

Правила по иерархии

Совет Грозовой Башни

Порядок в Грозовой Башне - то, как живут в ней маги, храмовники и служители церкви, по каким правилам взаимодействуют, - определяется **Советом Башни**. В Совет входят всего трое: Первый Чародей, Рыцарь-Командор и Преподобная Мать.

Совет имеет совещательную и судебную функцию: на нём обсуждаются различные насущные вопросы, касающиеся жизни Грозовой Башни (распорядок, распределение лириума, гости Башни), спорные моменты, связанные с отношениями магов и храмовников, принимаются решения о серьезных наказаниях. Именно Совет является единственным судом, к которому могут прибегнуть все жители Грозовой Башни. Председательницей Совета является Преподобная Мать. Рыцарь-Командор и Первый Чародей выступают её советниками, обвинителями и защитниками при судебных заседаниях, а также именно они выносят на рассмотрение Совета вопросы, беспокоящие их подчиненных. Решение по всем вопросам выносит Преподобная Мать.

Права Служителей Церкви

Кругом Магов управляет Церковь в лице **Преподобной Матери**.

Не в каждом Круге Магов есть своя Преподобная Мать; это скорее редкость и исключение, потому что святые сестры, как правило, могут исполнять в Башне те же обязанности. Но в Грозовой Башне всегда были Матери, и эта преемственная должность никогда не пустует, даже в такое тяжелое время.

Преподобная Мать отвечает за то, как живёт этот Круг. Она не имеет официального права на индивидуальные распоряжения, но может давать общую задачу Первому Чародею (“сделайте так, чтобы отныне все маги делали X”) или Командору (“сделайте так, чтобы отныне все храмовники делали Y”). Это происходит в порядке **Совета Башни**, в котором участвуют только Преподобная Мать, Рыцарь-Командор и Первый Чародей.

Разумеется, если вы — ученик-маг или рядовой рыцарь-храмовник, и вдруг получили от Преподобной матери некий наказ, то, наверное, вам лучше его выполнить, ведь это не распоряжение, а просьба.

Преподобная Мать имеет право единолично принимать решения по следующим вопросам:

- Назначение епитимьи разных степеней сложности (это применяется наиболее часто, ведь Создатель ждет от нас искупления наших прегрешений);
- Назначение допроса с пытками;
- Назначение Усмирения (мага отрезают от Тени, чтобы он не стал добычей для демона);
- Назначение казни (любого подчинённого Церкви лица Грозовой Башни, т.е. мага, храмовника или служителя самой Церкви);
- Отлучение от лириума и церкви (постоянное или временное);
- Снятие с должности, понижение в должности (любого подчинённого Церкви лица Грозовой Башни, т.е. мага, храмовника или служителя самой Церкви).

Пока нет официального и оглашенного решения от Преподобной Матери, ничьи полномочия не могут быть приостановлены.

Иерархия внутри Церкви выглядит так:

1. Преподобная мать;
2. Святые сестры и Канцлер;
3. Братья и певчие сестры (могут быть повышены впоследствии до святых сестер или канцлера). Они - как правило - не приносят обета целомудрия.

Обращение ко всем иерархам Церкви - "брат" или "сестра", к Преподобной - "мать".

Любая из сестёр Церкви может 1 раз [за игру] назначить вотум недоверия Преподобной Матери - понимается, для этого должна быть более чем серьёзная причина. В этом случае полномочия Матери приостанавливаются, пока все сестры не вынесут общее решение - нужно ли избрание новой Матери. Голосуют по этому решению все сестры и канцлер (однако, сам канцлер не может это голосование инициировать). Любой паритет голосов трактуется в пользу действующей Преподобной Матери.

Бывшая Преподобная Мать после этого становится святой сестрой, а сестры и канцлер должны из числа сестёр выбрать новую Преподобную. Бывшая Преподобная может участвовать в голосовании о новой Преподобной, но не может назначать ей вотум недоверия и избираться заново, пока не пройдет один день и одна ночь (сутки) с её смещения с должности.

Сестры и братья Церкви обязаны:

1. Принимать исповедь у желающих (обычно у каждого мага и храмовника есть "свои" сестра-исповедница или брат-исповедник);
2. Наставлять андрастиан и необращённых на путь Света.

Непосредственно Сестры также имеют право накладывать епитимьи. Сёстры должны сами контролировать, исполняют ли их епитимью. Если им кажется, что исполнения не происходит, сёстры докладывают об этом Преподобной Матери, далее она назначает наказание (вплоть до отлучения). **Братья церкви должны советоваться с сёстрами о назначаемой епитимье, не называя своего исповедуемого (в андрастианстве соблюдается тайна исповеди!)**

Субъект права // Право	Преподобная мать	Канцлер церкви	Сестра Церкви	Брат Церкви
Участие в Совете Башни	+			
Поручение общих задач Первому Чародею и Командору	+			
Назначение епитимьи	+		+	
Назначить допрос с пыткой	+	+		
Назначить усмирение	+			
Проводить суд над магом, храмовником, служителем Церкви	+			

Назначить казнь мага, храмовника или служителя Церкви	+			
Отлучить от лириума и церкви	+			
Снять с должности (или понизить) Первого Чародея, Рыцаря-Командора	+			
Замещать Преподобную Мать на суде в ее отсутствие		+		
Назначить вотум недоверия Преподобной Матери			+	
Голосовать о должности Преподобной Матери		+	+	
Занять должность Преподобной Матери			+	
Принимать исповедь	+	+	+	+
Благословить допрос с пыткой и присутствовать при оном	+	+	+	+
Выделять лириум из казны	+	+		
Вступить в Орден Храмовников	+	+	+	+

Права храмовников

Иерархия внутри Ордена Рыцарей-Храмовников, охраняющих Круг, выглядит так:

1) Рыцарь-командор

Командир всего наряда сил храмовников, находящихся при Башне, однозначный глава иерархии. Имеет двух адъютантов в чине сержантов, обладающих правом по его поручению распоряжаться его именем. Несет всю ответственность за отданные приказы. **Имеет право понижать и повышать в звании рыцарей, отданных под его командование.**

2) Рыцарь-капитан

Храмовник, исполняющий обязанности командора в случае отсутствия такового. В остальном не отличается от лейтенантов.

3) Рыцарь-лейтенант

Командир боевой четверки. Распоряжается своими непосредственными подчиненными в бою и повседневной жизни, отчитывается перед рыцарем-командором, ему же подчиняется. Имеет заместителя в чине рыцаря-сержанта.

4) Рыцарь-храмовник

Рядовой брат или сестра Ордена. Щит, что укрывает всех верных детей Церкви от любых врагов, внешних или внутренних. Безжалостны в своем сострадании.

Обращение к любому члену Ордена - **“сэр/леди” или “брат/сестра-рыцарь”**.

Особое право Ордена Храмовников: Любой храмовник имеет право любыми средствами препятствовать несанкционированной попытке мага покинуть круг, применению магии и демонической активности.

Особое право Командора Башни: В любой момент Командор, по подозрению Круга в малефиции, одержимости демонами, угрозе для Орлесианской империи, которые не могут быть исправлены имеющимися силами Ордена Храмовников, может и обязан объявить Право Уничтожения. Это подразумевает уничтожение всех активных магов Круга. Такие случаи в истории Тедаса всегда сопровождались из ряда вон выходящими обстоятельствами.

Право Военного Положения:

Командор Башни может инициировать **Военное Положение**:

Храмовники получают право военно-полевого суда (командор, его адъютанты и главы четверок могут осудить, приговорить и казнить любое подчинённое лицо Круга).

Рыцаря-Командора нельзя сместить на время Военного положения, но он несёт личную ответственность за всё, что происходит в это время в Круге. Снимает Военное Положение тоже он.

Командор получает право вето на любые решения магов и Церкви. Маги поступают в прямое распоряжение командории. Всё население Круга считается мобилизованным.

Каждый храмовник, если этому не препятствуют обстоятельства, имеет право получать **лириум** в объеме своей регулярной порции. Лириум выдается внутри боевой четвёрки - старшие по званию получают лириум в Церкви и выдают его младшим. Это происходит в порядке ежедневного ритуала боевой четвёрки.

Рядовой храмовник имеет право:

- На обыск мага или помещения в Круге;
- На допрос мага первой степени (серьезный разговор, вероятно, с угрозами, без применения пыток - **но может быть применено выжигание маны**).

Также рядовой храмовник может:

- Просить разрешения на более суровые степени допроса у любого служителя Церкви через старшего по званию рыцаря, старший рыцарь при этом должен поставить в известность любого из адъютантов командора;
- Прикладывать к магам средства дисциплинарного воздействия.

Разумеется, старшие рыцари Ордена могут всё то же, что и рядовой храмовник.

Проведение пытки:

Благословение и присутствие любого служителя церкви, причём он(а) может остановить это в любой момент.

Мирное положение храмовников: любой старший по званию рыцарь может отдать приказ любому младшему по званию, независимо от того, состоят ли они в одной боевой четвёрке.

Военное положение: Распоряжения отдаются сверху вниз строго внутри боевой четвёрки — лейтенант командует четвёркой, сержант является заместителем лейтенанта. Если в четвёрке нет ни сержанта, ни лейтенанта, командовать оставшимися рядовыми может любой старший по званию. Каждая боевая четвёрка получает общий приказ для исполнения от старшего по званию (капитан, командор, смотритель - в порядке возрастания).

Церковь при наступлении Военного положения НЕ теряет контроль над лириумом и продолжает распределять его в регулярном порядке, если тому не препятствуют обстоятельства.

Субъект права // Право	Рыцарь-Командор	Рыцарь-капитан	Лейтенанты	Сержанты	Рядовой храмовник
Обыск мага	+	+	+	+	+
Допрос мага без пыток	+	+	+	+	+
Запрос на допрос мага с пыткой у Церкви через старшего по званию		+	+	+	+
Дисциплинарное воздействие на мага	+	+	+	+	+
Командование любым младшим по званию	+	+	+	+	
Выдача лириума младшим по званию	+	+	+	+	
Участие в Совете Башни	+				
Объявить Право уничтожения	+				
Инициировать Усмирение	+	+			
Созвать суд	+				
Инициировать казнь мага	+				
Объявить и снять военное положение	+				
Право военно-полевого суда (при военном положении)	+	+	+		
Командование своей четверкой (при военном положении)	+	+	+		
Право вето на решения Конклава магов (при военном положении)	+				
Перевестись в Служители Церкви (только с разрешения Рыцаря-командора или решением Преподобной матери)	+	+	+	+	+

Права Магов

Иерархия Круга магов:

1. Первый Чародей.

Главный маг Круга и изъявитель воли сообщества магов перед Рыцарем-Командором и Преподобной Матерью. Также является советником Командора и Преподобной Матери в вопросах, касающихся **магов или магии**. Обычно Первый Чародей назначает своего преемника из числа Старших Чародеев.

2. Старшие Чародеи.

Опытные маги, выучившие несколько личных учеников. Чаще всего имеют жесткую специализацию. В Грозовой Башне возглавляют Кафедры. Все Старшие Чародеи образуют **Конклав Магов** (собирается в том порядке, в каком магам угодно, и касается только вопросов изучения магии, распорядка кафедр и т.д.). Магический Конклав не вмешивается в вопросы Церкви и Ордена Храмовников.

3. Чародеи.

Рядовой маг, полностью завершивший обучение, но еще не выучивший трех учеников. В Грозовой Башне входят в состав Кафедр. Ранг Чародея присваивается Конклавом Магов после демонстрации итогового проекта обучения.

4. Маги.

Прошедшие Истязание, но еще не завершившие обучения. Имеют личного наставника или наставницу для помощи в специализации и оттачивании своего дара.

5. Ученики.

Лишь недавно попавшие в Башню, еще не прошедшие Истязаний или Усмирения. Обучаются базовым принципам магии, находятся под пристальным и постоянным наблюдением как других магов, так и храмовников.

Обращение к любому магу, прошедшему Истязания - "мэтр/мэтресса". Ко всем, не прошедшим, - **"ученик/ученица"**.

Первый Чародей - пожизненная должность. В редких, особых случаях, при жизни Первого Чародея можно понизить до Старшего по распоряжению Преподобной Матери и/или перевести в другой Круг, либо казнить по приговору, либо усмирить (на это должна быть действительно серьезная причина).

Первый Чародей не имеет права отдавать никому личные приказы и распоряжения. Общение с Первым Чародеем желательно осуществлять через Старшего Чародея своей кафедры. Личное общение остаётся при этом возможным, но нужно иметь в виду, что оно будет неформальным (а следовательно, может не возыметь формального эффекта).

Первый Чародей распределяет, какой кафедре сколько необходимо ресурсов - это и лириум, и ингредиенты для зелий, и компоненты для ритуалов. Свободные места для магов-новобранцев по кафедрам тоже распределяет он, в порядке проведения Конклава, прибегая к советам остальных Старших Чародеев.

Старшие Чародеи имеют право воздействовать - т.е. отдавать распоряжения и приказы, регламентировать распорядок деятельности, назначать работы, - только на членов своей кафедры ИЛИ на нераспределенных учеников.

Старшие Чародеи имеют право полного доступа к библиотеке и артефактам.

Чародеи и маги имеют только общий доступ к библиотеке и не имеют доступа к артефактам, однако с разрешения любого Старшего Чародея могут получить доступ к закрытым разделам библиотеки и артефакториуму.

Ученики не имеют доступа к библиотеке и артефакториуму. Ученики имеют право пройти Истязания и подтвердить статус Мага Круга, или же пройти Усмирение и быть отрезанными от Тени.

Любой имеющий способности к магии, независимо от ранга, имеет право просить о собственном Усмирении.

Все способные к магии (от Первого Чародея до учеников) имеют право посещать проводимые на кафедрах занятия.

Любой Чародей имеет право покинуть свою кафедру и перейти на другую, также в ранге Чародея, или перевестись на войну или в другой Круг, но с санкции Преподобной Матери и другого Круга.

Субъект права // Право	Первый Чародей	Старший Чародей	Чародей	Рядовой маг	Ученик
Прохождение Истязания (с дозволения Совета Башни)					+
Посещение занятий	+	+	+	+	+
Управление своей кафедрой или нераспределенными учениками		+			
Распределение мест и ресурсов по кафедрам	+				
Обучение младших магов		+	+		
Личные поручения и задачи младшим по рангу	+	+	+	+	
Участие в Совете Башни	+				
Участие в Конклаве магов	+	+			
(разрешить) Доступ к закрытой библиотеке	+	+			
Доступ к общей библиотеке	+	+	+	+	
(разрешить) Доступ к артефактам	+	+			
Инициировать Истязание	+				
Инициировать Усмирение	+				

Созвать суд	+				
Запросить казнь храмовника у Церкви	+				
Переход на другую кафедру	+	+	+		
Перевод на фронт или в другой Круг с санкции Церкви	+	+	+		

Обычаи Грозовой Башни

Здесь мы затронем ту сферу взаимоотношений магов, храмовников и церковников, которая не регламентирована буквой закона, но при этом очень важна и, как правило, нерушима. Мир стоит на традициях и обычаях, а уж такой маленький мир, как Грозовая Башня на островке посреди Недремлющего моря – тем более.

Отношения магов внутри их кафедры, конечно, во многом зависят от ранга (или от научно-магической степени, называть можно как угодно). Старший чародей может распоряжаться чародеями, а чародеи – магами, и все вопросы между ними решаются в кафедральном порядке. На некоторых кафедрах **иерархическая лесенка** является важной частью бытового общения, а на других – поддерживается, наоборот, **идея равенства и братства**, и все вопросы решаются сообща, невзирая на титулы и ранги.

Между различными кафедрами принята следующая система общения: любой старший чародей может обратиться с просьбой или распоряжением к любому младшему магу (чародею, магу, ученику) – и в том, что напрямую касается учебы, и в том, что не касается её совсем. Если просьба идет вразрез, будем откровенны, со здравым смыслом – например, снять чародея с урока, который он прямо сейчас ведёт, для того, чтобы он поучаствовал в семинаре, который через пять минут ведёте вы, - он имеет право вежливо отказать вам и обратиться к своему старшему или к Первому Чародею с жалобой. Такие случаи, как правило, очень редки, потому что **чувство здравого смысла** прививается всем магам Башни прямо с ученической скамьи. Мало кто станет злоупотреблять полномочиями ради небольшой выгоды.

Кроме того, считается крайне дурным тоном, когда старший чародей одной кафедры начинает излишне вольно распоряжаться младшими по рангу с других кафедр. Подобное поведение рассматривается чуть ли не как прямой вызов мудрости и авторитету коллег. Крайне неосмотрительно бросать такие вызовы без серьезной причины, когда вы живете в столь тесном и закрытом обществе.

