. В спорной ситуации считайте что вы в дыму. Разрешено использовать дымы, которые активно дымят не более 30 секунд.

Сильное оружие

Оружие, обмотанное красной лентой, снимает два хита вместо одного. Не забывайте обозначать это, если бьете кого-то со спины.

Фаерболл

Теннисный мячик работает как выстрел из орудия: при попадании в любую часть тела, оружия или доспеха, в том числе в щит, снимает 5 хитов, в большинстве случаев это означает тяжелое ранение.

Магические книги

Это особые магические книги, с ним взаимодействуют только маги и частично библиотекари (те, у кого есть нужная карта власти). На них есть сертификат с подсказкой по использованию. Брать их, отнимать, переносить, читать не магу и не библиотекарю нельзя. В случае если вы подобрали книгу на дороге, она сразу рассыпается у вас в руках — передайте ее мастеру.

Другие Способности

Список заклинаний и эффектов смотрите в табличке ниже (есть небольшое количество редких эффектов, которых нет в общем доступе). В любом случае у мага, производящего эффект, будет мастерский сертификат, этот эффект точно описывающий. Если вы сомневаетесь в наличии эффекта, можно аккуратно спросить сертификат.

Что такое истинные имена и как можно именовать кого-то?

В мире Черного Отряда существует достаточно известный способ лишить мага магической силы — это Именованье его, используя его настоящее имя. Именно поэтому любой маг тщательно скрывает свое истинное имя. Именованье доступно даже не-магам. По умолчанию каждый персонаж может лишь единожды за свою жизнь предпринять попытку именовать мага.

Истинное имя любого мага можно будет узнать в ходе игры. Чтобы именовать кого-то, необходимо произнести специальную формулу: “Истинно именую тебя <имя + фамилия> “. У любого мага есть настоящие имя и фамилия. Маг своей реакцией должен однозначно показать, прошло ли именование: если прошло, то маг лишается сил, в ином случае пытавшийся должен немедленно упасть в нуле хитов. Попытка считается потраченной в обоих случаях. У некоторых магов, происходящих из отдельных этносов и культур, истинное имя может представлять из себя не имя и фамилию, а скажем, некое ритуальное словосочетание строго из двух слов. Например, шаман “Зоркий Глаз”. Или “Твердая рука”. В таком случае правило тоже — в формуле надо назвать оба этих

слова, вместо имени и фамилии. В этих случаях по умолчанию первое слово считается как имя, а второе как фамилия. После первого именованного маг отдает все свои карты: ученик мага, маг, Великий маг и все заклинания мастеру.

Специальные правила

Правила по безумию магов

То, что дает магам силу, дает им и слабость. Чем сильнее маг, тем сильнее его безумие. Когда ученик становится магом, он должен выбрать страсть, из которой исходит его безумие, и приоритет для него: личная власть или общество. Исходя из его выбора, магу выдадут карточку с заклеенными полосками (иногда их называют “аскольдо-карточки”).

Маг, который выбивает приоритет “Я”, — это тот, кто стремится к личной власти и личному могуществу (Хромой в первоисточнике, например). Тот, кто выбирает приоритет “Общество”, — это не добрый человек, который все делает ради людей — это маг, который пойдет на все, чтобы воплотить в жизнь свое видение мира в соответствии со своими идеалами (пример — Госпожа в первоисточнике).

Каждая область карточки с полосками соответствует уровню мага, как только маг получает новый уровень, он должен открыть следующую ячейку. Теперь для мага актуально именно ее содержание, а предыдущее условие перестает действовать.

В каждой ячейке есть:

- То, что вызывают у тебя бесконтрольную ярость;
- Твоя слабость;
- То, к чему ты слеп;
- Триггер, который при исполнении ведет к смене приоритета личная власть — общество. Если триггер сработал, подойдите к игротехнику по магии, он выдаст вам новую карточку. Первая смена — обязательна, повторная смена проходит уже по желанию игрока.

Персонажи получают карточку безумия, начиная со 2-го постоянного слова силы.

Необходимые компоненты для магии

Для корректной игры магам необходим целый ряд различных компонентов. Перечислим их все.

1. Карта власти ученика мага, или мага, или великого мага.
2. Карточки заклинаний. Они выдаются магу на старте игры или мастерами по магии после изучения магом нового заклинания.
3. Маркеры заклинаний (покупаются игроками самостоятельно)

Обычным магам:

4. Теннисные мячики на фаерболы;
5. Фиолетовые ленточки на иммунитеты;
6. Если есть артефакт — антуражный предмет, который будет его отыгрывать (сертификат выдадим).

Великим магам кроме этого (при наличии заклинаний):

7. фальшфейеры — маги покупают сами, горение до 30 сек.
8. дымовые шашки — маги покупают сами, дымовая шашка по производству, должна дымить не более 30 сек, не боевая, не перечная, дым должен переноситься людьми внутри без ослонений
9. надежный доспех на заклинание боевой аватары.

Кроме этого, если в ваших заклинаниях подразумевается материальный компонент, вы везете его сами.

10. Постоянные слова силы. Их выдают мастера по магии на старте игры и когда вы получаете новые постоянные слова силы.
11. Свитки Силы. Это небольшие карточки. Они рвутся/ломаются, когда вы их тратите для наложения заклинаний. Их выдают мастера по магии на старте игры и когда вы получаете их различными способами.
12. (Для великих магов и планирующих ими стать) Мобильный телефон с сим-картой оператора, который будет нормально ловить на полигоне игры (см. новости по АХЧ), оплаченным счетом, позволяющим отправлять и принимать смс. Телефон должен быть всегда при вас, заряжен (используйте павер-банки), и вы должны регулярно его проверять на наличие поступивших смс. Номер этого телефона вы должны заранее сообщить МГ. Использовать его для связи с другими персонажами вне правил по магии нельзя. Этот телефон будет использован для вашего общения с мастерами и сотворения заклинаний магической связи.
13. Мешочек для использованных свитков силы (их не выкидываем, а собираем: и забота об окружающей среде, и именно к нему будем обращаться, чтобы разобраться, не было ли нарушения правил).

Слова Силы и их применение

Маг колдует с помощью Слов Силы. Чтобы их произнести, надо обратиться или к Свиткам Силы, или к своей постоянной магической мощи: постоянным Словам Силы.

- Постоянные Слова Силы. Они не сгорают при использовании.
- Свитки силы. Их при использовании надо рвать и складывать в отдельный мешок.

Любое заклинание, которое вы используете, требует некоторого количества Слов Силы. Всякий раз вы сравниваете требуемое число и число ваших постоянных Слов Силы. Если требуемое число выше, вы должны потратить столько Свитков Силы, сколько вам не хватает до равенства. Если требуемое число ниже или равно, вы можете просто произнести это заклинание, ничего не тратя. Бывают заклинания с дополнительными ограничениями: формата “потратьте не менее 1 свитка силы” или “обязательно должно быть не менее 2 постоянных слов силы” или “одно из слов силы должно быть обязательно такое, а другое — вот такое”. Когда вы тратите свитки силы, вы рвете их и складываете обрывки в свой специальный мешочек. Если, пока вы читали само заклинание или рвали свитки силы, количество ваших хитов стало равным 0 — вы не успели наложить заклинание. Если вас убили, вы оставляете все свои свитки силы на месте вашей гибели, чтобы их могли подобрать другие персонажи.

Существующие слова силы:

- белый — síochánta — сэочант
- красный — míleata — милеат
- фиолетовый — scanrúil — скэнруил
- черный — íontach — эонтач
- зеленый — féar — фэа
- желтый — ghrian — гриан
- голубой — spéir — спэр
- оранжевый- ómra — омра
- синий — farráige — фараж
- розовый — treader — тридер

Как колдовать

Чтобы сотворить заклинание, всегда нужно иметь при себе специальную карточку заклинания, на которой указана его цена в Словах\Свитках Силы. Необходимо:

- произнести названия всех используемых Слов Силы, включая постоянные Слова Силы;
- порвать необходимое количество Свитков Силы, если у мага не хватает Слов Силы;
- До этого момента магу можно помешать и прервать каст. Если маг успел перечислить названия Слов Силы и назвать заклинания, то заклинание уже совершено и эффект должен сработать. Убегать или атаковать мага поздно, дайте ему спокойно огласить эффект заклинания;
- назвать заклинание и огласить эффект заклинания или показать карточку заклинания жертве, если хочется тайно заколдовать кого-то.

Исключение: можно не оглашать эффект, если описание заклинания это допускает. Как правило, это заклинание с эффектом, описанных среди боевых маркеров, например файербол, дым, фальшфейер

Как получить свитки силы

В любом случае свитки силы выдает игротехник по магии. Свитки можно получить:

- некоторый запас на старт игры
- в библиотеках за новые тексты, которые были туда принесены. Можно принести текст, найденный в кургань, или переписать текст из одной библиотеки и отнести его в другую. В зависимости от редкости текста — до 5 свитков силы.
- за публичное проявление власти. Такое действие должно происходить на главной площади любого города (нужно специально позвать игротехника по магии). Такое действие должно быть публично, хорошо заметно, должно произвести впечатление на людей и быть проявлением вашей власти или силы. Примером такого проявления власти могут быть:
 - публичная казнь
 - выступление с пламенной речью
 - публичное наказание провинившегося
 - театральное представление, если оно содержит некую идеологию
 - строевая подготовка военных

У такого публичного выступления есть скрытые критерии, которые влияют на то, получают ли организаторы слова силы. Подсказки можно найти в библиотеках. Слова силы выдаются организатору этого действия, либо самому яркому участнику в случае разногласий (на усмотрение игротехника по магии). В зависимости от успешности проявления власти — до 25 свитков силы.

- за патронаж. Великий маг получает раз в день слова силы по количеству отрядов под его патронажем. 10-20 свитков силы за отряд.
- в Кургань. Примерно до 30 свитков силы за экспедицию, может сильно различаться.
- за удержание некоторых точек на макрокarte. До 10 свитков силы — за удержание точки в течении получаса. Еще 20 свитков силы за контроль точки на конец кампании.
- при завершении обучения маг и ученик мага получают в зависимости от сложности обучения до 15 свитков силы. Свитки выдаются при сдаче магической книги.
- можно найти специальные магические места, которые также дают свитки силы по своим законам.

Правила по книгам

Для того, чтобы маг увеличил свои силы, выучил новые заклинания или приобрел иные новые возможности, используются специальные магические книги. Эти книги можно найти в библиотеках или специальных местах. Где именно искать, могут подсказать более опытные маги.

Правила использования данных книг:

- Магические книги могут использовать только великие маги, маги и ученики магов. При этом читать и переносить их могут также библиотекари с картой власти, но не могут учиться по ним заклинаниям или получать слова силы.
- Маг, великий маг, ученик мага и библиотекарь может одновременно иметь при себе не более одной книги.
- Книги можно только читать; писать в них лишь в том случае, если в книге об этом прямо указано. Нельзя исправлять текст книг, переписывать их, вырывать страницы и каким-либо образом портить.
- Нельзя оставить магическую книгу где-либо: она всегда должна быть либо в руках у мага или библиотекаря(или в сумке при нем), либо в библиотеке (или ином специальном месте с сертификатом).
- Если вы нашли где-то такую книгу не в библиотеке и не в качествеклада, пожалуйста, верните ее в библиотеку или игротехнику по магии в локации.
- Если маг выучил заклинание по книге, то он отдает ее мастеру в обмен на заклинание.
- Маг или библиотекарь может забрать книгу у другого мага или библиотекаря любым способом
- Если вы выполнили все, что было необходимо для обучения, подойдите к игротехнику по магии в локации. Он заберет книгу и выдаст вам все необходимые карты власти и подскажет, что делать дальше.
- Можно пересказывать книги, делать игровые записи на их основе, включая страницы с подсказками об истинных именах. Копировать всю книгу во избежание путаницы нельзя.
- Не маг и не библиотекарь не может: взять книгу в библиотеке, смотреть ее содержание в руках другого человека, отнять ее силой у мага или библиотекаря, забрать ее с трупа мага или библиотекаря.
- Если вас убили с книгой, а рядом нет ни одного мага или библиотекаря, чтобы ее забрать, то отнесите магическую книгу в ближайшую городскую мастерку или игротехнику по магии.

Сила магов и пределы ее роста

Есть некое разделение магов по уровню силы. Оно напрямую связано с количеством ваших постоянных Слов Силы.

1. Обычный человек. Нет никаких Слов Силы, не может применять заклинания.
2. Ученик мага. Есть карта власти “ученик мага”, нет постоянных Слов Силы, может применять заклинания, на которые хватает свитков. Может использовать волшебные книги.
3. Маг. Есть карта власти “маг”. От 1 до 4 включительно постоянных Слов Силы.
4. Великий маг. Есть карта власти “великий маг”. От 5 или более постоянных Слов Силы.
5. Уровень Госпожи и Властелина. Никто не знает, что у них за карты власти и сколько у них постоянных Слов Силы.

Как получить постоянное Слово Силы?

Все постоянные слова силы вы получаете, выполняя сложные задания из магических книг. Ученики мага — задания из книги о том, как стать магом. Обычные маги — изучая особенные волшебные книги, где помимо информации о том или другом полезном заклинании содержится информация о том, как получить новое постоянное слово силы. Такие книги достаточно редки. О том, как стать великим магом и как великому магу повысить свою магическую силу — также написано в волшебных книгах, которые невероятно редки и которые включают в себя сложнейшие задания, всегда требующими прямого конфликта с другими игроками.

Истинные имена и подсказки об их поиске

1. О том, как найти имена Властелина, Госпожи, Взятых или магов Круга 18 мы в этом тексте вам не расскажем. НЕ так, как описано ниже.
2. У каждого мага на старт есть истинное имя, оно должно быть указано у вас в заявке и состоять из имени и фамилии или словосочетания из двух слов (в этом случае далее первое слово считается как имя, а второе как фамилия) в случае если вы маг из особого народа.
3. Если вы станете магом на игре — вы сообщите мастерам по магии ваше истинное имя.
4. Когда вы получите 2 и 4 постоянное слово силы — вы впишете в книгу, изучение которой дало вам эту возможность, в специальной графе:
 - a. Из какого вы на самом деле отряда, с указанием полного известного всем названия вашего отряда. Если вы маг без отряда — то укажите ваше игровое прозвище, которым вы всем представляетесь и под которым вас все знают.
 - b. 9 имен, из которых одно — ваше настоящее, а 8 не настоящих.
 - c. Список из 9 имен при получении 2 и 4 слова силы должен совпадать только в плане вашего настоящего имени, а поддельные должны быть другими, не теми же, что в первый раз.
5. Аналогично, Когда вы получите 3 и 5 постоянное слово силы — вы впишете в книгу, изучение которой дало вам эту возможность, в специальной графе:
 - a. Из какого вы на самом деле отряда, с указанием полного известного всем названия вашего отряда. Если вы маг без отряда — то укажите ваше игровое прозвище, которым вы всем представляетесь и под которым вас все знают.
 - b. 9 фамилий, из которых одна — ваша настоящая, а 8 не настоящих.
 - c. Список из 9 фамилий при получении 3 и 5 слова силы должен совпадать только в плане вашей настоящей фамилии, а поддельные должны быть другими, не теми же, что в первый раз.

Пояснение: Таким образом, если кто-то нашел два ваших текста с обречения 2го и с 4го слова и главное понял, что они относятся к одному магу и именно к вам, то он точно знает ваше имя (но без фамилии это ему никак не поможет), если книги при получении 3го и 5го, то фамилию (без имени бессмысленно), если только 2ю и 3ю, то есть 81 возможный вариант именованья, если найдено 3 книги, то есть 9 различных вариантов. Кто-то особо пытливым при нахождении всех ваших книг получения слов (при условии, что вы уже стали Великим Магом) и смогший соотнести их с вами точно узнает ваше истинное имя.

6. Маги и библиотекари с картами власти могут свободно изучать специальную часть книг, где содержится информация с подсказками об истинных именах.

Правила по артефактам

- На игре маги обладающие нужным заклинанием имеют возможность создавать артефакты и передавать их по своему желанию. Для создания артефактов используются специальные магические книги: вы можете создавать артефакты, пока у вас есть такая книга. Обучиться этому умению самостоятельно невозможно.
- Найдите книгу и далее следуйте инструкции.
- После обучения вы определяете, какие конкретно артефакты вы собираетесь создавать, от этого зависит стоимость создания.
- Артефакты всегда содержат в себе эффект аналогичный эффекту заклинания.
- При создании артефакта вы вкладываете в него Свитки Силы. У артефакта всегда есть определенное количество Свитков Силы, которое расходуется при одновременном использовании артефакта. Когда слова кончатся, порвите сертификат: артефакт стал безделушкой. Чтобы увеличить количество Свитков Силы у артефактов, нужно опять использовать книгу, просто добавить найденные Слова Силы нельзя.
- Если вам выдали артефакт без Слов Силы к нему или без сертификата, то он не работает.
- Чтобы артефактом можно было воспользоваться, он должен быть на виду (кольцо на пальце, кубок в руках, брошь на плаще).
- Если вы планируете делать артефакты на игре, привезите с собой предметы, подходящие для этой цели. Это может быть любой антуражный предмет, созданный человеком (шишки, веточки и прочий случайный мусор не подходят).
- Любой человек интуитивно чувствует, что предмет заколдован и понимает, как он работает, если на сертификате не написано иного. То есть видите предмет с чипом и сертификатом — понимаете, что это артефакт.

Правила по коврам

- Управлять ковром может любой Великий маг, для этого не надо уметь создавать ковры.
- Ковер моделируется белым плащом с капюшоном со специальным сертификатом.
- Ковер это вещь, он отчуждаем, и его можно украсть или уничтожить (способом для уничтожения магических предметов), но только тогда, когда маг его не использует.
- Чтобы перемещаться на ковре, нужно накинуть на себя плащ и перемещаться на нем.
- Использование ковра тратит Свитки Силы. Один полет — 9 любых слов силы (включая постоянные слова силы, т.е. для великого мага 4 или меньше свитков).
- Окружающие видят, что кто-то летит на ковре, но не видят, кто именно, они не могут никак воздействовать на летящих.
- Можно перемещаться на ковре с одним пассажиром, при этом пассажира надо тоже накрыть этим плащом. Пассажир не может сбежать с ковра, взаимодействия между пассажиром и магом, управляющим ковром, невозможны и могут начаться только после приземления.
- На ковре можно уйти из боевой ситуации.
- Человек на ковре не может колдовать или физически взаимодействовать с другими.
- На ковер и с ковра ничего передавать нельзя.

Часто задаваемые вопросы:

- На игре может появиться персонаж, в отношении и в присутствии которого магия работает не так, как для всех остальных. Как конкретно — в соответствующей ситуации будет озвучено мастером, игротехником или самим персонажем с предъявлением карты «Белая Роза»
- Как работает механика, что некоторые заклинания не действуют на Великого Мага (далее ВМ)?
 - Любое заклинание срабатывает, если ВМ не раскрыл, что он ВМ.
 - Любое заклинание нацеленное лично на ВМ не срабатывает, если он явно раскрывает, что он ВМ и против заклинания, то есть говорит: «Моя власть выше твоей».
 - Любое заклинание срабатывает, если ВМ рад ему. Скажем, на ВМ друг накладывает заклинание защиты от стрел. ВМ не возражает и тогда, после успеха заклинания, он защищен от стрел. (Аналогично с армией, если на члена армии накладывают магический щит и он не возражает, то заклинание наложено.)
 - Если в присутствии ВМ наложено заклинание из числа тех, что на него не действуют, но это заклинание наложено не на него, то оно действует.