Правило здравого смысла также подразумевает, что младшие маги не могут и не должны приказывать старшим магам. Даже если по происхождению младший – принц, а старший – родом из эльфинажа. Обычно вы не хотите разозлить того, под чьим началом трудитесь и живёте.

Совсем другое дело – **личные договоренности**, которые могут быть у мага любого ранга с магом любого ранга. Вы, ученик, можете в личном порядке договориться со старшим чародеем,

что он поможет вам прорастить лириумный кристалл вот в этом горшке, если вы будете убираться в его зале для экспериментов каждое воскресенье. Обещания и договоры принято выполнять, потому что... да стоит ли объяснять? Слухи разлетаются быстро, и маг, который нарушает договоренности, вряд ли сможет участвовать в дальнейших выгодных сделках.

Предметы сделок и договоров могут быть самые разные – и касаться не только магической науки. Лириум и свечи для ритуала вы можете поменять у своего приятеля с соседней кафедры на бутылку бренди, которую вам прислал щедрый дядюшка в прошлом месяце. Бренди с Западного Холма, ривейнский ром, орлейский шоколад, перстни работы гномьих мастеров, тевинтерские статуэтки – всё вкусное, приятное глазу и привозимое в Башню с посылками и почтой является прекрасным предметом обмена и торга.

Если вы хотите, чтобы в ваших записках было подобное – напишите нам, кто и что вам присылал **(и привезите это на игру)**. У многих магов есть кто-то снаружи, с возможностью что-то передать. Храмовники, разумеется, тщательно проверяют эти посылки – может, кто-то из вас получил недавно немного початую бутылку рома? Теперь вы точно знаете, что ром не отравлен, и благодарны Ордену!

Впрочем, возможно, ваша посылка попала в Башню тайно (и мы расскажем, с кем вы договорились, чтобы было именно так). Корабль с почтой и провиантом ожидается в четверг, **новых кораблей точно больше не будет** – это тоже надо учесть.

Да, любой маг может предложить любому храмовнику ту самую бутылку ривейнского рома, чтобы избежать обыска в комнате или просто, чтобы установить более дружеские отношения. Любой храмовник может воспринять это... любым образом. Помните, на вас смотрит Андрасте!

Рядовые маги и рядовые храмовники общаются... по-разному. Дело в том, что писанный закон содержит лишь общую установку «храмовник может сделать магу что хочет и когда хочет». Башня Круга стоит много лет. Маги и храмовники в ней меняются, но один обычай остаётся твёрдым – **если храмовник стал магу врагом, значит, он плохо сделал свою работу**. По умолчанию маги и храмовники помогают друг другу поддерживать Круг в стабильном состоянии.

Нестабильность – прямая дорога к демонической одержимости. Все храмовники и обученные маги это понимают, ученикам же только предстоит открыть себе удивительный мир порядка Круга (и придётся проявить к ним понимание на первых порах... ну, или нет).

Да, маг и храмовник могут стать друзьями и общаться не только как маг и храмовник, но и как человек и человек (или человек и эльф). Насколько это приветствуют ваши кафедры и ваши командиры – это уже вопросы частного порядка.

Храмовник любого ранга может распоряжаться магами или передавать им распоряжения своего командира, особенно если это касается дежурных обязанностей храмовников (сопровождать некоторые ритуалы, например). При этом и маги любых рангов, имея к храмовникам запрос или просьбу, скорее обратятся к любому ближайшему дежурному храмовнику, а не станут искать лейтенантов. Впрочем, поскольку дежурства в Башне расписаны, все как правило знают, где и когда кого искать в рабочие часы. В личное время всё происходит иначе.

Говорят, в личное время некоторые храмовники даже снимают перекидки - а некоторые маги надевают маски!

Если маг хочет официально поблагодарить за что-то храмовника - он идёт к его лейтенанту или сёстрам Церкви с просьбой о поощрении. Если храмовник хочет официально поблагодарить мага - он идет к старшему чародею его кафедры или сёстрам Церкви, с тем же самым. Всё это не отменяет той бутылки ривейнского рома, которую вы дали вашему визави лично в руки.

С официальными жалобами дело обстоит ровно так же.

Пример.

Кафедра ритуалистов проводит обряд призыва мелкого демона гнева, начертив необходимые знаки и собрав компоненты для ритуала. Пространство ритуала охраняют двое рядовых храмовников из четвёрки Белых Часовых.

К сожалению, во время ритуала что-то идёт не так - демон вырывается из защитного круга и пытается подавить волю мага Адален. Её сил недостаточно, чтобы дать демону отпор, но пока старшие маги готовят мощное заклинание изгнания, рыцарь-храмовник Маркус Диврэ применяет против демона подавление магии. Демон больше не может колдовать, и старшие маги легко расправляются с ним. Адален чувствует, что если бы не Маркус (хотя он просто выполнял свой долг храмовника!), ей предстояло бы лечение в лазарете и множество проверок на одержимость - так что она хочет поблагодарить Маркуса. Адален идёт к сёстрам Церкви и просит их сделать Маркусу Диврэ что-нибудь хорошее. Скорее всего, ему объявят благодарность от лица Церкви на следующем построении.

Поощрения и наказания в Башне больше связаны с традициями, нежели с буквой закона. **Но в букве закона (то есть, в Уставе ордена храмовников и Кодексе Башни) есть конкретные указания относительно проступков и наказаний.**

Старший маг может отметить младшего за старания, прилежание, поведение или в рамках личной симпатии, например, следующим:

1. Знаниями. Знания – это сила, а учитывая, что ранг мага подразумевает и ранг доступа к библиотеке... Поделиться с другим теми знаниями, которых у него нет – это оказать услугу и почесть. Такое надо заслужить. Знаниями можно меняться и торговать.
2. Артефактами. Артефакт – это редкость. Он содержит в себе заклинание, на которое вы, маг, не тратите свою ману (магическую энергию) и можете применить в любой момент. Артефакт, конечно, можно дать и тому, кто сам магом не является. Это дело опасное и осуждаемое.
3. Лириумом. Он важен для экспериментов, он может спасти жизнь в экстренной ситуации, он может восполнить запас вашей маны, он - ценный ресурс не только для мага.
4. Любым ценным предметом, услугой, обещанием. У магов и храмовников это работает одинаково. Ценные предметы - это, например, значки за особые заслуги у храмовников, и аналогичные предметы у магов (что-то своё на каждой кафедре есть).

Что касается наказаний – всё работает с точностью до наоборот. То, что вам дано, можно и отобрать. Можно за ваш проступок потребовать с вас тяжелое и неприятное обещание, навязать обязанность.

Пример 1.

Довольно молодой для мага, но подающий большие надежды Бастиан Квил с кафедры чародейской медицины совсем недавно помогал в исцелении ран рыцаря-чародейки Суледин Гилайн и вложил в заклинание много собственной магической силы - так, что ему самому едва не понадобилась помощь. Узнав об этом спустя пару недель, леди Суледин посчитала важным

возместить этот долг и подарила Бастиану свой эльфийский амулет, который называется на языке Долов “Амулетом Второго шанса”. Он позволяет избежать неминуемой смерти от физических ран, - и Бастиан надеется, что амулет пригодится ему ещё не скоро.

Пример 2.

Маг Эрвин Риккар выпрашивает у старшего чародея Александра де Шевана разрешение на использование артефакта “Колокол тени” из хранилища. К сожалению, последствия обращения с колоколом оставляют желать лучшего - приходится изолировать целый этаж Башни и вызвать храмовников, чтобы они запечатали тень обратно и вернули всё как было. Эрвин не только лишается артефакта, но и отлучен от библиотеки, но это ещё не всё. Крайне разочарованный старший чародей де Шеван ставит Эрвину условие - доступ к артефактам и библиотеке будет возвращен только тогда, когда Эрвин составит и проведёт должным образом лекцию по технике безопасности для юных учеников.

Для храмовников, помимо рангов и знаков отличий, важны **особые привилегии**. Объявление благодарности на утреннем или вечернем построении – это почётно и приятно. Держать знамя на построении – не менее высокая честь для храмовника. Место рядом с Преподобной Матерью во время службы и сопровождение её во время молитвы – это весьма почётно, и такого удостоиваются немногие братья. Ваш командир, желая поощрить вас, может назначить вам приятную и интересную вахту – например, отрядить вас помогать магам-ритуалистам во время создания филактерий. Командор Башни может по своей воле повысить вас в ранге – для этого, правда, нужны исключительные обстоятельства, но кому ведомо будущее?

Перед строем, впрочем, могут объявить и взыскание. Ни один храмовник такого не хочет. Ещё хуже – когда в качестве наказания прогоняют сквозь строй, и каждый брат Ордена обязан нанести удар плоской стороной меча. Это очень серьезное наказание за очень серьезный проступок против дела Ордена, и последствия вы будете вынуждены переживать в лазарете в компании святых сестер. За что могут так наказать? Например, если вы сознательно не препятствовали одержимости мага, акту малефиции или побегу мага из Круга не подчинились прямому приказу старшего по званию и так далее. Если вы сознательно тому же самому активно способствовали, будучи храмовником... Вас вправе казнить, и вы прекрасно это знаете. По сравнению с этими наказаниями епитимья, которую может вам назначить ваша сестра Церкви за недостойные андрастианина мысли и деяния, может показаться несравнимо малой... Но помните, что ваша сестра (и ваш лейтенант) могут отлучить вас от лириума. Это не самое позорное, но очень, очень неприятное наказание.

Башня Круга – волшебное место. Оно впитывает и позитивную энергию, и негативную – и говорят, что с другой стороны Завесы иногда может прийти ответ на ваши благодарственные молитвы и проклятия. Говорят, что с магами, храмовниками и служителями Церкви, которые много обманывают, не отдают долгов и слишком часто нарушают негласные правила и обычаи, начинают происходить странные и забавные истории. И что тем, кто придерживается устоев, больше везёт в делах. Старожилы помнят этот обычай еще детьми, несколько раз разные чародеи пытались его исследовать, но никакой магической природы его не найдено. Трогательное суеверие Грозовой Башни, ничего особенного...

[У вас будет возможность выразить своё возмущение или, наоборот, благодарность, пообщавшись с Завесой. Средство общения в виде черной и белой коробки будет стоять в

каждом корпусе – нужно лишь написать имя и опустить в ту или иную коробку. Бумажка с именем моделирует ваш гнев или расположение к тому или иному персонажу. В мире игры коробки не существуют, бумажки с именами не собираемы!]

Правила по боевым взаимодействиям

Допущенное оружие к игре - LARP, колдстил (тренировочная резина), НЕ древковое, т.е. мечи, кинжалы, топоры, булавы, молоты. Арбалеты и луки можно завозить любые, но без стрел/болтов.

Сражение начинается с крика с одной из сторон **«Бой!»**.

Бой объявляется в пределах слышимости и видимости, то есть атакующий должен видеть свою цель. Если вы вдруг оказались свидетелем боёвки, но не хотите в ней участвовать, на вас все равно распространяются боевые правила, в том числе по перемещению. Вас все так же можно атаковать, вы все так же должны использовать модель побега, чтобы выйти из ситуации и так далее.

После объявления атаки тот, кто заявил бой, считает до трёх, громко и чётко, примерно по одной секунде на цифру. Можно считать, проговаривая про себя между счётами слово “тысяча”: “(тысяча) РАЗ, (тысяча) ДВА, (тысяча) ТРИ”. Так начинается **фаза действия**.

На счёт «Раз, два...» все участники боя, включая считающего, могут передвигаться в такт счёту, по шагу на каждый счет. Шаги должны быть обычными для вас, не нужно их нарочно растягивать, прыгать, переходить на бег или пытаться сесть на шпагат. Можно и нужно маневрировать, перекрывать врагу отходы, прятаться. На счёт «Три!» все останавливаются и совершают своё действие.

На счёт «Три!» каждый участник боя должен сделать один из жестов (атака, перезарядка, блок, побег, использование спецпредмета или способности). Можно и ничего не делать. После того, как вы сделали жест (особенно если участников боя много), наступает **фаза осознания**, в процессе которой каждый атаковавший, начиная с заявившего бой, сообщает, что делалось и с какими эффектами. Заявивший бой передаёт эстафету по объявлению эффектов следующему участнику боя - абсолютно любому на своё усмотрение; тот, сообщив эффекты, передаёт эстафету следующему. Неважно, кто озвучил эффект раньше или позже - всё, что было отыграно жестами и абилками в фазе действия, происходит одновременно. Также в фазе осознания можно сказать короткую (правда короткую!) фразу в духе “С саирабазом разберемся потом, руби рогатых!” или “Опустите оружие, мы же братья!”.

Затем процесс повторяется до тех пор, пока все дееспособные бойцы не сочтут продолжение излишним. Каждый следит за собой, правила трактуются против себя.

В фазе осознания - подсчитайте свою ману и хиты!

Действия и соответствующие им жесты такие:

Блок (он же уворот) — позволяет укрыться от ВСЕХ физических и магических атак, направленных на вас с фронтальной стороны (Проверка: Раскиньте руки на 180 градусов - всё, что перед вами, и есть фронтальная сторона. Атака с этой стороны не проходит. Если вам надо повернуть голову, чтобы увидеть атакующего, атака прошла) . Храмовники по умолчанию могут

сделать только ДВА блока подряд. Защита мага - это заклинание щита, оно входит в маналимит (см. ниже)

Жест: скрещенные перед грудью руки.

Атака — всё понятно. Успешное попадание в недруга снимает хиты. Каждый считает свои хиты сам! Храмовники рубят мечами (враг должен быть на дистанции касания. Удар НЕ пожизневый! Бьем аккуратно и красиво!) или стреляют из арбалета. Отклонение корпуса во время атаки на вас не считается уворотом - поэтому, если вы пытаетесь коварно изогнуться, избегая удара мечом, будьте готовы выпрямиться обратно и честно принять удар.

Маги творят боевые чары (может быть просто атакой на расстоянии или контактно, может иметь особые эффекты, например быть направленной одновременно во всех перед магом). Боевые чары входят в маналимит. (см. ниже).

Жест: изображение удара/направление оружия/указание руками на цель

Перезарядка/отдых. Требуется после каждого выстрела из арбалета. Необязательно проводить её следующим действием после атаки, но обязательно между атаками. Перезарядку можно делать любое количество раз подряд, но это не добавит вам лишних атак подряд.

Жест: арбалет/лук в двух вытянутых руках, перпендикулярно земле.

Побег. Можно заявить только в момент действия (то есть на счёт «Три!»). Побег не считается блоком, поэтому если в этот момент вас атакуют — значит, не убежал (со всеми последствиями ранения). Если получилось — всё, что вы обязаны делать, это удаляться от места боя непрерывно в течение 2 минут быстрым шагом, сразу после окончания фазы осознания (то есть, убедившись, что вас точно никто не атаковал и не применил к вам эффекта). Того, кто убегает, всё ещё можно втянуть в бой, объявив ему атаку на расстоянии видимости и слышимости.

Жест: обе руки подняты над головой.

Использование способности или спецпредмета: маг или храмовник, использующий особую способность, громко называет её и эффект во время фазы осознания. Если эффект способности не был отменен тем или иным образом, он случился. Лириумные способности храмовников (открытые ими в процессе погружения в пучины зависимости) имеют определенное количество применений за бой (прописано в аусвайсе). Способности магов так же, как и атаки, имеют стоимость в очках маны. У каждого мага есть индивидуальный резерв природной маны (маналимит), определяющий, сколько очков маны он может потратить на заклинания и способности. Маналимит восполняется с помощью зелий лириума или в течение определенного времени после израсходования (восстанавливается N маны/в 15 мин; прописано в аусвайсе).

Жест (в зависимости от способа прицеливания, указанного в описании способности):



На себя — ладони, сложенные перед грудью, как во время молитвы или индийского поклона.

1 цель — ладони, сложенные перед грудью, как во время молитвы или индийского поклона, потом указание на цель (если в описании заклинания сказано, что надо коснуться цели - значит, надо коснуться);

2 цели — ладони, сложенные перед грудью, как во время молитвы или индийского поклона, потом указание пальцем одной руки на первую цель, другой руки на вторую. Такие заклинания НЕЛЬЗЯ применять меньше чем на 2 цели.;

Конус — ладони, сложенные перед грудью, как во время молитвы или индийского поклона, потом разведенные на ширину желаемого конуса. Максимальная ширина зоны поражения — полукруг (руки разведены в стороны). **Атаки конусом не работают на того кто стоит строго за атакуемым.**

Всё поле боя — ладони, сложенные над головой. Такие массовые заклинания и эффекты охватывают всех участников боя, кроме тех, кто укрылся щитом, **ПРИ ЭТОМ СТОЯ ЛИЦОМ К ЗАКЛИНАТЕЛЮ**. От массовых заклятий щит также действует только фронтально. На открытой площади - примерно 10 на 10 метров, в закрытом помещении - в пределах одного зала/комнаты (главное, чтобы цель находилась в зоне действия эффекта, независимо от того, видно вам цель или нет). **Гимны святых сестер обозначаются тем же жестом, но в отличие от заклинаний, поражающих всех без разбора, могут действовать, например, на всех союзников.** Как правило, вы в любой момент можете однозначно определить, сражаетесь вы на стороне этой сестры Церкви или против нее.

В бою также можно НИЧЕГО НЕ ДЕЛАТЬ. В этом случае вы прижимаете обе руки к телу и ничего не делаете. Но это не значит, что в бою с вами ничего не произойдёт :)

Поддерживаемые заклинания: некоторые заклинания можно поддерживать несколько ходов подряд. У таких заклинаний указана цена поддержания. Чтобы поддерживать заклинание, на следующий ход после его применения маг должен, не двигаясь с места и удерживая соответствующий жест, заплатить цену поддержания. В это время маг беззащитен (и все видят, что он беззащитен). Если он прервался по любой причине (закончилась мана **или хиты**, эффект вынуждает сдвинуться с места или замолчать), дальше поддерживать заклинание нельзя, пока не применишь его снова, заплатив полную цену. Поддержание заклинания - полноценное действие, больше ничего делать нельзя.

Употребление лириума: храмовник или маг может употребить в бою дозу лириума, если она у него есть при себе или у находящегося рядом (на расстоянии вытянутой руки) товарища, готового поделиться или не способного сопротивляться. Считается действием. Храмовники активируют возможность использовать некоторые свои способности (указано в карточках способностей) за одну (1) дозу лириума за бой. Маги восстанавливают лириумным зельем количество очков маны, которое НЕ может превысить предела индивидуального манарезерва конкретного мага.

Перемещение предметов (поднять, передать, положить): в качестве действия в свой ход можно поднять, передать или положить любой предмет, который вы физически можете поднять, передать или положить (зелье, артефакт, оружие, табуретку, пыточную вешалку). В момент выполнения любого из этих действий вы беззащитны. Кроме того, пока у вас в руках предмет, не

являющийся оружием, вы не можете осуществлять никакие действия, кроме побега, перемещения предмета и использования этого предмета (но можете передвигаться как обычно). Подняв или получив переданный другим участником боя предмет, который помещается в карман или в сумку, можно сразу же (в рамках этого же действия) убрать его туда. Если предмет туда не помещается, он остается у вас в руках.

Передать предмет можно любому участнику боя, до которого вы можете дотянуться этим предметом. Для этого протяните ему предмет и в фазе осознания скажите: “Передаю”.

Принять передаваемый вам предмет нельзя, если вы на этом ходу защищаетесь или поддерживаете заклинание. Во всех остальных случаях вы можете (но не обязаны) взять его в руки.

У поверженного участника боя из рук можно забрать любой предмет (считается, что вы поднимаете предмет). Поверженный не может сопротивляться никаким образом. Обыскивать тела (по правилам обыска) в бою некогда. Сперва разберитесь с оставшимися противниками!

Пассивные способности НЕ считаются действиями - их эффект действует всегда, если выполняются указанные в тексте способности условия.

Важные аспекты боёвки:

Боевка в помещении ограничена помещением - все эффекты, атаки и пр. действуют только внутри одной комнаты. Если часть боевки вышла за помещение и продолжается там - это отдельная боевка.

Прямохождение. Если ты дерёшься, ты должен быть на двух ногах, не ложись и не присаживайся. Если тебя ранили (остался один хит) — покажи это, опустившись на одно колено и встав с него на следующий ход. Если тебя повергли (не осталось хитов), покажи это, опустив оружие и упав на землю/опустившись на оба колена. **Важно: поверженным уходить с поля боя нельзя - хотя бы потому, что их могут вернуть в бой целители.**

Поверженные. Остаются на своих местах, действовать не могут никаким образом, пока их хиты не восстановят каким-либо способом. На поверженных действуют только **целительские** заклинания (они отдельно обозначены как Целительские). Все прочие заклинания и эффекты (включая действующие на Всё поле боя) поверженных никаким образом не затрагивают и не усугубляют их положение..

Пока идет бой и есть хиты - можно продолжать биться без ограничений. Как только хиты кончились, надо лечь. Если исцелят товарищи - можно вернуться в бой, но после него последствия нужно будет взять, как за полноценное повержение.

Все действия происходят одновременно, независимо от того, в каком порядке их озвучивают в фазе осознания. Не заблокированная атака (способность, заклинание) будет успешной, даже если атакующего в этот ход одновременно зарубили, сожгли, придушили, обратили в камень и отбросили на десять шагов.

Пример: Старший чародей Ромео и рыцарь-лейтенант Джульетта атакуют друг друга. Оба иранены — у него остался один хит, у нее два. “Молния! Минус два хита!” — кричит Ромео в

фазе осознания. “Атака, минус два хита и минус три маны!” — отвечает Джульетта. Оба снимают себе хиты и падают на колени. Занавес.

При этом оплата цены заклинаний и способностей происходит до любых действий в фазе осознания. Подсчитывайте в конце фазы осознания, сколько у вас осталось хитов и маны.

Пример: У старшего чародея Ромео из примера выше осталось всего 3 маны. Молния стоит 3 маны. В начале фазы осознания Ромео снимает себе 3 оставшихся маркера маны. Поэтому, когда атака Джульетты выжигает ему 3 маны, ничего не происходит — его запас уже пуст, а Молния уже летит в цель.

Вынужденные перемещения. Некоторые эффекты могут заставить вас сделать определенное количество шагов в определенном направлении. Даже если это направление у вас за спиной, идти спиной вперед не стоит. Развернитесь лицом по направлению движения, сделайте нужное количество шагов, развернитесь обратно. Если на вас одновременно действуют несколько эффектов вынужденного перемещения, выполните только тот, в котором больше шагов. Если шагов поровну, выполните один из эффектов по своему выбору.

Если у вас на пути препятствие (в том числе другой персонаж), остановитесь, даже если не сделали нужного количества шагов. **Толкать другого игрока нельзя. Загораживать собой дорогу противнику в фазе действия - можно.**

Пример 1: У храмовника Кенни плохой день. Стоило остановиться перевести дух и закинуться лириумом, как коварный малефикар наслал на него Ужас и говорит “Сделай четыре шага в направлении от меня”. Тем временем с другой стороны от него саирабаз кричит: “Буря столетия! Всем минус два хита, и сделайте три шага в направлении от меня!” Ужас Кенни так силён, что он делает четыре шага прочь от малефикара, прямо сквозь бурю, но два хита все равно теряет.

Пример 2: На следующий ход товарищи Кенни по четверке, храмовники Кайл, Эрик и Стэн, увидев такое безобразие, загорелись праведным гневом, бросились к малефикару с разных сторон и говорят: “Таранный удар! Минус хит и сделай три шага в направлении от меня”. Потеряв три хита, малефикар решает, в каком же направлении он отлетел в результате столкновения, и делает три шага от Стэна.

Вступление в бой. Начали без вас? Ничего страшного, присоединиться к бою можно на ближайший счет до трёх. Все, кто видит вас во время этого счета, имеют полное право с вами взаимодействовать (в том числе атаковать вас, чтобы вы не чувствовали себя чужим на этом празднике жизни). К счастью, вы можете делать с ними всё то же самое. Когда вы слышите счет и видите того, кто считает, на вас распространяются все боевые правила, включая правила по перемещению. Если вы пришли на поле боя во время фазы осознания, дождитесь начала ближайшего счета. До этого момента вы не можете взаимодействовать с участниками боя — считайте, что пока идёт осознание, вы драматично бежите на помощь своим. Бежать в противоположном направлении в это время тоже можно.

Можно ли заслониться табуреткой? Предметы, которые вы держите в руках или несете на себе, не могут служить укрытием и не защищают от атак и эффектов способностей, какую бы

часть вашего тела они ни закрывали от атакующего. Так что, строго говоря, заслониться табуреткой можно, но это никак вам не поможет.

Добивание происходит после завершения боевки. Добить мгновенно можно в **четырёх** случаях: **если это безымянный непись**, если это казнь, если это соответствующий ритуал или если объявлено Право Уничтожения. Во всех остальных случаях добивание занимает пять минут. Эти пять минут жертва находится в критическом состоянии, если её стабилизировали - добивание отменено.

Важное уточнение по поводу неписей (мастерские персонажи, игротехники в ролях): тех, кто не имеет имени, можно добить мгновенно. Если вы наоборот хотите сохранить им жизнь - нужен вербальный маркер: “Этот нужен живым”. Именные неписи - добиваются по общим правилам. Раненых неписей, как и персонажей игроков, тоже нужно лечить, чтобы они не умерли.

По умолчанию каждый боец может выбирать только одну цель за раунд и только в пределах своей видимости. Выстрелить или ударить себе за спину нельзя, всё равно ни в кого не попадёшь. Чтобы проверить область поражения, раскиньте руки в стороны — вы можете выстрелить в тех, кто находится в условном полукруге перед вами.

Цель можно выбирать только на линии видимости. Если перед вашей целью ВНЕЗАПНО оказался кто-то ещё, ваша атака летит в этого несчастного. **Если перед вами стоит человек в блоке, защищающий вас - атаковать из-за его спины МОЖНО.**

Поэтому прятаться за укрытиями можно. Если вы видите менее половины тела противника, атаковать его нельзя.

Спину блокировать нельзя. Чтобы проверить, где ваша спина, еще раз раскиньте руки в стороны. Если вы можете, не поворачивая корпус, нацелиться на вашего обидчика, значит, блок удачен. Иначе падайте. Иными словами, никогда не оставляйте врага за спиной, от него не спасёт даже блок.

Не забывайте помочь окружающим понять, что с них уже хватит. Если человек не замечает вашей атаки, крикните ему “Сдохни!” и промаркируйте его как-нибудь (“Сдохни, храмовник”, “Сдохни, парень с жезлом!”, “Сдохни, колдун в красном!”).

После боя - обсчитываем свои последствия. Если был снят хотя бы один хит (даже если вас сразу же исцелили) - легкое последствие. Если у вас в какой-либо момент боя **в конце фазы осознания** было ноль хитов - среднее последствие. **Если вступили в бой в легком последствии и с вас сняли хотя бы один хит - среднее последствие.** Если в процессе боя у вас **в конце фазы осознания** было ноль хитов, потом вас исцелили, а потом хиты снова опустились до нуля - тяжелое последствие. **Если вы вступили в бой в среднем последствии, и в какой-либо момент боя в конце фазы осознания у вас было ноль хитов - тоже тяжелое последствие.**

Золотое правило: все возможные неточности нельзя учесть, так что **любую спорную ситуацию каждый игрок трактует во вред себе.** Ради уменьшения срачей и повышения замеса.

Состояния после боевки:

1. **Ни царапины** - ни одного хита в процессе боевки снято не было, ваш персонаж слегка утомился, но готов продолжать. Если было снято, а потом исцелено в том же бою - все равно считается, как снято.

2. **Легкие последствия** - были сняты хиты, но не все.

Головная боль, небольшие порезы, ушибы и т.д. Нуждается в отыгрыше, проходит само собой за полчаса или немедленно при использовании чародейской медицины. Можно участвовать в бою и действовать, но в случае получения еще одного легкого последствия вы заменяете средним последствием все свои легкие последствия. В случае получения тяжелого - заменяете тяжелым.

3. **Средние последствия** - были сняты все хиты.

Переломы, раны, отбитые органы. То, что эффективно выводит вас из строя. Вступить в бой (в том числе объявить бой) в этом состоянии можно, но ваш **максимум хитов в этом бою равен 1 (один хит)**, а во время счета можете сделать только **два шага**. Вне боя можно передвигаться только медленным шагом. Вне боя потеряв **любым способом 1 хит** вы сразу же переходите в состояние тяжелого последствия.

Карточку последствия необходимо взять в лазарете.

Если за пятнадцать (15) минут средние последствия не были стабилизированы любым другим персонажем, вы переходите в состояние тяжелого последствия (**отсчет начинается с момента окончания боя, а не с момента получения карточки**). Стабилизация - это перевязка, проникновенный разговор, вызывающий ободрение, или, напротив, раздражающий и вызывающий желание жить и бороться дальше. Пока вас стабилизируют, ваше состояние не ухудшается (**но не более 15 минут**). Средние последствия снимаются только лечением при надлежащем уходе. Они могут пройти сами, но это занимает огромное время, так что в рамках игры их можно вылечить только с помощью чародейской медицины.

4. **Тяжелые последствия** - все хиты были сняты, потом восстановлены и снова сняты в пределах боя. Или получены повреждения в состоянии среднего последствия.

Кости в кашу, внутренние кровотечения, серьезные ментальные травмы. То, что ставит вас на грань выживания.

Карточку последствия необходимо взять в лазарете.

Сражаться нельзя, использовать способности нельзя, перемещаться только очень медленно, сопротивляться каким-либо насильственным действиям (обыск, добивание и т.п.) нельзя.

Если за пятнадцать (15) минут тяжелые последствия не были стабилизированы любым другим персонажем, вы переходите в критическое состояние (**отсчет начинается с момента окончания боя, а не с момента получения карточки**). Стабилизация - это перевязка, проникновенный разговор, вызывающий ободрение, или, напротив, раздражающий и вызывающий желание жить и бороться дальше. Пока вас стабилизируют, ваше состояние не ухудшается (**но не более 15 минут**). Тяжелые последствия снимаются только лечением и надлежащим уходом.

5. **Критическое состояние** - тяжелые последствия, которые никто не лечил, последствие заявленного добивания и т.д. Вы умираете и чувствуете это. Передвигаться можно только очень медленно и ползком, говорить не громче шепота. Вы не можете использовать никаких способностей или как-либо сопротивляться действиям, направленным на вас. Если вас добивают - критическое состояние длится пять (5) минут. Во всех остальных случаях - пятнадцать (15). Если за это время вас не стабилизировал другой персонаж (см. выше), то вы умираете. Пройдите на мастерку.

Добивание можно прервать. В этом случае ваше критическое состояние снова длится 15 минут. Заявить добивание заново - также можно.

Восстановление хитов

Во время боя хиты НЕ восстанавливаются сами собой. Их можно восстановить в бою артефактом или заклинанием.

Хиты восстанавливаются сами вне боёвки со скоростью 1 хит/15 минут.

Чтобы ускорить восстановление, можно обратиться на кафедру Чародейской медицины за лечением.

Последствия вы получаете за снятие хитов по правилам состояний (см. выше) вне зависимости от того, каким способом вы их потеряли:

Потеряли 1 хит = легкое

легкое + легкое (вне боя или во время боя) = среднее

Ушли в 0 хитов = среднее

Получили ранение после 0 хитов = тяжёлое

Восстановление маны

Мана в бою не восстанавливается сама собой, сколько бы времени вы не провели в бою.

Только лириумные зелья или специальные способности могут восстановить ману в бою.

Мана восстанавливается сама вне боёвки со скоростью:

У учеников и магов: 6 маны/15 мин (=24 маны/час)

Чародеи: 4 маны/15 мин (=16 маны/час)

Старшие чародеи: 2 маны/15 мин (8 маны/час)

Живой комментарий к правилам по боевке можно посмотреть здесь:

https://vk.com/video-171837692_456239027

В основе боевки лежит система с игры VHS (https://vk.com/vhs_2013), за что её авторам спасибо (МГ "...и животноводство!". Охзар, Ведьма, Кендер). Эта же боёвка применялась на игре "Долго и счастливо" и модифицировалась под применение магических способностей и спацабилкок мастерами Крайком и Ленораном (МГ "Золотой шар" и друзья) (<https://tales-noir.livejournal.com>). Благодарим за разрешение использовать ее на нашей игре.

Правила и принципы

Мироощущение персонажа состоит из **правил и принципов**.

Правила отражают отношения персонажа к **принятым в его окружении (внешним) правилам** и оформлены в виде шкалы, состоящей из семи возможных позиций (от -3 до +3). Ваше положение на шкале известно только вам. Соблюдение или нарушение правил позволяют вам перемещаться по шкале, а нахождение на той или иной позиции может давать некоторые эффеkты и способности.

Принципы — это **внутренние правила персонажа**, которые выбираются вами из списка принципов. Это те вещи, которые вы стараетесь исполнять даже наперекор внешним правилам. По ходу игры от принципов можно как отказываться, так и приобретать новые. Ваши принципы известны только вам. Принципы могут повлиять на ваше передвижение по шкале правил.