Пример: На друга ВМ наложено заклинание слепоты, кражи или страха, то заклинание сработало. Если сам ВМ колдует заклинание на кого-то, то адресат заклинания может применить магический щит. Если ВМ кидает фаербол в парня, на котором магическая кожа, то магическая кожа защитила парня. Если Великого Мага бьют клинком Дагана, то удар снимает 2 хита. Если в присутствии ВМ появляется кто-то в измененном облике, то ВМ не палит этого человека. Если на предмет наложено

заклинание (например, волшебный замок, волшебный конверт, крепкие стены, защита помещения и т.п.) то заклинание сработало. Например, ВМ не может зайти в помещение с защитой помещения. Единственное исключение — невидимость. Вот это заклинание не работает в присутствии ВМ (но тогда ему нужно явно озвучить, что он ВМ, ну или показать ленту армии). Это прямо прописано в заклинании.

Прочие уточнения:

Поиск ВМ раскрывает местоположение ВМ (если он не защищен от него). Дар Властелина (воскрешение трупа) действует на труп ВМ только тогда, когда тот окончательно убит.

Заклинания

(v. 10.07.19) Название заклинания	Краткое описание эффекта	Отыгрыш и моделирование
Аватара смерти	Наделяет Великого Мага в бою огромными способностями. Ограничение: Маг не может наложить больше Аватаров смерти и Воинов страдания, чем у него есть нужных амулетов.	Моделируется цветными лентами или плащом, который выдают мастера. Человек в таком плаще иммунен к целому ряду эффектов магии, стрелам, у него больше 6 хитов. Необходим полный доспех со шлемом. Маг надевает специальный предмет, отмечающий, что он в боевой форме; количество этих предметов ограничивает количество аватар смерти и воинов страдания у мага. Эффект спадает с концом компании или при снятии всех хитов. Нельзя делать чаще чем раз в 2 часа.
Аура власти	Позволяет зажечь фальшфейер, который дает магу возможность использовать ряд других заклинаний (где это явно прописано) и запрещает атаковать его контактным оружием и стрелами (магией и катапультами можно). Аура Власти НЕсовместима с защитой от фаерболов. Если маг с защитой от фаерболов использует ауру власти, то защита спадает.	Моделируется огненным фанатским факелом - фальшфейером. Пока он горит, заклинание работает. Ситуация считается боевой.
Бегство	Маг покидает место боя, его нельзя преследовать некоторое время (до 5 минут).	Маг надевает на себя белый хайратник. Так как его не видно, его нельзя в этот момент преследовать. Не работает, если его видит хотя бы один человек с лентой армии.
Бессмертие	Некоторых Великих Магов нельзя убить до конца - они вернутся после смерти.	После добивания маг лежит 10 минут, после чего оставляет на месте смерти все свои игровые предметы и свитки силы, надевает белый хайратник и не по игре идет в некоторое место, где он воскреснет спустя какое-то время.
Быстрая осада	Позволяет уменьшить время захвата крепости во время военной кампании.	Точное время, на которое можно изменить длительность захвата крепости, написано в самом описании ритуала.
Варево Тевата	Позволяет допросить недавно погибшего персонажа.	Допрашивать можно недавно убитого персонажа, который еще не ушел в мертвятник. Он обязан в течении 3 минут полно и правдиво отвечать на все ваши вопросы. Если персонаж по любым причинам не умер - не работает.

Ветер Хватка	Позволяет бросить дымовую шашку.	Если ты попал в дым и у тебя нет специальной защиты - убегай из дыма. Если не понимаешь, в дыму ты или нет - считай, что в дыму и убегай.
Взятие	Ритуал, который наделяет одного мага невероятной властью над другим.	Величайший из Великих Магов проводит этот ритуал над побежденным Великим Магом, после чего приобретает целый набор возможностей в дальнейшем влиять на него. "Взятый" маг очень сильно зависит от "взявшего" его. "Взятый" также получает новые силы и для себя.
Внушение эмоций	Цель заклинания 10 минут испытывает названную магом эмоцию.	На усмотрение цели.
Воин страдания	Наделяет выбранного магом воина большими способностями (но меньшими, чем Аватара смерти). Ограничение: Без особых свойств маг не может наложить больше Аватар смерти и Воинов страдания, чем у него есть нужных амулетов.	Моделируется цветными лентами или плащом, который выдают мастера. Человек в таком плаще иммунен к целому ряду эффектов магии, стрелам, осадным орудиям, у него больше 6 хитов. Необходим полный доспех со шлемом. Эффект спадает с концом боевой кампании или при потере хитов. Воину передается предмет, наличие которого подтверждает его статус, количество этих предметов ограничивает количество Аватар Смерти и Воинов Страдания у мага. Один и тот же предмет нельзя передавать другому воину чаще чем раз в 2 часа.
Волшебный замок	Дверь, на которую наложено это заклинание, нельзя просто открыть.	Сертификат на двери. Дверь может открыть только тот, у кого есть ключ. Её также можно выбить заклинанием или осадным оружием. Выломать без осадного орудия нельзя.
Волшебный ключ	Заклинание открывает обычные и волшебные замки.	1 раз открывает 1 замок (замок уничтожается).
Волшебный мешок	Зачаровывает персонажа так, что у него нельзя обычным путем найти вещи при обыске.	Сертификат. У персонажа при обыске нельзя найти вещи, которые он не хочет показывать.
Гнев Урага	Дает возможность в течении 15 секунд трижды кинуть теннисный мячик во врага, при попадании он снимает 5 хитов.	Попадание мячиком в любую часть тела, оружия, щита или доспеха - лишает 5 хитов.
Дар Ваала	Позволяет взорваться, тяжело рана нескольких человек.	Человек (не в тяжелом ранении) дотрагивается руками до корпуса одного или двух человек и громко произносит: "Взрываюсь". Те один или два человека, которых он касался, незамедлительно падают в 0 хитов. Взорвавшийся считается добитым обычным способом.
Дар Властелина	Воскрешает труп.	При соблюдении специальных условий. Вероятно, труп будет неполноценным человеком.
Доспехи Решефа	Персонажа надо добивать очень долго (не менее 5 минут), человек об этом	Сертификат. Вас нужно добивать не менее 5 минут.

	явно говорит добивающему. Действует до конца игры (или до смерти).	
Дыхание Ёзуна	Защищает цель от воздействия дыма.	Надеваешь фиолетовую ленту на пояс. На тебя не действует дым от шашки. Не более 2 фиолетовых лент-баффов от разных заклинаний одновременно. Спадает с концом ближайшей военной кампании.
Забвение	Стирает у цели определенное воспоминание без возможности восстановления.	Как обычно
Заблудился	Не позволяет человеку покинуть помещение в течение 5 минут.	Как обычно
Зачаровать конверт	Защищает конверт от вскрытия не-адресатом. В конверте могут быть только бумажные вещи (письма, слова силы и т.д., но не артефакты).	Сертификат на конверте. Конверт все еще можно уничтожить окончательно (сжечь).
Защита помещения	Не позволяет человеку войти в помещение в течение 5 минут.	Как обычно
Изменение магических способностей	Есть ритуалы, изменяющие магические способности.	Написано на них
Изменение облика	Позволяет магу изменить свой облик.	Особые правила, известные владельцу заклинания, прилагается сертификат.
Клинок Дагана	Зачаровать одно свое оружие так, что его удар снимает сразу 2 хита.	Нужно обмотать меч красной тканью целиком.
Копьелом	Дает возможность сломать копье врага. Оно останется сломанным до конца текущей военной кампании.	Тот, на кого маг указал пальцем, обязан не использовать копье до конца ближайшей военной кампании.
Кража	Цель отдает магу названный им предмет, если он у нее есть, и на который она не смотрит и не держит в руках. Жертва почувствует кражу через 1 минуту.	Жертва машинально проверяет наличие предмета через минуту или позже (по желанию жертвы).
Крепкие стены	Позволяет увеличить время захвата крепости во время военной кампании.	Точное время, на которое можно изменить длительность захвата крепости, написано в самом описании ритуала.
Крепкий щит	Защищает цель от заклинания ломания щита.	Надеваешь фиолетовую ленту на левую руку. На тебя не действуют заклинания ломания щитов. У одного персонажа не может быть более двух фиолетовых лент-баффов от разных заклинаний одновременно. Спадает с концом ближайшей военной кампании или тяжелым ранением.
Крепкое копье	Защищает цель от заклинания ломания копья.	Надеваешь фиолетовую ленту на копье. На тебя не действует заклинание ломания копья. У одного персонажа не может быть более двух фиолетовых лент-баффов от разных заклинаний одновременно. Спадает с концом ближайшей военной кампании или тяжелым ранением.

Левитация тела	Позволяет магу в одиночку переносить 2х мертвых или тяжелораненых людей. Работает на одну переноску.	Человек просто физически идет за вами.
Магическая кожа	Защищает цель от теннисных мячиков-фаерболлов, поджога помещений или выстрелов из осадных орудий.	Надеваешь фиолетовую ленту на голову. На тебя не действуют попадания мячиков-фаерболлов или из осадных орудий. У одного персонажа не может быть более двух фиолетовых лент-баффов от разных заклинаний одновременно. Спадает с концом ближайшей военной кампании или тяжелым ранением.
Магический обыск	Позволяет обнаружить все вещи у персонажа, в том числе - скрытые магией.	Как обычно
Магический щит	Позволяет магу игнорировать применённое против него заклинание, если маг вложит в щит столько же Слов, сколько было в атакующем заклинании, помимо Слов для сотворения щита.	Магический щит не работает на заклинания, которые можно применить на человека в армии. Заклинание начинает произноситься сразу после объявления эффекта (не более 3 секунд задержки).
Магическое око	Позволяет магу узнать, случилась ли с человеком беда.	Позволяет магу узнать, случилась ли с кем-то беда.
Манифестация тождественности и безумия	Позволяет магу связываться с некоторыми людьми.	Позволяет магу звонить людям, над которым он провел ритуал. Брать трубку обязательно. После этого обе руки к ушам и падать на колени: вам неприятно. Разговаривать можно в любое время. Иницирует связь всегда маг.
Маска двуличия	Позволяет узнать единоразово, была ли во фразе собеседника прямая ложь.	Как обычно
Молчание	Не дает цели возможности говорить на любом языке, кроме магического. Можно произносить заклинания, больше ничего говорить нельзя. Действует 10 минут.	Как обычно
Наваждение	Заставляет игроков вести себя странно, пока их не атакуют.	Известно владельцам
Невидимость	Делает персонажа на время (не более 5 минут) невидимым. Если персонаж начинает колдовать или атакует кого угодно, невидимость спадает.	Персонаж надевает на голову белый хайратник - маркер вне игры.
Немота	Лишает человека дара речи на минуту. В течение этого времени маг не может творить заклинания.	Цель не может говорить.
Нечистое расторжение	Позволяет навсегда убить бессмертного мага.	Нужно тело только что добытого Великого Мага. Используйте "трупное удержание", если не успеваете по времени.
Огненный шар	Дает возможность единожды кинуть во врага теннисный мячик, который при попадании снимает 5 хитов. Мяч необходимо кинуть в течении 5 секунд после прочтения заклинания.	Попадание мячиком в любую часть тела, оружия, щита или доспеха - лишает 5 хитов.

Поиск Великих Магов	Обнаруживает Великих Магов с точностью до текущей локации.	Мастера сообщают тебе информацию, в какой локации сейчас какие Великие Маги.
Покрывало Тиннит	Дает возможность мгновенно исцелить все хиты у любого персонажа.	
Порочная улыбка Шеол	Заставляет цель хорошо (на усмотрение цели) относиться к магу в течение 10 минут. Воздействие не детектится.	Без императивов поведения.
Последняя стража	Покои сна.	Укрепляет/создает захоронение.
Приказ	Цель должна выполнить один приказ, аналогично правилам по пыткам: http://blackcompany.rpg.ru/new/?page_id=333	http://blackcompany.rpg.ru/new/?page_id=333 Эффект аналогичен тому, как если бы жертва заклинания уже 5 раз ошиблась с мастью карт.
Проклятье Болебога	Заражает болезнью из списка.	После наложения заклинания маг не по игре передает персонажу карточку болезни. Болезнь может быть не на начальной стадии.
Слепота	Ослепляет на 30 секунд, человек не может использовать оружие.	Ослепляет на 30 секунд, человек не может использовать оружие, но может читать заклинания. Спадает при атаке человека.
Сломать человека	В ближайшей попытке тот, кто будет пытать этого человека, достает на две карты больше.	
Создание амулета	Позволяет вложить свое заклинание в амулет.	Согласно правилам по артефактам.
Создание волшебного ковра	Создает летающий ковер.	Ковёр моделируется белым плащом. Те, кто им укрыты - летят и их нельзя атаковать. Грузоподъемность ковра - 2 человека, один из которых - Великий Маг, управляющий ковром. Использование ковра - 9 любых слов слов силы (таким образом если у мага 5 постоянных, то 4 любых свитка).
Страх	Заставляет цель убежать от мага. Цель бежит минимум на 50 метров и скрывается из прямой видимости.	Человек, на которого маг указал пальцем, должен отбежать от мага на расстояние 50 шагов, прежде чем сможет делать что-то еще.
Стук Танцора	Позволяет выбить ворота крепости или бойницу.	Если никто не сумел помешать магам - ворота или бойница выбиты.
Танец четырехрукой богини	Защищает цель заклинания от стрел.	Надеваешь фиолетовую ленту через правое плечо. На тебя не действуют попадания стрел. У одного персонажа не может быть более двух фиолетовых лент-баффов от разных заклинаний одновременно. Спадает с концом ближайшей военной кампании или тяжелым ранением.
Твердый череп	Защита от оглушения.	Надеваешь фиолетовую ленту через левое плечо. На тебя не действует оглушение. У одного персонажа не может быть более двух фиолетовых лент-баффов от разных заклинаний одновременно. Спадает с

		концом ближайшей военной кампании или тяжелым ранением.
Трупное удержание	Задержать мага, чтобы он не шел на воскрешение.	Великий Маг, который был тяжело ранен и должен бы после необходимого времени пойти на "воскрешение", остается в своем умирающем теле ещё на 30 минут или до завершения заклинания "Взятие" или "Нечистое расторжение". Накладывается не более 1 раза подряд.
Убеждение	На время убедить персонажа, что высказанная вами идея ему нравится (нет модельных обязательств у слушающего).	Как обычно
Укрытие от магического поиска	Не дает обнаружить Великого Мага.	Пока заклинание активно, маг не должен отправлять мастерам смс с информацией о своём текущем местоположении.
Хромота	Заставляет человека хромоть два часа, он не может бегать.	Человек, на которого наложено заклинание, не может бегать и хромот 2 часа.
Щитолом	Позволяет сломать щит противника.	Человек, на которого маг указал пальцем, обязан не использовать щит до конца ближайшей военной кампании.
Соколиный взор	Позволяет понять, связан ли предмет с Властелином.	Позволяет понять, связан ли предмет с Властелином
Тайное место	Позволяет магу и небольшому числу сподвижников переместиться в заранее подготовленное место.	Ритуал подготовки места и ритуал подготовки перемещения.
Притяжение	Позволяет принудительно "посадить" ковер.	В случае наличия ковра рядом, заставляет всех пассажиров немедленно сойти с ковра.
Стая	Позволяет магу привлекать других для сотворения заклинаний.	Позволяет магу связать себя с другими магами, и, когда они рядом, совместно использовать заклинания.
Молния/Удушье/другое	Вводит в тяжелое ранение.	Цель немедленно падает в тяжелое ранение.
Солдаты Живут	Позволяет восстановить хит тяжелораненому солдату.	Позволяет поднять из тяжелого ранения солдата, через некоторое время он все равно умрет.

Правила по медицине

При создании этих правил были использованы идеи и правила по медицине игр “Железный Трон”, “Ведьмак. Большая игра” и, конечно, всех тех, на которых мастера были и так или иначе вдохновлялись их достижениями.

Терминология

Лекарь – это профессия, обладатель которой умеет лечить и обучать лечению, обладает нужными знаниями и навыками. Приведенные ниже правила — про них.

Зелье – все, что принимается внутрь для получения эффекта (воздействия).

Штамм – все, что имеет контактный эффект. Моделируется чипом – наклейкой.

Источник заражения – предмет, связанный с появлением конкретных эпидемий. Моделируется предметом в игре с наклейкой штамма (не одежда, не посуда).

Рецепт – текст с игровой и игротехнической составляющими, позволяющий изготавливать описанное в нем зелье, штамм или источник заражения с использованием указанных в нем ингредиентов.

Карточка болезни – карточка с закрытыми полями, которые открываются последовательно, начиная с первого. «Заболевший» персонаж должен иметь карточку при себе и следовать указаниям на ней.

Ингредиент (ресурс) – все, что требуется для изготовления зелья или штамма по рецепту.

Воздействие – эффект, наложенный на персонажа (или локацию/ограниченную игровую зону).

Травма – постоянный негативный эффект, который может быть получен различным образом (например, быть следствием посещения особых мест или действий персонажей с особыми навыками). В медицине — в результате удаления у пациента какого-либо органа или неудачного лечения (в случае лечения – самый редкий исход). В том случае, если пациент получает травму от медицинских манипуляций в госпитале, тип травмы для него из возможных выбирает врач. Вылечить травму сложно, но можно.

Медицина — пациенту

Если вы пациент, есть некоторые вещи, которые вам стоит знать. Если вы случайно нашли или каким-то образом получили книгу лекаря без особых мастерских пометок (см. правила по библиотекам и текстам), передайте ее ближайшему региональному мастеру или владельцу, указанному на первой странице. Попасть к медикам вы можете по следующим причинам:

1. Легкое ранение (в соответствии с правилами по боевым взаимодействиям). Требуется перевязки (можно самостоятельно), иначе каждые 15 минут после конца боевого взаимодействия раненый теряет по 1 хиту. Перевязка позволяет легкому ранению не «ухудшать» состояние пациента, но хитов не восстанавливает, и необходимо все время носить на видном (раненом) месте «окровавленную» повязку.
2. Тяжелое ранение (в соответствии с правилами по боевым взаимодействиям). Не позволяет самостоятельно передвигаться и громко говорить, пользоваться оружием. Требуется перевязки стороннего человека, иначе через 15 минут после конца боевого взаимодействия персонаж умирает. Перевязка дает вам еще 1,5 часа, прежде чем персонаж умрет, если рану не вылечить. Легкое ранение, ставшее тяжелым, все еще можно перевязать.
3. Вы обнаружили на себе (своей одежде, вещи у вас в руках) или получили от игротеха в данже/после него наклейку – чип. Или – получили напрямую стреч-карту с закрытыми полями. Скорее всего, вы заболели. Если на наклейке написан эффект, следуйте ему. Если это карта, откройте первое поле и следуйте указаниям. Иначе — покажите предмет региональному мастеру.
4. Вы обнаружили на воротах своей (чужой?) крепости, на доске объявлений или просто в людном месте в городе карточку болезни размером А4 (вне зависимости от числа вскрытых полей). В этом месте — вспышка эпидемии. Можете сообщить о ней жителям (или нет). Если вы сообщите об этом чипе лекарю, он будет знать, что делать.

С ранениями и заболеваниями вы можете обратиться к лекарю (говорят, великие маги также могут лечить ранения и болезни, но не всякий рискнет обратиться к ним).

ВАЖНО! После или в процессе лечения вам необходимо рассказать врачу что-то важное для персонажа на данный момент жизни, то, что его волнует. Важность определяется как ценностью для персонажа, так и игровой ценностью – ваш рассказ должен содержать в себе привязку к игровым событиям в той или иной форме. Например: «Стеганка натирает» – это НЕ важно, а «*Опять Душелов на штурм северной крепости гонит, а я даже в бордель ни разу за день не выбрался!*» или «*Мне леди Маргарита поручила тайное письмо в Розы, а я его не донесла из-за этих разбойников*» – вполне. При каждом лечении стоит рассказывать разные факты игровой жизни.