Каждый игрок начинает игру, находясь на той или иной позиции на шкале правил и имея несколько принципов или не имея их вообще.

Шкала правил

Наша шкала правил — шкала правил **андрастианина**, которая выражает ваше отношение к кодексам вашего окружения (Клятва храмовников, Правила безопасности магов, Обеты Церкви и т.д.) и отношение к религии. Нахождение на том или ином положении шкалы будет иметь игромеханические эффекты, которые будут написаны на карточках, и вызывать определенный отклик у мира. Помните, даже если ваш персонаж не согласен с этими правилами, они имеют свое определенное - и довольно важное - место в мире.

Шкалы для следующих Путям Предков и другим религиозно-философским течениям логически устроены так же, но имеют свои особенности в частности. Они будут разосланы отдельно.

Выглядит она так:

Нарушение правил			Позиция “на распутье”	Соблюдение правил		
-3	-2	-1	0	+1	+2	+3

МОДЕЛЬ. Это небольшое приложение к карточке игрока и в мире игры НЕ СУЩЕСТВУЕТ. Носите его при себе или храните там, где удобно, стараясь никому не показывать.

Передвижение по шкале отмечает ленточка, продетая через отверстие в карточке. Мы предполагаем, что только особенные поступки или обстоятельства могут повлиять на духовный путь вашего персонажа. Возможно, вы вообще ни разу не сдвинетесь с начальной позиции. Вероятно, многие совершат 1 или 2 перехода. Скорее всего, мало кто пройдет всю шкалу в нескольких направлениях (но и это тоже возможно!). Если эта шкала радует вас и разнообразит вашу игру, смело занимайтесь ею плотно - а если нет, она не мешает вам играть в своё удовольствие.

Передвижение по шкале правил

Нарушение ЛЮБОГО правила из списка отодвигает вас по шкале на одну (1) позицию влево вплоть до позиции -1. На позиции -2 и -3 можно попасть, лишь совершив действие из особого списка (см. “Описание позиций”). Если вы оказались на позиции -3 — пройдите на мастерку для дальнейших инструкций.

Исповедь у служителя Церкви, выполнение наложенной епитимьи или исполнение назначенного урока передвигает вас по шкале на одну (1) позицию вправо вплоть до +1. На позиции +2 и +3 можно попасть, лишь совершив действие из особого списка (см. “Описание позиций”). Если вы оказались на позиции +3 — пройдите на мастерку для дальнейших инструкций.

Описание позиций шкалы правил

0 — Вы находитесь на распутье. Для того, чтобы сдвинуться в сторону соблюдения правил,

поговорите к любым представителем Церкви и попросите наставить вас на путь истинный. Нарушение правил отодвигает вас на минусовую шкалу.

+1 — Вы обычный андрастианин (не важно, видимость это или от чистого сердца). Вы соблюдаете правила вашей общины (Устав для храмовников, Правила безопасности для магов) и не совершаете греховных поступков (поклонение иным богам, духам, демонам, использование магии во вред людям, гордыня, убийство, лжесвидетельство, воровство).

+2 — Вы исполняете правила общины и религии, но этого для вас мало, вам нужны более жёсткие правила, которые позволят вам стать лучше в собственных глазах. Вы принимаете **обет** и впредь следуете ещё и ему. Нарушение обета отодвигает вас на 1 позицию влево по шкале правил. Если вы нарушили обет, вы должны исповедоваться, получить епитимью и только после можете взять новый обет. Обеты вы получаете у вашего исповедника (он назначает их по своему разумению).

+3 — Вы исполняете правила общины, религии, свой обет и достигли такого уровня понимания своего пути, что вам больше не нужны принципы. Для внутренних правил нет необходимости, вы становитесь воплощением внешних правил. Чтобы перейти с позиции +2 на позицию +3 откажитесь от ВСЕХ своих принципов. Когда переходите на позицию +3, пройдите на мастерку для получения дальнейших инструкций.

-1 — Вы — грешник в глазах любого андрастианина. Вы нарушали правила общины, совершали грехи, негодные Создателю (поклонение иным богам, духам, демонам, использование магии во вред людям, гордыня, убийство, лжесвидетельство, воровство), не исповедовались. Но всё это поправимо, нужно лишь исповедоваться и исполнять епитимью.

-2 — Вы — грешник в глазах любого андрастианина. Вы нарушали правила общины, совершали грехи, а некоторые из них были очень **тяжкие**: человеческое жертвоприношение, слом и подчинение чужой воли (пытками или магией крови), добровольное, осознанное и несанкционированное выпускание демона в мир. Вы можете передвинуться с -1 на -2 по шкале правил, только если вы совершили что-нибудь из тяжких грехов.

-3 — Вы нарушали правила общины, совершали грехи, в том числе тяжкие, и в общем-то для вас уже совершенно нет границ и принципов. Чтобы перейти с позиции -2 на позицию -3 откажитесь от ВСЕХ своих принципов. Когда переходите на позицию -3, пройдите на мастерку для получения дальнейших инструкций.

Кодексы:

1. Клятва Храмовника

“Ныне вступая в Орден Храма Андрасте, пред лицом Её и Церкви я клянусь:

Чтить Пророчицу Андрасте и Церковь Песни Света превыше всего в мире, стать мечом в её руке и доспехом на её груди. Подчиняться всецело любому приказу моих старших братьев и сестер, что благословен Церковью. Защищать магов от мира и мир от магов, со всем милосердием и безо всякой жалости.

Я приношу эту клятву сейчас, и освободить от нее меня может только смерть, Церковь или возвращение Создателя. Да будет так!”

2. Правила безопасности мага

“Правила безопасности Круга Магов, одобренные и благословенные Церковью Песни Света:

1. Никогда и ни при каких обстоятельствах не использовать магию крови и кровь как источник силы.

2. *Никогда и ни при каких обстоятельствах не заключать договоров и сделок с демонами и другими сущностями Тени.*
3. *Никогда и ни при каких обстоятельствах не покидать Круг без дозволения Церкви Песни Света и сопровождения рыцарей Ордена Храма Андрасте.*
4. *Подчиняться старшим в иерархии Круга Магов и решением Конклава Старших Чародеев.”*

3. Обеты Церкви

“Ныне вступая в Церковь Песни Света, я клянусь:

Чтить Пророчицу Андрасте и Создателя превыше всего в мире, стать голосом в Их хоре и словом в Песне Света. Хранить верность Создателю (Андрасте), как единственному супругу (супруге), не разделять более ни с кем ложа и дома. Давать наставление любой душе, что будет нуждаться в этом. Осуждать грехи, противные Создателю, и справедливо судить по законам Андрасте. Подчиняться старшим в Церкви, как почтительное дитя подчиняется родителям.

Я приношу эту клятву сейчас и да пребудет она вовеки нерушимой!”

Внутренние Принципы

На начало игры принципы выдаются мастерами каждому игроку из известного списка принципов. Они вносятся в аусвайс. Количество принципов - обычно один или два (1-2), но не более трёх (3). Исполнение, отказ от принципов и приобретение новых в большинстве случаев происходит на усмотрение самого игрока и не требует чиповки на мастерке. Новые принципы вы можете брать только из списка принципов. Если вы хотите взять новый принцип, найдите своего исповедника (или любого представителя Церкви) и попросите исповеди, в которой чётко обозначьте, какой принцип вы отныне будете соблюдать.

Вы отказываетесь от принципа, когда, очевидно, нарушаете его.

Список принципов:

- Справедливость (я готов судить других, наказывать виноватых и оправдывать невинных. Нарушение - осознанно проявить несправедливость)
- Терпение (я готов упорно стремиться к результату, сколько бы времени ни понадобилось. Нарушение - сорваться, пойти быстрым путем)
- Милосердие (я готов бескорыстно помогать тем, кому нужна помощь, даже если они этого не просят. Нарушение - проявить жестокость или равнодушие)
- Целомудрие (я готов строго блюсти нравственную чистоту и отринуть плотские страсти. Нарушение - отдаться страстям и желаниям.)
- Неподкупность (я готов отказаться от личной выгоды ради следования долгу сердца. Нарушение - сознательно избрать личную выгоду)
- Возмездие (я готов никогда не оставлять зло безнаказанным. Нарушение - простить или смириться)
- Твёрдость (я готов отстаивать свои решения и убеждения перед любой силой. Нарушение - склониться перед чужой волей или обстоятельствами)
- Самоотверженность (я готов пожертвовать тем, что мне дорого, ради высшей цели. Нарушение - проявить себялюбие)
- Доблесть (я готов никогда не отступить в схватке с противником даже перед лицом смерти. Нарушение - отступить.)

- Честность (я готов никогда и ни в чём не лгать, даже если мне это выгодно. Нарушение - осознанно солгать)
- Скромность (я готов признать, что я ничем не лучше других, и отказаться от личной гордости. Нарушение - насладиться признанием других.)
- Прощение (я готов прощать ошибки и обиды от других. Нарушение - отомстить.)
- Безжалостность (я готов отказаться от жалости к другим ради высшей цели. Нарушение - пожалеть и простить.)
- Непокорность (я готов никогда не склоняться перед другими, даже если они выше меня. Нарушение - признать чью-либо волю над своей.)
- Любовь (я готов полностью отдать своё сердце идее, персоне или божеству. Нарушение - разочароваться или пренебречь объектом любви)
- Служение (я ставлю кого-либо или что-либо выше себя и посвящаю свою жизнь служению этому. Нарушение - взбунтоваться.)
- Непримируемость (я готов к постоянной борьбе с тем, что не устраивает меня в мире. Нарушение - смириться)
- Власть (я готов сделать всё для того, чтобы влиять на других и распоряжаться ими. Нарушение - признать кого-то окончательно выше себя и подчиниться.)
- Познание (я готов стремиться к новым знаниям и опыту. Нарушение - отказаться от урока.)
- Сомнение в авторитетах (я готов всегда спорить со старшими и отстаивать свою правоту. Нарушение - уступить авторитету)
- Разум (я готов всегда обдумывать свои и чужие действия и искать в них истину. Нарушение - поступить импульсивно, поставить страсти выше разума)

Замечания

- ❖ *Ваше нахождение на плюсовой части шкалы не значит, что вы никогда в жизни не нарушали правила. Просто, если нарушали, вы каждый раз, как добропорядочный андрастианин, исповедовались в этом и исполняли епитимью.*
- ❖ *В норме любое нарушение правил отодвигает вас по шкале на 1 позицию влево, но если вы считаете, что нарушение чего-то (например, совершение тяжкого греха в положении +1) должно отодвинуть вас на больше позиций — смело двигайтесь во имя драмы!*

Общие правила по магии

Это знания, доступные всем магам, храмовникам и служителям Церкви данного Круга, поскольку все они так или иначе встречались в своей жизни с магией и её проявлениями.

1. Что такое магия и откуда она берётся?

Магия - способность изменять мир по своему желанию - берёт своё начало из Тени, измерения, где обитают духи и которое посещают эльфы и люди, когда спят (про гномов говорят, что снов они не видят). При этом магия привлекает существ с другой стороны завесы, что приводит к большому риску стать одержимым демоном. Маг, телом которого завладел дух, становится искажённой сущностью, монстром, известным как одержимый. **Одержимые бывают явные и скрытые. Явные - это жуткие и агрессивные порождения Тени. Ничего человеческого в**

них очевидно уже нет, их лица искажены, тела деформированы, и больше напоминают некую помесь демона и человека. А вот скрытые одержимые могут ничем не отличаться от себя прежних на вид и по поведению. Выявлять таких крайне трудно, но не невозможно. Чаще всего они не могут ни в какой форме сообщить о своей одержимости, если их вынуждают (например, пыткой) с ними случается припадок падучей, с корчами и судорогами. Другим фактором является общеизвестный факт - даже слабые маги, став одержимыми получают огромные магические возможности, используют заклятия, которыми раньше не владели, быстрее регенерируют ману или показывают огромные её объемы. Еще одержимые могут невероятно легко залечивать раны, поднимаясь после боя практически без последствий.

Маги не рождаются со способностью использовать магию. Талант обычно проявляется в период полового созревания, и у каждого проявляется по-своему. Признаки могут быть малозаметными, такими как внезапное изменение цвета глаз, или ярко выраженными, такими как случайное сотворение огня. Манифестации способностей могут предшествовать и видения, и странные сны. Так или иначе, первое проявление магического таланта приводит мага в замешательство, а иногда приводит и к чьей-нибудь гибели - ведь новопробужденные маги не умеют себя контролировать. Бывает и так, что потом в Круге они учатся этому годами и при этом у них всё равно **случаются спонтанные выплески магии**. Выплески могут быть и совершенно безобидными, и нанести лёгкие или средние повреждения. Это повод для проверки на одержимость, но совершенно не повод для немедленного связывания по рукам и ногам - так бывает, магу самому после этого, скорее всего, потребуется помощь.

МОДЕЛЬ. На игре есть словесный маркер “воздействие”. Применять его могут строго те персонажи, у которых это прописано в аусвайсе, и только по определённым поводам (триггерам). После этого срабатывает эффект заклинания, которое называет маг. Это не является началом боевого взаимодействия. Если вы успели целиком услышать слово “воздействие” - эффект на вас заведомо сработает. Важно: “Воздействие” НИЧЕМ не похоже на привычную всем магию и не распознаётся как магия.

За пределами Империи Тевинтер несанкционированное использование магии часто вызывает переполох. **Обычным делом является проявление страха и агрессии по отношению к магу**, только что открывшему свои способности, и многочисленные рассказы о юных «ведьмах», убитых по обвинению в недавнем неурожае, тому подтверждение.

Количество магии, которым способен оперировать каждый конкретный заклинатель (известно, что оно может быть разным), измеряют в единицах маны. **Иногда случается так, что маг расходует весь свой запас маны. Пока не восстановится хотя бы некоторое её количество, он не способен колдовать и испытывает слабость и недомогание.**

2. Какая бывает магия?

С помощью магии можно делать самые разные вещи, перечень которых, впрочем, ограничен. В том числе матерью нашей Церковью.

БОЕВАЯ МАГИЯ. Практически любую магию можно применить в бою или во время боя - но так уж получается, что такая распространённая магия стихий в основном используется именно для того, чтобы кого-то покалечить.

ЦЕЛИТЕЛЬСКАЯ МАГИЯ. Здесь всё просто - маги могут исцелять. На фронте это сейчас очень высоко ценится, поэтому в Грозовой Башне осталось не так уж много целителей, многие получили направление в ставку Священной коалиции. Говорят, что это довольно редкая способность, с ней надо родиться, а учиться такой магии у кого-то - очень долго и сложно. Довольно распространённым видом магии, впрочем, целительство является в кланах долийских эльфов.

ЭЛЬФИЙСКАЯ МАГИЯ. Весьма загадочна, почти не изучена, непонятно вообще, точно ли она существует. Эльфы-долийцы совершенно не хотят ею делиться добровольно, а те из них, кто по какой-то причине попадает в круги магов, ей не владеют (или успешно скрывают).

РИТУАЛЫ И СОЗДАНИЕ АРТЕФАКТОВ. Очень полезные не только для магов области применения чар. Маг может создать кольцо, которое тебя исцелит в бою - или которое поразит твоего врага обжигающими искрами. Артефакты создаются с помощью ритуалов... а это совершенно отдельная, сложная область магического знания. Маги-ритуалисты чертят узоры и схемы, вкладывают в ритуал энергию - и, например, вызывают демона с той стороны Завесы. Вызывать демонов (под присмотром храмовников, конечно) - можно. Заключать с демонами сделки - нельзя.

ЗЕЛЬЕВАРЕНИЕ. Энергия магов может также превратить отвар из трав в целительное зелье. Или в опасный яд. Или в что угодно ещё, что вы выпьете, а потом испытаете на себе чудодейственный эффект. Травы для зелий выращиваются специально или собираются в ближайшем подлеске, главное - знать, как их смешивать и что от чего помогает. Самое известное зелье - конечно же, лириумное. Оно позволяет магам и храмовникам восстанавливать силы. Именно зельевары создают эти зелья.

НЕКРОМАНТИЯ. Область магии, о которой часто идёт дурная молва. Манипуляции с мертвыми телами и мертвыми душами вызывают содрогание у многих - не потому, что это запрещено, а потому что это жутко. Ведь чтобы поговорить с призраком умершего, надо призвать его с той стороны. Ни у кого нет твёрдого, подкрепленного фактами знания о том, не отрывает ли некромант душу умершего от Трона Создателя...