Мы рекомендуем выжившим пациентам рассказывать что-либо, что в иных обстоятельствах они предпочли бы скрыть: долги, обещания, нелицеприятные поступки и намерения. Если ваш персонаж умирает в процессе лечения, рекомендуем рассказать врачу что-либо значимое и хорошее: о ком он заботился и кто остался без его заботы, кому он помог или кого спас, что хорошего он сделал или планировал сделать для других.

Медик при лечении ран или воздействий может дать вам выпить зелье. Мы рекомендуем отыгрывать его водой — это безопасно. Также в обычных обстоятельствах вам могут предложить зелье в виде чая, кофе и т.д. – любой еды или питья. Предупреждать, что это зелье, вас не обязаны. Но пить или нет – решать вам. Если вы выпили зелье, вам немедленно покажут сертификат с эффектом. Если сертификат не предъявлен, (*его нет с собой, например*) – эффект не сработал.

ВАЖНО! Сертификат на зелье действителен только при наличии мастерской печати. Штамп и карточки болезни являются уникальными чипами и печати не требуют.

В результате открытия полос карточки болезни, времени, медицинских манипуляций и т.д. возможны исходы:

1. Вы поправились.
2. Вы поправились, но в силу сложности раны или трагической случайности ваши возможности ограничены и у вас травма (эффект травмы вам сообщит лекарь).
3. Вы скончались. Увы.

Если болезнь или рана настигли вас перед «тихим часом», все эффекты на это время «замораживаются» и возобновляют свое действие с его окончанием. Операции, варка зелий и другие модельные игровые действия в это время не производятся.

Если вы только пациент, все остальное можете не читать.

Всем врачам и желающим ими стать

Книга врача — обязательный атрибут профессии. Любому врачу необходимо иметь игровую, непобитаемую книгу врача — это неперенный атрибут профессии, лечить, исследовать и т.д. без нее никак нельзя.

Технические требования к книге врача:

Книга должна быть легко читаема для любого человека, то есть вести ее нужно на русском языке без шифрования. На первой странице должно быть указано имя или прозвище владельца книги, чтобы при случайной потере можно было ее вернуть. В ней хранятся все доступные персонажу рецепты и модельные возможности (лечение ран, хирургия) — обязательно с мастерскими печатями. В ней фиксируются все проведенные персонажем операции и исследовательские действия. Антураж книги — на усмотрение врача.

Общие правила обращения

- Именная книга закреплена за определенным персонажем и может находиться только у него. Заполнять книгу может только врач, которому она принадлежит.
- Подделать такую книгу нельзя, она существует одновременно в единственном экземпляре. Что-то вымарывать или вырывать страницы из книги нельзя, кроме первой страницы в ситуации описанной ниже.
- Врач не обязан иметь книгу при себе все время. Но она является игровым предметом — любой персонаж может открыть книгу и прочитать или переписать из нее любую информацию. Но! Забрать книгу с собой нельзя — перемещать ее может только владелец.
- Если вы случайно нашли или каким-то образом получили книгу врача без особых мастерских пометок (см. правила по библиотекам и текстам), передайте ее ближайшему региональному мастеру или владельцу.
- Если владелец книги сам, по каким-то причинам, хочет избавиться от книги, он может вынуть или вымарать из нее данные о своем имени (но только их!) и передать книгу в любую библиотеку.
- Если вы потеряли книгу, сообщите об этом ближайшему региональному мастеру. Если она найдется, мы вернем ее владельцу.
- Если врач избавился от книги сдав ее в библиотеку или потерял, он может завести новую (помните, украсть или отнять книгу нельзя). Хирургический модельный прогресс при этом теряется (см. лечение ран и хирургии). Врач может записать в новую книгу рецепты и зачитать их, так же, как во всех остальных случаях.

Уточнения по ведению книги

В начале книги фиксируется стартовый «хирургический набор» врача — число белых и черных камней, (см. Лечение ран или хирургия). Если в начале игры этот набор отличается от стартового, он фиксируется мастерской печатью. Затем — стартовые рецепты. По мере развития врача там могут появляться:

1. Новые рецепты;
2. Протоколы операций;
3. Записи о переносе камней;
4. Журналы исследования новых рецептов.

Ресурсы в медицине

Для лечения ран (или хирургии) вам нужны:

- госпиталь;
- антураж (в соответствии с концепцией отряда);
- книга врача;
- мешочек врача, содержащий белые и черные камни (см. Лечение ран или хирургия);
- один красный камень.

Камни врач может привезти сам (вам понадобится, в зависимости от интенсивности операционной деятельности, в среднем 8-12 белых камней и 1-4 черных). В ином случае камни ему будут выданы мастером по медицине или региональным мастером.

Для создания некоторых зелий и штаммов, а также проведения исследований дополнительно вам потребуются ресурсы:

1. Деньги;
2. Органы человека;
3. Уникальные травы и предметы (требуются крайне редко, где и как их искать узнавайте по игре);
4. Другие штаммы или источники заражения.

Мы считаем (тут есть некоторая модельная условность), что из каждого человека можно извлечь органы двух типов:

1. Жизненно важные
 - a. Мозг
 - b. Сердце
2. Второстепенные
 - a. Кровь
 - b. Лимфа
 - c. Желчь

Из каждого человека можно извлечь до двух органов (всего).

Категория и число извлекаемых органов	Результат для донора
Один жизненно важный	Смерть
Один второстепенный	Легкое ранение + травма*
Два второстепенных	Смерть
Один второстепенный, один жизненно важный	Смерть
Один жизненно важный, один второстепенный	Невозможно: пациент умер еще на первом этапе. Результат: один жизненно важный

* Травмы в этом случае «слабость ног», «слепота» или «уродство» на выбор лекаря из возможных (две слепоты или слабости, например, у одного персонажа быть не может – см. [список травм](#)). При излечении этой травмы потерянный орган не вернется.

№	Описание травмы	Способ получения	Примечания
1	Слабость ног. Персонаж не может бегать и быстро передвигаться, детали отыгрыша — на выбор персонажа.	Неудачная операция/опыт/зелье, карта власти, пытки	—
2	Отнявшаяся рука. Одна из рук персонажа постоянно находится на перевязи и он ее не использует.	Неудачная операция/опыт/зелье	Две руки одновременно травмированы быть не могут, кроме как по желанию самого персонажа
3	Слабость рук. Персонаж не может владеть оружием и переносить тяжести (других персонажей).	Неудачная операция/опыт/зелье	—
4	Слепота глаза. Персонаж закрывает повязкой один глаз — тот теряет способность видеть.	Неудачная операция/опыт/зелье, карта власти, пытки	Два глаза одновременно травмированы быть не могут, кроме как по желанию самого персонажа

5	Уродство. Персонаж закрывает тканью, любой другой повязкой или маской половину лица — сбоку или снизу (если он хочет закрыть верх лица, закрывает вместе с глазами) — закрываемая часть на его выбор. По желанию игрока возможны грим/шрамы.	Неудачная операция/опыт/зелье, карта власти, пытки	—
6	Клеймо. На видимой части тела (в первую очередь на лице) рисуется плохо смываемое клеймо, например, перманентным маркером (возможны варианты). Клеймо нужно возобновлять, если оно по жизни стирается.	Карта власти, пытки	Может быть наложена многократно
7	Шрамы. На лице персонажа остаются плохо смываемые линии – шрамы, например, перманентным маркером (возможны варианты). Шрамы нужно возобновлять, если они по жизни стираются.	Карта власти, пытки, секс	Может быть наложена многократно
8	Печать насилия. После насилия совершивший его персонаж наносит себе на лицо одну яркую горизонтальную отчетливую полоску маркером или косметическим карандашом черного или темно-красного цвета.	Насилие	—
9	Заикание — персонаж обязан заикаться. Подробности отыгрыша — на усмотрение игрока.	Неудачная операция/опыт/зелье, карта власти, пытки	—

Орган может быть получен только врачом из живого донора на операционном столе в стационарном (НЕ полевом и соответствующим образом допущенном) госпитале. “Донор” при этом не должен оказывать сопротивления: пойти на процедуру добровольно, быть хорошо зафиксированным или оглушенным и т.д. При этом у донора отрезается (аккуратно отрывается) соответствующая часть ДК и проставляется, что именно извлечено, при извлечении нескольких органов – строго последовательно. Органы — собираемый предмет в игре, они не портятся, но что именно вы (или у вас) вырезали — проставляется сразу.

Пол и возраст донора значения не имеют. Орган, извлеченный на операционном столе и использованный немедленно, может дать больший эффект при исследовании новых рецептов (а может и не дать). Если вы следуете при донорской операции некоторой инструкции или рецепту с мастерской печатью, возможны дополнительные обстоятельства процесса согласно этой инструкции (рецепту).

ВАЖНО! Уникальные травы и предметы в месте сбора, как правило, имеют просто чип «предмет в игре». Они редки, и вы никогда не можете быть уверены что именно перед вами. Использовать такой предмет в рецепте нельзя.

Чтобы получить «опознанную» траву или уникальный предмет и сертификат с его названием, нужно принести найденную вещь во время сезона боев в одну из торговых точек с дальними городами – Медополь, Опал и Вяз на макрокарте. Там, за небольшие деньги (или как договоритесь) вам выдадут сертификат – «опознают» найденную вещь. Помните, что травы Опала не знают в Медополе, Медопольские в Вязе и т.д. – для каждого «вида» есть свое место, где его знают «в лицо».

Госпитали, их статус и антураж

Для проведения любых профессиональных медицинских мероприятий (все, кроме перевязки) необходимо специально оборудованное место – Госпиталь. Антураж госпиталя (как и самого врача) может сильно отличаться в зависимости от местных традиций и стиля лечения. Однако должны соблюдаться следующие требования:

1. Должно быть место для проведения операций:
 - a. лежачее место для больного;
 - b. рядом – место, где располагаются инструменты врача при операции (стол или тумбочка);
 - c. свет (по крайней мере, на время операций).

2. Должно быть место для восстановления — место для лежачего больного. В маленьких частных госпиталях может совпадать с местом для операций, но рекомендуем сделать все же два отдельных места.
3. Должно быть место для изготовления лекарств и зелий. Если вы не планируете заниматься этим активно, то допустимо минимальное место, но оно все равно должно быть. Нужно хотя бы в самом простом формате организовать:
 - a. стол или поверхность;
 - b. емкость/емкости для результата;
 - c. свет (на время изготовления).

Желательно (но не обязательно) дополнить источником огня или его имитацией: горящая свеча, масляная лампа, спиртовка.

Полевой госпиталь возможен. Полевой госпиталь после “разворачивания” обязательно должен быть показан любому отслеживающему мастеру и зачипован (см. ниже). В полевом госпитале обязательно должны быть те же элементы: куда положить пациента, где разложить инструменты. При этом госпиталь должен быть отделен от основных боевых событий или пространством, или несколькими людьми охраны, или наспех сделанной оградой (крышей), обозначающей его размеры. То есть визуально он должен выделяться из окружающей среды. Зелья в полевом госпитале НЕ изготавливаются – готовьте заранее и приносите с собой.

Выделяется два типа госпиталей:

1. Частный госпиталь.
2. Городской госпиталь* (Городской Госпиталь Роз, Городской Госпиталь Чар, Городской Госпиталь Лордов или Логова и т.д.) – по числу локаций.

*официальные наименования, например «Первый имперский...» или «Имени мага Круга ...» игроки могут придумать и дополнить самостоятельно.

Городской госпиталь или частный – это статус. Статус моделирует внимание властей: гранты, финансы, продвижение и т.д. Статус влияет на то, что в этом госпитале можно делать. Т.е. региональный мастер будет чиповать те или иные медицинские действия ТОЛЬКО в госпитале соответствующего уровня.

Таблица 1. Статусы госпиталей и чипуемые в них операции (действия)

Тип госпиталя	Допустимое действие
Полевой госпиталь	Лечение ран;
Частный госпиталь	Лечение ран; Изготовление любых зелий по рецептам; Донорские операции (извлечение органов); Обучение молодых врачей.
Городской Госпиталь	Все, что допустимо в частном госпитале; Лечение эпидемий; Изготовление штаммов и источников заражения; Изучение новых рецептов.

ВАЖНО! Помните, что для чиповки действия вам не обязательно состоять в городском госпитале. Вам необходимо игровым способом получить в него физический доступ (например, прийти в пустое здание, захватить и т.д.) и зачиповать у мастера требуемое. Проверять, что вы делаете или исследуете, – забота других игроков, а не мастерская. Все прочее в месте проведения не ограничено: подготовительную работу, анализ, размышления и т.д. можно осуществлять где угодно.

Госпиталь (любой) может получить статус Городского, если будет объявлен таковым согласно правилам и традициям локации и на его входе будет размещен герб (флаг) города. При этом прежний городской госпиталь теряет свой статус, и герб с его входа снимается. Чтобы статус действовал, не забудьте сообщить о нем региональному мастеру при объявлении. На старте игры статус госпиталя также согласуется с региональным мастером.

Госпиталь чипуется мастером по медицине, любым региональным мастером или (только для полевых госпиталей) любым другим отслеживающим мастером. “Чиповка” заключается в проставлении мастером визы (печати) на “лист госпиталя”. Лист госпиталя игроки могут подготовить сами. Размер такого листа — А5 или больше, и в нем должно быть:

- Название госпиталя (у полевого сооружения оно тоже есть);
- Принадлежность (в какой именно локации/крепости и т.д. госпиталь находится – для стационарных госпиталей, название отряда – для полевых);
- Тип госпиталя (стационарный или полевой). Статус городского госпиталя в чипе не отмечается.

ВАЖНО! Если у вас полевой госпиталь, озаботьтесь листом для него заранее: искать мастера не для чиповки, а чтобы получить этот лист, в момент боя будет несподручно.

Антураж оформления листа — на усмотрение игроков. При наличии заранее заготовленного листа чиповка госпиталя не займет много времени. При отсутствии листа — стационарным госпиталям стандартный лист будет выдан при их чиповке. Желательно разместить лист внутри/на входе в госпиталь, чтобы любой отслеживающий мастер мог его видеть.

Врачебное искусство

Лечение ран или хирургия

Лечение легких ран может производиться двумя способами: операционным (см. ниже) или консервативным. Во втором случае пациент может выпить приготовленное лекарем специальное зелье, и по прошествии 30 минут его раны пройдут, а перевязку можно будет снять. Безусловно, в отличие от операции зелье стоит денег, и хотя его рецепт известен не каждому лекарю или исследователю, он достаточно распространен среди военных врачей. Если вы или ваш пациент выбрали хирургическое лечение “с рисками без затрат”, то лечение раны происходит оперативно.

Операция заключается в соответствующем отыгрыше и восстановлении пациента (см. требования к Госпиталиям). Лекарь может регулировать время восстановления на свое усмотрение заявляя его пациенту, но не менее 15 и не более 60 минут (включая время самой операции). Повторная операция также может проводиться только после истечения этого времени, если магией или иными эффектами не допущено иного.

Лечение тяжелого ранения занимает две стадии: первая стадия — операционная, в результате нее персонаж может перейти в стадию легкого ранения, легкого ранения с травмой (см. ниже) или умереть. Если первая стадия была успешна, и персонаж перешел в состояние легкого ранения (неважно, с травмой или без), то:

1. Он может покинуть вас в минимальных для легкого ранения хитах с видимой “окровавленной” повязкой на месте раны. Без повязки персонаж через 15 минут снова станет тяжело раненым.
2. Вы можете излечить его до полного восстановления зельем лечения легких ран (см. выше).
3. Вы можете излечить его окончательно повторной операцией (если она будет успешна).

Антураж хирургического лечения мы оставляем на усмотрение медиков, с единственным требованием: согласовать его заранее с мастером по медицине или региональным мастером. Неутвержденный способ отыгрыша может быть запрещен (даже если вы показали его уже на полигоне и все-все привезли). Можете использовать шивание пластыря или любой стиль на свое усмотрение в соответствии с антуражем, игровой этикой (не портить костюм ближнего своего) и спецификой вашего отряда и персонажа.

Модельная часть лечения заключается в использовании мешочка лекаря. В нем в начале медицинской карьеры находится 5 камней, 2 белого и 3 черного цветов (на старт игры опытные хирурги могут получить другой набор). После отыгрыша лечения есть два варианта развития событий на выбор лекаря:

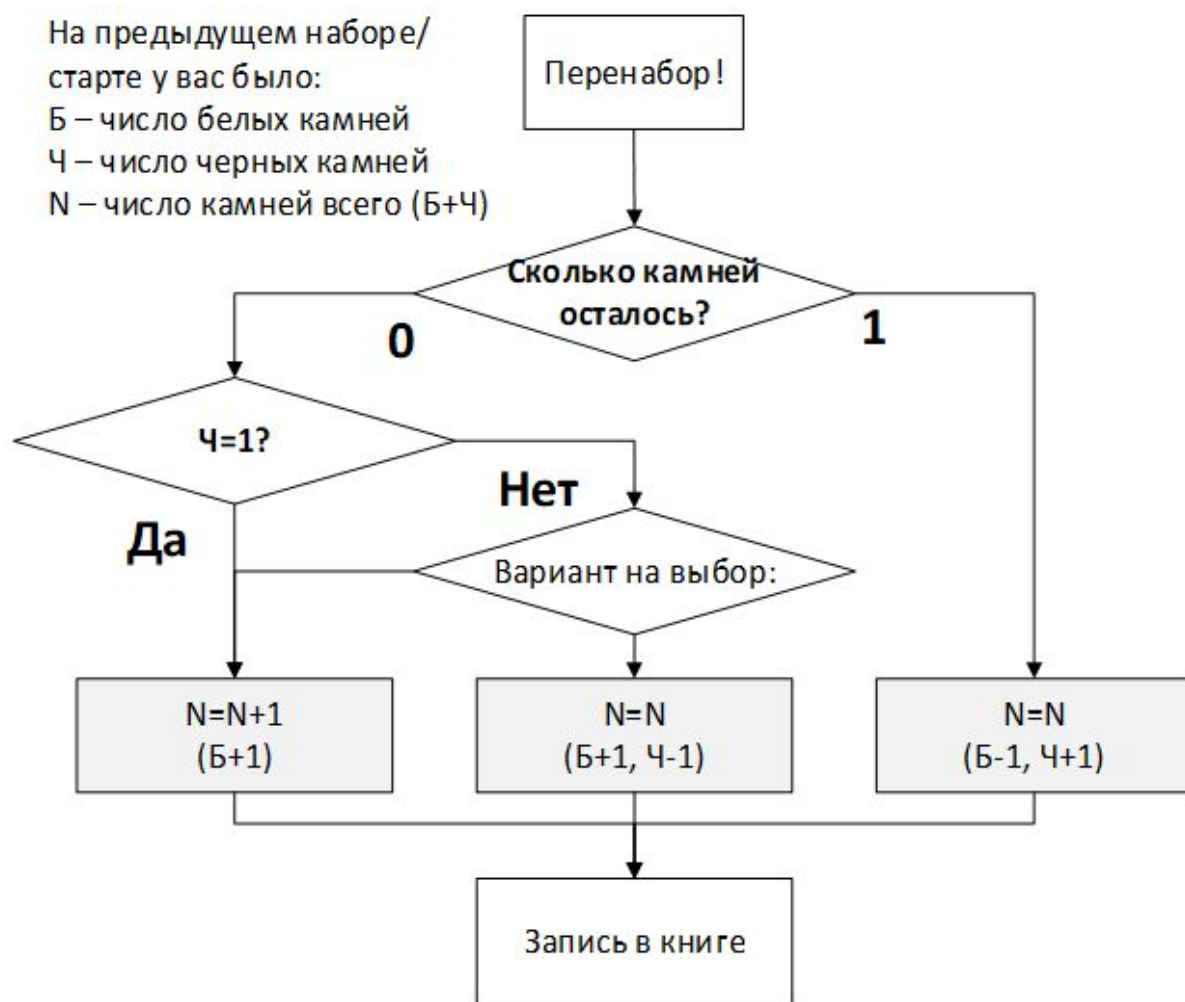
1. Лекарь объявляет операцию неудачной и убирает из своего мешочка один черный камень, как если бы он был вытянут.
2. Пациент (или лекарь по договоренности игроков) вытаскивает один камень из мешочка. Белый — успех, черный — провал.

При провале операции, как и при объявлении неудачи, легкое ранение становится тяжелым, а тяжелораненый погибает. После вытаскивания камень откладывается и НЕ возвращается в мешочек. Каждая операция фиксируется в книге лекаря в формате «Имя пациента — результат операции». Получение пациентом травмы фиксируется. Если при операции используются зелья, влияющие на ее успех, они также указываются.

Когда мешочек пустеет, лекарь сам набирает новый, исходя из следующего правила: ИЛИ на один белый камень больше; ИЛИ такое же количество камней, но на один черный камень меньше. При этом в мешочке не может не быть черных камней вообще — один черный камень всегда должен быть в наборе. Если у лекаря больше 1 черного камня в наборе, то какой вариант выбрать решает он. Иначе, очевидно, увеличивается число белых камней.

Лекарь может набирать заново мешочек не только когда в нем не осталось камней, но и когда остался ОДИН любой камень. Когда идти за новым набором — выбор лекаря. В случае, если набор камней не выбран полностью (остался 1 камень), в новом наборе также будет больше на один камень, но всегда на черный.

Новый набор фиксируется в книге лекаря. Мастер в любой момент может проверить состояние мешочка камней лекаря и записи о его операциях — в ваших интересах, чтобы они сошлись :).



Если на состав камней влияли зелья, эффект длится одну операцию, и потом мешочек приводится в итоговое состояние согласно инструкции на эффекте зелья.

ВАЖНО! Также у лекаря есть 1 красный камень – отдельно. Лекарь при любом исходе (не важно, белый или черный камень вытащил пациент) может заменить его на красный – тогда вытащенный камень возвращается **ОБРАТНО** в мешочек, а уже красный уходит в «сброс». В этом случае, на выбор лекаря, пациент или непременно умирает, или непременно выживает, но если выживает, обязательно получает травму. Красный камень возвращается лекарю при новом наборе мешочка для операций.

Воздействия (зелья и болезни)

Какие бывают воздействия и как они работают

Воздействия на игре бывают физического (например, зелья или болезни) или мистического (например, заклинания или... болезни!) характера. Лекарь способен избавить от физических воздействий и некоторых магических. Важно знать, что даже если лекарь знает, как бороться с воздействием, наложенным, например, на отряд, он (в отличие от мага) лечит каждого персонажа по отдельности. Воздействия на отдельных персонажей лечатся изготовленными по рецептам зельями. У каждого воздействия есть название. Если лекарь имеет рецепт с названием «Лечение XXX», он может изготовить зелье и вылечить воздействие «XXX».

Медик может «изготавливать» зелья, штаммы болезней и источники заражения эпидемий. Зелья принимаются внутрь, как еда или питье. Болезнь можно заразить другого персонажа, но только если у вас есть специальный клейкий чип — «штамм» (это работает примерно как яд). Заражение штаммом контактно: работает через одежду или предмет в руках жертвы. Например, если вы наклеили «штамм» на спину персонажа, он заражен. Если на тарелку на столе, то заражен тот, кто первым взял ее в руки. Заразиться дважды от одного штамма **НЕЛЬЗЯ**.

Здесь действует «презумпция невиновности»: если установить достоверно, кто первым взял предмет (или одел ли персонаж плащ, который вы «заразили») невозможно, например, по причине общей сутолоки или слетания чипа, заражение считается неудачным. Будьте внимательны и сообщайте о таких действиях региональному мастеру во избежание конфликтов.

ВАЖНО! Все великие маги не подвержены обычным болезням (о необычных вам сообщат в Курганах или иных интересных местах), однако зелья на них действуют в обычном порядке.

Зараженный обменивает «штамм» на карточку болезни у регионального мастера. Иногда карточка болезни может вручаться вам напрямую без штамма: например, если болезнь на вас насылает маг или если вы подцепили ее в особом месте.

Воздействия могут быть направлены не на отдельного персонажа, а на локацию. Это – эпидемии. Эпидемии распространяются на локацию и относящуюся к ней крепость. Они не затрагивают отдельных персонажей внутри периметра, но могут влиять на его

характеристики (экономические, военные и т.д.). Они не возникают просто так – для каждой эпидемии есть игротехническая или игровая причина. Более подробно об этом можно прочитать в соответствующем разделе.

О болезнях

В мире игры моделируется набор эффектов, вызываемых болезнями и зельями. Любая болезнь состоит из набора эффектов, или «симптомов». Они указаны в стреч-карте, которую больной получает от регионального мастера в обмен на штамп или от игрока (игротехника) напрямую. Больной открывает первую полосу карты немедленно и дальше действует согласно инструкции на карте.

В карте может быть указан симптом из списка: Слепота, Бред и т.д. с советующими пояснениями и не моделируемые признаки (например, изменение цвета слизистых) которые может использовать врач при опознавании болезни. Отыгрыш не моделируемых признаков рекомендуется на усмотрение больного.

При открытии каждой следующей строки карточки болезни эффект предыдущей сохраняется, если не сказано иного. Если на карте не сказано иначе, зелье от каждого конкретного эффекта (лечение Слепоты) например, снимает симптом, но НЕ вылечивает болезнь: строки карты продолжают открываться в обычном порядке и прочие эффекты сохраняются. Болезнь вылечивается полностью и без последствий ТОЛЬКО лекарством именно от этой болезни (или не медицинским воздействием: магия и etc).

Если болезнь не вылечена, после открытия последней строки больной получает «пост-эффект» болезни: выздоровление, легкое или тяжелое ранение или смерть. На этом карта болезни заканчивает свое действие и передается ближайшему региональному мастеру или мастеру по медицине (как и в случае исцеления). Если болезнь вылечена, открыть оставшиеся «закрытыми» строки, чтобы посмотреть, что там – нельзя.

Эпидемии

Как сказано выше, эпидемия накладывается на локацию. Чип эпидемии крепится на входе в зараженную локацию (главном, если их несколько). Если эпидемия инициирована игроком, он сообщает о ней региональному мастеру. Региональный мастер сообщает обитателям локации, что у них эпидемия (если там кто-то есть, конечно), и проставляет на чипе время начала – с этого момента начинается отсчитываться срок эпидемии.

Чип эпидемии, как и чип болезни – это стретч-карта, открывающаяся последовательно. Эпидемия имеет несколько стадий, и если она не вылечена по истечению соответствующего времени, переходит на следующую. Если очередной эффект эпидемии оказывает влияние на время удержания связанной с локацией крепости, региональный мастер или любой мастер – помощник отмечает это на чипе на воротах крепости, а так же на доске объявлений в городе. Если эпидемия вылечена, этот эффект также снимается. Так же, как и в случае болезни, новая строка в сертификате эпидемии не отменяет действия предыдущей, если прямо не написано иного.

Если эпидемию не лечить вообще, она проходит сама, но только по истечении своего весьма длительного срока действия.

Для «лечения» эпидемий необходимо:

1. Изготовить зелье лечения, соответствующее эпидемии (название прописано на карточке эпидемии). Если у вас нет рецепта — хороший повод его найти!
2. Найти и уничтожить (или сложить в специальную посуду – см. выше) «источник заражения».

Если зелье изготовлено, а источник не найден, эпидемия начнется снова (с начальной или прежней стадии на усмотрение регионального мастера). Если источник уничтожен, а зелье не изготовлено, эпидемия продолжается в обычном порядке.

ВАЖНО! Две эпидемии в городе одновременно невозможны. Вторая начнется только после излечения или окончания первой, если ее источник заражения не был к тому моменту уничтожен.

Источник заражения есть всегда и представляет собой какой-либо небольшой яркий предмет с соответствующим чипом. Источник заражения сам по себе не заразен, но мы рекомендуем придерживаться в отыгрыше тех же правил, что и при обращении со штампами (см. ниже). Иначе вы можете неожиданно подхватить неизвестную болезнь.

Распространение эпидемий

У эпидемий, как сказано выше, может быть игровая причина – игрок, сознательно заразивший локацию болезнью. Для того, чтобы это сделать, нужно иметь готовый – найденный где-то или изготовленный медиком источник заражения (быть медиком при этом самому не обязательно). Один и тот же источник может использоваться многократно, пока не будет уничтожен.

Источник заражения – яркий (!) предмет с соответствующим чипом. Игроки могут заготовить сами несколько таких предметов. Он помещается в локации на условно видное, а главное – в меру людное место. Например, городское кладбище, площадь или задние – вполне подходящее место. Под лавкой в трактире или сбоку у туалета – нет. Место согласует региональный мастер, который после размещения источника помещает чип эпидемии на доску объявлений в городе. Если эпидемия затрагивает крепость в боевой зоне, её эффект отмечается в общем листе эффектов на её воротах.

Порядок действий при заражении эпидемией:

1. Добудьте Источник заражения с предлагающейся к нему карточкой эпидемии (выдается при чиповке источника). Далее карточка всегда перемещается с источником до его применения.
2. Поместите источник в подходящее место в заражаемой локации и сообщите об этом региональному мастеру. Передайте ему карточку эпидемии.
3. Ждите.

Заражение локации может быть только сознательным – если вы потеряли источник на дороге или в палатке, оставили его на лавке или подкинули под мост, героически отступая, заражения локации не случится. Только сознательная подготовленная акция под контролем регионального мастера приводит к эпидемии.

О технике работы с заразой

Если вы внезапно обнаружили где-то штамм, возможны ситуации:

1. Штамм еще не использован и не был ни на что наклеен. Вывод: вы нашли неизвестную не активную заразу. Ее можно забрать (без особых осторожностей) и использовать по своему усмотрению.
2. Штамм был (ранее) наклеен на предмет, но сейчас отвалился/потерялся и т.д. Вывод: вы нашли остатки заразы, которые более не опасны. Их можно забрать (без особых осторожностей) и использовать по своему усмотрению.
3. Штамм наклеен на предмет, но никто не заразился. Вывод: вы нашли зараженный предмет, он опасен. Используйте технику безопасности, описанную ниже.

Трогать активный штамм руками, даже в перчатках, категорически нельзя. Используйте соответствующие щипцы и приспособления. Хотя, если вы специализируетесь на эпидемиях, региональный мастер или мастер по медицине может зачиповать вам специальные перчатки при должной антуражности. НО! Они обязательно должны быть побираемым предметом в игре (причем они, а не только чип на них) — будьте к этому готовы. Если вы схватили руками штамм – вы заражены. Получите у регионального мастера в обмен на него карточку болезни. Если от зараженного предмета с наклеенным штаммом пока никто не заразился, его, также как источник заражения, можно (даже не имея профессии лекаря):

1. Уничтожить. Для этого воспользуйтесь подручными предметами для перемещения зараженного объекта в огонь (игровой! Сжигать в пожизновом очаге, если объект вам и владельцу не ценен, можно, но совершенно не обязательно).
2. Забрать, переместив в специальную посуду (требования к ней см. ниже) и использовать по своему усмотрению.

Если вы храните штамм или источник заражения (см. Эпидемии) длительное время или в активном (для штамма) состоянии, вам понадобится специальная «тара». Это может быть любая тара, отвечающая следующим требованиям:

1. Относительно плотно/надежно закрывается (на усмотрение чипующего мастера);
2. Побираема (это игровой предмет, будьте готовы с ним расстаться);
3. Прозрачна (или относительно прозрачна), но при этом условно антуражна;
4. Имеет надпись на крышке о том, что в ней хранится, и чип «предмет в игре». С изменением содержимого этикетку можно менять.

Самый простой бюджетный вариант – стеклянная банка или пластиковый контейнер с декорированной крышкой.

Рецепты и зелья

Рецепт – штука, нужная, чтобы варить зелья или изготавливать штаммы. Рецепт состоит из двух частей: игровой (описательной), включающей общее описание рецепта и перечень ингредиентов, и игротехнической, где указано официальное название, четкий список моделируемых ингредиентов и эффект. Без любой из этих частей или при внесении в них искажений рецепт не действителен.

Рецепты – игровая информация: их можно красть, переписывать и копировать любым игровым способом. Рецепты чипует региональный мастер, сверяя их с предоставленным персонажем образцом (если, например, ученик переписывает рецепт у учителя) или сверяя рецепт по перечню в мастерских правилах.

При чиповке на рецепт в книге лекаря ставится мастерская печать. Стартовые рецепты персонажа чипует или региональный мастер согласно выданным ему спискам доступных рецептов (на персонажа) или мастер по медицине. Чипуются только рецепты, зафиксированные в игровой книге лекаря персонажа. Стартовые рецепты должны быть туда переписаны. Разработка новых рецептов заключается в поиске игровых частей рецептов по библиотекам, частным коллекциям и иным местам, где они могут оказаться, и серии опытов по разработке игротехнической части.

Приняты следующие правила приема и создания зелий:

1. Персонаж не может принять зелье незаметно для себя. Вы можете не сообщать ему, что это зелье, а предложить «тонизирующий чай», но немедленно по принятию ему должен быть описан эффект и предъявлен сертификат. «Отложенное действие» зелья невозможно.
2. Без добровольного согласия зелье может быть «принято» зафиксированным персонажем (например, связанным; или персонажем, чья воля подчинена), однако он должен находиться в сознании.
3. Во избежание неприятностей мы настоятельно просим в качестве зелий использовать чистую воду, как максимум – чуть подкрашенную чаем. Иное – по взаимной договоренности игроков.

Варка зелья также фиксируется рядом с рецептом в книге лекаря: сколько порций он изготовил по этому рецепту. Для зелий, которые вы намереваетесь распространять или перевозить по полигону (всех, кроме тех, что принимаются сразу после изготовления), также стоит привезти плотно закрывающуюся тару.

Варить зелья может любой персонаж, обладающий профессией «Лекарь» при наличии рецепта. С точки зрения игры все зелья делаются несколькими способами, это важно для их разработки:

1. Настойкой
2. Возгонкой

3. Варкой

Однако, отыгрыш изготовления и антураж остаются на усмотрение игрока, аналогично и с хирургическими операциями. Делать три разных способа отыгрыша и три антуража мы вас не просим:)

ВАЖНО! При наличии зачищенного рецепта в книге лекарь может сам подготовить сертификат зелья (формат сертификата будет выложен перед игрой), заполнив в нем эффект согласно игротехническому эффекту рецепта. После чего для того, чтобы зелье стало рабочим, он получает у мастера печать на этот сертификат, предъявляя рецепт. Если зелье немедленно используется при лекаре, сертификат можно не выписывать, предъявив в его качестве рецепт и сдав ингредиенты мастеру.

Создание новых рецептов

Структура рецепта и исторические источники

Все болезни и эффекты имеют уникальные названия. Необходимо в библиотеках, частных коллекциях, у торговцев или в любом другом месте, где получится, найти часть информации с соответствующим названием, где указаны необходимые сведения для полноценного описания рецепта, – из этих фрагментов (1-3) составляется игровое описание рецепта. В больших трактатах значимым считается абзац текста, перед которым (как наименование) или внутри которого фигурирует название болезни (эффекта) с прописной буквы. Если рецепт фрагментирован, это никак на нем явно не указано (как и число фрагментов). Название есть в каждом фрагменте. Предположить незаконченность можно только по содержательной части. Порядок расположения фрагментов исследователь определяет самостоятельно, исходя из их содержания.

После того, как найдена игровая часть, можно приступать к созданию готового рецепта. Напоминаем, что без игротехнической части рецепт не действителен. Для получения игротехнической части необходима серия экспериментов.

В игровом описании некоторые части могут быть опущены, например, может присутствовать такой фрагмент: «состав получается *** Крови мужчины в течении 15 минут». *Прим.: напоминаем, что пол и характеристики донора значения не имеют, однако вы можете апеллировать к ним как к антуражной стороне.* В игротехническом описании указываются все необходимые ингредиенты (например: Кровь, Антроцит с курганов). Все прочие ингредиенты, которые фигурируют в рецепте: травы, минералы и т.д. без специальных уточнений, указывающих на их уникальность, собирать не нужно: они моделируются уплачиваемой за рецепт региональному мастеру суммой денег (если требуется).

Отличить моделируемый и не моделируемый ингредиент можно так:

1. Если это орган, он моделируется всегда. В игровой части рецептов, как правило, органы тоже указаны с прописной буквы.
2. Если это травы, минералы или иные объекты с четким названием с заглавной буквы (Антроцит, Белый Камень Курганов, трава Львиный Зев), то он моделируется. Если указано общее описание (какая-нибудь белая соль, корни растения(й) семейства крестоцветных и т.д.), то НЕ моделируется.

Денежная сумма за рецепт будет небольшой, она зависит от редкости и сложности рецепта. Цена простого зелья сопоставима с ценой порции самой простой еды в кабаке.

Новый рецепт

Для того, чтобы получить готовый рецепт, необходимо:

1. Правильно выписать из игрового описания ингредиенты рецепта (в готовом рецепте для чиповки они приводятся списком в конце рецепта).
2. Заполнить «пробелы» в игровом описании. Это может быть:
 - a. Способ изготовления зелья (настойка, возгонка, варка) Пример: «состав получается *** Крови мужчины в течении 15 минут».
 - b. Ингредиенты (перечень приведен выше, в ресурсах) Пример: «состав получается возгонкой *** мужчины в течении 15 минут». Если в рецепте указано, что орган «важный», значит, речь идет о категории «жизненно важные». Если «второстепенный», соответствующей категории. Он может принадлежать любой категории, если ничего подобного не сказано.
 - c. Если в рецепте указано «И добавить пять капель настоя травы ***», это значит, что пропущено название редкой травы – моделируемого ингредиента. Его можно попробовать угадать, используя знания о травах.
3. Провести опыт, проверив действие рецепта.

Безусловно, можно получить рецепт перебором конечного числа вариантов пропущенных значений – на то они и опыты. Если рецепт неверен, ваш «подопытный» умрет или пострадает иным образом, указанным мастером. Некоторые рецепты могут использоваться с разными способами изготовления зелья и давать одинаковый или разный эффекты. Если рецепт верен, то подопытный получит эффект рецепта, а вы – требуемую часть в точной формулировке, которую запишете к себе. **НО!** Подопытный может и часто будет страдать и при успешном завершении опыта: считается, что лекарь в этом опыте подбирал время и особенности рецептуры, а потому не мог сделать зелье сразу «как положено». Зато он, скорее всего, останется в живых.

Навести на мысль о верном способе действий может другой текст источника (например, там может быть написано, что донор умер на операционном столе, или что лекарь ждал, пока зелье настоится, пару недель). Однако документы имеют тенденцию искажаться с течением времени, да и люди прикладывают к ним руку, так что эта информация может оказаться неверной. Следовать ей или нет – решать вам.

Опыты и эксперименты

Для составления готового рецепта и получения игротехнического описания лекарю необходимо провести соответствующие эксперименты. Они заключаются в изготовлении выбранным им способом состава и в его испытаниях на подопытном.