МАГИЯ КРОВИ. Официально запрещенная и Белой, и Чёрной Церковью ветвь магии. Причины запрета просты: магия крови позволяет манипулировать чужим сознанием, вызывает редкие болезни и служит для демонов таким мощным маяком, что редкий маг крови в конце своего пути не становится одержимым. Человеческие жертвоприношения, которые практикуются магами крови, - это ужасно для сознания андрастианина, даже если он совсем не добропорядочный.

Известные всем заклинания:

Магический щит - защищает мага от любых атак

Магическая стрела - разряд энергии, который летит подобно стреле и наносит сравнимый урон

Исцеление - снимает боль и восстанавливает здоровье раненого

Конус огня/холода - руки заклинателя испускают конус огня или холода, который наносит ощутимый урон и травмы. Дружественного огня (и холода) следует остерегаться.

3. Почему надо бояться демонов и что о них известно?

Демоны - злонамеренные духи Тени, воплощающие негативные эмоции, которыми они и питаются. Это может быть гнев, голод, желание, гордыня. Обычно чем сложнее эмоция, тем сильнее демон ею питающийся. Однако бывает и так, что простая эмоция гнева порождает невероятно сильного демона, если тому сопутствовали какие-то из ряда вон выходящие обстоятельства (например, если этого демона гнева породила история долгой кровной вражды). **Все демоны, живущие в Тени, стремятся попасть в материальный мир.** Но существовать в ней длительное время без физического тела они не могут, поэтому стараются найти себе носителя и взять его под контроль. **Маги привлекают демонов особенно сильно из-за их дара менять реальность.**

Если демон захватил власть над телом носителя и уже проявился в реальности, то носителя лучше всего убить и провести обряд огненных похорон, как и принято в Орлее, Ферелдене и Вольной Марке. Без храмовников при убийстве одержимого, как правило, не обойтись - ведь он будет пользоваться магией, получив к ней доступ.

Что известно о демонах:

Существуют мелкие демоны - так называемые фантомы, - и крупные (как демон гнева). Крупные воплощают какую-либо негативную эмоцию, мелкие же в принципе просто стараются навредить. Оба вида этих демонов опасны и могут нанести вам непоправимый урон. Безопасных демонов не бывает.

ЧАРОДЕЙСКАЯ МЕДИЦИНА

На этой кафедре вас вылечат от последствий боя или иных взаимодействий с окружающими - с помощью зелий, ритуалов и правильного ухода.

Получить последствия, отягощающие жизнь, можно несколькими способами - например, поучаствовать в бою и быть раненым, неудачно провести ритуал, сходить в Тень и вернуться оттуда с последствиями для здоровья. После боя вы берёте карточку последствия в лазарете, во всех остальных случаях вам выдаёт её (или говорит, где взять) игротехник.

Последствия делятся на лёгкие, средние и тяжелые.

Лёгкие последствия вы получаете, если с вас сняли хотя бы один хит (даже если в этом же бою вас вылечили - всё равно считается). Для отыгрыша этих последствий вам понадобится только воображение - решите, что с вами, и отыгрывайте. Отлично подойдут головная боль, ушибы, порезы, ссадины, головокружение etc. За 30 минут легкое ранение проходит само, но если обратиться на кафедру чародейской медицины - там могут дать выпить зелье, которое решит вашу небольшую проблему мгновенно. Во всяком случае, так говорят.

Ввязались в ещё один бой в этом состоянии, решив, что лечатся от ссадин только слабаки? В случае потери хотя бы одного (1) хита идите после боя в лазарет за **средним** последствием.

Если вас доведут до тяжёлого последствия - идите уже за тяжёлым :)

Средние последствия вы также получаете, если ваши хиты в какой-либо момент (в бою — в конце фазы осознания) опустились до нуля (0).

Тяжёлые последствия вы получаете, если в бою ваши хиты **повторно** опустились до нуля (0) к концу фазы осознания (вас вылечили, а потом снова уложили), если вы вступили в бой в состоянии среднего последствия и получили повреждения (потеряли 1 хит к концу фазы осознания), либо при незавершенном добивании.

Карточки со средними и тяжёлыми последствиями находятся в лазарете. Выбирайте из стопки, руководствуясь здравым смыслом, и не показывайте карточку никому, пока вас не вылечили. Вместо этого обозначьте тяжесть своего состояния для лекарей словесным маркером “**мне плохо**” (среднее последствие) или “**мне ОЧЕНЬ плохо**” (тяжелое последствие).

Последствия развиваются, как правило, в несколько стадий. **Каждая стадия продолжается 15 минут**. Для каждой стадии в карточке указаны симптомы, которые мы ультимативно рекомендуем отыгрывать как можно красочней. Это важно для медиков, которые будут вас лечить.

Впрочем, до лазарета нужно ещё дожить. Чтобы последствия, полученные вами в бою, не развивались немедленно, вам понадобится **стабилизация**.

Стабилизировать вас и доставить к медикам может кто угодно.

Стабилизация - это быстрая перевязка, проникновенный разговор, вызывающий ободрение, или, напротив, раздражающий и вызывающий желание жить и бороться дальше. Пока вас стабилизируют, ваше состояние не ухудшается (**но не более 15 минут**).

Дальше вам понадобится уход, диагностика и непосредственно лечение.

Ухаживать за больным может только Лекарь (специальная небоевая способность).

Вылечиться можно двумя способами:

1. Вам дали верное зелье и за вами постоянно ухаживали.

Чтобы узнать, верное ли лекарство вы приняли, загляните в поле своей карточки последствия, где записан верный код лекарства сверьте его с кодом зелья, если все верно - вы вылечились. Если нет, продолжаете страдать. **Порядок стихийных пар** (но не стихий в паре!!!) в коде лекарства **не важен** (то есть Земля-Вода Огонь-Воздух и Огонь-Воздух Земля-Вода - одно и то же!)

Ни при каких условиях не сообщайте код никому!

Важно, чтобы в процессе диагностики и приготовления зелья вы **получали необходимый уход** (в форме угощения, обработки ваших ран и повреждений или беседы). Чтобы уход был эффективным, он должен продолжаться не менее пяти (5) минут. Если на любой стадии последствия вы не получили хотя бы пятиминутного ухода, **следующее зелье** (даже правильное), которое вы примете, **не подействует** на вас. А прежде чем дать вам еще одно зелье, необходимо ухаживать за вами в течение хотя бы пяти (5) минут, **иначе оно тоже не подействует**.

Если же уход был обеспечен, а зелье верно, вы полностью исцелитесь.

ВАЖНО! Пока за вами ухаживают, **последняя стадия** вашего последствия не заканчивается. Ваше состояние при этом не ухудшается, но и не улучшается. Если последнюю стадию вашего последствия продлили с помощью ухода, она закончится, как только вы останетесь без ухода минимум на **пять (5) минут**.

2. Вы прошли все стадии своего последствия (последняя стадия закончилась). В этом случае вы исцелитесь, но это будет стоить вам дорого — вы навсегда получите **необратимое последствие**, указанный в карточке вашего последствия отдельно.

Пример такого последствия — ваш максимум хитов навсегда снижается на 1.

Доверяйте полученным карточкам и своему лекарю.

Известные зелья:

Зелье исцеления - снимает боль, восстанавливает утраченное здоровье.

Зелье лириума - восстанавливает силы магов. Храмовники же принимают особый лириумный порошок.

КАФЕДРА РИТУАЛИСТИКИ И АРТЕФАКТОЛОГИИ

Здесь умеют зачаровывать предметы, создавать филактерии и вкладывать чары в ритуальные чертежи. Ритуалы создают особое пространство и особые условия, в которых чары работают тем или иным образом (и иногда работают так, как не работают никакие заклинания). Нужно вызвать духа, но такого заклинания не существует? Это умеют ритуалисты.

Все маги, храмовники и служители церкви знают, что:

1. Прервать ритуал всегда хуже, чем довести его до конца - даже если это ритуал призыва опасного демона без какой бы то ни было защиты.
2. Провести ритуал может любой маг, но гарантировать относительную безопасность и благополучный исход ритуала могут только маги-ритуалисты. Для этого нужен правильный чертёж или схема.
3. Ритуалы магии крови всегда опасны по определению.
4. Ритуалы всегда требуют вложения чистой энергии (например, лириума или маны).
5. Некоторые ритуалы имеют отсроченное действие.
6. Ритуал - это когда маг что-то начертил, что-то произнёс, а потом всё так и случилось.

МОДЕЛЬ:

Ритуалы творятся с помощью одностороннего белого малярного скотча и/или верёвок белого/светлого цвета и/или чего-нибудь еще, что изобразит рисунок в пространстве (чертежи и схемы должны быть хорошо видны при неярком освещении). Те, которые не требуют нахождения человека в круге, могут быть начерчены на листе бумаги. Круг, выложенный из камней, тоже подойдёт.

Если вы нашли в помещении или на какой-то поверхности следы чего-то подобного - здесь, возможно, творился ритуал! А некоторые маги и храмовники даже могут определить, к какой сфере магии ритуал относился.

Примечание: Приличные ритуалисты всегда убирают за собой.

Известные ритуалы:

Истязание - испытание будущих магов, которые они проходят в Тени.

Усмирение - полное отрезание от Тени (побочный эффект - потеря эмоций, желаний, сновидений)

Создание филиактерии - для каждого мага, **прибывшего в Круг**, делается амулет с каплей крови, по которой его можно будет найти.

Призыв демона - делает ровно то, что указано в названии ритуала.

АРТЕФАКТЫ

Общие знания:

Артефакт - это предмет, напитанный эссенцией духа или демона, позволяющий своему обладателю производить магический эффект, даже не зная нужного заклинания. Большинство артефактов доступны только магам, но возможны исключения.

Артефакты обычно требуют расходования маны, но могут обладать и собственным - иногда довольно большим - запасом маны.

Некоторые артефакты срабатывают ограниченное количество раз.

Артефакты требуют настройки на того, кто будет ими пользоваться. Для этого существует специальный ритуал настройки (см. ниже)

Пользоваться артефактом, который настроен на кого-то другого, а не на вас, **НЕЛЬЗЯ**.

Быть артефактом может любой предмет (чаще всего - выглядящий довольно загадочно), на который помещаются магические знаки (руны). Руны выглядят как **ОЧЕНЬ** странные буквы/символы. Их нельзя перепутать ни с чем.

Известные артефакты:

Посох Первого чародея - устанавливает особенную связь Первого Чародея с Башней Круга, усиливает его магию.

МОДЕЛЬ:

К каждому артефакту приложена карточка с описанием. Там сказано, по каким условиям работает артефакт и чего он требует (а также возможные побочные эффекты).

*Артефакт вы носите при себе или на себе, а карточку - отдельно. Карточка не существует в мире игры, но не имея на руках этой карточки, вы не можете пользоваться артефактом. Ритуал настройки позволяет вам эту карточку **ПОЛУЧИТЬ**.*

Иными словами, если вы украли артефакт, то вы не сможете им пользоваться, пока его на вас не настроют.

На артефакт нанесены руны, которые вы можете прочесть только если у вас есть знание рун.

ИССЛЕДОВАНИЕ ТЕНИ

Проникнуть в царство Тени во плоти, как знают все, невозможно. Но маги с помощью особого ритуала могут проходить в Тень, полностью сохраняя ясность сознания, свободу воли и память о том, кто они такие и зачем сюда пришли. В Тени можно добыть редкие и уникальные знания, в том числе - огромной исторической давности. Ещё в Тени можно столкнуться с демонами - но исследователи Тени изучают демонов с огромной тщательностью и хорошо подготовлены к встрече с ними в Тени.

Мы благодарим за помощь и разрешение использовать модель снов МГ игры "Осенью в Сеуте" - Тиль, Рейста и Мишу Лебедева (<https://vk.com/club68215054>)

Тень - мир снов и духов, непостоянный и колеблющийся, отделенный от мира материи мистической Завесой. Он непостоянен, его законы меняются, и единственной константой остается то, что все его места равноудалены от Черного Города, который иногда можно увидеть там где-то вдалеке.

Тень бывает Ближняя и Глубокая. В Ближней Тени можно встретить наиболее значимые следы недавних событий, призраков и слабых демонов. В Глубокой Тени... можно встретить всё что угодно, начиная от могущественных демонов и заканчивая призраками героев позапрошлого века. Спящие люди и эльфы соприкасаются обычно только с Ближней Тенью.

Маги связаны с миром Тени значительно теснее всех живущих, а потому могут отправляться туда в специальном контролируемом сновидении, позволяющем действовать в Тени, полностью осознавая себя и мир вокруг. Делается это с помощью проведения специального ритуала, о котором осведомлены специалисты с кафедры Исследования Тени и некоторые другие знатоки.

Однако, в Тень отправляются не только лишь сознания магов, но и разумы всех живущих. Чаще всего, по пробуждению это путешествие попросту не запоминается, но бывает так, что снится особенно сновидение, оказывающее влияние на живущего и крепко впечатывающееся в память.

МОДЕЛЬ.

*Как это происходит? Когда вы ничем особо не заняты, к вам **МОЖЕТ** подойти мастер или игротехник и сообщить, что ваш персонаж захотел подремать. Не надо специально ожидать, что к вам придут, вполне может так быть, что вашему персонажу не приснится за игру ни одного сна. Тем не менее, если к вам подошли, то у вас есть два варианта. Если вы на самом деле сейчас активно заняты в процессе игры и не хотите отвлекаться, то вы можете отказаться смотреть сон и пойти дальше заниматься своими делами. Возможно, он приснится вам позже, возможно, нет. Если вы решаете смотреть сон, то вашего персонажа сморила дрема, вы надеваете белый хайратник и идете следом за игротехником в спецлокацию Тени. В мире игры ваше тело нельзя найти и как-либо с ним взаимодействовать, сон вас нашел в укромном и незаметном уголке Башни.*

*Когда вы оказываетесь в Тени, вы получаете некую вводную, которую следует считать тем, что ваш персонаж воспринимает как реальность, пока находится внутри сна. Персонаж **НЕ***

ЗНАЕТ, что он спит, пока ему прямо об этом не скажут. В какой-то момент внутри сна вам сообщат, что вы можете проснуться. После этого вы возвращаетесь в свою комнату, снимаете табличку и выходите играть дальше. Ваш персонаж ПОМНИТ сон полностью, но никакие предметы из сна вынести нельзя. Как ваш персонаж относится к увиденному, решать вам. Если какая-то вещь из тех, что у вас с собой или в комнате в то время, как вы ушли в сон, занимает ваши мысли, она может быть у вас во сне, как ее сонная копия. Даже если во сне эта вещь была разрушена, отнята или утеряна, в реальности с ней ничего не происходит. Если вы не осознавали сон, то все полученные во сне последствия проходят с пробуждением, кроме случаев, когда игротехники сказали вам обратное. Если вы понимали, что находитесь в Тени, то все полученные последствия остаются с вами, и на выходе из Тени нужно будет взять специальную карточку.

Также, если ваш персонаж много думает о какой-либо теме, пытается что-то вспомнить и вообще погружен в некую тему, вы можете решить, что в ближайшее время ему приснится сон на эту определенную тему. Для того, чтобы это случилось, найдите ближайшего мастера или игротехника и сообщите ему или ей об этом. Если будет техническая возможность, в ближайшее время вы ощутите непреодолимый приступ дремоты.

Правила по сексу

В нашей игре секс - это в первую очередь про понимание, про пусть, возможно, и не слишком удачную, но попытку принять партнера таким, какой он есть, и показать себя не пряча, не утаивая чего-либо, таким, как ты есть. Это акт взаимной искренности и выражение любовных чувств. Или, наоборот, попытка уйти от искренности и предаться плотской страсти без каких-либо взаимных обязательств.

Само собой, процесс должен происходить наедине. Вы можете заранее позаботиться о том, чтобы в помещение не вошли, с помощью универсальных ключей (они есть у Преподобной матери, Канцлера, Командора и адъютантов, а также у Первого Чародея) - если это помещение в принципе возможно запереть.

Как происходит секс?

Можно сидеть, стоять, лежать, как вам удобнее. Возьмите друг друга за руки. Посмотрите друг другу глаза в глаза. Все время, пока вы будете заниматься этим, не разрывайте контакта рук и не теряйте контакта глаз. Это не значит, что надо просто схватить и держать. Именно контакт рук и есть модель секса. Стараетесь ли вы обхватить ладонь партнера, касаетесь ли кончиками пальцев его запястья, все это и есть секс на нашей игре.

Есть три уровня доступности/открытости/приемлемости:

1. В контакте участвуют лишь кисти рук, не затрагивая уже запястья.
2. Для физического контакта доступно все до локтя.
3. Все, что до плеча и подмышки, доступно для контакта в процессе секса.

Мы вводим эти уровни потому что "некоторые любят погорячее", а некоторые нет. Вы всегда можете предложить партнеру перейти на более полный уровень или наоборот остановить партнера.