Порядок изготовления пробного зелья:

1. Составление экспериментального описания рецепта (с заполненными пробелами) и внесение его в лабораторный журнал.
2. Изготовление «пробного» образца зелья. Образец принимается подопытным сразу, чиповать зелье не нужно — достаточно фиксации ресурсов на зелье в мастерском экземпляре лабораторного журнала (см. ниже) — и мастер сразу укажет подопытному эффект. Прием зелий при создании (восстановлении) рецептов происходит только в городском госпитале при отслеживающем мастере. Подготовительную работу можно провести где угодно.
3. Испытывание подопытным эффектов зелья согласно выданному региональным мастером эффекту.
4. Фиксация под контролем регионального мастера результата эксперимента:
 - a. или выдача игротехнического эффекта и фиксация итогового рецепта из игровой и игротехнической частей в книге лекаря,
 - b. или фиксация в журнале неудачного эксперимента.

**Здесь и далее региональный мастер может быть подменен мастером по медицине или помощником мастера по медицине. Если в тексте указано «при региональном мастере», а регионального мастера рядом нет, то «жертва» должна прийти до ближайшего регионального мастера в течении 30 минут, чтобы выяснить что с ней случилось. Если этого не происходит, «жертва» умирает. Если это подопытный эксперимента, эксперимент признается неудачным. Спорные случаи (29 минут, 32 минуты, «я ждал в очереди» и т.д.) региональный мастер может решать по своему усмотрению.*

При изготовлении зелья лекарь формирует и ведет лабораторный журнал. Лабораторный журнал ведется в 2-х экземплярах: один сдается по окончании опыта (или серии опытов) региональному мастеру, второй должен быть зафиксирован в книге лекаря. В мастерской копии закрепляются потраченные на экспериментальные зелья ингредиенты. В журнале фиксируется:

1. Название зелья, данное лекарем или взятое из исторического источника (игровой библиотеки);
2. Исторический источник и способ его получения (библиотека, откуда он был взят, имя торговца, у которого куплен и т.д.);
3. Текст рецепта из исторического источника с пропусками, то есть как он был;
4. Список ингредиентов (с закрепленными чипами для мастерского экземпляра – прихватите с собой степлер или клей);
5. Описание опытов в следующем формате:
6. Номер опыта;
7. Текст с заполненными пробелами;
8. Имя подопытного («парень из нашей темницы, пойманный за воровство» или «лорд в синем со змеей, который мне не нравится» тоже подойдет);
9. Описание эффектов действия зелья на подопытного, включая последствия для подопытного;
10. Заключение по эксперименту: успех и игротехническая часть рецепта или неуспех.
11. Изготовление источников заражения и штаммов происходит аналогично зельям. Промежуточный результат, который дается подопытному, – ВСЕГДА то же зелье, принимаемое по правилам зелий, даже если в результате получается что-то иное.

Обучение медицине

Обучение с нуля

Если вы решили на игре стать врачом, вам необходимо найти профессионального лекаря, готового взять вас в ученики. Для обучения нужен только учитель, особого статуса места обучения не требуется. Ученик заводит сначала книгу, которая впоследствии станет его Книгой лекаря. В нее на первой странице вписывается учитель (или учителя). В дальнейшем для получения профессии ученик должен пройти несколько стадий. Порядок их фиксации в книге и фактической «сдачи» не важен, он может быть любым.

1. Выучить все правила по медицине. Экзамен сдается учителю и потом вторично – региональному мастеру.
2. Провести со своим учителем несколько операций. В этом случае операцию проводит ученик под руководством учителя, он же тащит камень – из набора камней учителя. Операции засчитываются за «пройденное», когда у ученика по крайней мере один пациент выживет И по крайней мере один пациент умрет.
 - a. Все операции фиксируются как в книге учителя (с пометкой про обучение), так и в книге ученика.
 - b. Примечание: операции, проведенные с учеником, засчитываются за практику и его учителю, так как модельно тратят его камни.
 - c. Примечание: одна операция – один камень, а значит один ученик. Если у вас два ученика, оперируют они с вами по отдельности.
3. Изготовить по крайней мере одно зелье (или штамм, или источник заражения) по рецепту.

Такие навыки, как изготовление новых рецептов, лечение эпидемий и прочие вопросы, не вошедшие в перечисленный набор, проверяются тестом на знание правил и моделей: вопросами учителя и регионального мастера, хотя Университет, крупные госпитали и другие учебные заведения при желании могут сами включить их в программу подготовки.

С книгой, в которой зафиксирован учитель, прием учителем знаний правил, соответствующие операции и изготовление зелья (соответственно, наличествует и рецепт этого зелья) ученик обращается к региональному мастеру и получает карту власти своей профессии. Также ему следует озаботиться (заранее, покупкой на полигоне или иным образом) мешочком со стартовым набором

камней для операций – без него также лечить нельзя. Базовый набор новичка – 2 белых, 3 черных + 1 красный. В ряде случаев (например, при обучении в университете) соотношение или число камней изменено.

Совершенствование навыков

В течение жизни медик развивается, и в этом разделе перечислены пути совершенствования навыков, так или иначе освещенные в остальных частях правил. Это:

1. Совершенствование хирургических навыков. Описано в разделе «Лечение ран или хирургия» и заключается в варьировании компонентов мешочка лекаря.
2. Расширение своих знаний в области медицины. Заключается в:
 - a. Сборе редких рецептов (см. «Рецепты и зелья»);
 - b. Разработке новых рецептов (см. «Создание новых рецептов»).
3. Расширение своих знаний в естественно-научной области, в частности, в вопросах:
 - a. Какие особые ингредиенты связаны с какими болезнями и почему.
 - b. Какие болезни связаны с какими штаммами и в чем природа этой взаимосвязи.
 - c. Человеческие органы и их влияние на зелья (почему в конкретных зельях используются конкретные органы человека).

Часть этой информации прямо или косвенно может находиться в библиотеках, но большую ее часть можно получить экспериментальным путем. Именно эксперимент и практика являются основой для совершенствования в области этой науки.

Вам понадобится мастер: когда?

1. Многие действия игрок–лекарь может делать сам, мы не считаем возможным и нужным приставлять мастера к каждому.
2. Вам понадобится мастер по медицине, региональный мастер или заменяющий их помощник, когда:
3. Вы становитесь врачом – получить карту власти и прочиповать книгу.
4. Вы чипуете рецепты у себя в книге.
5. Вы чипуете зелье или сдаете ингредиенты за его создание.
6. Вы испытываете потенциальное новое зелье на подопытном.
7. Вы заражаете штаммом.
8. Вы заражаете локацию эпидемией.
9. Вы лечите эпидемию: сдаете зелье лечения и уничтожаете источник заражения.

Вам понадобится любой мастер-посредник, когда:

10. Вы развернули полевой госпиталь.

Эффекты медицины

Травмы

Одна и та же травма, кроме специально оговоренных, не может быть наложена на одного персонажа дважды; одновременно – только после устранения предыдущего эффекта.

№	Описание	Способ получения	Примечания
1.	Слабость ног. Персонаж не может бегать и быстро передвигаться, детали отыгрыша - на выбор персонажа.	Неудачная операция/опыт/зелье, карта власти, пытки	
2.	Отнявшаяся рука. Одна из рук персонажа постоянно находится на перевязи и он ее не использует.	Неудачная операция/опыт/зелье	Две руки одновременно травмированы быть не могут, кроме как по желанию самого персонажа
3.	Слабость рук. Персонаж не может владеть оружием и переносить тяжести (других персонажей).	Неудачная операция/опыт/зелье	
4.	Слепота глаза. Персонаж закрывает повязкой один глаз - тот теряет способность видеть.	Неудачная операция/опыт/зелье, карта власти, пытки	Два глаза одновременно травмированы быть не могут, кроме как по желанию самого персонажа
5.	Уродство. Персонаж закрывает тканью, любой другой повязкой или маской половину лица - сбоку или снизу (если он хочет закрыть верх лица, закрывает вместе с глазами) - закрываемая часть на	Неудачная операция/опыт/зелье, карта власти, пытки	

	его выбор. По желанию игрока возможны грим/шрамы.		
6.	Клеймо. На видимой части тела (в первую очередь на лице) рисуется плохо смываемое клеймо, например, перманентным маркером (возможны варианты). Клеймо нужно возобновлять, если оно по жизни стирается.	Карта власти, пытки	Может быть наложена многократно
7.	Шрамы. На лице персонажа остаются плохо смываемые линии – шрамы, например, перманентным маркером (возможны варианты). Шрамы нужно возобновлять, если они по жизни стираются.	Карта власти, пытки, секс	Может быть наложена многократно
8.	Печать насилия. После насилия совершивший его персонаж наносит себе на лицо одну яркую горизонтальную отчетливую полосу маркером или косметическим карандашом черного или темно-красного цвета.	Насилие	
9.	Заикание - персонаж обязан заикаться. Подробности отыгрыша - на усмотрение игрока.	Неудачная операция/опыт/зелье, карта власти, пытки	

Эпидемии

МАКРОэффекты или эпидемии (накладываются на локацию). Напоминаем, что все эффекты эпидемий временные, хотя без лечения могут быть длительными (от одного часа до конца дня/тихого часа).

1. Увеличивается стоимость городской стражи. На/во сколько – будет регулироваться на полигоне в зависимости от ряда факторов, и число может быть разным для одной и той же болезни в разное время в разных локациях.
2. Ограничения на работу печатей (для макроресурсов). Аналогично.
3. Снижение/увеличение требуемого времени удержания крепостей. Аналогично.
4. Запрет на возможность создания новых рецептов / проведение опытов.
5. Запрет на возможность варить зелья как таковые.
6. Запрет на применение зелий лечения / снятия эффектов (НЕ штаммов, все зелья НАЛОЖЕНИЯ эффектов работают в обычном порядке).

Индивидуальные эффекты

- при принятии 2 или больше зелий одного вида (то есть, отличающихся только временем действия, а не эффектом) действует только зелье, принятое первым, если явно не сказано иного;
- различные эффекты зелий/болезней можно суммировать, как положительные, так и отрицательные;
- “болезнь” и “зелье” отличаются способом приема — это заражение маркером на одежду (для болезни) и явный прием внутрь (для зелья). Заметим, заразить также можно явно — например, хлопнув по плечу, и таким образом нанеся маркер;
- «болезнь» начинает действовать на персонажа в тот момент, когда он о ней узнал и получил всю информацию для отыгрыша, а НЕ когда на него наклеен штамп;
- болезнь может представлять собой аскольдо-карточку, сочетающую в себе эффекты. Например: «Получение легкого ранения, откройте следующую полосу через 15 минут» — «Слабость. ***. Откройте следующую полосу по истечении времени эффекта» — «Вы поправились» (Ну, или «Вы умерли», например, если болезнь смертельная).

Список индивидуальных эффектов:

№	Описание**	Срок действия*	Способ получения
1	+1 белый камень для врача на операцию, сразу следующую за приемом зелья (при наличии хотя бы одного белого камня без приема пациентом зелья в мешочке врача, иначе зелье не имеет успеха). После операции “лишний” камень удаляется	Разовое	Зелье
2	+1 белый камень для врача на операцию, сразу следующую за приемом зелья. После операции “лишний” камень удаляется. Если при операции был вытасчен единственный белый камень, удаляется черный	Разовое	Зелье

3	-1 черный камень для врача на операцию, сразу следующую за приемом зелья (если у врача не остается НИ ОДНОГО черного камня в результате приема пациентом зелья, оно не имеет эффекта). После операции “изъятый” камень возвращается	Разовое	Зелье
4	Принимается перед операцией. В случае провала пациент не умер / состояние не ухудшилось, операцию можно повторить	Разовое	Зелье
5	Принимается перед операцией. В случае провала производит эффект красного камня, даже если он уже использован медиком	Разовое	Зелье
6	Лечение легкого ранения	Разовое	Зелье
7	Лечение тяжелого ранения (перевод в стадию легкого)	Разовое	Зелье
8	Лечение тяжелого ранения (полностью)	Разовое	Зелье
9	Временное снятие эффекта травмы (отдельно для каждой травмы)	Временное	Зелье
10	Временное снятие эффекта травмы (для любой травмы)	Временное	Зелье
11	Полное лечение травм, не влияющих на физ. действия	Разовое	Зелье
12	Полное лечение травмы	Разовое	Зелье
13	Наносит персонажу легкое ранение	Разовое	Зелье, Болезнь
14	Переводит персонажа в состояние аналогичное тяжелому ранению	Временное	Зелье, Болезнь
15	Наносит персонажу тяжелое ранение	Разовое	Зелье, Болезнь
16	При использовании магии наносит персонажу тяжелое ранение (кроме Великих магов)	Временное	Зелье, Болезнь
17	При использовании магии наносит персонажу тяжелое ранение (любому персонажу)	Временное	Зелье, Болезнь
18	Без лечения убивает персонажа по окончании времени действия	Временное	Зелье, Болезнь
19	Любые принятые персонажем зелья не оказывают на него воздействия	Временное	Зелье
20	“Сонное” зелье. Заставляет персонажа “заснуть”. Повторное применение не чаще чем раз в час – принятое чаще эффекта не имеет. Персонаж «просыпается» раньше срока только от физического воздействия другого персонажа	Временное	Зелье
21	Тремор. У персонажа трясутся руки, невозможно выполнять активные действия руками, в т.ч. драться	Временное	Зелье, Болезнь
22	Боязнь света - вынуждает персонажа замотать голову и лицо вместе с глазами тканью и максимально скрыться от источников света, где бы он ни находился	Временное	Зелье, Болезнь
23	Слабость. Не позволяет персонажу бегать, быстро передвигаться, драться (кроме самообороны) и громко говорить/кричать	Временное	Зелье, Болезнь
24	Выпивший зелье не способен на сложные действия, состояние аналогичное сильному опьянению или «зомби». Может ходить, мычать.	Временное	Зелье

	Не разговаривает. Может сопротивляться агрессии, проявленной к нему лично		
25	Слепота. Персонаж ничего не видит вокруг себя	Временное	Зелье, Болезнь
26	Вызывает у персонажа потребность говорить не останавливаясь, тема - на выбор принявшего зелье	Временное	Зелье
27	Бред. Персонаж видит и слышит разное (в зависимости от обстоятельств). Не может активно действовать	Временное	Зелье, Болезнь
28	Галлюцинации. Персонаж видит и слышит разное (в зависимости от обстоятельств), принимая на время действия эффекта галлюцинации на веру, как реальность. Может активно действовать	Временное	Зелье, Болезнь
29	Персонаж не может лгать	Временное, Постоянное	Зелье
30	Снятие всех эффектов, позволяющих персонажу лгать (зелий, заклинаний, прочих эффектов и т.д.)	Разовое	Зелье
31	Принимается пытаемым при/непосредственно перед пыткой. Добавляет N вопросов для палача	Разовое	Зелье
32	Принявший зелье может солгать при пытке тогда, когда должен по правилам сказать правду. Действует не более N*** вопросов, потом эффект пропадает	Временное (по времени), или Временное (по условию)	Зелье
33	Устойчивость к соблазнам (возможность лгать при применении к персонажу модели секса). Действует не более N*** вопросов, потом эффект пропадает	Временное (по времени), или Временное (по условию)	Зелье
34	Создание источника заражения (отдельно для каждой эпидемии)	Разовое	Аналогично зелью. См. правила по медицине

** По сроку действия эффекты делятся на разовые, временные и постоянные. Разовые – имеют один, мгновенный эффект в момент принятия. Постоянные – пока эффект не будет устранен (вылечен, компенсирован и т.д. каким-либо способом). Временные имеют фиксированный срок действия, кратный 15 минутам (от 15 минут до 1 часа). Один и тот же эффект по разным рецептам может иметь разный срок действия (а может нет: например, сонного зелья длительного действия не существует). ВАЖНО: ВСЕ временные эффекты по истечении срока действия проходят без последствий, если в эффекте не сказано иного.*

Также временные эффекты могут заканчиваться при наступлении какого-то условия, указанного в эффекте зелья – об этом в нем явно написано.

*** мы допускаем появление не указанных здесь эффектов следующего типа:*

- связанных с лечением этих или других эффектов, то есть «устраняющих» эффект, наложенный на персонажа, а не накладывающих его. Все болезни обязательно имеют лечение, большая часть как положительных, так и отрицательных эффектов зелий, в том числе – временных, имеет лечение.

**** N – Простое число от 1 до ..., не много.*

Правила по допросу и пыткам

В рамках этих правил мы хотим сделать акцент в первую очередь на 1) неравноправном общении сторон, участвующих в допросе, 2) том, как пытающего и пытаемого изменяет пытка, и 3) том, как через боль один человек может обрести власть над другим. Моделированию самой физической боли мы будем уделять минимум внимания.

Кто, кого и как

Для того, чтобы начать пытку, персонажу нужен набор карт для тонка (обычная колода 54 карты), знание модели и допрашиваемый. Также мы рекомендуем иметь при себе краткую выжимку из данных правил (к игре подготовим), чтобы пытаемый мог освежить их в голове.

- Допрашиваемый персонаж может пойти на пытки по собственной воле или будучи связанным или удерживаемым. Тяжелораненых персонажей, персонажей без сознания, мертвых персонажей по умолчанию пытать нельзя, если где-либо (например, в тексте примененного заклинания) не оговорено иное. Магия или медицина может сделать персонажа невосприимчивым к пытке.
- Для избегания конфликтных ситуаций мы рекомендуем пытать связанных персонажей.
- Пытать может каждый, но некоторые способности, должности или полномочия дают право делать это эффективнее. Такие возможности прописаны в соответствующих картах власти или эффектах заклинаний.
- Из эстетических соображений коммуникацию в рамках пытки мы рекомендуем проводить подчеркнуто вежливо. Грубость, прямое хамство, прямые оскорбления со стороны палача считаются в мире игры проявлением непрофессионализма, но модельно никак не караются.
- Дальнейшие правила представляют собой модель взаимодействия игроков, однако мы призываем заранее продумать эстетику места проведения пытки и процесса проведения. Обстановка помещения, пыточные инструменты, окровавленный фартук палача и т.п. Мы не будем давать здесь жестких требований, но призываем подойти к вопросу творчески.

Великие маги по своему желанию могут быть免疫 к пыткам. В таком случае они должны явно показать карту власти «Великий Маг» тому, кто их пытаются пытать.

Ход пытки

- Первый шаг – инициация пытки. Пытающий в прямой форме голосом инициирует пытку. В частности, он сообщает, кто он и ради чего он пытает (информация может быть не в полной мере откровенной). Пытаемый волен отвечать или нет.
- Второй шаг. Пытающий берет колоду карт для тонка, убирает из колоды джокеров, после этого достает из нее набор из случайных или заранее подготовленных карт, не показывая пытаемому.
 - Обычный человек достает 5 карт.
 - Отрядный палач достает 7 карт
 - Городской судья — 10 карт
 - Руководитель службы безопасности государства — 12 карт.
 - Городской судья и руководитель службы безопасности государства могут письменно санкционировать пытку, что добавляет обычному человеку и/или отрядному палачу 2 карты. Для этого нужно письменное распоряжение с датой и временем, именем и подписью санкционировавшего пытку, именами пытающего и жертвы. (Например: “Я, Кремень, судья города Вяз, приказываю Добряку, палачу баронов Бута, провести дознание и пытки пойманного повстанца, который назвался Пустышкой. Дата. Подпись”). Такая бумага действует только тем же днем.
 - Некоторые другие возможности также могут изменять количество карт.
- Последующие шаги. Пытка производится ради получения информации, либо ради того, чтобы, слолив волю человека, заставить его совершить то, что он не желает: в чем-то признаться, написать или подписать и т.д. В зависимости от этого немного отличается механизм. Пытающий должен четко объявить перед началом пытки свою цель: получить информацию или подавить волю.
- Пытающий может прекратить пытку в любой момент. В таком случае пытка считается случившейся.
- Пытаемый после начала пытки не может умереть просто так (“Всё, мне надоело играть, я умер”). Если он так поступает, то региональный мастер поделится ценной информацией его или его отряда. Умереть от запасенного яда (и т.д.), естественно, можно без негативных последствий.
- Пытка не несет каких-то последствий для состояния пытаемого (не наносит ему ранений, травм и т.д.), кроме специально оговоренных случаев. О них см. ниже.
- Один конкретный человек может пытать другого человека 1 раз в сутки (один раз в интервале 2:00 ночи одного дня — 2 часа ночи другого дня). Данное ограничение не распространяется на Властелина.

Получение информации

- Пытающий задает вопрос. Вопрос должен быть четко выделен, и должен быть озвучен номер вопроса. После выбирает одну из извлеченных им ранее карт и кладет на стол рубашкой вверх. Пытаемый называет масть. Пытающий переворачивает карту.
- Если масть не угадана – пытаемый обязан честно ответить на вопрос.
- Если масть угадана – пытаемый может не отвечать на вопрос (а может ответить честно или солгать). В любом случае, попытка сгорела, карта идет в сброс. Палач может задать этот же вопрос на следующем шаге, если у него остались карты.
- Допускаются вопросы на “да/нет”, а так же вопросы, подразумевающие прямой ответ (имя, время, адрес, денежная сумма, число солдат в шлемах, уровень мага и т.п.). Также допускаются вопросы, подразумевающие детальный ответ (“опиши, человека, который передал тебе эту листовку”, “почему ты решил служить Властелину”), отвечать на них нужно правдиво, но степень детализации остается за отвечающим. Критиковать за недостаточную полноту ответа нельзя.
- Ограничение: в рамках одной пытки нельзя спросить про обе части истинного имени персонажа.
- На вопрос “Каково истинное имя Госпожи?”, персонаж, который не имеет никакой информации, может ответить “не знаю”, персонаж, который знает обе части имени, может ответить или “Доротея” или “Сенджак”. Персонаж, который знает только одну часть имени, обязан назвать её.
- Можно задавать вопрос “Каково истинное имя Госпожи, та часть, которая не “Доротея”?” На этот вопрос персонаж, который знает вторую часть имени, обязан назвать именно её.

- Если информация, о которой вас спрашивают, находится в вашей летописи и вы об этом знаете (подробнее в правилах по отрядам), то вам следует ответить: «А на этот вопрос я не отвечаю. Если так нужна эта информация — смотрите в нашей летописи». Вопрос сгорел. Исключение: допрос ведет или при нем присутствует руководитель службы безопасности государства. В таком случае он предъявляет свою карту власти и на вопрос придется ответить.

Подавление воли

- Пытающий четко излагает, какое действие должен совершить пытаемый.
- Пытающий вынимает одну карту и кладет рубашкой вверх, как и в ситуации с допросом. Пытаемый угадывает масть.
- Ситуация повторяется снова — до тех пор пока пытающий не остановит пытку или до тех пор пока у пытающего не кончатся карты.
- Если к концу пытки пытаемый ошибся, т.е. неверно угадал масть, пять раз (неважно, подряд или нет) — его воля сломлена и он впадает в состояние подавленности и обязан выполнить то действие, которое озвучил перед пыткой пытающий.
- В течение 15 минут после этого пытаемый должен выполнить (или приложить все силы чтобы выполнить) то, что от него требовали в момент объявления пытки. Ограничения:
 - Нельзя требовать напасть на кого-то: считается, что состояние после пытки не сможет этого позволить;
 - Нельзя требовать произнести заклинание, которое наносит прямой вред лицу или группе лиц (снимает хиты, убивает, ограничивает деятельность, подавляет волю);
 - Нельзя просить правдиво отвечать на вопросы (для этого используйте другой формат пытки);
 - Нельзя просить чего-то, на что пытаемый (и игрок и персонаж) заведомо физически не способен;
 - Можно просить чего-то, на что пытаемый модельно не способен, но тогда пытаемый не обязан это сделать.
- Помимо выполнения приказа пытаемый ведёт себя пассивно, не может убежать, звать на помощь, рассказывать, что его пытали, и как-то нанести вред своим обидчикам. Он исключительно выполняет поставленную задачу, при этом не вступая в лишние разговоры, отвечая односложно и нейтрально.
- По прошествии этих 15 минут или если в зоне видимости не будет палача, либо его сообщника, на которого палач прямо указал — что бы ни произошло раньше — состояние подавленности заканчивается.
- Обеспечить часы/секундомер для измерения времени — задача пытающей стороны. Начать отсчет времени нужно после завершения пытки. Допустимо перед началом отсчета потратить на месте проведения пытки пару минут на уточнение деталей (вот секундомер, вот сопровождающий).
- Для чего можно использовать подавление воли (список не исчерпывающий):
 - Подпиши эту бумагу;
 - Возьми с собой этого человека и проведи его через стражу, отвечая на вопросы, что этот человек с тобой по важному делу;
 - (библиотекарю) Возьми с собой этого человека и проведи его через город и библиотеку в закрытую секцию библиотеки;
 - (казначею) Возьми с собой этого человека и сопровождающих людей, проведи их до казначейства и поставь экономическую печать на те ресурсы, на которые они укажут;
 - (магу/лекарю) Вылечи его/Сними с города эпидемию;
 - Выйди на центральную площадь и зачитай максимально громко объявление, написанное на этой бумаге;
 - Повесь эту листовку там-то;
 - Позови такого-то человека прийти туда-то для важного разговора о том-то.
- Человек, которого только что пытали, действительно ведет себя странно. Отыгрыш странного поведения остается на его совести. Критиковать его за то, что он слишком явно раскрыл свое недобровольное поведение, — нельзя. Тем самым рассчитывать, что человек со сломленной волей подпишет бумагу — можно, а что он каким элементом своего поведения не выдаст себя, пока будет проводить одного из тех, кто его пытал, через стражу — нельзя.

Отказ от себя

- Один раз в ходе пытки пытаемый, вместо того, чтобы угадывать масть, может отказаться от одной из черт своего характера, которая ему важна и которую он проявлял уже в течение игры, и воспротивиться отвечать на вопрос или подчиняться требованию. Тот же вопрос задавать в рамках данной пытки больше нельзя. Например: “Я лучше никогда не буду больше смеяться, чем отвечу на этот вопрос”. Другие примеры: “никогда не буду пить в кабаках”, “ходить в дозор в одиночку” и т.п.
- Карта, на которой это произошло, отправляется в сброс.
- Один раз в ходе пытки палач может вместо карт на руке достать из колоды джокера. Цена аналогичная: отказ от одной из черт персонажа. “Пусть я никогда больше не решусь взглянуть в глаза своим братьям по отряду, но я заставлю тебя подписать это письмо”. Джокер не может быть сброшен с помощью отказа пытаемого от себя. Джокер заменяет карту, а не дополняет её, то есть общее число вопросов остается неизменным.
- Взятые обязательства мастерами не контролируются, отдаются на откуп игроку и моделируют изменения личности по итогам заключения и пыток. Рекомендуем использовать эти ограничения для развития персонажа. В любом случае тот, кого пытаются, может всегда отклонить один вопрос, а палач — получить один гарантированный ответ. Критиковать значимость взятого на себя обязательства нельзя.

Победа над палачом

Если в течение пытки пять карт оказалось в сбросе – т.е. пытаемый пять раз угадал масть, либо четыре раза угадал масть и дополнительно взял на себя обязательства, он может на выбор:

- Задать пытающему вопрос и получить честный ответ. Это моделирует ситуацию “палач проговорился” (что потом не помешает последнему убить пытаемого вместе со всей полученной им информацией).
- Закончить пытку и перейти в состояние тяжелого ранения. Это моделирует ситуацию “палач перестарался” и обязательно оставит на теле травму по выбору пытающего.

Мастерская группа благодарит Вана и других энтузиастов, которые участвовали в разработке этих правил.

Правила по археологии

1. Археологом на игре может быть/стать любой игрок, который запомнил и соблюдает данные правила. Полученное археологическими изысканиями знание можно свободно передавать друг другу.
2. Каждый уважающий себя археолог ведет дневник для записи своих археологических знаний. Археологам в любом случае придется записывать много информации, так что оформите, пожалуйста, эти записи антуражно. Дневник археолога — игровой предмет, он побирем и не требует мастерской сертификации. Археолог может иметь несколько дневников, если хочет. Иметь при себе дневник археолога и вести его необходимо для всех, кто заходит в охранный пояс Курганов (в этом случае можно иметь один дневник на группу). Об этом также сказано в правилах по Курганам. При смерти от опасностей Курганя дневник оставляется на земле в точке гибели персонажа.
3. Археология позволяет получать крупницы древнего знания, находить предметы, пригодные для продажи на мастерском рынке (Самоцветные Города), а также обладающие иной игровой ценностью.
4. Полем для археологических изысканий является раскоп. Раскоп — это обозначенная мастерами точка, в которой можно копать.
5. Раскопы могут встречаться где угодно на полигоне, но подавляющее большинство их разбросано в районе Курганя. Раскопы имеют небольшой размер и однозначно идентифицируются как таковые.
6. Археолог или группа археологов, приступившие к работе с раскопом, могут начать работать со следующим раскопом не ранее, чем посетят город и купят что угодно за игровые деньги (например, еду в трактире). Считайте, что это моделирует пополнение запасов для продолжения экспедиции.
7. Раскоп состоит из одного или нескольких исторических слоев, которые при небольшой внимательности можно отличить друг от друга. Каждый слой относится к определенной эпохе и культуре. В слое можно встретить древние символы, предметы и тексты. Известно, что некоторые символы принадлежат конкретным культурам и эпохам, что позволяет определить принадлежность слоя. Другие символы меняли свое значение в ходе истории. Есть и такие, значение которых и вовсе никем пока не разгадано.
8. Основная тема, которая интересует археологов — Битва в Великом лесу, в которой был побежден Властелин и его Взятые. Настоящие ученые видят свою задачу в восстановлении тех событий по дням, копатели с более практическими интересами используют эти знания, чтобы добраться до древних артефактов или просто продать найденное подороже. Четыре дня великой битвы были так насыщены событиями и усеяли землю таким количеством трупов, что в Курганье каждый из четырех дней битвы представляет собой отдельный культурный слой.
9. В игре будет некоторое количество текстов по археологии. Кроме того, базовый набор знаний о символах и слоях будет выдан на старте игры тем, кто согласовал свой бэкграунд как археолога со своим региональщиком.
10. В раскопах будут встречаться предметы, обладающие археологической ценностью. Такие предметы могут быть проданы на мастерский рынок через торговые дома. В каждом слое, где есть предмет, будут признаки, указывающие на его владельца. Для продажи археолог должен написать историческую справку о предмете, включающую всю известную ему информацию о владельце (например, имя, пол, возраст, народность, звание или уровень достатка, эпоха либо день битвы и прочее). Археолог не всегда может выяснить полную информацию о предмете, но чем точнее археолог напишет историческую справку, тем выше будет цена продажи на мастерском рынке. Исторические справки потом попадают в библиотеки. Без исторической справки продавать предметы на мастерском рынке не имеет смысла — вы получите гроши. Скупщики-игроки сами определяют цену, которую готовы предложить за археологические находки.
11. Исследование раскопа проводится при помощи инструментов, привезенных игроком на полигон. Мы рекомендуем иметь перчатки, лопаты, ведра, сита, совки.
12. Правилами запрещается намеренно портить раскоп. В частности, запрещено закапывать раскоп, либо бросать в него предметы, которые к нему не относятся. Если вы хотите помешать работе археологов, направляйте свои действия напрямую на археологов. Раскопы моделируют лишь небольшую часть пригодных для раскопок участков, в мире игры перекопать все из них не представляется возможным.

Коротко основные пункты правил:

1. Раскопы ищем и раскапываем по жизни.
2. Археология в основном посвящена битве в Великом Лесу.
3. Раскопал раскоп? Отдохни в кабаке, потом раскапывай следующий.
4. Навык археолога не моделируется. Копать могут все, но немногие знают, как разобраться в накопанном.

Правила по охранному кругу Курганья

1. Охранные сооружения Курганья построили маги и солдаты Белой Розы, чтобы навеки запереть души и тела Взятых, Госпожи и Властелина в подземной тюрьме и не давать злодеям и дуракам пробудить их или получить опасное проклятье. Не обязательно носить кличку Высокособый, чтобы догадаться: ни Госпожа, ни Взятые не имеют власти над магией охранного круга и она может оказаться им крайне неприятна.
2. Вы оказываетесь в охранном круге Курганья, как только в пределах 10 метров от вас появились желтые маркеры на деревьях (ночью — как только слева и справа от вас видны огоньки охранных столбов). Оказавшись в охранном круге, немедленно идите к ближайшему охранному столбу и дальше руководствуйтесь этими правилами.
3. С 2 ночи до 9 утра не работают ни археология, ни Курганье в целом. Копать запрещено. Находиться в охранном круге Курганья запрещено. Если стрелка часов застигла вас внутри охранного круга, вы заблудились и попали в беду, идите до первой утоптанной тропинки за пределами охранного круга и падайте там в тяжелом ранении. Получите также увечье: клеймо (см. правила по медицине) в виде символа одного из охранных столбов по вашему вкусу. Ночью Вечная Стража уполномочена напоминать игрокам о соблюдении этого правила, в том числе заходить в охранный круг в обход описанных правил, если видит там нарушителя.
4. Покинуть охранный круг можно, если вы находитесь у столба, в эффекте которого указано, что вы можете покинуть охранный круг (это почти все столбы внешнего периметра).
5. Скорее всего в охранном круге вас будет сопровождать игротехник. Если так — слушайтесь его. Если же игротехника рядом нет, правила позволяют вам перемещаться и без него.
6. Игроки перемещаются в охранном круге Курганья партиями (в партии может быть и 1 человек).
7. Разделять или объединять партии в охранном круге по умолчанию нельзя (если обратное не оговорено в эффекте столба). Но бросать тяжелораненых можно.
8. Перемещаться можно только по обозначенным маршрутам от одного охранного столба к другому.
9. У охранных столбов есть неприятные эффекты (их для этого строили). Придя к охранному столбу, определите, кто из вас будет вскрывать эффект первым. Как правило, все самые опасные эффекты достаются именно первому, но это не всегда так. Первый открывает эффект столба и зачитывает его для себя и для остальных. Например: *“Первый: -2 хита. Остальные: увечье в виде шрамов на лице или руках”*.
10. Эффекты столба срабатывают каждый раз, когда вы к нему подходите, в том числе когда вы идете обратно тем же путем.
11. Если из-за темноты вы не можете прочитать эффект, и у вас нет ни лучины, ни факела, вы в беде. Кажется, вы отправились в опасное место, не подготовившись. Ждите, пока взойдет луна (но не позже 2 ночи — см. выше).
12. Если эффект запрещает одному из членов партии двигаться дальше, то он запрещает всей партии двигаться дальше (но — см. пункт 7). Например: *“Все, кто не давал присягу Белой Розе, не могут пройти дальше (можно только вернуться к предыдущему столбу)”*.
13. В игре существуют охранные амулеты. Охранный амулет может защитить одного человека от эффекта одного охранного столба. Амулет при этом тратится. Это происходит так: от амулета отклеивается чип и переклеивается в дневник археолога. В предыдущем примере, если один из партии не приносил присягу, он может потратить амулет и пройти дальше вместе с партией. Как именно выглядят амулеты, мы покажем желающим перед игрой.
14. Амулет защищает того, на ком надет в данный момент. Запрещено передавать его после того, как вы прочли эффект столба.
15. У каждой партии должен быть дневник археолога. В дневник археолога обязательно записывать все переходы в представленной ниже форме, а также можно снабжать его прочими описательными деталями (по желанию).

символ столба, от которого шли	символ столба, к которому пришли	перечень погибших и тяжелораненых	использованные охранные амулеты
-----------------------------------	-------------------------------------	--------------------------------------	------------------------------------

1. Если все члены партии погибли, оставляете дневник археолога под последним охранным столбом и идете в мертвятик.
2. Если в какой-то момент в партии нет дневника археолога и нет никакой возможности его сделать (например, вырезать его ножом на спине одного из вас), либо дневник не ведется последние 2 перехода, то вы заблудились и неминуемо пострадали. Идите до первой утоптанной тропинки за пределами охранного круга и ложитесь там в тяжелом ранении. Получите также увечье: клеймо (см. правила по медицине) в виде символа одного из охранных столбов по вашему вкусу. Если вам нечем поставить клеймо, Стража окажет вам эту услугу.
3. Если партия разделилась на две по эффекту столба, то партия, в которой нет дневника археолога, должна немедленно его завести и описать место и обстоятельства разделения. Пример эффекта, позволяющего разделяться: *“Все, кто не давал присягу Белой Розе, не могут пройти дальше (можно только вернуться к предыдущему столбу). У этого столба партия может разделиться на две.”*
4. В охранном круге есть археологические раскопы. Будет очевидно, какому охранному столбу принадлежит раскоп. Если вы дошли до этого столба и вскрыли эффект, дальше можете копать.

Те же правила в короткой форме:

1. Видишь маркеры/огоньки — иди к ближайшему столбу с табличкой и делай что написано;

2. Ходить только вдоль обозначенных маршрутов от столба к столбу;
3. Разделяться нельзя;
4. Ходить после 2 ночи нельзя;
5. Вести дневник;
6. Охранные амулеты — одноразовые.

Правила по библиотекам и текстам

Тексты в игре

В рамках нашей игры специальным образом моделируются следующие документы:

- Летописи отрядов (см. правила по отрядам);
- Дневники археологов (см. правила по археологии);
- Журналы врачей (см. правила по медицине);
- Книги обучения (магические, обучение профессиям и другое); Единновременно у персонажа (и всегда при нем, в руках или сумке) может находиться только одна книга обучения (неважно, магическая или обучение профессии).
- Эпитафии (см. правила по смерти);
- Игровые тексты, имеющие особую пометку (см. ниже).

Все тексты, перечисленные выше, должны быть легко читаемы для любого человека: написаны на русском языке без шифрования. Прочие тексты в игре могут быть необходимы для получения разной информации (примеры перечислены в конце данных правил).

Формат текстов

Тексты в игре должны храниться в разных форматах: свитки, книги, отдельные листы бумаги. Учтите это при подготовке материалов для библиотеки.

Данная схема вводится для того, чтобы мастерские и игровые документы не были визуально отличимы от тех, что приносят игроки. Не все мастерские документы будут содержать особую пометку, некоторые будут написаны от руки.

Особые пометки в текстах и документах

Игровые документы моделируют совокупность знаний в той или иной области. При этом:

- Часть документов может быть доступна к прочтению с определенными ограничениями. Например, летописи отрядов можно читать только при летописце, а магические книги обучения — только магами и (с ограничениями) библиотекарями (с соответствующей картой власти).
- Часть документов при находке сразу должна быть помещена или в отрядную летопись, или в библиотеку.

Все особые правила взаимодействия с текстом (могут быть не у каждого документа) будут отображаться на страницах документа в виде поясняющих печатей или наклеек. Все эти пометки обязательны к исполнению любым игроком.

Правила по библиотекам

В каждом городе должна иметься одна библиотека, которой управляет главный библиотекарь города. Это избираемая/назначаемая должность — принципы выбора/назначения устанавливаются до игры в каждом городе самостоятельно игроками и региональным мастером согласно правилам по власти. Также существуют позиции главного библиотекаря Империи и главного библиотекаря Восстания. О возможностях всех этих должностей написано в правилах по Власти. За каждой библиотекой закреплена индивидуальная печать (выдается мастерами), при помощи которой будет помечаться принадлежность документа к той или иной библиотеке. В том числе эта печать нужна для того, чтобы по тексту было понятно, что он лежит в библиотеке и выносить его нельзя. Печать так же нельзя выносить из библиотеки.