Все, что дальше первого уровня (про кисти рук) доступно ТОЛЬКО по обоюдному согласию. Тут надо уточнить, что когда оно по обоюдному согласию, то вообще доступно все в мире, и мастера не суют свой нос с советами в эту область личных отношений.

Важно уточнить что пока вы следуете предложенной модели отыгрыша секса, лучше не двигаться самому. Двигаются только руки.

Смотрите прямо в глаза партнеру, между вашими лицами должно быть расстояние не меньше ширины двух ладоней, но не больше длины вытянутой руки. Постарайтесь синхронизировать дыхание.

Представьте, испытайте те чувства, эмоции, которые ваш персонаж испытывает в предполагаемом акте. Отбросив всякое стеснение, дайте этим эмоциям проявиться у вас на лице, не прячьте их. Но ни в коем случае не отводите глаз от глаз/лица партнера. Смотрите на то, что происходит с его лицом.

Когда/если вам покажется что молчание уже неуместно, или вам без слов не сосредоточиться на эмоциях, Вы можете коротко и емко описать свои чувства, эмоции связанные с происходящим сейчас, или же с тем, что вас сильнее всего мучает, беспокоит, радует в вашей жизни судьбе, в ваших отношениях, нечто бьющееся у вас в голове. Например «как же я устал от одиночества!», или «я докажу тебе, что я лучший», или «мы все умрем завтра, так зачем страдать!» и т. д. Под “произнести” мы имеем в виду все что угодно — шепнуть, сказать, выкрикнуть, прошептать, именно так как оно звучит там у вас в голове и как оно выражает испытываемое вами. Ваш партнер вам отвечает своей фразой, и так дальше по вашему желанию. Очередность тут совершенно не важна. Все, что вы сказали и услышали, остается в вашей памяти как мысли, ощущения, обрывки понимания себя и другого.

Когда ваше внимание, сосредоточенность на своих эмоциях и эмоциях партнера начнет ослабевать — заканчивайте процесс. Просто отпустите руки.

После секса вы ощутите желание поговорить об этом. Вернее, о некоей теме, которая беспокоит вас сейчас, является важной и актуальной. Излейте душу. Этот разговор должен быть искренним, даже если к партнеру вы на самом деле ничего не испытываете (в этом случае вы можете так ему и сказать).

Учтите - если вы после секса сообщили партнеру некую важную секретную информацию, то он вполне может воспользоваться этими знаниями после того, как вы закончите.

Сексом можно заниматься даже в состоянии ранения (легкого или среднего последствия, но НЕ тяжелого). Это не излечит вашего персонажа, но и не ухудшит его состояние. Однако не забывайте, что раненый персонаж слаб и испытывает сильную боль, о которой он, конечно, может ненадолго забыть в потоке страсти, но затем боль и все сопутствующие симптомы возвращаются.

Изнасилований на игре нет.

Групповой секс:

Возможно, что на этой игре он вам понадобится. Когда в сексе больше двоих участников, вы встаете/садитесь/ложитесь так чтобы всем участникам было видно всех, и касаетесь руками рук

других участников. Пусть одна ваша рука касается руки одного участника, а другая - другого. Затем вы устанавливаете контакт взглядов с одним из партнеров. В процессе, через некоторое время дающее вам возможность уже прочувствовать взгляд, и обменяться несколькими фразами с первым партнером, вы, не теряя контакта рук, находите взгляд уже другого партнера и повторяете с ним обмен репликами. И так далее. Не обязательно, попробовав всех, прекращать процесс. Любой может выйти из оргии до того как она закончится, просто отойдя от остальных.

Если вас всего трое, можно не меняться партнерами, а одновременно всем держаться за руки и смотреть вдвоем на одного.

Да, разговаривать по душам тоже придётся всем вместе, в порядке очереди.

Правила по допросу

Допрос - это в первую очередь разговор. Игровой обмен репликами, вопросами-ответами, убеждение и попытки ответить на вопрос не полностью, утаить что-то и убедить допрашивающего в том, что вы рассказали всё, что знаете. Иногда на этом можно остановиться, если храмовник найдёт чем надавить на допрашиваемого (или чем его подкупить) без применения пыток и будет уверен, что ему ответили полностью. Здесь всё на усмотрение самих игроков и на искренность персонажей.

Но действительно важные сведения, которыми персонаж делиться не хочет, не может и вообще не намерен, можно вытянуть из него против его воли, сломав персонажа под пыткой. В этом случае отыгрывается отнюдь не только разговор. Применять РЕАЛЬНЫЕ физические воздействия на игрока в случае пытки нельзя, потому что в этом нет необходимости: **пыткой занимается специальный палач Грозовой Башни (игротехник)**, который делает все те неприятные вещи, которые вы представляете при словах “средневековый допрос”. У палача есть метаигровая информация о том, чего с вами нельзя делать по жизни и чем нельзя пугать. Еще у него есть набор инструментов и должностные инструкции о том, как должна проходить пытка.

Следовательно, чтобы начать модель пытки, сперва вы должны послать кого-то из усмиренных за палачом, уточнив, кто именно сегодня будет его клиентом. Как только палач прибывает (в течение полчаса), допрос можно начинать.

Каждый **храмовник** знает, что:

1. Пытка проводится в несколько подходов. Каждый подход длится ровно 1 минуту и отмеряется песочными часами (это допустимо и безопасно, иначе некого будет потом допрашивать).
2. Цель пытки - сломать волю, но не личность, навредить, но навредить не слишком сильно. Поэтому специалист должен знать, когда остановить палача.
3. Каждый подход пытки приближает персонажа к тому, чтобы сломаться. Допрос с действительно правдивыми ответами на вопросы дознавателя будет доступен на определенном уровне слома.

4. Если пытка продолжается после того, как воля сломана - допрашиваемый выпадет в транс и будет согласен на всё, что вы ему скажете или предложите, признается во всём, даже самом нереалистичном. Если продолжить пытку после этого - персонаж потеряет сознание. А еще - может стать добычей демона. По возможности избегайте этого.
5. Палач будет продолжать пытку, пока вы не скажете ему остановиться.
- 6. Пытать можно только здорового. Раненого или больного нужно вылечить, прежде чем пытать.**
- 7. Ни один храмовник не будет так же хорош в допросах, как храмовник-дознатель.**
- 8. Допрос всегда проводит только ОДИН дознаватель.**

Вот как это выглядит модельно.

В аусвайсе каждого персонажа есть цветная шкала воли, которая работает только для допросов с пыткой. Пытка начинается с первой зоны этой шкалы - с зелёной. Здесь применяются игротехнические аналоги сравнительно лёгких воздействий - окунания в холодную воду, удерживание ладони над свечой, нанесение небольших порезов и тд. Эти воздействия можно терпеть и в принципе переносить относительно спокойно (все воздействия при этом остаются абсолютно игротехническими и антуражными - поэтому, пожалуйста, пугайтесь пыток, в мире игры это довольно страшная вещь, даже если палач ставит перед вами свечу на батарейках). У каждого персонажа в аусвайсе отмечено, сколько подходов (=сколько минут) он может выдержать в каждой зоне, пока не перейдёт в следующую. Пытки в каждой следующей зоне становятся более жестокими. Потом наступает слом воли.

Пример шкалы воли (у всех она будет разная):

Зелёная зона Дискомфорт Можно терпеть, стиснув зубы Можно врать <i>Вы ПОНИМАЕТЕ, что вам говорят</i> <hr/> 2 подхода	Жёлтая зона Боль, ужас Трудно говорить Можно врать <i>Вы ПОНИМАЕТЕ, что вам говорят</i> <hr/> 2 подхода	Оранжевая зона Сознание ясное Воля сломана Врать нельзя <i>Вы ГОТОВЫ ОТВЕЧАТЬ на вопросы</i> <hr/> 1 подход	Красная зона Истерика, шок, сознание спутано Делаете и подтверждаете всё, что прикажут Вам ВСЁ РАВНО <hr/> 1 подход	Чёрная зона Это наконец закончилось Потеря сознания
--	---	---	--	--

В зелёной и жёлтой зоне допрашиваемый может врать, юлить, отвечать неполно, притворяться и т.д. Но факт допроса ему полностью понятен и скорее всего пугает. В оранжевой зоне - когда воля сломана - допрашиваемый в ясном сознании отвечает на вопросы полно, чётко и ясно. Отвечает именно на те вопросы, которые заданы. Здесь не получится хитрить (только если нет специальной, редчайшей способности). Персонаж выпадает в транс, может только отвечать на вопросы дознавателя, делать ничего не может.

В красной зоне допрашиваемому уже абсолютно всё равно, что вы ему говорите. Он согласен на всё, продаст вам кого угодно, покажет все свои тайники, отведёт к потайной двери, отдаст кровомагический нож и т.д. Правда, стоит помнить, что он уже не в себе и необязательно предоставит вам полную и точную информацию.

Во время пытки персонаж БЕЗ НАВЫКА “ДОЗНАВАТЕЛЬ” может задать допрашиваемому НЕ БОЛЕЕ ТРЁХ смысловых вопросов (всего). Смысловой вопрос отделяется от общеантуражного общения маркером "Вопрос". Неважно, просите вы описать свою жизнь или задаете прямой вопрос, на который можно ответить “да” или “нет”. В одном шаге допроса нельзя задать один и тот же смысловой вопрос дважды.

Шкала допроса также связана со шкалой правил.

Допрашиваемые, которые дошли до уровня +2 на своей шкале правил, могут продержаться в одной любой зоне по выбору игрока на 1 подход больше.

Допрашиваемые, которые дошли до уровня -2 на своей шкале правил, могут 1 раз СОВРАТЬ в оранжевой зоне при ответе на 1 вопрос, кроме модельного.

Почему это важно? Потому что **отыгрывать** слом или то, что вы уже приближаетесь к потере сознания, можно хоть начиная с зелёной зоны. Допрашиваемый может делать вид, что переносит пытку гораздо хуже, чем на самом деле.

Способность “Дознаватель 1/2” даёт возможность задать на 1/2 смысловых вопроса больше, чем может обычный храмовник (или не-храмовник, если почему-то вдруг такому персонажу дали провести допрос). Это значит, что Дознаватель 1 может задать всего 4 смысловых вопроса во время пытки, а Дознаватель 2 - целых 5 вопросов.

Также Дознаватель 1/2 раза за допрос может задать МОДЕЛЬНЫЙ вопрос ИГРОКУ, в какой зоне он сейчас находится, и получить ПРАВДИВЫЙ ответ.

Это выглядит так:

“Спрашиваю тебя как дознаватель - ты понимаешь, что я говорю?”

В зеленой и желтой зоне игрок и персонаж ОБЯЗАН ответить: “Конечно, я понимаю”.

В оранжевой зоне (И ТОЛЬКО В НЕЙ) игрок и персонаж отвечает: “Я ГОТОВ ОТВЕЧАТЬ на ваши вопросы”. Воля персонажа сломана, он находится в трансе и может только отвечать прямо и правдиво на вопросы дознавателя, всё остальное не имеет значения.

В красной зоне игрок и персонаж отвечает: “Мне ВСЕ РАВНО” - и это правда так. Персонаж согласится со всем и на всё, что вы скажете, сделает что угодно, лишь бы пытка закончилась.

После пытки игротехник-палач сообщит допрашиваемому, сколько у него осталось хитов и какое последствие наступит. Может понадобится помощь медиков. Ещё 1 час после пытки данного персонажа пытать нельзя, ибо при первом же подходе он попадает в чёрную зону и теряет сознание - от ужаса и истощения.

Помните, что для андрастианина сломать чужую волю - это тяжкий грех, требующий серьезного искупления.

Правила по обыску и тайникам

Обыск персонажа может производиться либо по согласию обыскиваемого (маг не должен сопротивляться храмовнику или служителю Церкви, если тот желает провести обыск), либо применяться к раненому в 0 хитов и тяжелее, либо к удерживаемому.

Обыск может проводиться двумя способами по договоренности между обыскиваемым и обыскивающим.

Первый: “пожизневый” обыск с доступностью всех зон человеческого тела.

Второй: зональный. Обыскивающий называет некую зону на обыскиваемом, и обыскиваемый должен честно ответить и предъявить то, что там лежит/спрятано. Например: вопрос - задние карманы штанов; ответ - пусто, бечевка; вопрос - зона декольте; ответ - посох первого чародея; требование - отдавай посох!

Дополнение: Существуют артефакты, которые могут определить, есть ли у мага при себе некие магические предметы, то есть другие артефакты (пример: нож мага крови, кольцо исцеления).

Обыск помещений - согласно традициям Грозовой Башни проводится не чаще, чем 1 раз в 6 часов. **Этот обыск, согласно договорённости, одновременно должны проводить не более чем двое храмовников.** Все, что в комнатах можно найти “по жизни” - можно найти и по игре, кроме вещей, спрятанных в ТАЙНИК.

Тайником является коричневый крафт-пакет или картонная коробка, на которой изображены несколько символов следующего типа:

+	-	=	*	?	#	!	∅	~	∞	☆
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Эти символы не существуют в мире игры, обсуждать их между собой нельзя, и отражают они то, насколько сложно замаскирован тайник. Увидеть сам тайник и открыть его может только тот, у кого в аусвайсе отмечено “знание тайников” и есть несколько подобных символов. Если **все** символы на тайнике есть в вашей карточке (в любом порядке), то вы можете обнаружить и открыть этот тайник. Если, конечно, на нём нет отдельного магического или обычного замка. Впрочем, если даже и есть - этот тайник вы видите.

Во время обыска помещений двумя храмовниками их знание символов МОЖЕТ СУММИРОВАТЬСЯ (важное замечание: в мире игры символы не существуют, поэтому обсуждать их - нельзя).

Во всех остальных случаях знания разных персонажей по тайникам НЕ складываются.

Нарушение храмовниками традиций обыска (2 человека, 1 раз в 6 часов) - это нарушение Кодекса Башни, но не правил игры.

Тайник нельзя перенести в другое место, если вы не его хозяин.

Мастера выдают тайники/сундуки и тд перед игрой. Все тайники и сундуки должны располагаться на игровой территории. Если вы собираетесь унести свой тайник куда-то в условные скалы на острове - помните, что вы не доберётесь туда без Усмирённого или рыбака-проводжатога (=сходите с игротехником).

Знанию этих символов нельзя научить - модель обучения на них не распространяется. Однако вы можете показать кому-то свой тайник и объяснить, как он открывается (добровольно или под угрозой/заклинанием/пыткой). В этом случае человек, которому вы открылись, тоже сможет этот конкретный тайник потом найти и открывать.

Знак звезды - это джокер. Тот, кому известен этот символ согласно аусвайсу, может при поиске тайников использовать знание "звезды" вместо ОДНОГО из имеющихся символов.

Пример. В аусвайсе Дамьена де Трея есть четыре символа: "плюс", "минус", "знак вопроса" и "звезда". Дамьен отлично разбирается в тайниках. Во время обыска на кафедре Чародейской медицины он заглядывает под стол и обнаруживает там тайник со знаками "плюс", "минус", "бесконечность" и "знак вопроса".

Дамьену прекрасно виден этот очень сложно устроенный тайник (поскольку он использует "звезду" для замены неизвестного ему символа "бесконечности").

Но помимо этого на тайнике есть дополнительный магический замок (ритуальный чертёж и надпись "магический замок", вскрывается только магией), так что открыть его Дамьен всё равно не может. Зато теперь он может пригласить любого мага со знанием небоевого заклинания "Магический замок/Отмычка", показать ему этот тайник и вежливо попросить открыть магический замок. После этого тайник можно будет обыскать.

Правила по замкам, ключам и взлому

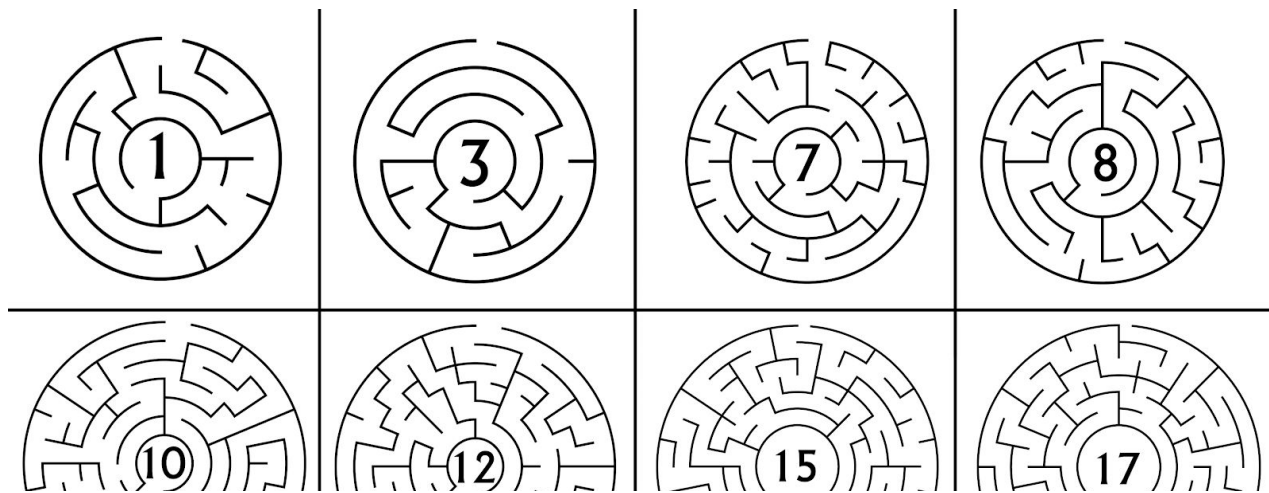
Часть дверей на игре имеет замки и соответствующие им ключи.

Замок - это картинка, наклеенная недалеко от ручки двери (в местах, где наклеить наклейку не представляется возможным - бирка висящая), представляющая собой некоторую имитацию круглого (или не только) замка. На каждой картинке присутствует номер комнаты и маленький рисунок лабиринта.

ВАЖНО! По умолчанию дверь, на которой есть замок, находится в запертом состоянии. Если она закрыта, в неё надо стучаться и просить открыть. А если вы открыли дверь своим ключом и потом захлопнули ее, замок автоматически возвращается в запертое состояние. Изнутри ключом замок открыть тоже можно.

Примечательно, что большинство комнат в Грозовой Башне не имеет замков на дверях (да, даже спальни магов и храмовников). Запираются обычно - только на ночь - кафедральные помещения, библиотека, покои братьев и сестёр Церкви, где также хранится лириум, и сундуки.

Пример замков (верхний ряд - простые, нижний - сложные):



Ключ - это, собственно, ключ с прикрепленной карточкой из плотной бумаги/картона, на которой есть номер замка (номера не повторяются). Для отпираания замка достаточно коснуться ключом изображения замка.

Существуют также универсальные ключи, открывающие любые замки на дверях в Грозовой Башне. Такие ключи есть у Рыцаря-Командора и его адъютантов, Преподобной матери и Канцлера, а также у Первого Чародея. На этих ключах - картинка со знаком "звезды":



Любой обычный замок - на шкафу, двери или сундуке - может быть взломан. Взломать замок может только тот, кто обладает навыком "взлом замков"

Взлом происходит так:

Используя ручку, взломщик ведет непрерывную линию от входа (на внешней границе лабиринта) до центра лабиринта (там, где находится номер комнаты). Процесс взлома считается прерванным если взломщик оторвал ручку от лабиринта; процесс можно прервать в любой момент. Если процесс взлома по какой-то причине прерван (взломщик пожелал остаться незамеченным, взломщику объявили бой и т.д.), весь процесс надо начинать сначала. Как только взломщик довел непрерывную линию до центра лабиринта, замок считается взломанным, и дверь становится незапертой. Однако, если после взлома захлопнуть/закрыть полностью дверь, замок вновь считается действующим, а дверь запертой.

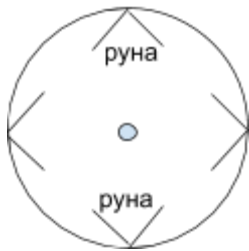
Уточнение: Наличие ручки - проблема взломщика.

Просьба: Постарайтесь не использовать широкие или перманентные маркеры.

Пояснение: Взломщик должен понимать, что след взлома (черта, которую вы вели по лабиринту) останется на замке. Замок с чертой в лабиринте выглядит как замок со следами взлома.

Существуют также магические замки. Они выглядят как надпись "магический замок" на одной или нескольких из плоскостей тайника и карточка с координатной сеткой и шифром в верхней части. Вскрыть такой замок, равно как и повесить его на тайник может только тот, кто владеет этим заклинанием. Больше магических замков, чем плоскостей у тайника, быть не может. Наложить магический замок может маг, которому известно заклинание "Магический замок/Отмычка". Накладывается магический замок так же, как и любое другое заклинание - мгновенно, с тратой маны. Но когда это заклинание применяется как Отмычка, всё становится несколько сложнее - нужно потратить ману в том же количестве, а потом, согласно последовательности шифра соединить с помощью ручки или карандаша точки на координатах так, чтобы получился завершённый рисунок. Когда это сделано, заклинание вскрыто и рассеялось. Карточку нужно порвать и унести с собой.

Похожего эффекта можно добиться и ритуалом запечатывания помещения. В этом случае вы увидите на двери или на пороге помещения ритуальный чертёж приблизительно такого толка (магическая печать):



Рядом с таким чертежом должна быть надпись про время, например, “Нельзя пройти с 16-30 по 17-00”.

Это буквально значит, что в помещение нельзя пройти в этот период. Невидимая преграда вас не пропускает. Могут помочь только храмовники с особой, редкой способностью развеивать магию. Если на двери есть и замки, и ритуал печати - замки нельзя взламывать, пока ритуал печати действует.

Поэтому, тем кто знает такие ритуал и заклинание, мы очень рекомендуем озаботиться наличием клеящихся стикеров и ручки.

Существует еще один способ открыть запертое обычным и магическим замком, а именно - выломать к духовой матери. Для этого нужно взять в руку любое оружие и ГРОМКО отсчитать от одного до ста, антуражно нанося удары по объекту взлома. Если ломающих предмет двое - считать надо до пятидесяти. Если трое и больше - до двадцати пяти.

После такого грубого взлома чип замка рвется и оставляется на месте, комната или предмет обязательно оставляются в открытом состоянии, пока их не починят усмирненные. Что до всех ломавших - после процесса они оказываются в состоянии легкого последствия.

Таким образом нельзя вскрыть запечатанное ритуалом, он надежен, хоть и ограничен по времени.

Правила по передаче способностей (Обучению)

У персонажей есть некоторые личные способности, отраженные в личной карте (аусвайсе) игрока и на карточке способностей.

Способности могут быть боевыми и небоевыми, уникальными для конкретного персонажа или характерными для той или иной группы персонажей (для храмовников/ магов/ служителей Церкви). Например “взлом замков”, “целительное касание”, “магический замок” и т.д. О том, как действуют их навыки, игроки, их имеющие, будут знать из своей карточки со способностями.

Важной особенностью способностей является то, что их можно передать другому, т.е. научить другого пользоваться тем навыком, который есть у вас. При этом ВСЕГДА соблюдается правило о том, что старший по рангу учит младшего:

Сёстры Церкви могут учить своим **боевым** способностям (т.е. гимнам) только других сестёр. Старшие храмовники (Командор, лейтенанты и сержанты) учат младших храмовников **боевым способностям, если у учащегося уже есть подходящая специализация (стрелок не может научить бойца стрелять). На игре нельзя обучить специализациям “Боец” и “Стрелок”.**

Старшие чародеи могут учить всех младших магов, чародеи могут учить только магов, кто угодно из них может учить учеников **заклинаниям соответствующего уровня**. Ученики не могут учить **заклинаниям** никого, в том числе друг друга.

Магии можно учить только кого-то с магическим даром, вне зависимости от того, с какой кафедры учитель и ученик (можно даже учиться у мага другого Круга!). **Лириумным способностям можно научить только того, кто уже принимает лириум**.

Храмовники **не должны** обучать магов, поскольку это совершенно не их прерогатива и может повлечь наказание.

Кто угодно может научить кого угодно небоевым способностям, если в их описании не сказано обратное (“уникальное”). За 1 игровой день можно выучить 1 небоевую способность.

Чтобы выучить новую боевую способность, в карточке способностей должно иметься под неё свободное место (слот).

Разучиться какой-либо способности - НЕЛЬЗЯ.

Уроки можно получить не только в материальном мире. В тени тот, кто учит вас, расскажет, по каким правилам это происходит.

Учитель должен дать ученику 3 разных урока, передавая способность **или сигил (опытные маги знают, о чем идёт речь)**. Это может быть что угодно: например, рассказ о том, что это и для чего нужно, совместная тренировка и отработка, и закрепление навыка. Или философская беседа о применении этой способности, совместный поиск различных способов применения способности и наглядное применение-демонстрация в присутствии учителя. Или рассказ о способности, её демонстрация и связанное с этим задание ученику, которое он должен выполнить и обсудить с учителем.

Ученик может задавать любые вопросы относительно передаваемого навыка, на которые учитель должен ответить.

Когда 3 урока даны, учитель убедился, что навыки усвоены, а ученик получил ответы на свои вопросы, способность можно вписать в аусвайс на свободное место. Вписывает сам обучаемый.

В обучение входят также кафедральные занятия для учеников **и других слушателей**, во время которых старшие маги рассказывают младшим полную версию главной кафедральной модели (чародейская медицина, исследование тени, проведение ритуалов и создание артефактов, уроки рыцаря-чародейки). Эти занятия будут в расписании пятницы и субботы.

Сколько времени займет у учителя обучение конкретного ученика зависит только от них самих, однако мы надеемся, что вы не слишком формально подойдете к этому процессу.

Правила по связыванию, удержанию, оглушению, выжиганию маны и транспортировке

Дисклеймер - все нижеописанные взаимодействия на нашей игре производятся строго модельно. Не нужно стараться это всё сделать "по жизни".

Удержание - двое любых персонажей могут удержать одного, моделируя это прикосновением руки к плечу (оба одновременно, за разные плечи разными руками) и словесным маркером "Удерживаю".

Удержать можно любого, удержанные обязаны идти за удерживающими. Единственная возможность вырваться - заявить бой, что можно сделать 1 раз за час. Иначе говоря, у удерживаемого одна попытка, в случае, если удерживаемый оказался в нуле хитов, больше сопротивляться удержанию в ближайший час не получится. Удерживаемый может заявить бой и атаковать только удерживающих.

Связывание - связать можно удерживаемого, того, кто не может активно действовать (см. модель состояний после боя - в правилах по боевке), того, кто не сопротивляется, и оглушенного. Связывание моделируется набрасыванием веревки на руки связываемого. Если связанный остался в одиночестве на 5 минут - он может (но не обязан) развязаться; каким-то иным образом связанный не может освободиться самостоятельно, если не имеет специальной способности. Связанный не имеет права начинать бой, использовать оружие, предметы и способности, требующие жестов. Связанного может освободить кто угодно, коснувшись веревки и сказав "Развязываю".

Оглушение - умение оглушать, специальная НЕБОЕВАЯ способность. Моделируется фразой "Оглушаю" и прикосновением (не надо изображать удар). Оглушенный медленно считает (мысленно) до 300, после чего приходит в себя в состоянии легкого последствия. Каждое следующее оглушение, нанесенное, пока не прошло последствие, утяжеляет его на одну ступень (легкое в среднее, потом среднее в тяжелое и т. д.).

Выжигание маны (ВНЕ БОЯ) - любой храмовник может заявить вне боя выжигание маны из любого мага. Для этого нужно коснуться мага и произнести фразу "Воздействие: Выжигание маны - 10 единиц".

Каждый храмовник может это сделать один раз за 2 часа. Одно выжигание лишает мага 10 ед маны, при этом нанося легкое последствие (это **ОЧЕНЬ** больно и **ОЧЕНЬ** неприятно для любого мага, отыгрывайте соответственно). Каждое следующее выжигание, заявленное, пока не прошло последствие, утяжеляет его на одну ступень (легкое в среднее, потом среднее в тяжелое и т. д.).

Выжигание маны ТРЕМЯ храмовниками одновременно может развеять ритуал магической печати, закрывающий помещения.

Транспортировка - вне боя один персонаж может перенести любого другого, но только одного персонажа, если тот не сопротивляется. Это моделируется закидыванием руки переносимого на плечо переносящего.

Двигаться оба могут только медленным шагом.

Перенос в бою - это способность, в которой описано, как она работает.

Правила по документам

На нашей игре вы можете столкнуться с игровыми документами, по которым действуют определенные правила. Все, что не регламентировано данными правилами, остается на ваше усмотрение и персонажные договоренности.

Прежде, чем переходить к правилам, небольшой дисклеймер: пожалуйста, помните, что в ролевой игре любой документ - средство, а не цель. МГ очень просит вас, пожалуйста, играйте с помощью документов в ролевую игру с другими игроками, а не закапывайтесь в них с головой. Если некий документ нужен только для того, чтобы он был, а не ради создания некоей формы ролевого взаимодействия - не нужно его создавать.

Теперь к правилам:

1. Все документы, запечатанные восковой печатью, можно вскрыть ТОЛЬКО сломав оную печать. Да, даже если вы по жизни умеете иначе.
2. Все официальные документы башни, скрепленные печатью Церкви (печать красного воска с символом солнца), имеют юридическую силу. Нарушение их тезисов = нарушение правил общины. Такие документы должны быть написаны четко и быть реально важными на игре, менять что-то в жизни Башни. Печать находится у Преподобной Матери. Такие документы должны быть вывешены в специальном месте для общедоступных документов, о котором мы вам сообщим на параде. Срывать их оттуда НЕЛЬЗЯ.
3. В Грозовой Башне существует старая традиция - посылать друг другу записки через усмиренных. Это не очень надежно, они легко отвлекаются и могут долго искать адресата, зато можно избежать лишнего внимания. Лиц отправителей усмиренные не запоминают. Письма бывают двух видов: именные и анонимные.
Именное письмо вы всегда подписываете (после текста указано имя отправителя). Подпись подделать нельзя, если нет специального навыка.
Анонимное письмо - это письмо без подписи после текста, определить его автора невозможно, почерк изменен.
Также на игре существуют письменные разрешения. Они должны быть подписаны именем, рангом и подписью. Такие разрешения мало кто может подделать.
4. Некоторые документы в библиотеке существуют более, чем в одном экземпляре. Поэтому если вы уничтожили или украли из библиотеки какой-либо документ, дайте об этом знать на мастерку или любому усмиренному.

Правила по отравлениям

На нашей игре есть возможность отравить неугодного вам человека и, соответственно, возможность отравиться. Отравить можно двумя способами: дав выпить яд **под видом безобидного зелья** или **подмешав его в напиток или еду**.

Под видом безобидного зелья подмешать яд довольно просто. **Карточку любого зелья нельзя открыть, не выпив его** (а если можно, то для этого существуют способы, известные лишь посвященным), а на внешней стороне карточки пишется только время приготовления и название, которое запросто **может быть ложным**. ЧарМед предупреждает: не принимайте лириумные зелья из непроверенных источников.

Как **подмешать яд в еду или напиток**? Яд — это зелье, карточка которого представляет собой карточку последствия. В ней, помимо прочих эффектов, указан цифровой код. **Если зелье не имеет такого цифрового кода, оно не может быть подмешано в качестве яда**. Также общеизвестно, что лириумный порошок ядовит для всех, кроме храмовников. **Его код отравления — 001**.

Чтобы **подмешать яд в еду или напиток**, нужно перенести цифровой код на наклейку (взятую на мастерке заблаговременно), которую после нужно приклеить **снизу на дно посуды**. После этого зелье яда / доза лириума считаются израсходованными (1 зелье яда / 1 доза лириума = 1 отравленный предмет посуды). Если вы использовали в этих целях зелье, опустошите флакон.

Как узнать, что вас отравили? Если вы **вне централизованных приемов пищи** что-то пьёте/едите, после приема пищи проверьте доньшко посуды снизу — если там есть наклейка с кодом, отклейте её, даже если вы запомнили код (посуда больше не отравлена!) и как можно скорее пройдите на мастерку. Там вам выдадут карточку последствия.

Если несколько человек поели/выпили из одной отравленной посуды до того, как с неё была снята наклейка с кодом, все они считаются отравленными, и должны как можно скорее пройти на мастерку.

Если вы храмовник и видите код 001 на доньшке своей посуды, вы только что приняли одну дозу лириума (и прекрасно это понимаете). Идти на мастерку не нужно, нужно действовать сообразно модели зависимости.

Яды в нашей игре не мгновенного действия! Не отыгрывайте отравление, пока не пришли на мастерку и не получили карточку последствия. В ней будут симптомы, которые нужно отыгрывать.

Если у вас нет соответствующей способности, вы не можете проверить доньшко посуды до приёма пищи!

Во время централизованных приёмов пищи (по расписанию) отравить еду невозможно — её проверяют Усмирённые.

Правила по игровым маркерам

В пространстве нашей игры будет действовать некоторое количество метаигровых обозначений. Их немного, но очень важно их запомнить. Список может пополняться.