Главный библиотекарь государства 2 раза в цикл за уплату макроресурсов в присутствии мастера может забрать книгу из библиотеки для перекладывания в столичную библиотеку. Если такая книга не добралась до столичной библиотеки (например, главный библиотекарь государства был убит по дороге), то книга должна вернуться в стартовую библиотеку (если вы нашли такую книгу — передайте ближайшему мастеру). Библиотекарям необходимо вести реестр текстов как для удобства собственного контроля содержимого библиотеки, так и для возможного контроля со стороны мастеров.

В каждой библиотеке на начало игры будет храниться какое-то количество документов. Их число может увеличиваться за счет приема в реестр библиотеки новых текстов и книг. Решение о приемке документа остается за действующим библиотекарем этой локации, но все документы с особыми пометками (описание выше) принимать нужно в обязательном порядке.

Правила поведения в библиотеке

Библиотеки являются общедоступными заведениями, разделенными на открытую и закрытую секции. Доступ в открытую секцию, как правило, никак не ограничивается, но библиотекарем и иными принимающими решения лицами могут устанавливаться игровые правила, соблюдение или несоблюдение которых является полностью игровым моментом. Форма донесения этих правил — на усмотрение библиотекарей, но мастерская группа рекомендует вывешивать соответствующие объявления при входе в

библиотеку. Имеющиеся в библиотеке тексты и их реестр можно читать и переписывать в собственные бумаги, но нельзя никак физически влиять на документ или выносить его из библиотеки.

Исключение: Книги обучения. Эти книги могут выносить из библиотеки те, кто по ним учится и библиотекари. Т.е. магическую книгу может вынести из библиотеки ученик мага, маг, великий маг или библиотекарь (с соответствующей картой власти), после фиксации факта выноса книги в реестре текстов (фиксируется кто вынес и какую книгу). Книгу обучения профессии может вынести из библиотеки любой член любого отряда, где нет этой профессии или библиотекарь (с соответствующей картой власти). Это будет прямо указано на данных книгах. Книга после этого в библиотеку может и не вернуться.

Количество вмещаемых закрытой секцией документов ограничено. В нее могут заходить только: главный библиотекарь города (может за руку отводить в закрытую секцию; одновременно в закрытой секции может находиться не более одного человека, проведенного библиотекарем) и главные библиотекари государств (не может с собой привести никого). Никаких исключений (в том числе магических) у этого правила нет.

В случае поджога библиотеки книги не горят, но эффект поджога распространяется на всех людей, включая тех, кто находится в закрытой секции.

Что можно найти в библиотеке

- Описательную информацию событий и мест;
- Рецепты для медицины и их отдельные игровые части, описательные трактаты (содержат косвенные игровые сведения о болезнях и их лечении), информацию об эпидемиях;
- Подсказки к способам изучения новых заклинаний;
- Подсказки к открытию Истинных имен магов;
- Информацию, касающуюся взаимодействия с Властелином;
- Информацию, связанную с историей некоторых отрядов;
- Информацию, позволяющую узнать о некоторых возможностях в рамках различных моделей (возможно, но не обязательно: экономика, деятельность в рамках военных кампаний, археология и т.п.);
- Информацию по истории и археологии;
- Информацию по обучению отрядным профессиям;
- И прочее.

Правила по градостроительству

Наша совместная, игроков и мастеров, задача — создать в лесу мир “Чёрного Отряда” с курганами, городами, древними руинами. Задача кажется нам интересной и выполнимой. Данные правила и рекомендации должны помочь в этом.

Задача игроков — озаботиться обустройством:

- Места жизни (игровой дом, лагерь, поместье);
- Места работы (госпиталь, караулка, дворец, офис имперской службы, кабак, подпольное казино или подпольный лагерь повстанцев, спрятанный за вывеской кабака и т.д.). Для некоторых ролей место жизни и работы могут совпадать;
- Небольшого куса территории около места жизни и работы (клумба, фонарь на городской улице).
- Принять участие в строительстве общих для локации построек (облагораживание центральной площади, укрепление форта, открывающего путь в город).

При этом строительстве следует учитывать общие требования и рекомендации к игровым строениям, а также рекомендации по регионам и культурам, которые вы можете обсудить с вашим региональным мастером. Большинство персонажей по месту проживания группируются по семьям (семейный дом) и/или отрядам. Исключения неизбежны и допустимы (одиночки-бродяги, постоянные дворы), но случаи, когда, предположим, группа чиновников живет не с семьями в своих домах и не с отрядом, а в ратуше — недопустимы.

Общие требования к игровым строениям

Минимально допустимое на игре строение состоит из стен, двери и фасада, удовлетворяющих данным правилам. Стены у домов обязательны, причем такие, чтобы снизу они доходили до земли, но и поверх них и тем более через них ничего не было видно. Стена должна быть такой, чтобы пройти через неё было нельзя. По стенам должно быть понятно, что это стены, а не просто натянутая тряпка или прибитые к столбам доски. Можно прорезать/нарисовать/наклеить окна, нарисовать каменную кладку, повесить фонари и вывески. Для стен рекомендуется выбирать натуральные неяркие цвета: белый, бежевый, серый, песочный и т.д.

Фасад — ключевой элемент в застройке наших городов. Мы предполагаем, что именно с помощью фасадов нам удастся создать атмосферу города. Фасад должен удовлетворять ряду требований:

1. Высота 2,5 метра и более (например, 2 полосы обычной ткани). Рекомендуем делать высоту фасадов дворцов и иных значимых строений более 3 метров.
2. В фасаде должны быть окна и/или на фасаде должны быть размещены декоративные элементы (узор, рисунок каменной кладки, вывеска).
3. Перед фасадом обязателен антуражный фонарь для организации освещения городов в ночное время.

4. Мы рекомендуем подумать об антураже города перед фасадом. Например, навес из ткани длиной 2-3 метра, под которым — 2 стульчика и столик или что угодно ещё.
5. В фасаде расположена минимум одна входная дверь в дом, соответствующая данным правилам.

Если в доме предполагается хранение летописи или книг (в том числе непобираемой летописи отряда), то в одном из не скрытых помещений на видном месте должен быть расположен книжный шкаф/стол/иное место для хранения книг. Иное внутреннее убранство помещений и конструкция дверей не регламентируются. Мы рекомендуем иметь хотя бы одно помещение с крышей (например, с тентом) в каждом здании на случай дождя.

В оговоренных с региональным мастером случаях задняя часть здания (где обычно стоят палатки), выходящая в лес, не видимая с городских улиц или игровых дорог вне города, может быть не закрыта стенами (например тканевыми), а отмечена киперной лентой, натянутой на двух уровнях (примерно 0,7 и 1,5 метров от земли). Эта мера вводится для экономии ткани или иных стройматериалов в тех случаях, когда не наносит ущерба антуражному виду здания и города в целом.

Палатка является неигровой территорией. Игровые вещи, которые можно воровать по игровым правилам, нельзя хранить в палатке. В чужую палатку заходить/залезать нельзя. Брать оттуда ничего нельзя. Палатка должна быть поставлена или укрыта так, чтобы её не было видно с улицы и из игровых помещений. Любые точки, где могут спать игроки, кроме современных палаток, являются игровой территорией. Палатку с игровой точки зрения в общем случае стоит рассматривать как спальню. Также неигровой территорией являются кабинки туалетов, душевые кабинки и машины (игровые вещи в них хранить тоже нельзя). Вся остальная территория — игровая. Неигровых лагерей нет. Игроки должны быть готовы к тому, что в ряде случаев им придется переезжать в другое жилье, например, в случае, если новый хозяин города выселяет из него персонажей по тому или иному признаку.

В случае, если отряд или группа персонажей приняли решение, которое не подразумевает нахождение в данном городе (например, боевой отряд Империи перешел на сторону восстания), или же это решение было принято за них, мы рекомендуем переезжать по жизни на новое место проживания. Но мы допускаем по согласованию с региональным мастером сугубо в “Тихий Час” (2:00-9:00) пользоваться палатками и туалетом с умывальником (но только ими) на месте старого лагеря. В таком случае пользоваться игровыми помещениями, готовить еду и т.п. — нельзя. В этом случае в момент после наступления “Тихого часа” (2:00) игрок может не по игре выдвинуться к своей палатке и до завершения “Тихого часа” (9:00) должен вернуться к месту, где находится его персонаж.

Размещение на полигоне

Строения ставятся там и только там, где скажет человек, ответственный за застройку конкретного города (региональный мастер, представитель МГ или одной из городских команд по согласованию региональным мастером). Места под строения вне города указываются региональным мастером. Если у вас есть пожелания по дому, месту под него, размеру дома, пишите вашему региональному мастеру. Мастера проведут предварительную разметку полигона и постараются помочь игрокам с размещением строений, разметкой улиц в городах и т.п.

Двери и проникновение в помещения

Через дырку в стене может пройти кто угодно. В случае, если дверь соответствует правилам:

1. жесткая конструкция (минимум — жесткая рама, затянутая тканью);
2. открывается и закрывается с помощью какого-то простейшего механизма (например, петель);
3. на ней есть минимальный имитатор замка (минимум — петля, накидывающаяся на гвоздь),

то открыть такую дверь может только человек, имеющий на это право, например, жилец дома (в спорных ситуациях следует пользоваться здравым смыслом: не уверены, что у вас есть ключ, значит и войти не можете).

По обе стороны от любой двери должна быть свободная площадка, не противоречащая здравому смыслу по размеру и конфигурации, для того, чтобы можно было без травматизма подраťся.

Правила по поджогам, взлому, уничтожению, разрушению дверей читайте в правилах по боевым взаимодействиям.

Замков и ключей нет. В том числе не может быть пожизневых замков на игровых дверях и на сундуках с игровыми вещами. Стены не ломаются. Если дверь была взломана, то она ремонтируется после трёхминутного шумного отыгрыша её ремонта в небоевой обстановке.

В любом случае мы просим игроков бережно относиться к чужому имуществу. Если вы попали в чужое помещение, не нужно там всё переворачивать вверх дном. Всё это не относится к проникновению в крепости/через городские стены. Про них читайте в правилах по боевым взаимодействиям.

Город

На игре располагается 5 городов: Логово, Весло, Розы, Лорды, Чары. Каждый из этих городов должен соответствовать следующим требованиям:

- В каждый город должно быть минимум 3 входа в разных частях города. Ширина каждого входа минимум 3 метра. Данный вход не сопровождается воротами, решеткой. Минимальный вариант входа — вкопанные столбы или просто растущие деревья, от которых в разные стороны тянется ткань, моделирующая городскую ограду / задние стены городских домов. В

районе ворот должно быть свободное пространство в обе стороны (минимум 5 метров и не противоречащее здравому смыслу), в котором можно драться.

- Ширина основных улиц любого города — примерно 3 метра и более. Допустимы узкие переулки, закоулки. Не допустима ситуация, когда после 3-х метрового по ширине входа идет сужение улицы до 1 метра. На всякий случай уточняйте у регионального мастера при разметке.
- В Весле, Розах и Лордах крепости нет. Рядом с каждым из этих городов в указанной точке может быть построена крепость. Взятие и удержание данной крепости в рамках Весенней и Осенней военной компаний, вместе с выполнением других условий, даст возможность существенно повлиять на власть в городе.
- Внутри городов Логово и Чары может быть построена крепость. В Чарах — это, собственно, Башня в Чарах, в Логове — древнее укрепление, с давних времен стоявшее в этой местности и недавно приведенное в порядок. Внутри этих укреплений допустимо расположение минимального числа игровых строений и проживание минимального числа игровых персонажей по согласованию с региональными мастерами.
- В каждом городе должны быть следующие строения, соответствующие общим требованиям по городским строениям:
 - Библиотека. Дополнительное требование к данному строению: минимум 2 помещения: основной зал библиотеки на минимум 10 читателей и закрытая секция. В закрытую секцию ведет строго одна дверь. Стены и дверь закрытой секции непрозрачны. В обоих залах должны быть шкафы/тумбы/столы под размещение книг/свитков. Размещенные там книги должны быть защищены от дождя. Столы и стулья также не мешают. Так как библиотека моделирует собой весь комплекс знаний, накопленный в регионе — тотальное длительное ограничение доступа к ней может иметь негативные экономические эффекты на регион (там ведь справочная информация про посевы, производство и т.п.). Несомненно, конкретных людей или группы людей всегда можно не допустить в библиотеку. Для надежного ограничения доступа к книгам следует использовать закрытую секцию. Под тотальным ограничением доступа следует понимать примерно “более чем пол дня не пускали никого кроме очень ограниченного круга лиц”. В случае поджога библиотеки книги не сгорают. Но людей так оттуда выкурить можно, в том числе из закрытой секции.
 - Казарма городской стражи (форт, сторожевая башня и т.п.). Традиционная для городов севера небольшая цитадель, которую с давних пор строили в крупных городах. В казармы могут входить только капитан городской стражи, городские стражники и носители должности “хранитель” отрядов данного города. Внутри находится место, где хранятся неиспользованные ленты и где воскресают стражники). Штурмовать это место нельзя. Для хранителей это место для того, чтобы укрыться (и, возможно, захватить с собой некоторый предмет) от внезапного набега или гнева отдельного представителя государственной власти. Никакие модельные решения (например, о смене капитана городской стражи или о объявлении независимости) в данном месте принять нельзя, независимо от того, могут ли там собраться участники принятия данного решения. Казармы нельзя поджечь.
 - Казармы (для городов Весло, Розы, Лорды). Традиционно располагаются рядом с казармами городской стражи. Это пространство под размещение 20 человек (минимальный вариант — просто лужайка, огороженная стенами), если вдруг власти Чар/Логова решат прислать усиление гарнизона.
 - Казначейство. Казначейство (место расположения городской экономической печати) может быть совмещено с другим общественным строением. Традиционно располагается рядом с Донжоном, но не внутри его.
- В каждом городе должна быть центральная площадь. На центральной площади проходят городские собрания, оглашения приказов, казни и так далее. В Чарах и Логове данные площади находятся вне крепостей. На городской площади должна существовать стена для объявлений размером минимум 2 на 10 метров (можно кусками, например, 2 раза по 5 на 5, можно чтобы эта же стена была стеной какого-то здания). На этой стене должно быть возможно вешать объявления.
- Также на центральной площади будет доска с мастерской информацией по городу: эпидемии, кто удерживает крепость, чиновники, общеизвестная информация. Эту доску нельзя трогать, нельзя на неё что-то вешать, с неё что-то срывать. Её можно читать. Нельзя ограничивать доступ к этой доске.
- В каждом городе может быть городской госпиталь, соответствующий требованиям к госпиталям из правил по медицине.
- Рядом с каждым городом может быть площадка для принудительного труда. Подробнее в правилах по рабству (раздел “Принудительный труд” данных правил).

Армии не могут входить в города и подходить к воротам города ближе чем на 50 метров (для удобства это расстояние необходимо явно промаркировать: лентами на деревьях, например). Солдат армии, подошедший к городу ближе, чем на 50 метров (ближе маркера), перестает быть солдатом армии. Городская стража не может выходить из города. Стражник, вышедший за ворота города, временно перестает быть городским стражником и обязан снять маркер городской стражи. Допустимо не снимать маркер городской стражи только в случае если городской стражник вышел за пределы города в процессе боя или преследования. Как только бой/преследование завершается, лента должна быть снята незамедлительно. Независимо от наличия надетой ленты, вне города статус городского стражника теряется. Спорные ситуации (раненое тело стражника лежит одной ногой внутри города, а другой ногой снаружи) трактуются в пользу стражника. Снова войти в статус городского стражника (надеть ленту) он может только войдя в город.

Человек в статусе городского стражника не учитывается для любых ритуалов, требующих жертвоприношений, для любых действий, эффектов, заклинаний, требующих в качестве условия смерти персонажа. Например: “Принеси в жертву 1000 человек и пробуди Властелина”. Не сработает принести в жертву 1000 раз одного и того же городского стражника.

Листовки, объявления, пропаганда

На любые стены, которые технически это позволяют, допустимо вешать объявления, плакаты, информационные сообщения и что угодно иное (далее листовки). Как минимум каждая из 5 городских площадей должна быть оборудована подходящей стеной

(минимальный размер 2X10 метров) для размещения таких листовок. Никакие листовки нельзя срывать. Их возможно только заклеивать. Если листовка соответствует следующим правилам, то такую листовку нельзя завешивать другой листовкой в течение 2х часов после её размещения:

1. размер не более А3;
2. на листовке от руки вписано время, когда она была размещена (например “четверг 13:30”). Разрешается вписывать это время только после факта размещения листовки на стене (да, это занимает время, за которое можно спалиться);
3. это единственная листовка такого содержания на данной поверхности (т.е. не сработает завесить стену листовками с текстом “Повешенный — преступник” и с разными картинками, иллюстрирующими преступления Повешенного, но сработает завесить стену листовками с уникальными текстами, которые будут клеймить, например, характер и манеру поведения Взятых).
4. Разрешается печатать листовки, а также газеты и что угодно на принтерах, использовать ноутбуки для дизайна печатной продукции, при условии, что они надежно спрятаны/оформлены антуражем. В мире игры технология книгопечатания доступна.
5. Мы настоятельно просим воздержаться от граффити. Нарисовать граффити можно за три минуты, существенно испортить фасад, который строили три дня и даже ткань, которой обтягивается периметр, часто после игры сворачивается и потом много раз ещё используется на других мероприятиях. Если хотите, рисуйте граффити на своей ткани и потом прикалывайте её поверх натянутой.

Прочее

В каждом городе силами игроков должен быть построен минимум один туалет. Также рекомендуем обзавестись биотуалетом. Это совсем не большая конструкция, которая удобна в использовании и сильно упрощает жизнь. Под него можно построить отдельную «комнату». Парковка автомобилей на территории игровых городов, а также в прямой видимости от них во время игры запрещена. Подробнее про огонь (костры, газовые горелки, жаровни, мангалы), парковки, погрузку и разгрузку автомобилей, стройматериалы и т.п. — в соответствующих темах в [ВК](#) и в правилах по АХЧ.

Прочие рекомендации:

1. Для “газбо”/”клевых домиков” из МЕТРО, АШАНа и т.д. не рекомендуется использовать прилегающие к ним пластиковые полосатые стены, гораздо лучше будет, например, повесить белую ткань и раскрасить ее под камень.
2. Если у вас предполагается курение, подумайте над антуражной пепельницей.
3. Для каждого крупного строения (стена, дворец, храм, библиотека), возможно, стоит иметь: ответственного за строительство, примерный план того, что и как будет строиться, список материалов и инструментов, кто что берет, заказ материалов.
4. Мы рекомендуем игрокам кооперироваться при подготовке к строительству города. Здесь вам помогут группы/сообщества регионов в социальных сетях, электронная почта, встречи с регионами, региональные мастера. Рекомендуем обсудить конструкции с вашим мастером-региональщиком заранее. Мы будем стараться помочь всем по мере возможности.

Описанное выше — общие правила и рекомендации. Также следует помнить про эстетику каждого региона. Мы приветствуем творческие решения в строительстве и будем рады помочь. Специфические для каждого региона цвета, архитектурные решения, разметку улиц можно будет обсудить с вашим региональным мастером и между собой. Мастера со своей стороны помогут рекомендациями.

Правила по антуражу и эстетике

В понятие “антураж и эстетика” мы вкладываем некую совокупность деталей игрового мира, задающих определенный характер, визуальный ряд, тон времени и месту. Мы считаем, что качественно продуманное, гармоничное сочетание всех элементов даст возможность как можно глубже погрузиться в игру и раскрыть персонажа, место, событие. Мир игры широк и мало прописан в области антуража. В связи с чем мы минимально ограничиваем простор для творчества наших игроков. Запрещены костюмы, материалы и элементы антуража, выглядящие на XVIII век и позднее, а также футуристически выглядящие костюмы, материалы и элементы антуража.