Белая лента на голове (аналог - скрещенные над головой руки) - вне игры. Этого человека нет в игре ни в какой форме, с ним или ней никак нельзя взаимодействовать.

Зелёная лента на плече/предплечье - "подкрепление" храмовников, действует во время Права Уничтожения. Лент может быть несколько. Потерял все хиты - снимаешь одну ленту и снова можешь биться с полными хитами, удары доставались не тебе.

Органза на голове или плечах - призрачный, полупрозрачный и нематериальный образ того, кто под органзой. Виден всем. Как взаимодействовать - внутриигровая информация.

Знаки на кисти **левой** руки - могут появиться до или в процессе игры. Рисуются мастерами. Не существуют в мире игры. Несут в себе указания игротехам.

Ярко-оранжевая бумага - мастерский императив. Если вы ее прочли - нужно верить написанному и/или поступать согласно указаниям в тексте. Не существует в мире игры.

Красно-белая киперная лента - непроходимая и неодолимая преграда. Если повязана на ручке двери - дверь невозможно открыть никакими способами.

Черный грим на лице и/или красный диод на одежде - одержимый! Инфернальная сущность, очевидная всем и очень страшная.

Серый грим на лице - кунари! Нет, с черным гримом вы его не перепутаете :)

Красная полоса на **правой** кисти - метка незаживающей раны от использования магии крови. Такая рана может быть исцелена специальными зельями; в этом случае след пропадёт.

Клеймо на лбу в виде красного круга с солнцем внутри - Усмирённый (Если на полосе ткани на лбу - игротехник в роли усмирённого)

Вербальные маркеры:

ВОЗДЕЙСТВИЕ - маркер того, что с вами что-то случилось неодолимо и вне зависимости от вашей воли. Это не магия. Этому никак нельзя сопротивляться - оно уже произошло. С момента произнесения слова "Воздействие" нельзя двигаться и совершать активные действия. Пример: "Воздействие! Все в этой комнате заснули беспробудно на 15 минут."

"Взять живьём" - маркер сохранения жизни персонажу-НПС (то есть игротехническому) после боевого столкновения. Применяется только на безымянных НПС. Если этот маркер ни к кому из НПС не применен после боя - все ваши враги умерли от тяжелых ран, некого допрашивать и держать в плену. Злоупотребить не получится - обычно больше одного НПС не выживает :) *Помните, что в бою командуют старшие по рангу.*

"Да примет тебя Создатель!" - маркер мгновенного добивания, действует только при казни по правилам.

“Серьезно” - маркер пожизненного высказывания. Вводится, чтобы позволить коротко переговорить о пожизневых вещах, не нарушая пространства игры.
Пример: “У меня серьезно болит голова и я ищу серьезной помощи” - означает, что головная боль пожизневая, и нужны реальные таблетки.

Правила по лириумной зависимости

Как известно, маги могут работать только со стабилизированным лириумом и принимать только лириумные зелья. Храмовники же употребляют стабилизированный лириум, что дает их организму уникальную возможность блокировать магию, а иногда и более того. Тем не менее, цена за это велика - тело привыкает к ежедневным приемам лириума и страдает без них ужасно. Кроме того, разум храмовников также испытывает давление, и лишь железная дисциплина с крепкой верой удерживают воинов Церкви в своем уме.

Модель:

Храмовники регулярно принимают лириум 1 раз в цикл (то есть в 6 часов), в фиксированное время: 12 дня, 18 вечера, 12 ночи. В 6 утра принимать лириум НЕ НУЖНО. С 12 ночи до 12 дня - один “длинный” цикл.

Количество принимаемого регулярно лириума, оно же **Лириумная пайка**, зависит от стадии лириумной зависимости каждого конкретного храмовника.

Всего стадий зависимости три: I (легкая), II (средняя), III (тяжелая).

Храмовники с легкой (I) зависимостью регулярно принимают лириумную пайку размером в **3 дозы лириума**.

Храмовники со средней (II) зависимостью регулярно принимают лириумную пайку размером в **4 дозы лириума**.

Храмовники с тяжелой (III) зависимостью регулярно принимают лириумную пайку размером в **5 доз лириума**.

Если храмовник принял (в бою или вне боя) **в течение одного цикла дополнительно** количество доз, РАВНОЕ своей лириумной пайке (**ровно 3** дополнительных дозы на легкой стадии, 4 на средней, 5 на тяжелой) - он вступает на следующую стадию лириумной зависимости.

Если храмовник принял в течение цикла **дополнительно** количество доз, ПРЕВЫШАЮЩЕЕ свою лириумную пайку (4+ на легкой стадии, 5+ на средней, 6+ на тяжелой) - у него наступает передозировка лириумом.

Передозировка лириумом - это тяжелейшее отравление этим странным веществом. В случае если чрезмерный лириум был принят в бою - передозировка наступает сразу после завершения боя. Если это происходит вне боя - через пять минут после приема.

Когда наступает передозировка, храмовник немедленно оказывается в критическом состоянии, а в лазарете должен взять тяжелое последствие **Передозировка лириумом** (это конкретное последствие, в лазарете Чародейской Медицины вас ждут нужные карточки).

Каждая новая стадия зависимости приносит храмовнику новые возможности и способности, но также имеет и побочные эффекты. Они бывают трех видов и усиливаются соответственно стадиям зависимости. Эти побочные эффекты храмовники иногда называют Путиами:

Путь Гнева

I стадия

Ты становишься раздражительным. Тебя злит всё, что тебе хоть сколько-нибудь не нравится.

II стадия

Если тебя что-то разозлило, прояви свою злость любым способом.

III стадия

Если что-то тебя разозлило, прояви свою злость максимально ярко.

Путь Бдительности

I стадия

Ты становишься тревожным и подозрительным. Кажется, что ты всё время что-то упускаешь.

II стадия

Любое подозрение не отпускает тебя до тех пор, пока ты его не проверишь.

III стадия

Ты не можешь доверять никому, кроме самых близких. Все остальные что-то скрывают, и верить им нельзя.

Путь Бесстрашия

I стадия

Ты очень оптимистично смотришь на свои шансы. У тебя получится всё, за что ты возьмёшься.

II стадия

Ты не откажешься ни от какого вызова, какой бы тебе ни предложили.

III стадия

Ты постоянно ищешь себе вызов, иначе тебе всё время скучно. Ничто тебя не пугает, тебе всё по плечу, и ты не собираешься себя беречь.

В случае если храмовник не получает лириумную пайку своевременно и в полном объеме, его или ее посещает

Лириумная ломка

Она проходит в 6 шагов-стадий. Скорость их смены зависит от степени лириумной зависимости конкретного храмовника, но происходит это очень похоже и известно всем храмовникам.

На I стадии: 1 шаг в 2 часа.

На II стадии: 1 шаг в 1 час.

На III стадии: 1 шаг в полчаса (30 мин).

1 шаг. Не хватает воздуха. Учащенное сердцебиение.

2 шаг. Не можешь перестать чесаться. Всё тело зудит и ноет.

3 шаг. Не можешь использовать свои лириумные способности.

4 шаг. Чувствуешь себя усталым. Не получается сосредоточиться. Твои хиты опускаются до 1 (единицы). Зелья и целительская магия могут помочь восстановить хиты, но не излечат усталость.

5 шаг. Возьми среднее последствие **Лириумная ломка** в лазарете.

6 шаг. Ты в критическом состоянии. Сбрось среднее последствие **Лириумная ломка** и возьми тяжелое последствие **Тяжелая лириумная ломка**. Ты умрешь, если твое последствие не будет излечено.

Приём лириумной пайки останавливает ломку, но не снимает последствие, если оно уже было взято.

Если храмовник НЕ получает во время ломки лириум, но при этом проходит все шесть шагов и получает исцеление от последствия на 6-м шаге - он может принять пайку своей ПРЕДЫДУЩЕЙ стадии зависимости. В этом случае храмовник возвращается на предыдущую стадию, теряя способности текущей и все ее эффекты. Если таким образом откатить первую стадию, лириумная зависимость полностью исцеляется. Впрочем, мало кто из проходивших этот процесс выживал, даже получая чародейскую медицинскую помощь. Кроме того, Церковь Песни Света крайне негативно относится к тому, чтобы храмовники полностью избавлялись от зависимости, теряя возможность защищать от магии себя и других. Ну, или теряя повод для нерушимой лояльности оной Церкви.

Все остальные правила

Правила по Белой Комнате

На игре бывает всякое, и иногда бывает нужно выдохнуть, посидеть в одиночестве, рассказать мастеру, что у вас проблемы и попросить их решить (например, что ваша игра провисла, и вам бы хотелось получить новый вектор движения) и т.д. В этом случае вы подходите к любому ближайшему усмирённому, либо к корпусу усмирённых (на мастерку) и просите проводить вас в Белую Комнату.

Внимание! Мастера не могут быть слишком заняты, чтобы не сделать для вас этого. Никогда. Вы получите Белую Комнату так быстро, как это станет возможным.

Правила по перемещениям

Грозовой остров - это гористый, покрытый непригодным для кораблестроения лесом, но довольно большой участок земли, омываемый Недремлющим Морем. Нормальных дорог на нем почти нет, лишь тропы, запомнить которые могут лишь усмирённые и местные рыбаки.

Поэтому, если вам нужно отправиться куда-либо кроме Корпуса Магов и Корпуса Храмовников (например, в бухту к причалу или в сюжетную локацию), вам необходимо попросить ближайшего усмирённого указать вам дорогу. Может так случиться, что конкретно этот усмирённый дороги не знает, но вскоре (примерно через полчаса), можно будет подойти к корпусу усмирённых (на мастерку) и получить необходимого провожатого.

В случае если вы по каким-либо причинам сбежали в скалы Грозowego Острова и теперь собираетесь там увлекательно прятаться - идите на мастерку. После некоторого времени вам создадут игровой эвент.

Правила по заседаниям

Все официальные заседания Конклава магов или Совета Башни четко регламентированы, и регламент этот освящен веками. Во-первых, заседание имеет фиксированное начало и конец. Конклав требует присутствия всех дееспособных на данный момент старших чародеев. Совет Башни всегда собирается втроем - Преподобная Мать, Первый Чародей и Рыцарь-Командор. Время начала должно быть зафиксировано в протоколе (см. ниже).

Во-вторых, заседание может длиться не более сорока минут! За каждые пять минут сверх того все присутствующие берут легкое, среднее и тяжелое последствие, соответственно (очень тяжело заседать так долго). Следующее заседание тем же составом может состояться не менее, чем через час после предыдущего.

В-третьих, у заседания должен быть протокол. Его ведет кто-то из усмиренных, вызванных для этой обязанности. В протоколе обязано быть: время начала заседания, время конца заседания, озвученная повестка и принятые решения. Содержание прений в протокол не вносится. В случае заседания Конклава, решения выносятся прямым голосованием собравшихся. В случае заседания Совета Башни решения выносит Преподобная Мать, посоветовавшись с остальными участниками.

В-четвертых, каждый из участников заседания после его завершения обязан рассказать о содержании и итогах заседания по крайней мере двум не присутствовавшим на заседании персонам, исключая усмиренных. Можно сделать общее публичное объявление о результатах заседания.

Правила по дополнительным бойцам

В некоторых, весьма редких случаях (например, при реализации Права Уничтожения) персонажи могут получить подкрепления. Это рыцари-храмовники из гарнизона крепости, охраняющей рубежи Грозного Острова. Моделируются они лентами **зелёного** цвета, повязанными на левый рукав. Если у вас есть такая лента, и у вас кончились хиты, снимите ленту и продолжайте бой в полных хитах - вместо вас удары принимали на себя другие. Зелёные ленты выдают мастера, количество зелёных лент и возможность их получить зависит от игровых обстоятельств.

Правила по кражам

Все неигровое имущество мы просим на время игры убрать в рюкзак и маркировать его малярным скотчем с вашим именем и надписью НЕИГРОВОЕ в заметном месте (привозите малярный скотч или заметные бирки на рюкзаки). Убирать таким образом можно ТОЛЬКО неигровые вещи.

Все остальное находится в игре и подбираемо. Модели для воровства нет - смогли стянуть искомое из тайника, со стола или кармана ближнего своего (Церковь Песни Света напоминает, воровство - грех!), значит, смогли. Модельная часть проста - если вы позаимствовали вещь, вам не принадлежащую, сообщите об этом на мастерку с указанием, что, когда и у кого вы украли.

Правила по смерти и погребению

В случае если ваш персонаж по тем или иным причинам завершил свой земной путь (был добит, казнен, не был вылечен от смертоносного последствие и т.д.), оставайтесь на месте в течение 15 минут, или пока с вашим телом играют. Не разговаривайте и постарайтесь не двигаться. Дайте таким образом понять, что вы мертвы. Если прошло 15 минут, или с вашим телом

закончили все взаимодействия и оставили в одиночестве, положите вместо себя узнаваемый элемент одежды и бумагу с надписью “Тело такого-то/такой-то”. После этого идите на мастерку.

Что же касается выживших, то их забота - позаботиться о достойном погребении.

Андрастианский обряд гласит, что тело должно быть сожжено в присутствии многих, с подобающими молитвами и словами об усопшем. Сделать это нужно как можно скорее! Чем дольше вы ждете, тем больше вероятность, что найдется демон, который овладеет мертвым телом и причинит ужасные разрушения! Чтобы осуществить похороны, сообщите об этой необходимости и месте проведения церемонии усмирненным, они принесут все необходимое и предупредят святых сестёр.

После завершения сожжения прах развеивается над Грозовым Островом, а имя усопшего или усопшей записывается в Книгу Памяти, что хранится в Церкви. К большому сожалению, прежняя Книга Памяти была утеряна во время погрома в библиотеке, но усмирненные ищут её со всем прилежанием, что им доступно.

Правила по казням

Казнь - ситуация редкая и официальная. Приговорить кого-либо к казни может только действующий рыцарь-командор Башни или лицо его заменяющее. По древней традиции, именно рыцарь-командор и осуществляет казнь.

Казнь - действие публичное, на нем должны присутствовать как минимум два представителя от каждой кафедры, каждой четверки и Церкви Песни Света. Перед началом процедуры осужденный имеет право на получение исповеди и беседу со своей исповедницей. Осужденный со связанными руками, в сопровождении двух храмовников, удерживающих его (традиционно - лейтенантов, но это не обязательно) выводится перед всеми свидетелями и становится на колени. Обвинение и приговор зачитывается Преподобной Матерью. Осужденный имеет право на последнее слово (не дольше одной минуты). После чего рыцарь-командор или лицо его замещающее производит казнь через отрубание головы.

Модель: если все вышеназванные условия исполнены, казнь является мгновенным добиванием, не требующим никаких иных приготовлений. Это единственный для персонажей игроков способ убить мгновенно!

Вербальный маркер: “Да примет тебя Создатель!” Физический маркер: касание оружием головы или шеи осужденного.

Правила по Праву Уничтожения

Право Уничтожения - это крайне редкая, решительная мера, которую может принять рыцарь-командор Башни, в случае если Круг необратимо осквернен демонами, взбунтовался или иным способом угрожает миру Песни Света. Остро рекомендовано перед этим посоветоваться с Преподобной Матерью, но в экстренных обстоятельствах Командор может принять это решение и самостоятельно.

Чтобы осуществить Право Уничтожения, рыцарь-командор должен послать гонца из усмирненных в крепость. Через полчаса все храмовники Башни должны быть собраны на площади перед церковью и должным образом проинструктированы. Рыцарь-командор объявляет о Праве Уничтожения, причинах, его вызвавших, и раздает указания. После этого он распределяет новоприбывшие подкрепления между четверками (см. правила по дополнительным бойцам).

ЭТО ПОСЛЕДНИЙ МОМЕНТ, КОГДА ПРАВО УНИЧТОЖЕНИЯ МОЖЕТ БЫТЬ ОТМЕНЕНО!
После этого бьет особый колокол, извещающий о том, что очищение Круга началось. Границы острова закрываются и никто не покинет его, пока в Круге есть хоть один живой маг.

Напоминаем, что за последние 500 лет Право Уничтожения применялось всего 9 раз. Это крайне редкая и отчаянная мера, для реализации которой нужны **ДЕЙСТВИТЕЛЬНО** веские причины. Также важно, что реализовывать Право Уничтожения имеют только рыцари Ордена Храма Андрасте. В противном случае это не Право Уничтожения, а незаконная резня, к которой охранный гарнизон присоединяться не станет.

Правила по вербальным маркерам и Белой комнате частично взяты с игры «Сон разума» (<https://vk.com/elsuenodelarazon>), МГ «Гэбня». Благодарим за разрешение использовать их на нашей игре.