В числе прочего запрещены:

- Камуфляж любого вида
- Видимые молнии
- Ткани и аксессуары ярких ненатуральных цветов
- Современные принты
- Джинсы
- Современная обувь: кеды, кроссовки и т.п. Допускаются берцы, туфли и ботинки целиком натурального черного или коричневого цвета (при отсутствии логотипов и элементов дизайна другого цвета, цветных шнурков и т.п.).
- Неантуражные фонари, в частности фонари направленного света и налобные фонари.

Некоторые из этих ограничений могут быть отменены для костюмов, материалов и элементов антуража, которые явно связаны с магией, но такие случаи всегда оговариваются индивидуально. Несмотря на то, что ниже в правилах уточняется, на какие культуры и исторические периоды Земли похожи костюмы того или иного региона, историческая реконструкция костюмов не требуется. Мы

здесь рекомендуем использовать правило “5 метров”: если в правилах написано, что костюмы аристократов города Лорды в целом похожи на костюмы Итальянского возрождения, то мы предлагаем сделать костюм, по которому с расстояния 5 метров можно понять, что костюм вдохновлен именно итальянским возрождением, и с этого же расстояния не видно современных элементов в костюме. Костюм персонажа должен соответствовать его социальному положению, культуре и роду занятий (кроме тех случаев, когда персонаж намеренно это скрывает).

Региональные особенности

Весло и провинция Форсберг

Весло стоит в плодородной провинции Форсберг рядом с границей Вечного Леса. Костюмы и эстетика северных кланов и племен, чья жизнь тесно связана с Вечным Лесом, — кельтские или европейское раннее средневековье с кельтскими элементами костюмов. Народы, проживающие южнее, в плодородной провинции Форсберг, отличаются скандинавскими костюмами и бытом. Те состоятельные люди и отряды, которые стремятся продемонстрировать близость к правящим кругам Империи, одеваются в костюмы Западноевропейского средневековья (XI — XIV века).

Лорды

Горожане — Западноевропейское средневековье (XI — XIV века). Аристократия — итальянское Возрождение. Чем богаче дом, семья, человек, тем к более позднему периоду относится его костюм.

Розы

Костюмы и эстетика Роз отличается от землячества к землячеству.

- Западный квартал, землячество Арчи, Медополя и городов западного океана. Арабские и мусульманские страны Средиземноморья и Кавказа (от XI до XV века). Чем севернее и ближе к Арче, тем костюмы становятся всё более похожи не на арабские, а на кавказские.
- Северный квартал, землячество Форсберга и Весла. Как в регионе Весло.
- Южный квартал, землячество Вяза центральных регионов Империи. Западноевропейское средневековье (XIII — XV века), Швейцария, Южная Германия.
- Восточный квартал, землячество Лордов. Как в регионе Лорды.

Чары

Чары — чиновничья столица многонационального централизованного государства. В Чарах не принято в костюме демонстрировать национальные особенности. Приемлемый максимум это, например, прическа и украшения эпохи итальянского Возрождения, дополняющие стандартный чиновничий мундир, для чиновницы происхождением из Лордов. Даже сотрудники развлекательных заведений в Чарах используют униформу. Национальный костюм может вызвать в Чарах неприязнь, ведь тем самым его владелец, можно подумать, демонстрирует несогласие с объединяющей политикой многонациональной империи в угоду местечковому национализму. Основные цвета мундиров и костюмов — черный и темно-серый. Цветовые традиции также касаются и членов семей чиновников. Так например, на светское мероприятие чиновник/чиновница приходит в парадном мундире, а его/её супруга/супруг приходит в светском костюме, в котором основные цвета снова черный и серый. Эти ограничения в меньшей степени касаются отрядов из военного лагеря под Чарами. Отряды могут, например, использовать национальные костюмы. Тем не менее, основные цвета армии Империи — черный и серый (недавно нанятые отряды могут не в полной мере следовать этому ограничению), запрещено использование личных гербов на котах и щитах.

Логово

Это место наиболее сильного разнообразия в костюмах. Сюда стекаются борцы с Империей со всего мира, со своей эстетикой и антуражем. В Логове могут вызвать скорее непонимание люди, которые одеваются в униформу, похожую на униформу имперских чиновников. Также в Логове традиционно не принято использование черного и серого цветов как доминирующих в одежде. Местные жители (которых в Логове совсем не большинство) — костюмы и эстетика средневековых кельтов.

Остальной мир

Мы описываем приблизительно остальной мир, для помощи в формировании идентичности тех отрядов, которые прибыли издалека (наемники, торговцы):

- Восточный фронт, западнее Равнины Страха:
 - Вечный Лес — средневековые кельты
 - Северные степные регионы ближе к Вечному Лесу — Великая степь: половцы, монголы X — XV веков.
 - Южные сельскохозяйственные регионы ближе к Моря Мук — Восточные славяне: Польша, Московское царство XII — XVI века.
- Побережье Моря Мук
 - Восточная часть побережья — эстетика поздней Византии XI — XV век
 - Самоцветные города, Берилл, побережье Моря Мук западнее Берилла — Итальянское возрождение (Аристократический квартал Лордов в этом же стиле)
- Пустыни и джунгли центральной части Южного континента: доколониальная Африка южнее Сахары. Игрокам, которые играют персонажей из этого региона, необходимо гримироваться под более темный цвет кожи
- Дальний Юг, Таглиос, Деджагор и другие: Индия до европейской колонизации.

Различия между культурами Ючителле и Теллекурре к моменту начала игры практически стерты и в костюмах и эстетике не отражаются. Если будут найдены древние костюмы или иллюстрации, только специалисты смогут определить, относятся ли они к одной из этих культур.

В мире игры женщины в большинстве регионов обладают теми же правами, что и мужчины: могут занимать должности, заключать сделки, наследовать состояния, развиваться в любых профессиях и т.п. В частности это находит отражение в том, что для женщин уместны мужские костюмы, штаны и т.п.

Правила по сексу

Традиции, связанные с сексом

Патрон куртизанки

Традиционно известные куртизанки и сотрудники борделей с историей и репутацией могут избрать себе патрона и подарить ему соответствующий маркер. Традиционно этот маркер — золотой знак/украшение, которое вешается на цепочке на шею или прикалывается на грудь. Знаки известных борделей и куртизанок узнаваемы повсюду. Человек, имеющий такой маркер, традиционно вызывает доверие как бизнес-партнер. Видно, что у него есть деньги, влияние, и при этом он выстраивает партнерские отношения с тем, кто дал ему маркер.

Истинная любовь

Традиционно возлюбленные, признаваясь друг другу в истинной, глубокой, романтической любви, обмениваются красными лентами, которые повязывают друг другу на руку. На ленте может быть написано имя возлюбленного (возлюбленной). Носятся они скрытно или открыто.

Оба этих знака не дают модельных бонусов.

Правила по сексу

Моделирование

Секс между персонажами может моделироваться любым уместным способом по обоюдной договоренности. Ниже в правилах будет способ, который рекомендует мастерская группа. Бордели (и аналогичные заведения) самостоятельно (при согласовании с региональным мастером) определяют, каким образом моделируется секс у них в заведении. Это может быть массаж, омывание влажным полотенцем и т.п. Базовый вариант модели секса по обоюдному согласию

Для моделирования секса вам потребуется колода для тонка (обычная колода из 54 карт). Если ни у одного участника процесса колоды не нашлось, значит, по каким-то причинам не сложилось. Кстати, мы рекомендуем игровым заведениям соответствующей тематики иметь несколько запасных колод карт. Перед началом процесса колода перемешивается, и из нее берется для использования некоторое количество карт (не менее 6). Мы рекомендуем брать чуть меньше чем половину колоды на глаз.

Модель секса предполагает, что участники процесса будут тянуть карты из колоды и вести диалог, держась за руки определенным образом (переплетая пальцы). Вторая рука у каждого из участников свободна, ее действия и положение не регламентируются. Допускается расцепить пальцы ненадолго, чтобы сменить взаимное расположение, потянуть карту и т.п. Если вы увидели несколько человек, которые сидят друг рядом с другом, переплетая пальцы, и рядом с ними — колода карт, то у вас есть основания подозревать, что вы увидели процесс секса.

Участники по очереди тянут карты в открытую. После вытягивания карты участник описывает свои чувства или действия. Нельзя описывать чувства или действия партнера.

Например: *“Я медленно расшнуровываю твою рубашку и снимаю её”*.

Например: *“Я обнимаю тебя обеими руками и ногтями впиваюсь в спину”*.

Если участник процесса вытягивает джокера, то следующий по очередности участник в свою очередь может не тянуть карту и не описывать действие, а задать вопрос участнику процесса, вытянувшему Джокера. Участник должен или ответить на этот вопрос правдиво, или дать пощечину (остановив руку в сантиметре от лица того, кто задал вопрос) и тем самым нанести травму задавшему вопрос. Травма — шрамы на лице от ногтей (в простейшем варианте рисуются маркером, если маркера под рукой нет, можно нанести позднее). По обоюдному согласию травма может быть заменена на другую из общего списка. Мы рекомендуем игровым заведениям соответствующей тематики иметь несколько запасных маркеров для рисования шрамов.

Процесс заканчивается, когда кончается отобранная для игры часть колоды, или по обоюдному желанию сторон, или если одна из сторон физически разорвала контакт.

Обращайте внимание на детали. На переплетенной руке участника перчатка, всего использовано менее 10 карт, участник не снял доспехи, у участников разный стиль повествования и какой он, участник говорит громко/тихо и так далее — это многое говорит о характере процесса. Если один человек сидит рядом с колодой карт с переплетенными пальцами левой и правой рук, то это ничего не значит.

Изнасилование и насилие

Изнасилование заявляется вежливым и спокойным тоном. Обязательная формула. Глядя в глаза жертве сказать: «Сейчас я, <Имя/Кличка>, совершу над тобой насилие». В этот момент, если жертва по пожизненным соображениям не готова в это играть, она

говорит «СТОП. НЕТ.» и в таком случае модель неприменима. Если визуально жертве может быть менее 18 лет, данная модель неприменима. Сомневаетесь – не начинайте.

На лицо жертвы наносится одна яркая вертикальная отчетливая линия маркером или косметическим карандашом черного или темно-красного цвета длиной во все лицо. Во время нанесения этой метки жертва модельно должна орать максимально громко не менее 10 секунд. Это требование касается любой живой жертвы, в том числе немой, оглушенной, заколдованной. Изнасилование невозможно совершить в шлеме и/или в доспехе на корпус, большем, чем стеганка. Обе руки насилующего должны быть свободны. Любые пожизненные захваты, удержания, силовые приемы запрещены. Связывайте или оглушайте по правилам игры.

После совершения насилия насильник наносит себе на лицо одну яркую горизонтальную отчетливую полоску маркером или косметическим карандашом черного или темно-красного цвета. Не надо наносить более двух полос. Персонаж, который совершил насилие два и более раз в течение игры, имеет +1 карту, когда пытается. Горизонтальная и вертикальная полоска – это травмы, и они подчиняются правилам по травмам. Если полоска стерлась, её нужно обновить. В дополнение возможно использование базовой модели секса.

Думаете, как моделировать дедовщину в армии или аналогичное явление, — используйте эту модель.

Мастерская группа благодарит команды борделей, Шагги и других энтузиастов, которые участвовали в разработке этих правил.

Правила по смерти

Умереть на игре можно следующими способами:

1. Вы получили тяжелое ранение и вас не вылечили. Тогда вы умираете через 15 минут (после конца боевого эпизода). Перевязка дает дополнительные 90 минут жизни, после которых в случае отсутствия лечения наступает смерть. Имеются иные факторы, влияющие на продолжительность жизни от момента ранения до смерти.
2. Вы умерли в процессе лечения (операция была неудачной или из вас вырезали ценный орган, подробнее — в правилах по медицине). Врач расскажет вам подробности. Частный случай: вас заразили смертельной болезнью (при помощи штамма или выпитого вами зелья). Над вами ставили опыты по получению новых рецептов, и они прошли совсем уж неудачно (смерть в этом случае наступает не часто, но все-таки возможна, особенно если исследуются смертельные болезни и т.д.).
3. Вас казнили. Отрядный палач вас добил в 3х метрах от знамени своего отряда. Подробнее — в правилах по боевым взаимодействиям.
4. Вас убили. Убийца добил вас в состоянии тяжелого ранения, используя соответствующую одноразовую карту власти (порвал её при вас). Подробнее — в правилах по боевым взаимодействиям.
5. Вы умерли под воздействием “чудовищной магии”. Подавляющее большинство вредоносных заклинаний не убивают, а кладут в тяжелое ранение или вредят как-то иначе. Подробнее — в списках эффектов заклинаний.
6. Игротехника. Обычно встречается в Курганье, а также рядом с Властелином и его проявлениями. Игротехник или игротехнический монстр вам всё объяснит.
7. Вы самостоятельно принимаете решение перестать играть. (Смерть от внезапного разрыва сердца). Мы все свободные люди, и поэтому невозможно запретить такой способ. Но мы не рекомендуем выбирать этот вариант, особенно тогда, когда он может дать игровое преимущество той или иной стороне. Например, вы попали в плен к Великому Магу и он вот-вот подчинит вас и выведает ваши тайны. В таком случае мастерская группа оставляет за собой право не дать информации уйти из игры, а также не выпускать вас в новой роли. Если же вдруг на вас третий час подряд накладывают заклинание парализации и вы просто лежите парализованным, то в этом случае воспользоваться такой возможностью уместно. Мы же со своей стороны стремимся написать правила таким образом, чтобы подобных ситуаций не возникло, и призываем игроков не ставить друг друга в положение, подобное описанному выше.

Вечером среды, до первого “тихого часа”, то есть фактически до 9:00 четверга, умереть нельзя. В любой ситуации, когда вы должны были бы умереть, вы вместо этого оказываетесь в состоянии тяжелого ранения и когда игровая ситуация заканчивается, вы (именно в среду) можете доползти до места, где вам окажут помощь. В сам “тихий час” (исключительно тихий час со среды на четверг) вы можете вернуться в свою локацию, если вас где-то насильно удерживают (смогли бежать из плена).

Игрок, чей персонаж умер любым из вышеуказанных способов, должен оставаться на месте смерти минимум 15 минут. Если с ним ничего не происходит к концу этого эпизода, то игроку следует повязать на голову кусок белой материи (ленты) и отправиться в мертвятник. Если с телом персонажа что-то происходит (его торжественно хоронят, или маг разговаривает с телом и выведывает у него полезную информацию или даже заставляет ваше мертвое тело служить ему), то игроку следует дождаться конца игрового эпизода и отправиться в мертвятник после этого.

Предметы:

1. Оставьте на месте вашей смерти все игровые предметы, свитки силы и игровые деньги.
2. Если у вас на руках есть текст, промаркированный специальным образом как неуничтожимый, то вы не можете оставить его на месте смерти. Идеально, чтобы этот текст остался у другого игрока. Если так получилось, что никакого игрока рядом нет, отдайте его ближайшему мастеру, он введет текст в игру. Если мастера рядом нет, то отдайте этот текст мастерам в мертвятнике, и они введут его в игру.
3. Если у вас на руках есть отрядная летопись и вы не можете передать её члену этого отряда, то аналогично отдайте летопись ближайшему мастеру или мастеру в мертвятнике для введения в игру.

4. Заберите с собой в мертвятник ваши карты власти и слова силы (для магов), кроме тех, на которых прямо прописано иное.

Перед тем, как идти в мертвятник, вы можете пойти поспать, переодеться, умыться и т.п. Не вступайте ни в какие взаимодействия с играющими игроками, минимизируйте свое присутствие в местах, где идет игра. Так же и после получения новой роли вы можете сами решить, в какой момент начать играть. Начать играть в новой роли вы можете у себя в лагере или проговорив с мастером мертвятника иной способ. Время нахождения в мертвятнике составляет в среднем 3 часа. По вашему желанию вы можете находиться там дольше. Мы не рекомендуем строить планы из расчёта “их убили, 15 минут им идти в мертвятник, X минут они там будут сидеть и ещё 15 минут им идти до своего лагеря, так что сейчас у нас есть время для того, чтобы ...”.

Мертвятник и отряды, летописцы

1. С точки зрения игровой реальности мертвятник состоит из двух пространств: внутреннего (не существующего в игровой реальности) и внешнего, которое в игровой реальности представляет собой переправу с постоянным двором. Эта переправа находится в абстрактном месте, удаленном от любой линии фронта и границы, на условно нейтральной территории. Переправа и постоянный двор не участвуют в боевых взаимодействиях. Убийства и иные силовые взаимодействия на территории постоянного двора запрещены.
2. Мертвятник открыт для игроков с 08:45 до 02:00. Игроки, персонажи которых умерли после 01:00 могут отправиться отдыхать, не вступая ни в какие взаимодействия с другими игроками (см. выше), и прийти в мертвятник за пять минут до начала боевого времени (то есть до 08:55). В этом случае время их нахождения в мертвятнике будет сокращено на 1 час.
3. По прибытии в мертвятник игроку следует зарегистрировать на входе точное время прибытия. От этого момента исчисляется время нахождения в мертвятнике (время вне игры). Базовое время нахождения в мертвятнике составляет 3 часа. Оно может быть уменьшено в ряде особых случаев.
4. Базовое время нахождения в мертвятнике в обязательном порядке сокращается для игроков, имеющих специальный игровой документ — эпитафию (надгробное письмо), либо для игроков, за которыми пришли летописцы отрядов или городские чиновники.
5. Эпитафия составляется летописцем игрового отряда в свободной форме, она должна отражать память о погибшем, желательно — быть достаточно выразительной и художественно емкой, не обязательно длинной. Эпитафия вручается умершему (возлагается в гроб) во время торжественной церемонии прощания и похорон, организуемой в соответствии с обычаями отряда. В эпитафии может быть в общих чертах обозначено, что отряд не забывает погибших/умерших и ожидает, что на их место придут достойные наследники. В дальнейшем игрок, чей персонаж умер, приносит такую эпитафию в мертвятник.
6. В случае одновременной смерти нескольких членов отряда им может быть составлена общая эпитафия. Если погибло несколько членов отряда и только часть тел есть на церемонии прощания (а остальные, например, забрали враги для бесчеловечных опытов), то все равно в эпитафии, которая возлагается в гроб умершим, можно вписать все имена.
7. Если член отряда погиб вдали или пропал без вести и провести торжественные похороны с возложением в гроб эпитафии невозможно, летописец отряда может сам отнести специальное письмо в мертвятник. Такое письмо должно быть сходным по содержанию с эпитафией. В частности, в нем должна быть кратко отражена память об умершем, а также содержаться пожелание (призыв, просьба) найти (прислать) ему замену. Согласно негласным обычаям, летописцев, «идущих в мертвятник», не принято убивать или брать в плен.
8. Игроки, возвращающиеся в игру из мертвятника в новой роли (после взаимодействия во «внутреннем пространстве»), входят в игру в качестве постояльцев переправы и постоянного двора, которым надо «отработать» переход через реку в течение установленного срока, либо оплатить его, чтобы выйти раньше. Эпитафии и письма, лично принесенные летописцами, зачитываются в счет оплаты за переправу (как финансовые поручительства) и сокращают время нахождения заново стеноренных персонажей в мертвятнике (в игровой реальности — на постоялом дворе) до 1,5 часов. Не исключается наличие иных условий сокращения времени «отсидки в мертвятнике», о которых игроки могут узнать на игре.
9. Летописцы могут вербовать в свой отряд любых встреченных на постоялом дворе людей.
10. Городские чиновники и их представители также могут приходить на указанный постоянный двор для вербовки новых горожан либо для содействия своим горожанам в сокращении срока нахождения на постоялом дворе.